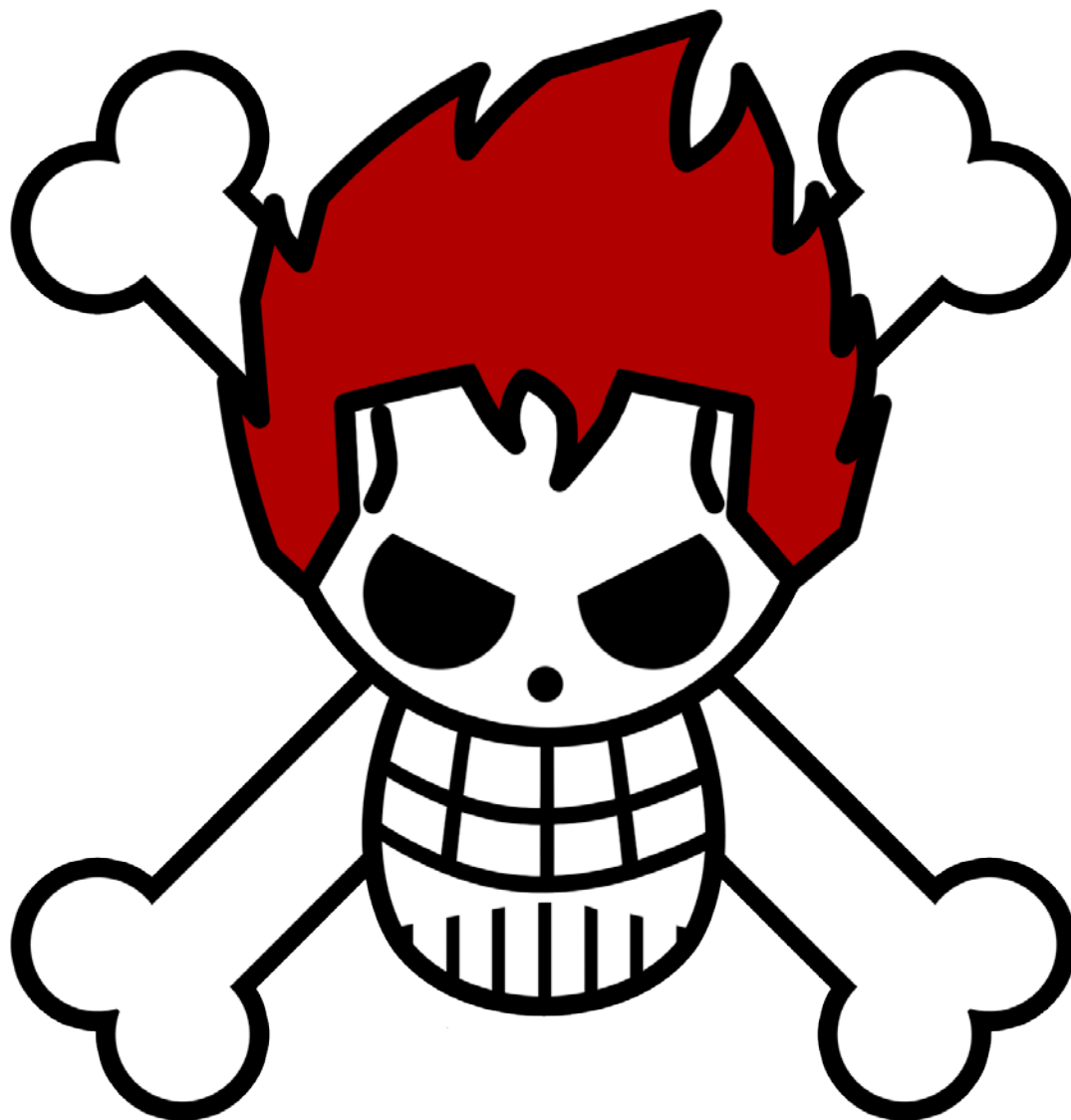


LIVRO DO JOGADOR



Para dúvidas, críticas e apontamentos de erros mande em: [Discord OP RPG](#)

Instagram: [oprpgd20](#)

Facebook: [oprpgd20](#)

Discord: [One Piece RPG](#)

Livro criado em 04/10/2019

Atualizado em 21/03/2022

Beta 1.4

ONE PIECE RPG



“Isto é o tipo de coisa que não deveria ser interrompida. Propósitos herdados, sonhos de uma pessoa, mudanças de uma época. Enquanto o ser humano continuar a buscar o significado para a sua liberdade, ele não poderá ser calado... Jamais!”

— Gol D. Roger

PREFÁCIO

Resolvi criar este sistema juntando duas coisas das quais me trazem mais alegria neste estágio da minha vida; **O RPG**, que ao encontrar com meus amigos e junto a eles passar horas brincando e rindo, algo que não pode ser encontrado facilmente nem comprado. E **ONE PIECE**, um anime que traz para mim grandes emoções e aprendizados.

A inspiração principal e modelo para a confecção deste livro é o sistema d20 da 5ª Edição de Dungeons & Dragons. Por este motivo, regras e alguns textos deste livro são semelhantes, com algumas modificações para melhor se adaptar com o mundo de ONE PIECE e proporcionar uma diversão balanceada e simples.

INTRODUÇÃO

Os RPG's são sobre contar histórias em mundos de aventuras e perigos. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, o RPG é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta.

Diferente dos jogos de faz de conta, RPG dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros.

Este RPG busca criar aventuras e interação com o mundo de ONE PIECE. Porém, por mais que tente se assemelhar, **One Piece é referência e não regra**. Para manter uma mecânica de jogo balanceada, o OP RPG apresenta suas regras próprias que podem se distanciar da realidade apresentada na obra. O intuito deste RPG é proporcionar o máximo de diversão possível e que os jogadores possam fazer suas escolhas livremente sem serem prejudicados em fazer um personagem que lhes agrade.

É importante ressaltar que não é necessário ter qualquer experiência com RPG ou conhecer o mangá e anime de One Piece, todas as regras e explicações necessárias estão presentes nestes livros. Com imaginação e vontade de jogar será muito fácil passar horas se divertindo com os amigos. Caso haja a vontade de ter um maior conhecimento e entendimento, é altamente recomendado o aprofundamento nestes dois universos que aqui se misturam.



ÍNDICE

Prefácio e Introdução	4	❖ Arqueólogo	127	8.2 – Riqueza	221
Capítulo 1 – REGRAS GERAIS	6	❖ Caçador de Recompensas	130	8.3 – Equipamentos de Aventura	221
1.1 – Como Jogar	7	❖ Carpinteiro	134	8.4 – Armas	228
1.2 – Criação de Personagens	8	❖ Cientista	137	8.5 – Despesas e Estilo de Vida	232
1.3 – Além do 1º Nível	12	❖ Combatente	142	8.6 – Montarias e Veículos	233
Capítulo 2 – RAÇAS	13	❖ Cozinheiro	145	CAPÍTULO 9 – HABILIDADES	234
2.1 – Escolhendo uma Raça	14	❖ Médico	148	9.1 – Valores e Modificadores	235
2.2 – Características de Raça	14	❖ Músico	151	9.2 – Vantagem e Desvantagem	235
❖ Anões	15	❖ Navegador	154	9.3 – Bônus de Proficiência	236
❖ Celestiais	17	❖ Timoneiro	156	9.4 – Testes de Habilidade	236
❖ Gigantes	19	Capítulo 5 – PERSONALIZAÇÃO	157	9.5 – Trabalho em Equipe	238
❖ Homens-Peixe	21	5.1 – Detalhes do Personagem	158	9.6 – Usando Cada Habilidade	238
❖ Humanos	23	5.2 – Caminhos	158	CAPÍTULO 10 – TÉCNICAS	243
❖ Kujas	25	5.3 – Sonhos	159	10.1 – Utilizando Técnicas	244
❖ Lunarianos	27	5.4 – Preconceito	159	10.2 – Condições	246
❖ Meio Homens-Peixe	29	5.5 – Características de Personalidade	159	10.3 – Exaustão	249
❖ Minks	31	❖ Individualidades	159	10.4 – Doença	250
❖ Sirenos	33	❖ Defeitos	164	CAPÍTULO 11 – AVENTURA	251
Capítulo 3 – ESTILO DE COMBATE	35	5.6 – Códigos de Honra	168	11.1 – Aventurando-se	252
3.1 – Escolhendo um Estilo de Combate	36	5.7 – Treinamento	169	11.2 – Movimento	252
❖ Atirador	39	❖ Treinamentos Gerais	170	11.3 – Descanso	255
❖ Carateca Homem-Peixe	46	❖ Treinamentos Com Armas	176	11.4 – O Ambiente	256
❖ Ciborgue	51	Capítulo 6 – AKUMA NO MI	179	11.5 – Interpretando	258
❖ Espadachim	57	6.1 – Sobre Akuma no Mi	180	CAPÍTULO 12 – COMBATE	260
❖ Guerreiro-Oni	70	6.2 – Usando a Akuma no Mi	180	12.1 – A Ordem de Combate	261
❖ Guerrilheiro	75	6.3 – Fraquezas	181	12.2 – Movimento e Posição	263
❖ Lutador	81	6.4 – Treinando Sua Akuma no Mi	181	12.3 – Tamanho de Criatura	264
❖ Ninja	87	6.5 – Adicionando Outros Efeitos	183	12.4 – Ações em Combate	264
❖ Okama Kenpo	92	❖ Controle	183	12.5 – Dano e Cura	267
❖ Usuário de Rokushiki	97	❖ Ofensivo	185	12.6 – Ferimentos Persistentes	270
3.2 – Opções de Personalização	104	❖ Suporte	187	12.7 – Combate Submerso	271
3.3 – Multiestilo	104	❖ Redução no Custo	188	12.8 – Combate Montado	271
3.4 – Maestria Especial	106	6.6 – Logia	190	CAPÍTULO 13 – TRIPULAÇÃO	272
❖ Arqueiro	108	6.7 – Paramécia	192	13.1 – Unindo-se a uma Tripulação	273
❖ Estilingueiro	110	6.8 – Zoan e Zoan Ancestral	196	13.2 – Funções	273
❖ Guerreiro Sulong	112	6.9 – Zoan Mítica	205	13.3 – Recompensas	274
❖ Hasshoken	114	6.10 – Usuário Especialista	208	13.4 – Combate de Tripulação	275
❖ Lâmina Cega	116	Capítulo 7 – HAKI	214	13.5 – Títulos	280
❖ Mestre do Combate	117	7.1 – Despertando o Haki	215	CAPÍTULO 14 – EMBARCAÇÕES	281
❖ Ryusoken	118	7.2 – Usando o Haki	215	14.1 – O Navio	282
❖ Usuário Despertado	120	7.3 – Haki do Rei	216	14.2 – Cargos e Tripulação	286
Capítulo 4 – PROFISSÕES	121	7.4 – Tipos de Haki	217	14.3 – Modelos de Navio	287
4.1 – Evolução	122	7.5 – Especialista em Haki	219	14.4 – Batalha Marítima	288
4.2 – Adquirindo Novas Profissões	123	Capítulo 8 – EQUIPAMENTOS	220	14.5 – Navegação	289
❖ Adestrador	124	8.1 – Equipamento Inicial	221	Anexo A – Fichas	290



CAPÍTULO 1

REGRAS GERAIS



“Ninguém nasce neste mundo para ficar só.”

— Jaguar D. Saul

1.1 COMO JOGAR

O jogo de RPG se desenvolve de acordo com os seguintes passos.

1 - O Mestre descreve o ambiente: É o que o Mestre diz aos jogadores, onde os piratas estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa e assim por diante).

2 - Os jogadores descrevem o que querem fazer: Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós partiremos para a próxima ilha", por exemplo. Piratas diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto que um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília à aproximação de inimigos. Os jogadores não têm que agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.

3 - O Mestre narra os resultados das ações dos piratas: Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1.

Esse padrão se mantém se os piratas estão cautelosamente explorando uma floresta, conversando com um marinheiro corrupto, ou se presos em um combate mortal contra um poderoso inimigo. Em certas situações, particularmente em combate, a ação é mais bem estruturada e os jogadores (e o Mestre) usam turnos para escolher e resolver ações.

Mas na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando às circunstâncias da aventura. Com frequência, a ação em uma aventura se ambienta na imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para imaginarem a cena. Alguns Mestres gostam de usar música, arte ou efeitos de sons gravados para ajudar a preparar o clima, e muitos jogadores e Mestres fazem uso de vozes diferentes para os vários personagens que vivem no jogo. Algumas vezes, um Mestre pode dispor de mapas e usar marcadores ou miniaturas para representar cada criatura envolvida na cena para melhor compreensão dos jogadores.

DADOS DE JOGO

O jogo usa dados poliédricos com diferentes números de lados. Você pode encontrar dados assim em lojas de jogos e em livrarias. Nestas regras, os diferentes dados são referenciados pela letra d seguido do número de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Por exemplo, um d6 é um dado de seis faces (o dado cúbico típico que muitos jogos utilizam).

O dado percentual, ou d100, funciona um pouco diferente. Você gera um número de 1 a 100 ao jogar dois dados de dez faces enumerados de 0 a 9. Um dado (escolhido antes de jogar) fornece as dezenas, e o outro as unidades. Se você tirar um 7 e um 1, por exemplo, o número final é 71. Dois 0 representam 100. Alguns dados de dez faces são enumerados em dezenas (00, 10, 20 e por aí vai), facilitando a identificação entre dezenas e unidades. Nesse caso, se tirar 70 e 1, tem-se 71, se tirar 00 e 0, tem-se 100.

Quando você precisar jogar os dados, as regras dizem quantos dados de um determinado tipo serão utilizados, bem como os modificadores a adicionar. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que você deve jogar três dados de oito faces, adicioná-los, e somar 5 ao total. A mesma notação aparece nas expressões "1d3" e "1d2". Para simular a jogada de 1d3, jogue 1d6 e divida o resultado pela metade (arredondando para cima). Para simular "1d2", jogue qualquer dado e atribua 1 ou 2 ao resultado par ou ímpar.

O D20

A espada de um marinheiro machuca o inimigo ou apenas resvala em sua pele fortalecida pelo Haki? O Mink acredita na mentira mal contada? Um personagem consegue atravessar a nado um rio em fúria para salvar um garoto? Um personagem consegue evitar a explosão de uma bola de canhão, ou ele sofre todo o dano das chamas? Em casos como esses, quando os resultados são incertos, o jogo RPG conta com a jogada de um dado de 20 lados, um d20, para determinar sucesso ou falha.

Cada personagem e animal no jogo têm suas capacidades definidas por cinco **Habilidades**. As Habilidades são Força, Destreza, Constituição, Sabedoria e Espírito. Essas Habilidades e os modificadores derivados delas são a base para quase todas as jogadas com um d20 que um jogador faz para um personagem ou animal. Testes de Habilidades, jogadas de ataque, Testes de Resistência são os principais tipos de jogadas feitas com o d20, formando a base das regras do jogo. Todos os três seguem os seguintes passos.

1 - Jogue o dado e adicione os modificadores: Tipicamente, é um modificador derivado de uma das cinco Habilidades, e algumas vezes soma-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia particular do personagem.

2 - Aplique bônus ou penalidades circunstanciais: Uma Característica de Combate, uma situação particular ou algum outro efeito pode fornecer um bônus ou penalidade para um Teste.

3 - Compare o total com o número alvo: Se o total for igual ou exceder o número alvo, o Teste de Habilidade, jogada de ataque ou Teste de Resistência é um sucesso. Caso contrário, é um fracasso. O Mestre é quem geralmente determina os números alvos e diz aos jogadores se suas jogadas foram bem ou malsucedidas. O valor alvo para um Teste de Habilidade ou Teste de Resistência é chamado de **Classe de Dificuldade** (CD). O valor alvo para uma jogada de ataque é chamado de **Classe de Resistência** (CR).

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas vezes, um Teste de Habilidade, jogada de ataque ou Teste de Resistência é modificado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, jogue um segundo d20 quando fizer a jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17.

Regras mais detalhadas para vantagem e desvantagem são apresentadas no capítulo 11.

O ESPECÍFICO VENCE O GERAL

Esse livro contém regras que governam como se joga. Dito isso, muitos traços raciais, Características de Combate, Akuma no Mi, armas, habilidades de animais e outros elementos do jogo quebram as regras gerais de alguma forma, criando uma exceção de como o resto do jogo funciona. Lembre-se disso: se uma regra específica contradiz uma regra geral, a específica vence.

Exceções às regras são geralmente mínimas. Essa peculiaridade cria uma pequena exceção no jogo. Exemplos de exceções às regras podem ser mais notáveis. Por exemplo, um personagem não pode normalmente atravessar paredes, mas alguma Akuma no Mi faz que isso possa ser possível.

ARREDONDE PARA BAIXO

Há mais uma regra geral que você precisa saber de início. Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele terminar em fração, mesmo que a parte da fração seja maior que a metade.

OS TRÊS PILARES DA AVENTURA

Piratas podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores imaginarem e pode ser ainda mais fácil descrever suas ações em três grandes categorias: exploração, interação e combate.

A **Exploração** inclui os movimentos dos piratas pelo mundo, como suas interações com objetos e situações que pedem sua atenção. A exploração é um momento de troca entre os jogadores, você diz o que quer que seu personagem faça e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. Em uma visão mais ampla, isso pode envolver os personagens gastando um dia na travessia de um morro acidentado ou uma hora ao atravessar o subterrâneo de uma caverna. Em outra ótica, pode significar um personagem puxando uma alavanca em uma masmorra para ver o que acontece.

A **Interação social** caracteriza os piratas dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar exigir de um batedor capturado a entrada secreta do covil dos bandidos, obter informações de um prisioneiro resgatado, clamar por misericórdia para um oficial da Marinha, ou persuadir um soldado tagarela a mostrar onde está escondido o tesouro do navio.

O **Combate** envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, usando Akuma no Mi, movimentando-se taticamente e por aí vai – todos em um esforço para derrotar seus inimigos, seja com a morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou forçando uma debandada. Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão de RPG, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os piratas tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre um escudo, examinar o ambiente e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e grupos neutros.

1.2 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Seu primeiro passo para jogar uma aventura de RPG é imaginar e criar um personagem para você. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma Raça (como humano ou homem-peixe) e um “Estilo de Combate” (como lutador ou atirador). Você também inventa a personalidade, a aparência e o passado do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de ONE PIECE.

Antes de mergulhar no passo 1 logo abaixo, pense sobre o tipo de pirata que você quer jogar. Você pode ser um atirador corajoso, um ninja furtivo, um lutador fervoroso, ou um okama extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional, como um atirador audaz que gosta de combate corpo-a-corpo.

Tendo um personagem em mente, siga estes passos e tome as decisões que refletem seu desejo. A concepção do personagem pode evoluir a cada escolha que você faz. O importante é que você venha para a mesa com um personagem que o anime a jogar.

Ao longo deste capítulo, usaremos o termo **ficha de personagem** para se referir a tudo aquilo que você utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno.

CONSTRUINDO LUFFY

Cada passo do processo de criação de personagens inclui um exemplo dele, com um jogador chamado Caio construindo seu personagem, o lutador Luffy.

I - ESCOLHA UMA RAÇA

Todo personagem pertence a uma Raça, uma das espécies humanoides inteligentes do mundo de ONE PIECE. As Raças mais comuns entre os personagens dos jogadores são os humanos. Algumas Raças também têm **variantes raciais**, como o humano de braços longos ou o mink robusto.

A Raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A Raça de um personagem garante certos traços raciais, tais como sentidos especiais, respirar debaixo d'água, ou a capacidade de usar eletricidade nos ataques. Sua Raça também aumenta um ou mais valores de Habilidade, que você determina no passo 3. Você deve anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais tarde. Ao escolher a Raça você também recebe Pontos de Vida Base, que devem ser adicionados no 1º nível junto com o Dado de Vida, explicado mais para frente neste capítulo.

Você deve registrar os traços concedidos por sua Raça na sua ficha de personagem. Lembre-se de anotar seu deslocamento base também.

CONSTRUINDO LUFFY, PASSO 1

Caio sentou-se para criar seu personagem. Ele decidiu que um humano normal se encaixa bem no personagem que ele quer para jogar. Ele observa todos os traços raciais dos humanos em sua ficha de personagem, incluindo o deslocamento de 9 metros.

II - ESCOLHA UM ESTILO DE COMBATE

Todo pirata possui um “Estilo de Combate”. O “Estilo de Combate” descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma ilha, lutar contra inimigos ou a realizar uma negociação tensa.

Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de um “Estilo de Combate”. Muitos desses benefícios são **Características de Combate** – um conjunto de habilidades que torna um personagem diferente dos membros de outros estilos. Um personagem também ganha uma série de **proficiências**: armas, perícias, Testes de Resistência. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que o seu “Estilo de Combate” proporciona a você no 1º nível.

III - ESCOLHA UMA PROFISSÃO

É normal que um pirata tenha um ofício em que ele é responsável no navio, sendo assim, escolha uma Profissão, que deve ter uma influência muito forte em sua personalidade. Ao escolher uma Profissão você se torna capaz de fazer diversas atividades e recebe **Perícias Especiais**, que apenas os praticantes dessa ocupação conhecem, também recebe proficiência em perícias e ferramentas relacionadas a sua Profissão.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua Profissão proporciona a você no 1º nível.

NÍVEL

Normalmente, o personagem começa no 1º nível e sobe de nível ganhando **Pontos de Experiência** (PE). Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das aventuras, embora ele possa ter sido um marinheiro, bandido ou pirata e ter feito coisas perigosas antes.

Começar no 1º nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. Se você já está familiarizado com o jogo, ou está entrando em uma campanha de RPG em curso, o Mestre pode decidir que você comece em um nível superior, pressupondo que o personagem já tenha sobrevivido a algumas aventuras angustiantes.

Anote seu nível em sua ficha de personagem. Se você partir de um nível mais alto, você deve anotar os elementos adicionais do seu “Estilo de Combate” além do 1º nível. Registre também seus Pontos de Experiência. Um personagem de 1º nível tem 0 PE. Um personagem de nível superior geralmente começa com a quantidade mínima de PE necessária para chegar àquele nível.

PONTOS DE VIDA E DADO DE VIDA








Os Pontos de Vida de um personagem definem o quão resistente ele é em combate e em outras situações perigosas. Os Pontos de Vida são determinados pelo Dado de Vida (tipo de Dado de Pontos de Vida).

No 1º nível, um personagem tem 1 Dado de Vida, e o tipo de dado é determinado pelo seu “Estilo de Combate”. O personagem começa com uma quantidade de Pontos de Vida iguais à jogada mais elevada possível para aquele dado, tal como indicado na descrição do “Estilo de Combate”, somado aos Pontos de Vida Base da Raça (você também adiciona seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3).

Anote os Pontos de Vida do seu personagem em sua ficha. Registre também o tipo de Dado de Vida do seu personagem e o número de Dados de Vida que ele possui. Depois de um descanso, você pode gastar Dados de Vida para recuperar Pontos de Vida.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na descrição do “Estilo de Combate” mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai anotar na sua ficha de personagem:

-  Jogadas de ataque com armas que você é proficiente.
-  Jogadas de ataque com Técnicas de Akuma no Mi.
-  Jogadas de ataque com Técnicas de Combate.
-  Testes de Habilidade usando perícias que você é proficiente.
-  Testes de Habilidade usando ferramentas que você é proficiente.
-  Testes de Resistência que você é proficiente.
-  CD dos Testes de Resistência das Técnicas e Haki.

O “Estilo de Combate” determina as proficiências com armas, as proficiências em Testes de Resistência, e as proficiências em perícias. As Profissões de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias, ferramentas e Perícias Especiais. Você deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dado ou outro número. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, em vez disso você o adiciona apenas uma vez, multiplica apenas uma vez e o reduz pela metade apenas uma vez.

CONSTRUINDO LUFFY, PASSO 2

Caio imagina Luffy investindo em batalha com seus punhos, e um chapéu de palha. Ele cria Luffy como um lutador e anota as proficiências do “Estilo de Combate” do lutador de 1º nível na sua ficha de personagem.

Como um lutador de 1º nível, Luffy tem 1 Dado de Vida – um d12 – e começa com Pontos de Vida iguais a 12 + seu modificador de Constituição + 10 Pontos de Vida da Raça humano. Caio toma nota disso e vai anotar o valor final depois que determinar a Constituição de Luffy (passo 3). Caio também anota o bônus de proficiência para um personagem de 1º nível, garantido pelo “Estilo de Combate”, que é de +2.

IV - DETERMINANDO VALORES DE HABILIDADE

Muito do que o personagem faz no jogo depende de suas cinco Habilidades: **Força, Destreza, Constituição, Sabedoria e Espírito**. Cada Habilidade possui um valor que deve ser anotado na sua ficha de personagem.

As cinco Habilidades e sua utilização no jogo serão mais detalhadas posteriormente. A tabela “Sumário de Valores de Habilidade” fornece uma referência rápida sobre quais qualidades são medidas com cada Habilidade, quais Raças aumentam certas Habilidades e quais Estilos de Combate consideram certa Habilidade particularmente importante.

Você gera os cinco **valores de Habilidade** do personagem aleatoriamente. Você então joga quatro dados de 6 faces, ou 4d6, e anota a soma dos três resultados mais altos. Você deve repetir este processo mais quatro vezes, de modo que tenha cinco números no final das jogadas. Se preferir economizar tempo ou não gosta da ideia de o acaso determinar seus valores de Habilidade, você pode usar os seguintes valores: 15, 14, 13, 10, 8.

Agora, você deve atribuir cada um dos cinco números jogados para cada uma das cinco Habilidades de seu personagem: Força, Destreza, Constituição, Sabedoria e Espírito. Depois, você deve fazer as alterações de seus valores de Habilidade a partir da sua escolha de Raça (Raça e variante racial, quando houver).

Depois de atribuir os valores de Habilidade, você deve determinar seus **modificadores de Habilidade** usando a tabela “Valores e Modificadores de Habilidade”. Para determinar um modificador de Habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de Habilidade e então dividir o resultado por 2 (arredondado para baixo). Anote os modificadores ao lado de cada um dos valores.

Valores e Modificadores de Habilidades			
Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

CONSTRUINDO LUFFY, PASSO 3

Caio decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 10, 8) para as Habilidades de Luffy. Por ser um lutador, ele coloca o maior número, 15, em Força. Sua próxima Habilidade mais alta, 14, vai para Constituição. Luffy pode ser um guerreiro ousado, mas Caio decide que o Pirata seja um bom líder, então ele coloca pontuações decentes em Espírito. Depois de aplicar seus benefícios raciais (aumentando a Força em +2, Constituição +1 e Espírito +2), os valores e modificadores de habilidades de Luffy ficam assim: Força 17 (+3), Destreza 10 (0), Constituição 15 (+2), Sabedoria 8 (-1) e Espírito 15 (+2).

Caio preenche os Pontos de Vida finais de Luffy: 12 + modificador de Constituição (+2 para Constituição 15) + os Pontos de Vida Base para a Raça humano (10), chegando a um total de 24 Pontos de Vida.

V - DESCREVA O SEU PERSONAGEM

Depois de conhecer os aspectos básicos de jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais.

Você pode detalhar a aparência física e os traços de personalidade de seu personagem. Você deve escolher um **sonho** e uma **Profissão**. Posteriormente poderá também escolher **individualidades**, e os **defeitos** que um dia poderão miná-lo. Pode facultar também em seguir um **código de honra**.

Uma Profissão concede ao personagem uma característica de Profissão (um benefício geral) e proficiência em perícias, e pode também proporcionar proficiência com certos tipos de ferramentas. Você deve anotar essas informações, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.



AS HABILIDADES DO SEU PERSONAGEM

Você deve levar em conta os valores de habilidade e a Raça de seu personagem para criar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa Sabedoria deve pensar e se comportar de forma muito diferente de um personagem muito sábio e com pouca Força.

Por exemplo, um alto valor de Força geralmente corresponde com um corpo musculoso ou atlético, enquanto um personagem com um baixo valor de Força pode ser magro ou gordo, porém fraco.

Um personagem com destreza alta é provavelmente ágil e esbelto, enquanto um personagem com destreza baixa pode ser tanto desengonçado e desajeitado ou pesado e com dedos grossos.

Um personagem com Constituição alta geralmente parece saudável, com os olhos brilhantes e energia abundante. Um personagem com baixa Constituição pode estar sempre adoentado ou fragilizado.

Um personagem com Sabedoria alta pode ser altamente curioso e estudioso, enquanto um personagem com Sabedoria baixa pode falar de maneira simples ou facilmente esquecer detalhes.

Um personagem com Espírito alto exala confiança, que normalmente é misturado com uma presença forte ou intimidante. Um personagem com um Espírito baixo pode parecer bronco, desarticulado ou tímido.

CONSTRUINDO LUFFY, PASSO 4

Caio preenche alguns detalhes básicos de Luffy: seu nome, seu sexo (masculino), sua altura e peso e seu sonho (liberdade pela amizade). Sua elevada Força e Constituição sugerem um corpo atlético e saudável, e sua baixa Sabedoria sugere um grau de esquecimento.

Caio decide que Luffy tem um avô Vice-Almirante da Marinha, mas seu pai é líder dos Revolucionários. Ele cresceu com um treinamento duro que seu avô lhe impôs querendo torna-lo um marinheiro. Mas Luffy quer cumprir uma promessa que fez ao homem que lhe salvou – se tornar o novo Rei dos Piratas – assim Caio escolhe a individualidade Determinação, entre outras. Ele anota os bônus que estas individualidades lhe concedem.

VI - ESCOLHENDO O EQUIPAMENTO

O “Estilo de Combate” e a Profissão determinam o **equipamento inicial** do personagem, incluindo armas, e outros equipamentos de aventura. Você deve anotar esses equipamentos na sua ficha de personagem.

O valor da sua Força limita a quantidade de equipamento que o personagem pode transportar. Você deve tentar não comprar equipamento com um peso total (em kg) superior a 10 vezes seu valor de Força.

CLASSE DE RESISTÊNCIA

A sua **Classe de Resistência** (CR) representa quão bem o personagem evita ser ferido em combate. Algumas coisas contribuem para sua CR, como uma **Característica de Combate**, um escudo e o modificador de Destreza. A CR de um personagem é igual a 10 + seu modificador de Destreza.

ARMAS

Para cada arma que seu personagem portar, você deve calcular o modificador que ele irá usar quando atacar ou causar dano quando acertar com ela.

Quando você realizar uma jogada de ataque com uma arma, você joga um d20 e adiciona seu bônus de proficiência (somente se você possuir proficiência com a arma) e o modificador de habilidade apropriado.

🏹 Para ataques com **armas corpo-a-corpo**, você usa seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. A arma que possuir a propriedade acuidade, como uma katana, permite usar seu modificador de Destreza ao invés disso.

🏹 Para ataques com **armas à distância**, você usa seu modificador de Destreza para jogadas de ataque e dano. Uma arma que possuir a propriedade arremesso, como uma adaga, permite usar seu modificador de Força ao invés disso.

CONSTRUINDO LUFFY, PASSO 5

Caio anota o equipamento inicial do “Estilo de Combate” lutador e da Profissão. Seu “Estilo de Combate” adiciona a sua armadura seu modificador de Constituição, que combinados concedem a Luffy uma Classe de Resistência de 12.

Luffy usa os punhos para ataque corpo-a-corpo, usando assim seu modificador de Força para as jogadas de ataque e de dano. Seu bônus de ataque é o seu modificador de Força (+3) além de seu bônus de proficiência (+2), resultando em +5. Seu ataque desarmado causa 1d6 pontos de dano de concussão e Luffy adiciona seu modificador de Força ao dano quando ataca, resultando em 1d6 + 3 de dano de concussão. Quando arremessar uma adaga, Luffy tem o mesmo bônus de ataque (adagas, como armas com a propriedade arremesso, usam a Força para ataques e danos à distância), e a arma causa 1d6 + 3 de dano cortante quando acerta.



VII - REÚNA UM GRUPO

A maioria dos piratas não trabalha sozinho. Cada personagem desempenha um papel dentro de um navio, um bando pirata trabalha em conjunto com um objetivo comum. Trabalho em equipe e cooperação melhoram muito as chances de um grupo sobreviver a muitos perigos no mundo de ONE PIECE. Você deve interagir com os outros jogadores e com o Mestre para decidir o que seus personagens sabem uns dos outros, como eles se conheceram e que tipos de missões o grupo pode realizar juntos.

1.3 ALÉM DO 1º NÍVEL

À medida que um personagem se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência, representada por Pontos de Experiência. Um personagem que atinja um determinado número de Pontos de Experiência aprimora suas capacidades. Esse avanço é chamado de **subir de nível**.

Quando um personagem sobe um nível, seu “Estilo de Combate” o concede características adicionais, conforme detalhado na descrição do “Estilo de Combate”. Algumas dessas características permitem que você aprimore seus valores de habilidade, seja aumentando dois valores de habilidade em 1 ponto ou aumentando um único valor de habilidade em 2. Você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20. Além disso, o bônus de proficiência do personagem aumenta em determinados níveis.

Cada vez que você ganha um nível, você ganha 1 Dado de Vida adicional. Você deve jogar esse Dado de Vida e adicionar seu modificador de Constituição ao resultado, adicionando-o ao seu valor máximo de Pontos de Vida. Em vez disso, você pode usar o valor fixo indicado no seu “Estilo de Combate”, que é o resultado médio da rolagem de dado (arredondado para cima).

Quando o modificador de Constituição do personagem aumentar para um valor par, o máximo de Pontos de Vida do personagem aumentam em 1 ponto para cada nível que você tem. Por exemplo, quando Luffy atingir o 8º nível de lutador, ele aumenta seu valor de Constituição de 17 para 18, o que aumenta seu modificador de Constituição de +3 para +4. Em seguida, seu máximo de Pontos de Vida aumenta em 8 pontos.

A tabela “Avanço de Personagem” mostra a quantidade de Pontos de Experiência que você precisa para subir de nível, do 1º ao 20º, e o bônus de proficiência para personagens desses níveis. Consulte as informações da descrição do “Estilo de Combate” do seu personagem para ver quais as outras melhorias que você adquire a cada nível.

Avanço de Personagem		
Pontos de Experiência	Nível	Bônus de Proficiência (Estilo de Combate)
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6



CAPÍTULO 2

RAÇAS



“Não importa o quão profunda seja a noite, eventualmente, o dia voltará.”

— Brook

O mundo de ONE PIECE possui um único grande continente que envolve o planeta e inúmeras ilhas com as mais diversas geomorfologias e climas, que são encontradas até mesmo no céu e embaixo do mar. Neste mundo também existem os mais diferentes tipos de raças inteligentes, que o habitam. Desde pequeninos anões até gigantes com mais de 15 metros.

2.1 ESCOLHENDO UMA RAÇA

Os humanos são a raça mais comum no mundo de ONE PIECE, mas existem outras que se aventuram nos mares, como os homens-peixe e os gigantes. Seu personagem pertence a um desses tantos povos.

Humanos, humano-zarrões e homens-peixe são as Raças mais comuns em um grupo de piratas típico. Os celestiais, minks, anões e sirenos são piratas menos comuns.

Sua escolha de Raça afeta muitos aspectos diferentes de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo da carreira de aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você quer jogar.

A raça do seu personagem não só afeta seus valores de habilidade e traços raciais, mas também fornece sugestões para a construção da história do seu personagem. Vale a pena levar em consideração o porquê do seu personagem ser diferente como uma maneira de ajudar a escolher as individualidades e defeitos da personalidade de seu personagem.

2.2 CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

A descrição de cada raça inclui traços raciais que são comuns aos membros daquela raça. Os tópicos seguintes aparecem entre os traços da maioria das raças.

AJUSTE DE HABILIDADE

Cada raça aumenta um ou mais valores de habilidade do personagem. Como regra o aumento de valor não pode ultrapassar 20.

PONTOS DE VIDA BASE

Cada raça garante ao personagem pontos de vida iniciais que se somam aos pontos de vida recebidos pelos Estilos de Combate.

TAMANHO

As raças presentes no mundo de ONE PIECE têm muitas diferenças entre si, uma delas é o tamanho que cada uma possui.

DESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina quão longe você pode mover-se durante cada turno e ao viajar. Junto ao deslocamento normal, cada classe também apresenta um deslocamento de nado.

IDADE

A idade ajuda a passar uma imagem da personalidade do seu personagem, é normal acreditar que um homem muito velho deva ser sábio, embora, nada impeça que você crie um personagem com idade avançada e ingênuo.

TRAÇOS RACIAIS

Dentro de uma mesma raça haverá variações com diferenças visíveis, por exemplo, os minks cachorros serão totalmente diferentes de minks gatos, tanto em aparência quanto em traços de personalidade. São destacados nas raças 3 tipos importantes de variações, que alteram bastante as características de cada raça, são elas:

Características de Raça: São as características mais marcantes de cada raça e, na maior parte dos casos, apresentam aspectos positivos e negativos que o personagem irá carregar em toda sua jornada.

Variante Racial: Algumas raças proporcionam uma escolha que diferencia os membros de uma mesma raça, essa escolha pode ser referente a mudanças físicas e culturais, elas sempre proporcionam uma característica de raça adicional. Só é possível escolher uma variante racial.

Ancestralidade: Raças que possuem uma ligação genética ancestral com vários tipos de animais não humanos, podem ter os mais variados tipos de características, deste modo, são herdados traços deste ancestral, como um homem-peixe tubarão, que será mais feroz e com dentes afiados e poderosos.

TÉCNICAS INATAS

Algumas raças possuem características tão únicas que podem ser moldadas em técnicas, que vão se aperfeiçoando conforme a criatura evolui e domina o seu uso.



ANÕES

Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 8 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 10 e 15 centímetros (Miúdo).

Peso: Normalmente, entre 0,5 e 2 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.



Raça recomendada para aventuras que iniciem em níveis mais altos (10 ou mais)

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- 🎯 **Alvo Pequeno:** O corpo de um anão é muito mais difícil de acertar, enquanto estiver com o mesmo tamanho (Miúdo) e puder se mover, o anão recebe um bônus à sua CR de +1.
- 🎯 **Conexão com a Natureza:** O anão é proficiente e pode usar a Perícia Especial “Adestrar Animais” (Sabedoria ou Espírito), presente na profissão Adestrador no **Capítulo 4**, para tentar convencer insetos ou outros animais não hostis a te ajudarem em uma tarefa.
- 🎯 **Estômago Pequeno:** Itens consumíveis e alimentos feitos para criaturas de tamanho normal podem ser usados pela metade para garantir os mesmos bônus.
- 🎯 **Força de Gigante:** O dado de uma jogada de ataque corpo-a-corpo de um anão se torna o d10 (caso receba outro tipo de dado, prevalece o maior).
- 🎯 **Habitat Natural (Floresta):** Anões recebem +2 em Testes de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência) em ambientes com grande vegetação.
- 🎯 **Naturalista:** O anão pode escolher o treinamento “Alquimista” com a característica “Traços Culturais”, mesmo ele ultrapassando 7.000 pontos de experiência.
- 🎯 **Piscar:** Enquanto estiverem do mesmo tamanho (Miúdo) e puderem se mexer, anões recebem vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade), quando não estiverem em batalha. Dentro de uma batalha, podem tentar se esconder mesmo em plena vista, usando uma ação bônus, desde que tenham um lugar para se esconder.

PONTOS NEGATIVOS

- 🎯 **Corpo Pequeno:** Independentemente do “Estilo de Combate” escolhido em cada nível, o dado de vida de um anão sempre será o d8. Caso coma uma Akuma no Mi do tipo Zoan, se ela tiver o “Heavy Point”, os Pontos de Vida recebidos com a característica “Físico Animaresco” são subtraídos pelo valor do seu nível de personagem, vezes 3. Por exemplo, se estiver no 3º nível, são subtraídos 9 PV dos 80 PV recebidos, resultando em 71 PV totais, com essa característica.
- 🎯 **Ingenuidade Anormal:** Anões são muito ingênuos e recebem -5 em Testes de Habilidade de Sabedoria (Intuição).
- 🎯 **Manuseio Desajeitado:** O anão recebe desvantagem em jogadas de ataque ao tentar usar armas de tamanho normal.

TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.



APARÊNCIA

Os anões são uma raça de pessoas pequenas semelhantes aos humanos comuns, seus tamanhos variam alguns centímetros, mas podem ser facilmente envolvidos pelas mãos de um humano adulto. Eles têm caudas peludas, provenientes do seu traseiro, suas cabeças são quase tão grandes quanto seus corpos e muitos deles apresentam narizes pontudos e corpos arredondados.

PÁTRIA

Segundo histórias, são originados de uma ilha desconhecida que não tinha recursos o suficiente para os anões e partiram em busca de um outro lar. Os anões que escolheram o subterrâneo de Green Bit, uma ilha próxima de Dressrosa, são a Tribo Tontatta.

Green Bit é uma ilha de primavera com uma densa floresta composta de plantas e cogumelos enormes, que podem ser até maiores que prédios. Essas plantas foram cultivadas pelos próprios Tontattas, que possuem grande conhecimento sobre plantio.

Seu subterrâneo é igualmente florido, onde a visão das casas dos anões se mistura com a paisagem verde.

CULTURA

Tradicionalmente, os Tontattas estão sempre perto da natureza, possuem muita afinidade com animais, principalmente insetos, e adoram cultivar plantas e cogumelos, se orgulham muito em conseguir cultivar qualquer tipo existente.

Por conta da sua história em Dressrosa, não gostam de ser vistos por humanos normais e roubam tudo que quiserem de quem verem, sem entender que isso é algo errado, pois acham que é um pagamento por deixar o ambiente mais florido.

O Reino Tontatta possui pouco mais de 1.000 habitantes, entretanto, são muito bem organizados e hierarquizados. Possuem um rei e um exército organizado chamado de “Tonta Corps”, que utiliza muitos insetos e outros animais como ajudantes.

COMPORTAMENTO

Eles são extremamente fortes para seu tamanho, sendo capazes de derrotar um humano normal com grande facilidade, a ponto de lança-los longe com um golpe, destruir rochas sólidas e demolir estruturas de prédios com as mãos.

São muito crédulos e acreditam em qualquer pessoa por mais suspeito que ela pareça. Normalmente, só suspeitam de alguém caso isso implique diretamente em uma situação em que algum companheiro possa ser ferido ou seja advertido por um companheiro a não confiar.

HISTÓRIA

Segundo as lendas, os anões partiram de sua terra natal para procurar os recursos que seu país não tinha. Ao chegar no reino de Dressrosa, o rei da época propôs dar recursos e segurança aos anões, mas eles foram enganados e foi dado início a pior época para os anões, esse tempo ficou conhecido pelos Tontattas como “A Era da Escravidão”.

Por mais de 900 anos, durante o Século Perdido, os anões foram forçados a trabalhar até a exaustão sob o domínio da família real Donquixote, como artesões de joias, fizeram de Dressrosa um país mais rico.

Há 800 anos atrás, quando a família real Riku assumiu o trono de Dressrosa, o novo Rei aboliu essa escravidão e como pedido de desculpas, autorizou que os anões tirassem o que quisessem do país e dos habitantes sempre que tivessem vontade e que jamais precisariam trabalhar novamente.

Desde então, em Dressrosa, há “A lenda das Fadas”, que diz que tudo o que some é obra do capricho das fadas. Os ancestrais dos anões louvaram a gentileza do rei, como agradecimento, transformaram o país em uma linda terra coberta de flores.

Por volta de 400 anos atrás, Mont Blank Norland visitou o reino dos Tontattas e os ajudou a expulsar invasores humanos que tentavam tomar suas terras. Desde então, ele é considerado um herói para toda a tribo e, em sua homenagem, fizeram uma estátua de pedra de seu busto.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Sempre se referem aos humanos como “grande humano” e pelo grande tempo de escravidão, sempre desconfiam dos humanos que conhecem perguntando se são bons ou ruins, acreditando sem muito esforço na resposta que for dada para essa pergunta.

Como uma tradição, quando o humano se identifica como um bom humano, ele é forçado a se provar tirando todos os seus pertences e roupas.

ARMAS REDUZIDAS

Os anões possuem grande conhecimento de manufatura, são capazes de fazer em tamanho reduzido, para seu próprio uso, qualquer arma (Cortantes, Especiais, Marciais e Munições), que já tenham visto seu funcionamento, para isso, serão gastos 1/5 dos recursos normais da arma.

No entanto, armas de fogo ou que realizem uma jogada de ataque a distância, têm seu dano total reduzido pela metade, por conta do seu tamanho reduzido.

As armas recebidas pelo “Estilo de Combate” já são adaptadas ao tamanho da sua raça.



CELESTIAIS



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 10 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,50 e 2,50 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 80 e 200 kg.

Deslocamento: 12 metros.

Nado: 3 metros.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- ☞ **Afinidade Cultural:** Quando um celestial usa um dial com a propriedade “Absorção Rápida”, que exigem uma ação “Preparar” para absorver um elemento ou impacto, ele pode escolher usar sua reação no lugar. O celestial também pode apertar o botão do dial e acionar as funções “Absorção” ou “Liberação” com uma ação bônus.
- ☞ **Habitat Natural (Céu):** Um celestial não recebe nenhum tipo de penalidade por estar em altitude elevada.
- ☞ **Herança Cultural:** Um celestial conhece todos os tipos de dials e suas funcionalidades. No início do jogo, à escolha do jogador, o personagem recebe **3 dials cotidianos** de tipos diferentes e mais **1 dial bélico**, presentes no **Livro do Mestre**.
- ☞ **Leveza:** Os celestiais recebem uma redução de 2d6 em qualquer dano de queda.
- ☞ **Oxigênio Abundante:** Quando o celestial estiver a até 5.000 metros do nível do mar, ele recebe vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Acrobacia) e Testes de Resistência de Destreza.

PONTOS NEGATIVOS

- ☞ **Inadaptação (Água):** Os celestiais nunca interagiram com mares e rios densos no céu, além de terem asas que o atrapalham dentro d'água. Quando submersos, recebem desvantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Acrobacia).
- ☞ **Preconceito (Leve):** Os celestiais são raros nos oceanos normais, por conta das pessoas não serem acostumadas a verem suas asas, eles podem ser discriminados em uma "primeira vista", tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.

VARIANTE RACIAL

Os celestiais possuem crenças, culturas e filosofias diferentes o que resulta em uma variedade em seu modo de interagir com treinamentos e batalhas. Você deve escolher uma destas tribos para fazer parte.

BIRKANS

São os habitantes de Birka, uma ilha no céu ao sudeste de Skypiea. Suas asas têm maior diferença entre as outras tribos, suas penas apontam para baixo enquanto as asas dos Shandians e Skypeans apontam para os lados, alguns possuem uma aparência totalmente diferente, que lembra um bode. Geralmente são adeptos a cerimônias e usam vestimentas religiosas.

SHANDIANS

Os shandians encontraram seu lar no mar azul, na ilha Jaya, porém, um fenômeno marinho levou a tribo inteira, junto com metade da ilha, para os mares do céu. Após isso, os Skypeans tomaram suas terras e uma guerra se iniciou, desde então. Shandians usam vestimentas tribais e se ornamentam com pinturas e tatuagens pelo corpo todo, possuem grande apreço pelo treinamento físico e pelo espírito de guerreiro.

SKYPEANS

Os Skypeans são a raça mais pacífica que vive nas ilhas do céu e com diversas leis. Usam dials para tarefas diárias, como cozinhar e andar de barco. Se cumprimentam dizendo “Heso” (umbigo). Seus penteados tradicionalmente são moldados para parecerem duas antenas com bolinhas nas pontas. Eles também tendem a ter a cor de pele mais clara do que a dos shandians.



TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.

APARÊNCIA

Os celestiais são idênticos a humanos normais e possuem pequenas asas na parte superior de suas costas, que não passam de 70 centímetros, essas asas não são capazes de suportar o peso de seus corpos e acabam não tendo nenhuma função, além da estética. Cada raça tem asas diferentes, sendo a asa dos birkans as com mudança mais evidente, sendo a única que aponta para baixo; as dos shandians tem asas mais cheias, com penas mais longas e pontudas do que a dos skypeans.

PÁTRIA

Embora todos os celestiais tenham se originado de um lugar longínquo e misterioso, eles têm como terra natal as ilhas do céu, que ficam a 10.000 metros do nível do mar, com exceção dos shandians, que antes de irem para o céu, passaram mais de mil anos na Grand Line, criaram a cidade Shandora, na ilha hoje conhecida como Jaya.

As ilhas do céu existem nas duas camadas de mar de nuvens, sendo o primeiro mar a 7.000 metros acima no nível do mar azul, o Mar Branco e, 3.000 metros acima, fica o Mar Branco-Branco, esses mares são compostos por nuvens com as mesmas propriedades da água dos mares, chamadas de “Nuvens Marinhas”. Esses mares possuem menos densidade que o mar azul e não há um fundo que impeça que coisas despenquem em queda livre pelo céu.

Dentre os tipos de nuvens, ainda existem nuvens solidas e fofinhas que criam a superfície, chamadas de “Nuvens Insulares”, onde a maioria das cidades no céu são construídas.

As nuvens insulares, assim como as nuvens marinhas, são criadas quando um composto de kairoseki chamado “pirobloína” é liberado no ar por erupções vulcânicas e entra em contato com vapores de água. A densidade deste composto nos vapores de água determina se será criada uma nuvem marinha ou insular. Ambos os tipos de nuvens não são capazes de sobreviver no mar azul, em condições normais.

CULTURA

Cada povo do céu segue tradições diferentes, mas todos estão intimamente ligados ao uso diário de dials. Os birkans são uma civilização mais afastada e sua cultura se assemelha muito a cultistas religiosos e têm indícios de que a Lua seja uma “terra prometida” para os celestiais. Os shandians se comportam como indígenas e elegem um líder de tribo, possuíam várias superstições religiosas e têm como missão, deixada por seus antepassados, lutar e proteger a cidade de Shandia. Os skypeans são o povo mais predominante, o governante escolhido por eles tem seu cargo denominado de “Deus”. Também é uma sociedade extremamente burocrática, com leis que criminalizam e determinam quase tudo.

COMPORTAMENTO

Cada celestial é criado dentro de uma cultura e tende a seguir seus ensinamentos. Existe uma grande guerra entre os povos do céu pelas terras de Jaya, que foram lançadas no céu. Principalmente entre os shandians, expulsos destas terras pelos skypeans.

HISTÓRIA

Há 1.100 anos uma cidade chamada Shandora foi construída e coberta inteiramente de ouro na ilha de Jaya. Durante o Século Perdido, a cidade quase foi dizimada lutando para proteger um Poneglyph que se localizava abaixo de um enorme sino de ouro, e assim continuou fazendo por gerações.

Sem nenhum tipo de previsão, há 400 anos atrás, metade da ilha de Jaya é jogada nos mares do céu por um fenômeno marinho chamado de “Knock-Up Stream” (Corrente de Gancho), e com ela toda a cidade de Shandora e seus habitantes. Logo após isso, o Deus de Skypiea, da época, expulsa os shandians de Shandora, com seus exércitos. Renomeando essas terras de “Upper Yard” (Jardim de Cima). Muitos outros grandes pedaços da ilha de Jaya foram espalhados pelos mares do céu, junto a eles o sino de ouro foi separado de Shandora e caiu em cima de um pé de feijão de tamanho colossal, conhecida como Giant Jack.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Os celestes chamam os humanos de “povo do mar azul” e têm plena consciência de sua existência, diferente dos humanos, que duvidam da existência de pessoas no céu. Quando tem contato com humanos, os tratam como turistas e visitantes.



GIGANTES



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 20 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 13,00 e 20,00 metros (Enorme).

Peso: Normalmente, entre 15 e 45 toneladas.

Deslocamento: 7,5 metros.

Nado: 3 metros.

Raça recomendada para aventuras que iniciem em níveis mais altos (15 ou mais)

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- 👹 **Corpo Assustador:** Os gigantes naturalmente impõem suas presenças àqueles ao seu redor. Recebem +2 em Testes de Habilidade de Espírito (Intimidação).
- 👹 **Força Colossal:** O gigante se torna proficiente e dobra o bônus de proficiência em qualquer Teste de Resistência ou Teste de Habilidade de Força. Além disso, características e técnicas que se limitam a afetar apenas criaturas Grandes ou menores podem afetar também criaturas e alvos Enormes.
- 👹 **Grande Alcance:** Seus corpos imensos possuem maior facilidade para acertar alvos próximos, adicione +1 para acertar ataques corpo-a-corpo.
- 👹 **Guerreiro Nato:** O dado de uma jogada de ataque corpo-a-corpo de um gigante se torna o d12 (caso receba outro tipo de dado, prevalece o maior).
- 👹 **Resistência dos Gigante:** Independentemente do “Estilo de Combate” escolhido em cada nível, o dado de vida de um gigante sempre será o d12. Caso coma uma Akuma no Mi do tipo Zoan, se ela tiver a forma “Heavy Point”, são adicionados 3 Pontos de Vida a cada nível de personagem. Por exemplo, se estiver no 3º nível, são adicionados 9 PV aos 80 PV recebidos, resultando em 89 PV totais, com essa característica.
- 👹 **Tanque Natural:** Sempre que o gigante recebe um dano com valor igual a 10 ou maior, ele recupera 1d6 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida, desde que esteja consciente.

PONTOS NEGATIVOS

- 👹 **Desengonçado:** Quaisquer trabalhos manuais precisos e delicados ou ações que precisem de movimentos suaves se tornam uma tarefa difícil para corpos tão grandes. O gigante recebe -5 em Testes de Habilidade de Destreza.
- 👹 **Grande Alvo:** Toda jogada de ataque contra o gigante recebe +5 de bônus na jogada de acerto. Além disso, se o gigante for alvo de um efeito que permita que ela realize um Teste de Resistência de Força e Destreza para sofrer apenas metade do dano, ele falha automaticamente (essa característica não pode ser subjugada).
- 👹 **Imensidão:** O corpo do gigante é facilmente notado e mais barulhento que criaturas menores, recebe desvantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade).
- 👹 **Necessidades Gigantescas:** O corpo colossal dos gigantes gera a necessidade de recursos igualmente grandes. O gigante precisa de uma quantidade de alimento e líquido 100 vezes maior que a de um humano (o suficiente para mantê-lo alimentado, mas não para saciar sua fome de verdade) e ocupa o espaço de 30 tripulantes em um navio.

VARIANTE RACIAL

Muito raramente é possível ver os descendentes de gigantes com outras raças. Quando isso acontece, pode ocorrer do gigante híbrido receber características de ambas as espécies.

WOTAN

São filhos de gigantes com homens-peixe ou sirenos. Isso faz com que possuam tamanhos colossais e os traços físicos da aparência do povo do mar. Um wotan recebe as seguintes características adicionais:

- 👹 **Criatura do Mar:** Os wotans precisam de duas vezes mais água que gigantes em um dia normal e quatro vezes mais em um dia quente, para não receber Níveis de Exaustão.
- 👹 **Híbrido:** O wotan pode conter os traços únicos dos ancestrais do povo do mar. Você pode escolher não receber os “Traços Culturais” da raça gigante para receber a “Ancestralidade” da raça homem-peixe.
- 👹 **Preconceito (Severo):** Por serem julgados como membros de uma raça inferior ou ameaçadora, os wotans são rejeitados pela maior parte da raça humana, tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.
- 👹 **Respiração Adaptável:** O homens-peixe possuem brânquias e pulmões, possibilitando uma respiração normal em ambientes com água ou ar. As brânquias se fecham em contato com o ar, fazendo com que o homem-peixe sufoque, caso esteja submerso.

TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.

APARÊNCIA

São literalmente humanos gigantes na aparência, embora muitos gigantes tenham características mais exageradas do que a maioria dos humanos, tanto nas proporções do seu corpo quanto em traços faciais.

São tão grandes que, quando choram, suas lágrimas podem fazer com que grandes áreas do solo pareçam inundadas. Humanozarrões, em sua altura mais elevada, atingem no máximo a altura do joelho de um gigante e um humano normal atinge apenas o tornozelo, em comparação.

Gigantes normais têm no mínimo 12 metros de altura, e tendem a ter em média por volta de 20 metros de altura, quando totalmente crescidos.

PÁTRIA

A maioria dos gigantes têm como sua pátria a ilha Elbaf, que é comumente chamada de “a terra dos gigantes”, entretanto nem todos os gigantes são originados de Elbaf ou partilham sua cultura baseada em batalhas e orgulho. As características mais notáveis da paisagem são as montanhas íngremes da ilha e uma árvore extremamente grande presente no centro da ilha. A ilha possui várias vilas com casas de madeira, construídas com uma estética viking, e um grande reino.

Elbaf está localizada em uma região chamada Warland, suas águas são consideradas extremamente perigosas, apresentando fauna gigantesca, como peixes do tamanho de navios e morsas ainda maiores.

CULTURA

Elbaf sendo o maior reino dos gigantes, sua cultura é abraçada pela maioria dos gigantes espalhados pelo mundo. Desta forma, sua cultura fundada na honra e no orgulho dos guerreiros é a mais difundida entre os gigantes. Possuindo vestimentas e costumes parecidos com as dos vikings.

Todos os anos, os habitantes realizam um festival tradicional conhecido como “Solstício de Inverno”. Como o nome sugere, é realizado durante o final do ano para agradecer ao sol. Os cidadãos jejuam por 12 dias, tendo apenas água para sustentá-los e, após o período de jejum, um grande festival seria realizado para celebrar o fim do festival.

COMPORTAMENTO

Gigantes seguem estritamente um código de guerreiros, se houver qualquer tipo de disputa ou discussão entre quaisquer gigantes, eles devem lutar até a morte, com a crença de que o vencedor seria determinado pelos deuses de Elbaf. Além disso, qualquer disputa entre guerreiros deve ser feita de forma honrosa, com ataques de frente e nunca recorrendo a artimanhas, armadilhas ou golpes baixos.

Os gigantes vivem, no mínimo, três vezes mais que os seres humanos, o que faz com que sua percepção do tempo seja diferente do que qualquer outra criatura. Desta forma, eles estão propensos a investir enormes quantidades de tempo em quase qualquer tarefa.

Os gigantes também buscam uma forma honrosa de morrer, como a morte por batalha. E consideram como o pior destino uma morte vergonhosa.

HISTÓRIA

Dentro da história mundial, os gigantes não têm nenhuma grande participação ou feito.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

A força dos gigantes é extremamente respeitada pelos humanos e pelo Governo Mundial, são admirados a tal ponto que são a única raça não humana que pode integrar a Marinha.

ARMAS GIGANTESCAS

Por conta de suas proporções colossais, os gigantes utilizam armas incompatíveis com qualquer outra raça. Deste modo, se torna impossível para um gigante usar uma arma que não seja própria para o seu tamanho. Da mesma maneira, se torna impossível qualquer outra raça usar a arma de um gigante.

É possível pedir que um ferreiro crie armas para um gigante, nestes casos, será cobrado 10 vezes do valor da arma, e o mesmo se aplica para roupas e acessórios.

As armas recebidas pelo “Estilo de Combate” já são adaptadas ao tamanho da sua raça.

HOMENS-PEIXE



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 14 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,90 e 6,00 metros (Médio ou Grande).

Peso: Normalmente, entre 100 e 800 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 15 metros.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- ☀ **Força Superior:** O homem-peixe se torna proficiente e adiciona metade do bônus de proficiência (arredondado para baixo) em Testes de Resistência e Testes de Habilidade de Força.
- ☀ **Maestria Cultural:** O homem-peixe recebe proficiência no uso de tridentes.
- ☀ **Natação Superior:** O homens-peixe, quando estão debaixo d'água, recebem +1 para acertar jogadas de ataque corpo-a-corpo normais e de técnicas.
- ☀ **Respiração Adaptável:** O homens-peixe possuem brânquias e pulmões, possibilitando uma respiração normal em ambientes com água ou ar. As brânquias se fecham em contato com o ar, fazendo com que o homem-peixe sufoque, caso esteja submerso.
- ☀ **Visão Submersa:** Os olhos dos homens-peixe são adaptados para funcionar normalmente embaixo d'água, fazendo com que consigam enxergar até 36 metros, em caso de escuridão total eles só enxergam em tons de cinza.

PONTOS NEGATIVOS

- ☀ **Criatura do Mar:** Os homens-peixe precisam de duas vezes mais água que humanos em um dia normal e quatro vezes mais em um dia quente, para não receber Níveis de Exaustão.
- ☀ **Preconceito (Severo):** Por serem julgados como uma raça inferior ou ameaçadora, os homens-peixe são rejeitados pela maior parte da raça humana, tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.

ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de peixe ou criatura do mar que o homem-peixe possui como ancestral, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, um homem-peixe ouriço-do-mar terá vários espinhos em suas costas ou um homem-peixe baiacu terá a capacidade de se inflar.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Mestre.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial "Predador" no lugar.



APARÊNCIA

Os homens-peixe podem variar sua aparência de tal forma, que um leigo pode dizer que nem pertencem a mesma espécie, e isso acontece mesmo com homens-peixe que tenham uma ancestralidade provida do mesmo animal, por exemplo: dois homens-peixe polvos podem ser bem diferentes um do outro, um possuindo ventosas em seus braços o outro não, talvez, nem possuindo mais de dois braços e até tendo cores diferentes.

Alguns homens-peixe podem ser mais parecidos com humanos, tendo sua estrutura corporal semelhante, só mudando a cor da pele e apresentando guelras no pescoço, que são comuns a todos os homens-peixe.

Dependendo do animal ancestral, o homem-peixe vai apresentar mudança na aparência, características únicas e mudanças na personalidade, por exemplo: um homem-peixe tubarão branco, além de ter dentes afiados que nascem rapidamente após extraídos, pode herdar uma personalidade mais agressiva, típica de predadores.

PÁTRIA

Seu lar é a Ilha dos Homens-Peixe, uma ilha completamente submersa, 10.000 metros abaixo do nível do mar, protegida dentro de uma grande redoma, que parece uma bolha de sabão. A ilha reside bem abaixo da Red Line, em uma passagem submersa que conecta as duas metades da Grand Line, Paradise e Novo Mundo, sendo uma das duas formas de se passar de uma parte para outra, e a única que permite a passagem de navios.

Esta redoma foi produzida através da resina yarukiman, produzida pelas raízes da árvore Yarukiman Mangrove, que chegam até a ilha. Esta redoma protege a ilha da grande pressão do mar e ao mesmo tempo permite que seja preenchida com ar. O ar é fornecido pelas raízes da Árvore Solar Eva, ela também provê a luz do Sol, da mesma forma que faz com o oxigênio, ela absorve a luz da superfície e libera pelas suas raízes, que percorrem 10.000 metros até a Ilha dos Homens-Peixe, desta maneira, o dia e a noite também ocorrem na ilha.

A existência das raízes destas árvores no fundo do mar foi o motivo da escolha deste lugar para criarem a Ilha dos Homens-Peixe. A ilha é basicamente composta por um enorme recife de corais que se apoia dentro da bolha e assume a função de base da ilha, onde foi construída uma cidade que se mescla à paisagem composta de corais de todos os tipos e cores.

CULTURA

A cultura local da Ilha dos Homens-Peixe, dita por muitos como um paraíso submerso, é de uma ilha turística e forte comércio. O principal motivo disso se deve ao fato da ilha ser parada obrigatória de piratas e viajantes que desejam ir ou voltar do Novo Mundo. Desta forma, existem várias formas de atrair turistas, como a Baía das Sereias. A ilha também possui uma famosa fábrica de doces e se orgulha muito do Dojo Homem-Peixe, onde é ensinado o caratê homem-peixe. O uso de bolhas de resina yarukiman faz parte do seu dia-a-dia, usado como meio de transporte, chão e até rodovias.

A ilha é governada pelo rei e a família real Ryugu, mantendo assim, um governo monárquico.

COMPORTAMENTO

Homens-peixe podem respirar tanto o ar quanto na água e são, em média, 10 vezes mais fortes que humanos comuns e enquanto outros seres perdem metade da força embaixo d'água, os homens-peixe ficam ainda mais fortes.

Suas personalidades são extremamente parecidas com a dos humanos, e por conta de todo o histórico de opressão, muitos podem ter pensamentos extremistas de segregação com a raça humana.

HISTÓRIA

Durante o Século Perdido, um homem da superfície, chamado Joy Boy, prometeu à Ilha dos Homens-Peixe usar o poder da princesa sereia, para realizar uma determinada tarefa que envolvia a grande arca, Noah. Joy Boy falhou em manter sua promessa, então deixou um pedido de desculpas em um Poneglyph na Floresta do Mar, junto com seu legado de que alguém no futuro cumprirá a promessa. Até a chegada desse dia, Noah é guardado perto da Ilha dos Homens-Peixe, para garantir que o dia prometido chegue.

Até 200 anos atrás o mundo desprezava os homens-peixe e sirenos, os considerando nada mais que uma outra espécie de peixe. Recusando oferecer os mesmos direitos que os humanos tinham, como a liberdade e o direito à vida. Isso acabou quando foi feito um acordo oficial entre o Governo Mundial e a Ilha dos Homens-Peixe. Porém, ainda nos dias atuais, ocorrem sequestros e o mercado negro de escravos, como resquício desta época.

Por ser a única maneira de qualquer navio entrar no Novo Mundo, pois a passagem por Mary Geoise obriga deixar o navio para trás, a ilha era frequentemente visitada por piratas de passagem. Quando a Grande Era dos Piratas começou, esse problema aumentou para proporções extremas.

Com esta situação, habitantes eram constantemente sequestrados e vendidos como escravos, principalmente sereias, pela sua beleza. Para evitar esta situação, o rei teve que criar alianças com piratas poderosos que declarariam a Ilha dos Homens-Peixe como seu território e forneceriam proteção, recorrendo a novos quando o antigo morre ou cessa atividades. Como resultado, a ilha passava a ser diretamente protegida e uma paz estável foi alcançada.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Embora, dentro da ilha, a maioria dos homens-peixe e sirenos tenham uma boa interação com humanos, existe uma grande diversidade de pensamentos, em geral há uma relação amistosa, mas muitos acabam tendo convicções extremistas como sentir medo dos humanos ou os consideram uma raça inferior. Isso se deve a toda a história de opressão sofrida nas mãos da humanidade.

HUMANOS



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 10 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,50 e 5,00 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 65 e 600 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

- ▣ **Adaptação:** O humano escolhe 3 Perícias para adicionar sua proficiência, à sua escolha.
- ▣ **Especialização:** O humano escolhe uma habilidade e aumentar em +1, mesmo que tenha sido afetada pelo “Ajuste de Habilidade”.
- ▣ **Resiliência:** O humano escolhe 1 Teste de Resistência para ser proficiente, à sua escolha.
- ▣ **Versatilidade Humana:** O humano adiciona metade do bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer Teste de Habilidade que fizer e que ainda não possua o bônus de proficiência.

VARIANTE RACIAL

Além dos humanos normais, existem outras tribos que possuem características únicas tanto corporal quanto cultural. Alguns se tornaram piratas famosos, porém, normalmente, sua presença no mundo é muito incomum e raramente são vistos em sociedades. Você deve escolher pertencer a um desses tipos.

HUMANOS NORMAIS

Os humanos são a raça mais presente em todo o mundo e bastante diversificados, seja em cultura, modo de agir e até mesmo aparência. Por serem tão imprevisíveis, eles se mostram a raça mais perigosa de todas, e apesar de não terem atributos físicos tão avantajados, sua capacidade de adaptação é algo acima do comum.

Característica de Raça Adicional: Você aprende qualquer treinamento de até 7.000 pontos de experiência, presente no **Capítulo 5**, independente de necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias.

HUMANOZARRÕES

São humanas normais que possuem corpos que atingem proporções absurdas. Existem casos de humanozarrões com mais de 8 metros, o que pode chegar a assustar até os pais, se tiverem uma estatura normal.

Característica de Raça Adicional: Seu tamanho aumenta para Grande e você recebe +2 em Testes de Habilidade e Resistência de Força e -1 em Testes de Habilidade e Resistência de Destreza.

TRIBO BRAÇOS LONGOS

Uma tribo com duas articulações nos membros superiores, ou seja, dois ombros em cada braço, fazendo os braços serem mais longos, tendo maior alcance e melhor mobilidade com os braços.

Os membros dessa tribo, que seguem sua cultura, geralmente estão vestidos de Changpao (veste tradicional chinesa) e sempre possuem algo escrito em kanji em suas roupas, o kanji muda de membro para membro. Por causa de uma guerra de mais de mil anos com a Tribo Pernas Longas, existe uma grande inimizade entre esses dois povos que perdura até hoje.

Característica de Raça Adicional: Alcance de 3 metros em jogadas de ataque corpo-a-corpo, quando utilizando os braços e recebem +2 Em Testes de Habilidade de Destreza (Prestidigitação).

TRIBO PERNAS LONGAS

Essa tribo possuem as pernas muito mais alongadas que os humanos normais e com uma musculatura forte.

Tradicionalmente, os membros dessa tribo deixam suas pernas totalmente expostas e possuem uma tatuagem em uma de suas coxas. Por causa da antiga guerra, a Tribo Pernas Longas rivaliza e entra em conflitos com a Tribo Braços Longos.

Característica de Raça Adicional: Alcance de 3 metros em jogadas de ataque corpo-a-corpo, quando utilizando as pernas e seu deslocamento normal se torna 12 metros.

TRIBO PESCOÇO DE COBRA

Os membros da Tribo Pescoço de Cobra têm pescoços mais longos que os de um ser humano normal, o tamanho varia desde um pouco mais alongados a até 1 metro de comprimento, o que os torna muito mais altos que a maioria dos humanos comuns. Normalmente possuem os corpos muito finos o que os tornam mais parecidos com as cobras.

Os membros da tribo parecem decorar seus pescoços com anéis ou tatuagens em seus pescoços, semelhantes à tradição de tatuagens que os membros da Tribo Pernas Longas têm nas pernas.

Característica de Raça Adicional: Vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) que dependam da visão.

TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.

APARÊNCIA

Humanos podem ter tons de pele pastel mais escuros e mais claros, a estrutura de seus corpos é parecida, porém, a proporção pode variar bastante, tendo desde cabeças enormes ou muito pequena; terem pernas absurdamente alongadas e seu torço curto.

Há também aqueles que possuem uma mutação real, como a Tribos de Braços Longos e tribos que os integrantes possuem três olhos e poderes misteriosos.

PÁTRIA

Os Humanos estão espalhados por todo o mundo, grande parte da humanidade vive sob o domínio e acata totalmente as ordens do Governo Mundial, uma organização criada há 800 anos e apoiada por mais de 170 nações. Essas nações respeitam a autoridade da Marinha e recebem sua proteção. Com exceção das sociedades mais pobres, que não podem pagar o Tributo Celestial, e por conta disto não podem se afiliar ao Governo Mundial.

Acima do governo Mundial estão os Tenryuubitos, conhecidos por sua arrogância e crueldade, que são os descendentes de 19 das 20 famílias nobres que criaram o mundo atual, são considerados deuses e têm autoridade para fazer tudo o que quiserem, como matar por pura vontade ou tornar pessoas seus escravos, suas ações estão acima da lei imposta pelo Governo Mundial. Além disso, possuem total proteção do Governo Mundial, encostar em um Tenryuubito implica a aparição imediata de um Almirante da Marinha. Dentre os Tenryuubitos, estão os 5 Anciões, conhecidos como Gorosei, que detêm a máxima autoridade dentro do Governo Mundial.

CULTURA

Os humanos estão em praticamente todas as ilhas e cada uma possui uma cultura diferente, isso se deve ao fato de conviverem com os mais diversos climas e ambientes, sempre se adaptando e evoluindo. O governo local é muitas vezes organizado em monarquias e a sociedade muda de acordo com a conduta do governante. Existe em muitas ilhas um sistema de classes desigual, havendo grupos muito ricos e outros muito pobres. Também existem graus diferentes de evolução, como sociedades primitivas ou com domínio de tecnologias futurísticas.

A principal ferramenta de sobrevivência humana é a união, desta forma, conseguem sobreviver a climas rígidos e até a animais muito superiores em força e agilidade. Sua cultura se desenvolve a partir do ambiente, fazendo com que sociedades que vivem no deserto sejam totalmente diferentes de uma que vive em montanhas congeladas.

COMPORTAMENTO

Humanos tendem a sempre buscar a socialização para conseguir sobreviver. Ao mesmo tempo, o conflito causado por suas diferenças de crenças e opiniões podem gerar confrontos e guerras, assim como todas as raças, existem humanos com o coração bondoso e aqueles com muita maldade.

HISTÓRIA

Dentro da história da humanidade existe uma lacuna no tempo, conhecido como “O Século Perdido”. Nada se sabe sobre esse período e pesquisar sobre ele é estritamente proibido pelo Governo Mundial, caso a Marinha ou a Cipher Pol (agência de inteligência do governo) descubram, o crime é punido com a morte.

O início da história conhecida começa logo após o Século Perdido, com a formação do que hoje é conhecido como Governo Mundial por 20 Reinos aliados, posteriormente, suas famílias reais se mudaram para a Red Line, criaram Mary Geoise e hoje são conhecidos como Tenryuubitos, com exceção da família Nefertari que decidiu continuar no reino de Alabasta.

Desde então, o Governo Mundial criou a Marinha como força militar que busca prender criminosos e manter a ordem em todo o mundo.



KUJAS

Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,50 e 3,00 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 60 e 190 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.



Raça recomendada para aventuras que iniciem em níveis mais altos (10 ou mais)

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- ☸ **Charme Exótico:** As kujas possuem traços diferentes de outras mulheres e por causa da sua cultura, se comportam de maneira única. Isso faz com que homens e mulheres tenham curiosidade e se encantem por elas. Independente da sua aparência ou corpo, as kujas possuem vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Atuação, Enganação e Persuasão) feitos contra criaturas que sintam atração por mulheres.
- ☸ **Cobra Companheira:** Toda kuja recebe em seu nascimento uma cobra para acompanhá-la por toda sua vida. Você escolhe o nome da cobra e ela entende tudo que você falar, podendo realizar pequenas tarefas, como trazer uma toalha para o seu banho. Ela é totalmente obediente a você e renunciaria até a própria vida se ordenada. Quando em combate, a cobra age no mesmo turno que você. Essa cobra tem as características presentes na ficha abaixo “Cobra Bélica”.
- ☸ **Iniciação no Haki:** Desde a infância as kujas são ensinadas sobre todas as formas de Haki e, quando mais velhas, começam seu treinamento para aprender a usá-lo. A partir do 2º nível de personagem e a cada nível par, a kuja recebe 1 Ponto de Ambição. Ao chegar no 12º nível, a kuja recebe 2 Pontos de Ambição por nível, normalmente, como descrito no **Capítulo 7**. Esta característica **não garante** o despertar do Haki.

Cobra Bélica		Nível de Desafio: 1		Experiência: 200	
Classe de Resistência: 13 Pontos de Vida: 22 (4d8+4) Deslocamento: 7,5 metros		Bônus de Proficiência: +2 Tamanho: 2 metros (Médio)			
FOR	DES	CON	SAB	ESP	
11 (0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (0)	10 (0)	
Características	Classificação: Tipo B, Normal. Invulnerabilidade à Condição: Envenenado. Perícia: Furtividade +5. Teste de Resistência: Destreza +5.				
Aspectos	Agarrador: A cobra tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura agarrada por ela.				
Ações	Picada: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 metro, uma criatura. Acerto: 2 (1d4) de dano de veneno e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou receberá a condição “Envenenado” por 1 minuto. Até a duração do veneno acabar, o alvo receberá 1d4 no final de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o envenenamento sobre si com um sucesso.				

PONTOS NEGATIVOS

- ☸ **Isoladas do Mundo:** Kujas viveram suas vidas inteiras na mesma ilha e com as mesmas pessoas, compartilhando as mesmas crenças e cultura. Quando elas saem de sua ilha, Amazon Lily, elas não conhecem nada do mundo exterior e mesmo após muitos anos, ainda é difícil se adaptar a um mundo totalmente novo. Recebem desvantagem em Testes de Habilidade de Sabedoria (História).
- ☸ **Misandria:** A maioria das kujas nunca viram um homem com seus próprios olhos e muitas histórias ruins foram criadas sobre eles. Por conta disso, ao interagir com qualquer criatura humanoide do sexo masculino, a kuja deve passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Intuição) CD 15, para não considerar a criatura um potencial inimigo. A criatura que não for considerada um inimigo se manterá assim até que faça alguma ação que a kuja possa considerar hostil, quando isso acontecer, o teste deve ser repetido.

Quando a kuja considera uma criatura amigável um potencial inimigo, jogar 1d6 e reaja de acordo com o número do dado correspondentes ao resultado, presentes na tabela “Raiva Irracional”.

Raiva Irracional					
1	Você tolera a criatura, mas não olha para ela.			4	Você vai para outro lugar, longe da criatura.
2	Você escolhe não acreditar em nada que a criatura falar.			5	Você insulta a criatura.
3	Você não escuta nada que a criatura falar.			6	Você tenta expulsar ou restringir a criatura.

TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.

APARÊNCIA

As kujas são mulheres humanas nascidas em Amazon Lily, dos mais variados tamanhos e tipos corporais, forjadas como guerreiras desde pequenas, vestem roupas pequenas, semelhantes a biquínis e roupas de banho, quando estão exercendo funções de segurança usam capas que se estendem dos ombros aos pés. O parâmetro de beleza das kujas é a força física, quanto mais forte uma guerreira é mais bela aos olhos das kujas ela se torna.

PÁTRIA

Todas as kujas são originadas de Amazon Lily, uma ilha montanhosa localizada no Calm Belt. Isso faz com que o acesso a ilha seja de extrema dificuldade mesmo para a Marinha, por causa da falta de ventos, falta de correnteza e quantidade absurda de Reis dos Mares que rodeiam a ilha.

Suas construções são semelhantes às da China antiga e muitas são construídas usando as montanhas como apoio, dentro da ilha existem 4 pontos principais: o Palácio da imperatriz; o Ringue de Batalha, onde as kujas lutam por diversão; o Forte, onde se reúne a força militar da ilha e a Cidade, onde vive a maior parte da população.

CULTURA

São uma tribo que cultua a força física como a maior das qualidades e são extremamente ligadas as cobras, que são parte do seu cotidiano, como companheiras para tarefas e batalhas, além disso, muitos das suas decorações, joias e vestes são inspiradas na aparência das cobras. Possuem uma regra antiga e absoluta que não permite que homens adentrem na ilha.

O nome dado às kujas é sempre o nome de uma flor (Dayse, Marguerite, Belladonna). São governadas por uma imperatriz que detém poder total e deve ser sempre a mais forte das guerreiras, ela é altamente respeitada por todas as kujas e possui uma guarda militar extremamente hierarquizada que cuida da segurança da ilha.

Diferente de grande parte do mundo, o Haki é uma parte importante da sua cultura, são instruídas desde sempre sobre sua existência e suas guerreiras mostram grande domínio sobre seu uso, por isso seu Haki é mundialmente famoso e chamado de “Haki das Kujas”.

Kujas não possuem conhecimento de quase nada que seja externo à ilha, muitas não saberiam reconhecer um homem se vissem e desconhecem a existência das Akuma no Mi

COMPORTAMENTO

Pelo fato de estarem isoladas, kujas são extremamente curiosas com tudo que seja do mundo exterior. Porém, como são uma tribo de guerreiras, estão sempre atentas e prontas para enfrentar qualquer um. Dificilmente confiam em homens e tem por certo que eles são criaturas violentas e selvagens.

Embora não haja homens na ilha, vez ou outra, kujas que saíram de Amazon Lily retornam grávidas e, por algum motivo, sempre nascem meninas.

HISTÓRIA

Muitas gerações atrás, as kujas construíram sua cidade no centro de uma cratera de uma ilha que, posteriormente, recebeu o nome de Amazon Lily, o que torna a ilha um grande forte. Por causa do isolamento, grande parte da cultura e crenças das kujas se mantêm inalteradas.

Desde o início, elas têm o costume de viajar para saquear navios tomando suas riquezas e outras coisas providas do mundo exterior. Ao longo dos séculos, ao encontrar homens, suas imperatrizes foram vítimas de um estado grave conhecido como “Doença do Amor” que por muitas vezes as levaram à morte.

USANDO SUA COBRA

As cobras das kujas podem ser usadas de maneiras únicas, durante seu turno e sem necessidade de usar ações, as kujas podem dar as seguintes ordens às suas cobras:

Arco de Cobra: As kujas comandam suas cobras para assumir o formato de um arco e podem usar flechas para realizar uma jogada de ataque à distância com arma, nesses ataques as kujas podem adicionar seu bônus de proficiência mesmo não tendo proficiência com arcos.

Restringir: As kujas podem comandar suas cobras para se prenderem nos membros de uma criatura Grande ou menor e se tornarem algemas tão duras quanto o aço, a criatura fica com a condição “**Incapacitado**” ou com a condição “**Agarrado**” e pode tentar encerrar as condições com um Teste de Resistência de Força CD 15. Para isso, a cobra deve acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo e substituir o dano por essa característica e, até que encerre o agarramento, fica com a condição “**Impedido**”.

LUNARIANOS



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 16 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,80 e 5,00 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 90 e 600 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 3 metros.

Raça recomendada para aventuras que iniciem em níveis mais altos (15 ou mais)

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

🔥 **Controle do Fogo:** Uma vez por turno, usando uma ação bônus, o lunariano pode adicionar 1d10 de dano de Fogo às suas jogadas de ataque corpo-a-corpo comuns e de técnicas, antes de saber se a jogada acertou. Esta característica pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao seu nível de personagem (mínimo de 1 uso), recuperando todos os seus usos após um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar esta característica 5 vezes por dia (mas apenas uma vez por turno), respeitado o uso limitado pelo seu nível, de forma conjunta com a sua jogada de ataque ou técnica, sem necessidade de uma ação bônus, recuperando todos os seus usos após um descanso longo.

🔥 **Corpo Forjado:** Com uma ação bônus, o lunariano pode alternar entre duas formas: “Ignição” e “Resiliente”.

🔥 **Ignição:** Enquanto nesta forma, o orbe de fogo presente nas costas do lunariano se extingue e ele recebe um aumento em sua velocidade.

- Ao usar a ação “Atacar” o lunariano pode realizar um ataque adicional (acumula com a característica “Ataque Extra”), mas apenas uma vez por rodada. Esta característica pode ser usada 3 vezes por dia e recupera todos os seus usos após um descanso longo;
- O deslocamento do lunariano se torna 15 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior);
- O lunariano pode usar sua ação bônus para receber vantagem na sua primeira jogada de ataque do turno.

🔥 **Resiliente:** Enquanto nesta forma, um orbe de fogo surge nas costas do lunariano e ele recebe um aumento em sua resistência.

- O lunariano aumenta em 1 a sua CR;
- O lunariano recebe resistência ao primeiro ataque que recebe em cada turno;
- O lunariano não consegue usar a característica “Controle do Fogo” ou Técnicas Inatas, que causem dano de Fogo, enquanto estiver nesta forma;
- Enquanto nesta forma, o lunariano não pode possuir um deslocamento maior que 9 metros.

PONTOS NEGATIVOS

🔥 **Cabeça à Prêmio:** O Governo Mundial busca capturar ou exterminar qualquer membro da raça lunariana, estando dispostos a recompensar com fortunas qualquer pessoa que possa lhes conceder mesmo pistas do paradeiro de um. Desta forma, se você mostrar sua aparência em público, o Mestre deve jogar 1d12, em um valor 10 ou menor, em algum momento do dia seguinte, irá surgir um grupo do Governo Mundial ou Marinha, comandado por um alto oficial (**Agente Líder** ou **Capitão da Marinha**, no mínimo), para te capturar.

🔥 **Preconceito (Severo):** Por possuírem grandes asas negras e fogo atrás da cabeça, as pessoas podem ser levadas pelas ideias supersticiosas e crenças para terem cautela ou preconceito em lidar com lunarianos, tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.



TÉCNICAS INATAS

Grças às características únicas de controle do fogo, pertencente à raça dos lunariano, conforme você se torna mais habilidoso no controle das chamas, você recebe as seguintes técnicas:

2º Grau	Hakka (Recebido no 7º Nível)		
	Ao receber dano, o impacto aciona as chamas do seu corpo e libera uma explosão contra tudo ao seu redor. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia ou Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 3 metros, Esfera
		Requisito	Reação
		Dano	5d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Andon (Recebido no 10º Nível)		
	Você libera uma rajada de fogo contra seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Alternativamente, você pode focar o ataque em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (15 metros em linha) que causa 9d12 de dano de Fogo.		
	9 Pontos de Energia ou Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	9d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Fushi (Recebido no 13º Nível)		
	Enquanto esta técnica durar, sempre que você estiver na forma “Resiliente” da característica “Corpo Forjado”, você se torna imune a qualquer tipo de dano (exceto dano Verdadeiro).		
	12 Pontos de Energia ou Usuário	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

APARÊNCIA

Os lunarianos possuem uma aparência exótica e única. Possuem uma pele morena, cabelos brancos e um par de asas com penas negras, com formato similar ao dos birkans, que moram nas ilhas do céu, porém, com um tamanho bem maior e proporcional ao corpo dos lunarianos.

Além das aparências físicas marcante, os lunariano possuem uma esfera de fogo constantemente queimando atrás da parte superior das suas costas e nuca.

PÁTRIA

Há centenas de anos atrás, antes de serem exterminados, os lunariano viviam no topo da Red Line, em um local conhecido como o “Reino dos Deuses”.

CULTURA

Sua cultura é atualmente um mistério, como consequência do extermínio de sua raça.

COMPORTAMENTO

Lunarianos tendem a esconder suas origens, se disfarçando e cobrindo todo o corpo. Comumente se abrigando em poderosas organizações criminosas.

HISTÓRIA

Na Red Line, muito antes da existência de Mary Geoise, os lunarianos eram cultuados como uma “Tribo de Deuses”, no entanto, sob circunstâncias ainda desconhecidas, os lunarianos foram quase extintos. Aparentemente, o Governo Mundial caça lunarianos em todo o mundo até hoje, recompensando qualquer um, com uma fortuna de \$ 100.000.000, por qualquer pista sobre o paradeiro de um lunariano. É dito que se o governo pôr as mãos em um lunariano ele será feito de cobaia para testes e nunca será solto.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Normalmente, humanos comuns desconhecem totalmente a existência de um lunariano. Mas ainda existem aqueles com maior conhecimento e que já ouviram histórias ou lendas sobre, junto com a informação de uma grande recompensa, dada pelo governo, por pistas de onde encontrar um.

MEIO HOMENS-PEIXE



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,70 e 3,00 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 80 e 220 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 9 metros.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- 🐟 **Adaptação:** O meio homem-peixe escolhe 2 Perícias para adicionar sua proficiência, à sua escolha.
- 🐟 **Dois Mundos:** Ao criar o personagem, você pode escolher receber um dentre os traços “Ancestralidade” dos homens-peixe ou “Traço Cultural” dos humanos.
- 🐟 **Natureza Solitária:** Meio homens-peixe conhecem tanto o mar quanto a terra e tendem a sempre se virar sozinhos. Recebem +2 em Testes de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência).
- 🐟 **Respiração Adaptável:** Meio homens-peixe possuem brânquias e pulmões, possibilitando uma respiração normal em ambientes com água ou ar. As brânquias se fecham em contato com o ar, fazendo com que o homem-peixe sufoque, caso esteja submerso.

PONTOS NEGATIVOS

- 🐟 **Criatura do Mar:** Os meio homens-peixe precisam de duas vezes mais água que humanos em um dia normal e quatro vezes mais em um dia quente, para não receber Níveis de Exaustão.
- 🐟 **Preconceito (Mediano):** É muito raro ver um meio homem-peixe e mais difícil ainda o reconhecer como tal, contudo, quando é reconhecido, isso torna qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.

ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de peixe ou criatura do mar que o homem-peixe descende, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, um peixe ouriço-do-mar terá vários espinhos em suas costas ou um homem-peixe baiacu terá a capacidade de se inflar. Como um híbrido, certas características podem não ficar aparente, até que o meio homem-peixe fique com raiva ou decida usar.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Mestre.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

TRAÇOS CULTURAIS

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua raça ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você. Escolha um número de **Treinamentos Gerais** igual a 1 + metade do seu modificador de Sabedoria, arredondado para baixo, presentes no **Capítulo 5**. Cada treinamento escolhido com essa característica não pode ultrapassar 7.000 pontos de experiência e ignoram a necessidade de tutor, dias de treinamento ou ferramentas necessárias. Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria.

Os treinamentos devem ser escolhidos ao criar o personagem e, posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria.

Alternativamente, você pode escolher aprender um único **Treinamento com Arma** qualquer, independentemente do seu modificador de Sabedoria e não aprender outros treinamentos com esta característica.



APARÊNCIA

Meio homens-peixe são os filhos de humanos com homens-peixe ou sirenos. Possuem a aparência de humanos normais com pequenos traços do peixe a que são descendentes, esses traços podem se tornar mais aparentes e maiores ou até surgir novos traços que antes não eram visíveis, fazendo o mestiço ficar ainda mais parecidos com homens-peixe normais, dependendo da vontade ou emoções dos meio homens-peixe, como o surgimento de barbatanas dorsais ou os dentes ficarem afiados. Também podem ser mais agressivos ou calmos, dependendo da natureza do animal.

Sua força física e resistência são maiores que a de humanos normais devido ao sangue dos homens-peixe que pulsa em suas veias.

PÁTRIA

Meio homens-peixe são mestiços e vivem entre dois mundos, a superfície e o fundo do mar, porém, qualquer um dos ambientes apresentam dificuldades para esses híbridos e, ainda que não seja algo absoluto, pode se mostrar muito cruel. Na superfície, ele pode sofrer discriminação por possuir detalhes diferentes em sua aparência e por ser metade homem-peixe e, vivendo na ilha dos homens-peixe, estará cercado pelo imponente e imenso mar, sem poder respirar na água como os outros seres. O local onde será criado varia para cada mestiço, de acordo com suas famílias.

Independentemente do local onde viva, um mestiço tende a se sentir deslocado, se vivem submersos na Ilha dos Homens-Peixe, durante sua infância vivenciarão seus amigos brincando no mar por horas enquanto não aguentarão mais do que alguns minutos. Se estiverem na superfície, terão que saber lidar com outros humanos que discriminarão suas diferenças, herdadas do povo do mar.

CULTURA

Por serem mestiços, acabam absorvendo bastante coisa, tanto da cultura humana quanto da cultura dos homens-peixe e sirenos. Isso faz com que sejam mais hábeis a conseguir uma abertura para conseguirem se relacionar de forma mais harmoniosa em acordos e negociações com ambas as raças. Quando conflitos entre essas duas raças atingem proporções muito altas, buscar a ajuda de um mestiço para acalmar as animosidades se demonstra uma boa estratégia.

Apesar disso, um meio homem-peixe pode nunca ser verdadeiramente aceito por ninguém, pois para um humano, ele parecerá mais homem-peixe e para um homem-peixe, parecerá mais humano.

HISTÓRIA

Meio homens-peixe tendem a ser raros em qualquer mar e não possuem uma história própria para seu povo. Eles podem ter contribuído tanto para a história dos homens-peixe e sirenos quanto para a dos humanos, pois não há relatos do início da existência do primeiro híbrido.

Pouco se sabe da sua espécie e uma pequena quantidade de pessoas conhecem sua existência, porém, a qualquer momento, um híbrido pode acabar fazendo grandes conquistas e ter seu nome gravado na história.

COMPORTAMENTO

Um meio homem-peixe tende a ser solitário dentro de uma sociedade normal, por conta disso, inclina-se a buscar formas alternativas de viver sua vida, dentre algumas das possibilidades, as mais comuns acabam sendo se isolando, aprendendo a se cuidar sozinho; procurar fazer parte de organizações restritas, grupos marginais ou criminosos que não irão discriminá-lo e podem ajudar em sua sobrevivência.

Sua grande força física e velocidade superior à de humanos comuns é muito valorizada e eles podem conseguir cargos altos nessas organizações mesmo sendo muito novos.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Para os meio homens-peixe, existe uma certa variedade de como funciona os relacionamentos com os humanos que podem reagir à sua aparência com curiosidade, medo, preconceito, indiferença e outros sentimentos. Dentre tantas formas de reação, dois comportamentos acabam se tornando mais marcantes para os meio homens-peixe; aqueles que vão segregar sua aparência e aqueles que não vão considerar isso como algo importante.

Em geral, aqueles que demonstram aceitar esses híbridos conseguem sua confiança e podem até ser tratados como família. Enquanto isso, aquele que o segrega ou o ridicularizam podem ser tratados com violência ou descaso.



MINKS



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,30 e 6,00 (Pequeno, Médio ou Grande).

Peso: Normalmente entre 50 e 900 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

Raça recomendada para aventuras que iniciem em níveis mais altos (10 ou mais)

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

🐾 **Electro:** Uma vez por turno, usando uma ação bônus, o mink pode adicionar 1d10 de dano Elétrico às suas jogadas de ataque corpo-a-corpo comuns e de técnicas, antes de saber se a jogada acertou. Esta característica pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao seu nível de personagem (mínimo de 1 uso), recuperando todos os seus usos após um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar esta característica 5 vezes por dia (mas apenas uma vez por turno), respeitado o uso limitado pelo seu nível, de forma conjunta com a sua jogada de ataque ou técnica, sem necessidade de uma ação bônus, recuperando todos os seus usos após um descanso longo.

🐾 **Furtividade Animal:** Nenhuma criatura consegue ter vantagens ao fazer um Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) para tentar localizar um mink, mesmo com o uso do Haki da Observação.

PONTOS NEGATIVOS

🐾 **Instintos Animalescos:** Para todo mink existe algum objeto que o faz perder o controle de alguma forma. Por exemplo, um mink coelho, ao ver uma cenoura, se sente impelido a deixar de fazer o que estava fazendo e ir morder a cenoura. Nesses casos, o mink deve fazer um Teste de Resistência de Espírito CD 15 para não sucumbir aos seus instintos e ficar 1d4 turnos “distraindo” (condição **Atordoado**), ou até que receba dano.

🐾 **Preconceito (Mediano):** Devido à aparência de um mink, é comum que os humanos os temam como se fossem criaturas perigosas, tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do Capítulo 5.

VARIANTE RACIAL

Minks tem como ancestrais diversas espécies de mamíferos com pelo, mesmo sendo o mesmo tipo de animal, por exemplo, um mink cachorro magro e baixo e um mink cachorro com o mesmo porte de um touro. Esses aspectos diferentes, como peso do corpo, força natural e agilidade separam os minks em 3 tipos:

ÁGEIS

São minks esguios e rápidos, em geral, possuem uma estatura abaixo da média o que faz com que sejam mais difíceis de notar. Seu pouco peso, faz com que se movam muito mais em menos tempo.

Característica de Raça Adicional: Seu deslocamento normal se torna 12 metros e seu deslocamento de escalada se torna 6 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).

MEÃOS

São minks que possuem um corpo médio e proporcional, muito semelhante ao dos humanos normais, só sendo distinguido pela quantidade de pelo, garras ou chifres. Um mink meão tem um corpo que lhe permite escolher entre ser rápido ou forte.

Característica de Raça Adicional: Seu deslocamento normal se torna 15 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).

ROBUSTOS

São minks altos e largos, possuem, naturalmente, muita força ou resistência. Seu tamanho pode chegar a assustar os próprios minks, o peso desses minks faz com que sejam imponentes apenas por pisar no chão.

Característica de Raça Adicional: Seu deslocamento normal se torna 12 metros e não pode ser reduzido por terreno difícil (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).



ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de mamífero peludo que o mink descende, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, uma toupeira terá garras poderosas e a capacidade de criar túneis no chão.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Mestre.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

APARÊNCIA

Os minks são uma raça de humanoides que possuem semelhança com todo tipo de mamífero que tenha pelo, fêmeas tendem a parecer mais humanas e homens mais animais. Desta forma, alguns parecem com leões, touros, cabritos e muitos outros.

PÁTRIA

A terra natal dos minks é uma ilha chamada de Zou, ela se encontra nas costas de um elefante milenar imenso, que está sempre vagando pelos mares, por este motivo, log poses e eternal poses não são capazes de encontrar sua localização.

O nome do elefante é Zunesha e duas vezes por dia, com sua tromba, ele joga a água do mar em Zou lavando a ilha, fenômeno conhecido como “Eruption Rain” (Chuva de Erupção), fornecendo animais e água do mar que é purificada e transformada em potável, pelos minks. A superfície da ilha é o couro da pele áspera e ondulada do elefante.

Na cidade principal, as casas se misturam com ruínas e florestas, no centro, existe uma enorme árvore em forma de baleia.

CULTURA

Minks possuem bastante orgulho de seu pelo que é parte de suas identidades. Não comem carne de animais peludos, mas não veem problema em comer carne de animais não peludos, como um hipopótamo. Eles são praticamente incapazes de ignorar seus instintos animais, por exemplo, um mink macaco não consegue resistir a uma banana e esquece até uma briga se aparecer a fruta na sua frente. Eles são muito carinhosos, ao agradecer ou cumprimentar uma pessoa eles a abraçam e dizem a expressão “garchu”.

COMPORTAMENTO

Minks são tidos como uma tribo de guerreiros sem igual, são naturalmente muito fortes e possuem a capacidade de gerar energia elétrica e liberar essa eletricidade com ataques poderosos. Possuem um forte treinamento de combate que mistura ao seu corpo ágil e instintos animais a treinamento com espada ou treinamento corporal.

Ainda possuem uma transformação poderosa, que ocorre quando um mink olha para a lua cheia, esta forma é chamada de “Sulong”, se usado por um mink sem treinamento, ele se torna uma besta descontrolada que ataca todos indiscriminadamente. Ao mesmo tempo que é uma transformação poderosa, ela também exige muito do usuário, que se esgota rapidamente nesta forma.

HISTÓRIA

É conhecido que Zou tem sido a casa da tribo dos minks por volta de 1.000 anos. Os minks também tem uma forte ligação com a família Kozuki, essa amizade existe há muitas gerações, fazendo com que cada uma das partes faça tudo que esteja ao seu alcance para proteger uma à outra.

A tribo mink também é responsável em proteger o tipo mais raro de poneglyph, o Road Poneglyph.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Minks frequentemente se referem aos humanos como minks sem pelos, porque acreditam que os seres humanos são minks macacos com menos pelos e, portanto, assumem que ambas as raças são iguais. Apesar dos boatos que os cercam, eles não têm nenhum rancor contra os humanos.

FORMA SULONG

Quando um mink olha diretamente para a lua cheia, usando uma ação bônus, seus pelos e cabelos crescem e ele se transforma imediatamente em uma fera com a pelugem branca, que perde a consciência e é controlada apenas por seus instintos, com grande agressividade. O único jeito de se manter consciente nesta forma é com o treinamento **Leão da Lua**, presente no **Capítulo 5**. Caso o mink esteja em uma batalha evitando olhar para a lua cheia exposta, para não se transformar, ele recebe desvantagem em todos os Testes de Habilidade e não pode usar sua concentração para outra coisa além de não olhar para a lua.

Enquanto estiver nessa forma, o mink é envolto de eletricidade por todo o corpo, seu movimento é dobrado e metade dele se torna movimento de voo, pode usar a característica “Electro” sem a necessidade de uma ação bônus e sem limite de usos. Também pode usar uma ação para liberar uma onda de eletricidade esférica a até 6 metros dele. Toda a criatura dentro desta área deve fazer um Teste de Resistência de Destreza CD 13 + o modificador de Espírito do mink. Sofrendo 3d12 de dano elétrico se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Após 1 minuto, o mink sofre 1 Nível de Exaustão ao final de cada um dos seus turnos seguintes, caindo inconsciente ao chegar no 6º nível. Para reverter a forma Sulong é necessário que em 1 turno o mink gaste uma ação, cobrindo os olhos com as mãos ou com algum tipo de pano.

SIRENOS



Ajuste de Habilidade: +2 em duas habilidades à sua escolha ou +2 para uma habilidade à sua escolha e +1 para duas habilidades diferentes ou +1 para 4 habilidades diferentes.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,80 e 6,00 metros (Médio ou Grande).

Peso: Normalmente entre 80 e 800 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 18 metros.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

PONTOS POSITIVOS

- 🦂 **Charme Natural:** Os sirenos recebem vantagem em qualquer Teste de Habilidade de Espírito (Atuação, Enganação e Persuasão).
- 🦂 **Falar com Peixes:** Você se torna proficiente e pode usar a Perícia Especial “Adestrar Animais” (Sabedoria ou Espírito), presente na profissão Adestrador no **Capítulo 4**, para tentar convencer peixes e animais marinhos não hostis a te ajudarem em uma tarefa.
- 🦂 **Força Superior:** O sireno se torna proficiente e adiciona metade do bônus de proficiência (arredondado para baixo) em Testes de Resistência e Testes de Habilidade de Força.
- 🦂 **Golpe de Cauda:** Com uma ação bônus, o sireno consegue usar sua cauda para fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo (desde que nesse turno você não tenha usado ou use a ação “atacar”), “Usar um Objeto” ou “Guardar e Sacar” uma arma.
O ataque corpo-a-corpo desarmado com esta característica causa 1d8 de dano de Concussão (mais o modificador adequado). Alternativamente, você pode escolher não causar o dano e agarrar a criatura.
- 🦂 **Maestria Cultural:** O sireno recebe proficiência no uso de tridentes.
- 🦂 **Natação Superior:** Sirenos, quando estão debaixo d’água, recebem +1 para acertar jogadas de ataque corpo-a-corpo normais e de técnicas.
- 🦂 **Respiração Adaptável:** Sirenos possuem brânquias e pulmões, possibilitando uma respiração normal em ambientes com água ou ar. As brânquias se fecham em contato com o ar, fazendo com que o sireno sufoque, caso esteja submerso.
- 🦂 **Salto Superior:** Ao fazer um salto, você pode usar uma ação para potencializar a força da sua cauda e fazer um salto parado de 9 metros de altura.
- 🦂 **Visão Submersa:** Os olhos dos sirenos são adaptados para funcionar normalmente embaixo d’água, fazendo com que consigam enxergar até 36 metros, em caso de escuridão total eles só enxergam em tons de cinza.

PONTOS NEGATIVOS

- 🦂 **Criatura do Mar:** Os sirenos precisam de duas vezes mais água que humanos em um dia normal e quatro vezes mais em um dia quente, para não receber Níveis de Exaustão.
- 🦂 **Inadaptação (Terra):** Apesar de conseguirem andar em terra firme, sirenos não conseguem ter uma boa locomoção. Enquanto estão em terra firme não conseguem usar a ação “Disparada”. Esta condição acaba quando os sirenos completam 30 anos e conseguem bifurcar suas caudas em terra firme ou se possuírem mais de uma cauda.
- 🦂 **Preciosidade:** Esta característica se aplica apenas às fêmeas da raça. Graças aos seus elevados preços no comércio de escravos e admiração de sua beleza pelos humanos, sereias são frequentemente alvos de caçadores.
- 🦂 **Preconceito (Severo):** Esse preconceito se aplica apenas aos sirenos machos, que são julgados, junto com os homens-peixe, como uma raça inferior ou perigosa, tornando qualquer tipo de interação possivelmente mais difícil, de acordo com as regras de preconceito do **Capítulo 5**.



ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de peixe ou criatura do mar que o sireno descende, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, um sireno polvo recebe uma cauda com 8 tentáculos ou um sireno arraia terá espinhos na sua cauda que injetam veneno em suas vítimas. Como um sireno, os aspectos da criatura marinha são mais aparentes na parte de baixo (geralmente uma cauda), porém, nada impede que um sireno tenha essas características em todo o seu corpo.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Mestre.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

APARÊNCIA

Os sirenos possuem aparência humana na parte de cima de seus corpos, começando a partir dos quadris, sua parte inferior parece com a cauda de um peixe, na maioria das vezes. Possuem uma beleza encantadora, principalmente as fêmeas, os machos muitas vezes têm a parte superior mais parecida com um homem-peixe.

Quando chegam aos 30 anos de idade, apenas as sereias são capazes de bifurcar suas caudas quando seus corpos não estiverem em contato com a água.

Assim como os homens-peixe, cada sireno descende de um tipo de peixe ou animal marinho e leva consigo suas características, por exemplo, uma sereia peixe dourado pode ter cabelos loiros, uma cauda alaranjada e olhos grandes.

Sirenos, em sua maioria, possuem uma estatura parecida com a de humanos normais, mas em alguns casos, podem chegar a ter mais de 10 metros.

Sirenos possuem uma ancestralidade com todos os tipos de peixes e criaturas do mar, dentre as mudanças na aparência, as mais comuns são: cor e tipos das escamas, formato da cauda e, em alguns casos, mudanças na parte superior do corpo, principalmente na cabeça, como formato do rosto, olhos, boca e cabelo.

Ao se emocionarem, essas características podem se tornar mais aparentes, como uma sereia tubarão, ao ficar com raiva, pode fazer crescer seus dentes e ficarem mais afiados.

Em casos muito raros, é possível que o sireno tenha a parte de baixo totalmente diferente do usual, por exemplo, tendo tentáculos de polvo ou a cauda de um cavalo marinho.

PÁTRIA

Os sirenos dividem sua existência com os homens-peixe, onde vivem em harmonia e têm até filhos que podem nascer sirenos ou homens-peixe. Na Ilha dos Homens-Peixe, são grande parte do atrativo de visitantes humanos, pois a beleza das sereias é espalhada por todo o mundo.

CULTURA

São uma raça muito mais pacífica que os homens-peixe, geralmente, mantendo suas próprias existências em segredo, por causa disso, existem muitas histórias de sereias que, secretamente, levaram homens que caíram no mar e foram salvos, levados em segurança para uma ilha próxima.

COMPORTAMENTO

São conhecidos como as criaturas que nadam mais rápido no mundo. Possuem grande facilidade em se comunicar com outros peixes e animais marinhos através de ondas sonoras transmitidas pelas suas bocas. Isso os ajuda a saber se localizar e para onde se mover dentro do mar.

HISTÓRIA

Compartilham a mesma história que os homens-peixe. Durante o tempo de escravidão foram a raça que mais sofreu com os seres humanos, principalmente as sereias, por conta de sua beleza, e ainda são alvo de sua cobiça, mesmo nos tempos atuais.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Sirenos têm muito medo de andar na superfície, principalmente as sereias, por conta de haver um forte mercado negro de escravos que paga muito caro para obter eles. Havendo um forte histórico de sequestro de sereias e isso acontece mesmo na Ilha dos Homens-Peixe, por humanos visitantes.

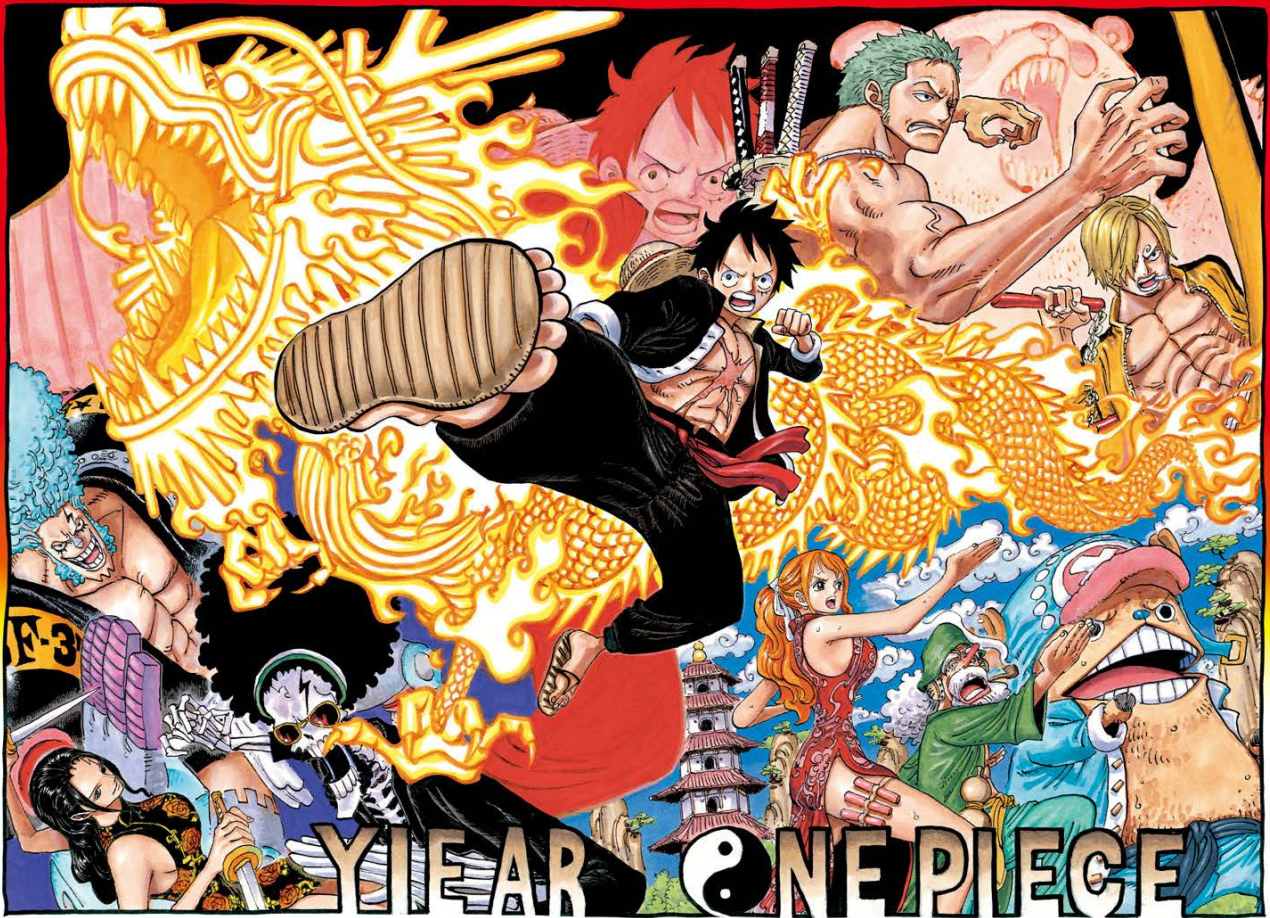
Quando não há este risco, os sirenos são muito simpáticos com os humanos e qualquer outra raça a qual eles tenham chance de conhecer.



CAPÍTULO 3

ESTILO DE

COMBATE



“Acima das nove montanhas e dos oito mares, não existe nada que eu não possa cortar!”

— Roronoa Zoro

Piratas são pessoas extraordinárias, motivados pela ânsia e pela excitação de uma vida que os outros nunca ousariam levar. Eles são aventureiros, compelidos a explorar os lugares mais sombrios do mundo.

3.1 ESCOLHENDO UM ESTILO DE COMBATE

O “Estilo de Combate” é a definição principal do que um personagem pode fazer. Os Estilos de Combate modificam a forma de um personagem perceber e interagir com o mundo, bem como seu relacionamento com as outras pessoas.

O “Estilo de Combate” dá a você uma variedade de características especiais, como a maestria em armas. Em níveis baixos, o “Estilo de Combate” confere apenas algumas características, mas à medida que o nível evolui, os números aumentam, ganhando novas características e aumentando o poder das já existentes. Cada “Estilo de Combate”, neste capítulo, possui uma tabela resumindo os benefícios que se ganha a cada nível e uma explicação detalhada de cada característica.

ESTILOS DE COMBATE					
Nome	Dado de Vida	Habilidade Primária	Proficiências em Resistência	Proficiências em Armas	Proficiências em Perícias
Atirador	D8	Destreza	Destreza e Sabedoria	Armas de Fogo, Lançador de Arpão, Bazuca, Canhão de Mão e Armas de Navio	Escolha 3 quaisquer
Carateca Homem-Peixe	D12	Força	Força e Constituição	Armas Marciais e Tridente	Escolha 2 entre: Acrobacia, Atletismo, Atuação e Intimidação
Ciborgue	D12	Sabedoria ou Força	Força e Sabedoria	Nenhuma	Escolha 2 entre: Atletismo, Investigação, Prestidigitação e Sobrevivência
Espadachim	D10	Força ou Destreza	Destreza e Espírito	Armas Cortantes	Escolha 2 entre: Atletismo, Intimidação, Intuição e Percepção
Guerreiro-Oni	D12	Força	Força e Constituição	Kanabo	Escolha 2 entre: Atletismo, Intimidação, Provocação e Sobrevivência
Guerrilheiro	D10	Força ou Sabedoria	Força e Destreza	Armas Cortantes, Armas de Fogo, Armas Especiais e Armas Marciais	Escolha 2 entre: Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História e Sobrevivência
Lutador	D12	Força	Força e Constituição	Armas Marciais	Escolha 2 entre: Atletismo, Intimidação, Provocação e Sobrevivência
Ninja	D8	Destreza	Destreza e Sabedoria	Katana, Kunai, Adaga, Shuriken, Foice e Arco	Escolha 2 entre: Acrobacia, Enganação, Furtividade e Prestidigitação
Okama Kenpo	D10	Força ou Espírito	Destreza e Espírito	Armas Marciais	Escolha 3 entre: Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição e Provocação
Rokushiki	D10	Força ou Destreza	Força e Destreza	Armas Marciais	Escolha 2 entre: Acrobacia, Atletismo, Enganação, Furtividade, História e Investigação

Todo “Estilo de Combate” dá ao personagem **Características de Combate** e **Técnicas de Combate** e conforme aumenta de nível, mais são adicionadas. Junto a isso, também recebe **Pontos de Energia**, essencial para o uso das técnicas recebidas pelo “Estilo de Combate” e para algumas características.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Características que adicionam habilidades únicas ao personagem e usando ações, ações bônus e reações. Possibilitam uma gama maior de feitos durante combates, explorações e interações com outros personagens. Cada característica dita as especificações, quantas vezes pode ser usada e seus requisitos.

EQUIPAMENTOS

Também são recebidos, ao escolher o “Estilo de Combate”, equipamentos iniciais como armas, munições e uma quantidade fixa de Bellys. Junto a isso existe uma quantidade de Bellys recebida que o jogador deve jogar.

TÉCNICAS DE COMBATE

Em determinados níveis o seu personagem tem acesso a características especiais chamadas de “Técnicas de Combate”, quando usadas ofensivamente, essas técnicas são sempre consideradas como uma “jogada de ataque especial”, qualquer característica que beneficie uma “jogada de ataque” não se aplica às técnicas, a não ser que a descrição da característica ou técnica diga o contrário.

As técnicas só podem ser utilizadas uma vez por turno, mesmo sendo técnicas diferentes, exceto, quando na técnica estiver especificado que ela seja usada com uma ação bônus.

Essas técnicas sempre fazem uso de Pontos de Energia, quando não houver mais pontos, seu uso se torna possível apenas ao sobrecarregar o próprio corpo.

Você aprende uma técnica no momento em que há uma fusão entre imaginar o seu uso e o treino necessário para que o movimento seja dominado e efetivo durante um combate. Cada grau de técnica é recebido em um determinado nível do “Estilo de Combate”.

Grau da Técnica Por Nível			
Nível	Grau	Nível	Grau
3º Nível	1º Grau	13º Nível	4º Grau
7º Nível	2º Grau	17º Nível	5º Grau
10º Nível	3º Grau	20º Nível	6º Grau

Detalhes como alcance, duração e efeitos que as técnicas causam estão no **Capítulo 10** deste livro. Os requisitos exigidos pelas técnicas são, normalmente, equipamentos ou ações que estão presentes nos **Capítulos 8 e 12**, respectivamente.

AÇÃO VERSÁTIL

Ações Versáteis são exclusivas para técnicas de 1º Grau, seja do “Estilo de Combate” ou da Akuma no Mi, que possibilitam o uso de técnicas junto de jogadas de ataque. Quando o personagem tem acesso a Característica de Combate “Ataque Extra”, e na descrição da técnica tenha como **requisito** uma “Ação Versátil”, você pode substituir um dos ataques por uma técnica em qualquer ordem sem perder os ataques restantes.

Exemplo: Um lutador possui a técnica “Overthrow”, que tem como requisito uma Ação Versátil. No 3º nível, o lutador não possui a característica “Ataque Extra”. Ao usar a ação “Atacar”, o lutador só pode realizar um ataque nesta ação. Então, ao usar a técnica “Overthrow” toda a ação será usada.

Quando o lutador chega no 5º nível, ele recebe a característica “Ataque Extra”. Ao usar a ação “Atacar”, é possível realizar dois ataques dentro da mesma ação “Atacar”. Técnicas com requisito “Ação Versátil” podem substituir um desses ataques, desta forma, é possível usar Overthrow e realizar mais uma jogada de ataque.

ATAQUE COMBINADO

Algumas técnicas podem ser usadas em conjunto com seus aliados (cada técnica descreve se é possível o Ataque Combinado), isso faz com que elas se sincronizem, aumentando seu poder de destruição. Quando usado o Ataque Combinado, **o dano de cada técnica envolvida aumenta em 2 dados de dano extra**.






Em qualquer momento durante um encontro, desde que nenhum dos envolvidos esteja impedido de usar suas ações, os personagens podem ignorar a ordem de iniciativa e combinar suas técnicas ao mesmo tempo. O uso do Ataque Combinado habilita uma “rodada especial” (que não conta para nenhum outro efeito) em que cada jogador pode fazer o uso de uma técnica, mas não será possível se mover ou usar qualquer outra ação, reação ou ação bônus. Após essa “rodada especial”, o combate segue normalmente, respeitando a ordem de iniciativa de onde ela parou.

A técnica usada durante o Ataque Combinado não consome nenhuma ação dos personagens, mas o desconto de Pontos de Energia/Usuário e possíveis efeitos ocorrem normalmente.

Cada personagem pode **participar** do Ataque Combinado 1 vez por dia e recuperar o seu uso após terminar um descanso longo. Ao atingir o **11º nível de personagem**, é possível participar desta característica até 2 vezes por dia (mas apenas uma vez por encontro) e recuperar 1 de seus usos após terminar um descanso longo.

REQUISITOS PARA UM ATAQUE COMBINADO

Para que uma técnica seja considerada apta a ser usada como um Ataque Combinado ela deve seguir as seguintes regras:

-  A técnica deve causar dano diretamente;
-  A técnica não pode causar condições;
-  A técnica não pode ter como alcance “Cilindro” ou “Esfera”, exceto, quando o centro da técnica não for você;
-  A técnica deve ter a duração “Instantâneo”;
-  A técnica deve possuir como requisito “Ação Versátil” ou “Ação”.

CLASSE DE DIFICULDADE

Cada “Estilo de Combate” vai definir sua Classe de Dificuldade (CD) de acordo com a sua proficiência e os modificadores das habilidades escolhidas. A CD das características de cada “Estilo de Combate” segue as mesmas regras da CD das técnicas.

PONTOS DE ENERGIA

Pontos de Energia são a representação do quanto de esforço físico ou mental uma técnica exige para ser realizada e ao mesmo tempo um parâmetro dos seus próprios limites e capacidades. Um personagem com todos os seus Pontos de Energia está completamente recuperado de uma batalha e emana vigor e responde rapidamente às situações. Um personagem sem Pontos de Energia está esgotado, ofegante e perto do seu limite para se manter consciente.

A quantidade de Pontos de Energia que seu personagem possui é estipulada pelo nível do personagem, esses pontos são utilizados em suas características e técnicas. Alguns treinamentos também fazem uso de Pontos de Energia.

Para recuperar Pontos de Energia gastos, o personagem deve realizar um descanso longo. Ao final do descanso, são recuperados pontos iguais à metade do seu nível de “Estilo de Combate”, arredondado para baixo.

Caso o personagem esteja com qualquer Nível de Exaustão, ao final do descanso longo, ele só recupera metade dos Pontos de Energia que normalmente recuperaria. Por exemplo, um personagem no 9º nível, ao terminar um descanso longo, normalmente recuperaria 4 Pontos de Energia. Caso ele esteja com exaustão, ele só recupera 2 pontos.

SOBRECARGA

As técnicas exigem muito esforço, gastando assim Pontos de Energia, que são o limitador do quanto se pode exigir do próprio corpo. Após um personagem gastar todos os Pontos de Energia, não poderá usar Técnicas de Combate, ele pode então escolher sobrecarregar o corpo e realizar ataques com uma Técnica de Combate sem os Pontos de Energia necessários.

Ao utilizar essa característica o jogador escolhe uma técnica e o grau desta técnica corresponde ao Nível de Exaustão a que ele ganhará ou aumentará logo após realizá-la.

O jogador não pode aumentar o Nível de Exaustão além do 5º, caso tente irá desmaiar automaticamente antes de conseguir. Por exemplo, um jogador não pode usar uma técnica que aumente 2 níveis de exaustão se ele já estiver no 4º Nível de Exaustão. Não é possível usar a sobrecarga em técnicas 6º grau do “Estilo de Combate”.

Conforme o Nível de Exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos pioram. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas de todos os níveis anteriores, sendo assim, uma criatura sofrendo o nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido pela metade além de sofrer desvantagem em Testes de Habilidade.

Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto que ela também tenha ingerido um pouco de água e comida.

EXAUSTÃO		
Grau	Nível	Condição
1º Grau	1	Desvantagem em Testes de Habilidade
2º Grau	2	Deslocamento reduzido à metade
3º Grau	3	Desvantagem nas jogadas de ataque e Testes de Resistência
4º Grau	4	Máximo de Pontos de Vida reduzido à metade
5º Grau	5	Deslocamento reduzido à 0
-	6	Desmaio

PONTOS DE VIDA

Pontos de vida são a representação da vitalidade do personagem, como sua saúde física ou quantidade de ferimentos presentes. Um personagem que está com poucos pontos de vida está gravemente ferido, com órgãos perfurados ou mesmo membros decepados. Um personagem com todos os pontos de vida está com boa saúde e totalmente recuperado.

Cada “Estilo de Combate” garante ao seu personagem pontos de vida adicionais a cada nível. Toda vez que você sobe um nível em algum “Estilo de Combate”, você pode jogar o dado de vida uma única vez e adicionar seu resultado, somado ao seu modificador de Constituição, aumentando os seus Pontos de Vida máximos.

Cada “Estilo de Combate” possui um dado de vida e inicia o primeiro nível com o resultado máximo do dado somado ao seu modificador de Constituição.

DADOS DE VIDA

Um personagem possui um número de Dados de Vida igual ao seu nível de personagem e pode gastar um ou mais no final de um descanso curto, até o máximo de Dados de Vida do personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador joga o dado e adiciona seu modificador de Constituição à jogada. O personagem recupera pontos de vida iguais à essa jogada. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada.

No final de um descanso longo, o personagem recupera todos os pontos de vida perdidos. O personagem também recupera os Dados de Vida gastos iguais à metade da quantidade total de Dados de Vida do personagem. Por exemplo, se um personagem tem oito Dados de Vida, ele pode recuperar quatro Dados de Vida ao terminar um descanso longo.

PROFICIÊNCIA

Os Estilos de Combate dão aos personagens a possibilidade de adicionar ao uso de armas e equipamentos o modificador de proficiência, além de garantir que seja adicionado a proficiência em Testes de Resistência.

Também é garantido o bônus de proficiência em perícias que o “Estilo de Combate” discrimina ou, caso esteja escrito na descrição, que você pode escolher.

ATIRADOR

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de atirador.

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Armas de Fogo, Lançador de Arpão, Bazuca, Canhão de Mão e Armas de Navio.

Kit de Ferramentas: Kit de Abrir Cadeado, Kit de Escalada e Kit de Primeiros Socorros.

Testes de Resistência: Destreza e Sabedoria.

Perícias: Escolha 3 perícias quaisquer.



EQUIPAMENTOS

Recebe: 2 pistolas ou 1 mosquete com 80 unidades de munição simples e 5d10 x 1000 Bellys.

O Atirador				
Nível	Proficiência	Dano Extra	Pontos de Energia	Características
1º	+2	+2	2	Hissatsu, Caminho do Atirador
2º	+2	+2	4	Esquiva Sobrenatural, Primeiros Socorros, Fuga Certa
3º	+2	+2	6	Técnica de Combate, Atirador de Elite
4º	+2	+2	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	+2	10	Ataque Extra, Carga de Adrenalina
6º	+3	+2	12	Talento Confiável, Alvo Travado
7º	+3	+2	14	Técnica de Combate
8º	+3	+2	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	+3	18	Recuo Estratégico
10º	+4	+3	20	Técnica de Combate
11º	+4	+3	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	+3	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	+3	26	Técnica de Combate
14º	+5	+3	28	Atirador Aguçado
15º	+5	+3	30	Mira Superior
16º	+5	+4	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	+4	34	Técnica de Combate
18º	+6	+4	36	Ataque Extra (3)
19º	+6	+4	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	+4	40	Técnica de Combate

OLHOS DE ÁGUA

Os atiradores têm grande visão e precisão, o que lhes permite atingir alvos difíceis a uma distância considerável e sendo sempre a melhor opção quando não se pode dar o luxo de errar. Devido à sua escolha de armas, geralmente os atiradores se destacam em combates à longas distâncias, entretanto, existem aqueles que se mantêm em combates de curto-médio alcance.

As armas que a maioria dos atiradores prefere utilizar incluem rifles e pistolas, mas também podem incluir armas pesadas, como canhões e lançadores de arpão, e até armas altamente personalizadas que melhor se adaptam às habilidades do atirador.

VERSATILIDADE E ESTRATÉGIA

Um atirador sempre pensa antes de agir, analisando a situação e o ambiente, e quando faz um movimento, ele é certo! Faz parte de ser um atirador buscar várias áreas de conhecimento, para nunca ficarem encurralados, são ótimos observadores e sabem ser furtivos, quando necessário.

Quando entram em combate, há todo o momento estão analisando o campo de batalha e seus inimigos, conseguindo minimizar os danos sofridos e fazer rápidos recuos estratégicos, sempre se reposicionando para garantir a vantagem na luta.

ARMAS DE FOGO

A maioria dos atiradores usam armas de fogo, devido ao seu amplo alcance e potência que supera facilmente outras armas, proporcionando múltiplos disparos com grande facilidade e facilidade em suas recargas. Ainda assim, existem aqueles que preferem empregar suas miras extraordinárias em outros tipos de armas como arcos e até estilingues.

Um atirador excepcional consegue acertar o alvo e causar grandes danos independentemente do tipo de arma que ele usa, as armas definitivas de um atirador são sua mira e sagacidade.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um atirador, você adquire as seguintes características:

HISSATSU

A partir do 1º nível, quando você acertar uma jogada de ataque à distância, a jogada recebe dano adicional de acordo com a coluna “Dano Extra” da tabela “O Atirador”.

Além disso, seus tiros são muito mais precisos, sempre que realizar uma jogada de ataque à distância, adicione mais metade da sua proficiência nas jogadas de ataque, arredondado para baixo, além da proficiência normalmente aplicada.

CAMINHO DO ATIRADOR

A partir do 1º nível, ao iniciar na artilharia, você deve tomar uma importante decisão sobre o tipo de arma em que você irá se especializar. Ao escolher o “Caminho do Sniper”, você aperfeiçoa seu estilo ao uso de rifles de longa distância e, ao escolher o “Caminho do Duelista”, você domina o manuseio de duas pistolas.

Ao determinar sua escolha ela será única e definitiva, e deverá ser mantida na característica “Atirador de Elite” e ao receber o seu conjunto de Técnicas de Combate. Sendo assim, você recebe as seguintes características:

CAMINHO DO DUELISTA

- ❖ **Visão de Caçador:** Enquanto estiver empunhando duas pistolas, não tiver seu deslocamento reduzido a 0 ou estiver “Impedido” ou “Incapacitado”, sua Classe de Resistência aumenta em um valor igual à metade do seu bônus de proficiência.
- ❖ **Corpo de Lutador:** A experiência do combate aproximado faz com que você se torna cada vez mais resistente. Você aumenta em 2 seu valor máximo de Pontos de Vida no 1º nível e em +2 a cada nível de atirador posterior.

CAMINHO DO SNIPER

- ❖ **Visão de Caçador:** Sua visão alcança até 80 quilômetros em condições normais e em locais mais altos (como uma torre ou o teto de uma construção) esse alcance dobra. Além disso, considerando até metade do alcance que você pode enxergar, sua visão é tão precisa que se torna possível contar a quantidade de pelos de uma mosca. Fazendo com que você se torne proficiente e dobre o bônus de proficiência em qualquer Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) que dependa da visão.
- ❖ **Corrida Contínua:** Desde que você esteja carregando menos que 10 vezes o seu modificador de Força em quilos (ignorando o peso de armas e equipamentos), você não recebe Níveis de Exaustão por se manter em disparada, por até 1 hora. Além disso, seu deslocamento normal se torna 15 metros e não pode ser reduzido por terreno difícil.

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 2º nível, quando um inimigo que você possa ver, o acertar com uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido deste ataque.

PRIMEIROS SOCORROS

A partir do 2º nível, você pode usar conhecimentos básicos em medicina para tratar criaturas. Ao usar uma ação, recupera Pontos de Vida iguais a 3d10 + seu modificador de Sabedoria. As condições “Desidratado”, “Hipotérmico”, “Letárgico”, “Queimado”, “Sangramento” e “Sonolento” são encerradas na criatura tratada com esta característica.

Uma criatura tratada com esta característica recupera Pontos de Vida uma vez, e só pode recuperar novamente após terminar um descanso curto ou longo. Quando essa característica tratar apenas condições, ela pode ser usada com uma ação bônus.

Esta característica sempre consome 1 kit de primeiros socorros, quando usada. Os dados desta característica mudam para 6d10 no **8º nível** e para 8d10 no **14º nível**.

FUGA CERTA

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade fazem você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para “Disparada”, “Esconder” e “Esquivar”.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, que são diferentes de acordo com a sua escolha na característica “Caminho do Atirador”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º**, **10º**, **13º**, **17º** e **20º** nível de atirador.



ATIRADOR DE ELITE

A partir do 3º nível, você dominou o uso de armas à distância e pode realizar disparos que seriam impossíveis para outros atiradores. Desta forma, independentemente de ser um duelista ou sniper você recebe as seguintes características:

- ❖ Quando você utiliza uma técnica que requer que você realize uma jogada de ataque à distância, o alcance da técnica é dobrado e o alcance máximo das armas não impõem desvantagem.
- ❖ Suas jogadas de ataque à distância normais e de técnicas ignoram meia-cobertura ou três quartos de cobertura.
- ❖ Antes de realizar uma jogada de ataque à distância na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer -5 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 no dano do ataque.

DUELISTA DE ELITE

- ❖ **Pistoleiro:** Estar a 1,5 metro de uma criatura não impõem desvantagem em jogadas de ataque à distância.
- ❖ **Rápido no Gatilho:** Ao realizar uma jogada de ataque à distância, você pode usar sua ação bônus para realizar outra jogada de ataque à distância.
- ❖ **Tiro de Oportunidade:** Para toda criatura que entre ou saia voluntariamente de um espaço a 1,5 metro de você, é possível realizar um tiro de oportunidade. Para realizar um tiro de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque à distância contra a criatura que o provocou.

SNIPER DE ELITE

- ❖ **Alvo na Mira:** Você pode usar uma ação bônus para dobrar o alcance que sua arma normalmente teria, para todas as suas jogadas de ataque à distância durante o seu turno, sem receber desvantagem pela distância.
- ❖ **Posicionamento Perfeito:** Você recebe 9 metros de escalada, que podem ser reduzidos pela metade para passar automaticamente em Testes de Habilidade relacionados à escalada.
- ❖ **Visão Além do Alcance:** Atacar um alvo além da distância normal não impõem desvantagem em suas jogadas de ataque à distância.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º**, **12º**, **16º** e **19º** nível de atirador, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível** e novamente para quatro no **18º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

CARGA DE ADRENALINA

A partir do 5º nível, usando uma ação bônus, você pode gastar Pontos de Energia e aumentar sua CR por 1 minuto. Essa característica pode ser usada 3 vezes e você recupera 1 uso após terminar um descanso longo. Não é possível se beneficiar desta característica mais de uma vez ao mesmo tempo. Você pode aumentar sua CR das seguintes formas:

- ❖ Usar 4 Pontos de Energia e aumentar em +1 à sua CR.
- ❖ Usar 6 Pontos de Energia e aumentar em +2 à sua CR.
- ❖ Usar 8 Pontos de Energia e aumentar em +3 à sua CR.

No **10º nível** de atirador, você pode aumentar sua CR em +1 com essa característica, sem usar Pontos de Energia, uma vez por descanso longo, sem descontar do uso máximo desta característica.

No **15º nível** de atirador, ao usar essa característica a sua duração aumenta para 2 minutos.

TALENTO CONFIÁVEL

A partir do 6º nível, você refinou suas perícias a ponto de conseguir evitar erros bobos. Toda vez que você fizer um Teste de Habilidade, com exceção das Perícias Especiais, no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

ALVO TRAVADO

A partir do 6º nível, você é capaz de se concentrar em uma única criatura, mesmo em situações difíceis ou em meio à multidão. Usando uma ação bônus e gastando 2 Pontos de Energia, você pode escolher uma criatura que você possa ver e, durante 1 minuto, todas as suas jogadas de ataque à distância terão vantagem. Você não pode usar esta característica em mais de uma criatura ao mesmo tempo.



RECUO ESTRATÉGICO

A partir do 9º nível, ao se sentir pressionado ou com dificuldade durante uma luta, usando um rápido movimento dos pés, você pode usar uma ação e recuar uma distância igual ao seu deslocamento normal e recuperar 1d8 Pontos de Energia.

Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia. O deslocamento feito durante esta característica não provoca reações, como a característica “Ataque de Oportunidade”.

ATIRADOR AGUÇADO

A partir do 14º nível, ao jogar os dados de dano de uma técnica que realize uma jogada à distância, se o resultado for menor que a metade do dano máximo possível, você trata o resultado como metade do dano, arredondado para baixo.

MIRA SUPERIOR

A partir do 15º nível, ao acertar uma jogada de ataque à distância, você pode, duas vezes por turno, considerar o valor máximo dos dados na jogada de dano.

TÉCNICAS DE COMBATE

Duelista		
3º NÍVEL	1º GRAU	MANOBRA EVASIVA, ÚLTIMO RECURSO
7º NÍVEL	2º GRAU	DEATH BLOSSOM, COVERING
10º NÍVEL	3º GRAU	QUICK FIRE
13º NÍVEL	4º GRAU	STUNNING SHOT, GUN POWDER PARTY
17º NÍVEL	5º GRAU	FAST RELOAD
20º NÍVEL	6º GRAU	EXECUÇÃO

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

Modificador da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

1º Grau	Manobra Evasiva		
	Quando for necessário se livrar de inimigos próximos, você pode usar uma reação para rapidamente se afastar 9 metros. Esse movimento não provoca reações, como a característica “Ataque de Oportunidade”. Após isso é adicionando +1 na sua CR e nenhum ataque possuirá vantagem contra você, até o início do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

1º Grau	Último Recurso		
	Mesmo que uma arma não tenha munições, ela ainda se torna um recurso para você. Sempre que quiser, você pode arremessar uma arma de fogo, dentro do alcance da técnica. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição, com desvantagem, ou receberá a condição “ Incapacitado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	1 arma de fogo, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Death Blossom		
	Você executa disparos contra todos os inimigos ao seu redor. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Esfera
		Requisito	2 Pistolas, 8 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	6d6 de dano de Concussão ou Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Covering		
	Você realiza uma série de tiros cadenciados, com uma jogada de ataque a distância contra uma criatura. Caso ela seja atingida, a próxima jogada de ataque (comum ou de técnica) que ela fizer receberá desvantagem, até o final do próximo turno dela.		
	6 Ponto de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	2 Pistolas, 6 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão ou Perfurante
Ataque Combinado Possível			

3º Grau	Quick Fire		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque de uma criatura, você pode usar sua reação para realizar uma jogada de ataque à distância, como resposta. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou encerrará seu turno prematuramente, logo após sofrer o dano.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	1 Pistola, 1 Munição (Perfurante), Reação
		Dano	4d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Stunning Shot		
	Você realiza uma jogada de ataque à distância, com disparos seguidos que acertam pontos fracos do corpo de uma criatura e atrapalham os seus movimentos. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	1 Pistola, 2 Munições (Esférica), Ação
		Dano	10d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Gun Powder Party		
	Com grande velocidade no gatilho e uma mira impressionante, capaz de acompanhar esta velocidade, você realiza vários disparos em todas as criaturas, à sua escolha, que estejam dentro do alcance da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Esfera
		Requisito	2 Pistolas, 16 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	12d6 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Fast Reload		
	Por um curto período de tempo, você fica completamente focado na batalha e alcança o auge da agilidade e da precisão com seus disparos. Enquanto estiver concentrado, a característica “Ataque Extra” recebe 2 ataques adicionais e, ao realizar uma jogada de ataque à distância, você recebe +3 para acertar.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Execução		
	Você analisa com eficiência um alvo, sendo capaz de se aproveitar de seus ferimentos ou brechas e fazer um único disparo mortal. Escolha uma criatura que você possa ver e esteja dentro do alcance da técnica. Se o alvo escolhido estiver com 150 Pontos de Vida ou menos, ele morre, ao invés de receber o dano.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	2 Pistolas, 1 Munição (Qualquer), Ação
		Dano	14d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

Sniper		
3º NÍVEL	1º GRAU	SAÍDA FORÇADA, TIRO DE ADVERTÊNCIA
7º NÍVEL	2º GRAU	TIRO CERTO, DEFESA IMPROVISADA
10º NÍVEL	3º GRAU	MIRA CRUEL
13º NÍVEL	4º GRAU	OVERWATCH, SHOOTING STARS
17º NÍVEL	5º GRAU	FUZILAMENTO
20º NÍVEL	6º GRAU	HEADSHOT

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

Modificador da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

1º Grau	Saída Forçada		
	No momento em que você se vê cercado por inimigos, você pode girar o seu mosquete acertando todos as criaturas ao seu redor. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Força ou receberá a condição “ Caído ”.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 1,5 metro de raio e 1,5 metro de altura, Cilindro
		Requisito	Mosquete (ou algo semelhante), Reação
		Dano	1d10 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

1º Grau	Tiro de Advertência		
	Ao realizar um disparo incrivelmente rápido e quase raspando no seu inimigo, com uma jogada de ataque à distância, você consegue assustá-lo e lhe causar dano psicológico. A criatura alvo desta técnica deve fazer um Teste de Resistência de Espírito, se falhar ela deve escolher entre se movimentar ou fazer uma ação e não pode usar reação ou ação bônus até o início do próximo turno dela.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Qualquer), Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano Psíquico
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Tiro Certo		
	Com uma jogada de ataque à distância, você é capaz de fazer um disparo perfeito em uma criatura, que você possa ver e que esteja dentro do alcance da técnica. Esta técnica acerta automaticamente.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Qualquer), Ação
		Dano	3d12 de dano de Concussão ou Perfurante
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Defesa Improvisada		
	Quando você for atingido por uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode usar uma reação para se defender com o mosquete e reduzir 2d8 de dano.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 2d8 na redução, até uma contenção total de 12d8.		
	3 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Mosquete, Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			



3º Grau	Mira Cruel		
	Ao realiza uma jogada de ataque à distância mirando em suas articulações, você tenta incapacitar uma criatura. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Impedido ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Perfurante), Ação
		Dano	8d12 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

4º Grau	Overwatch		
	Você pode marcar uma esfera de até 6 metros de raio, dentro do alcance da técnica, sempre que uma criatura realizar uma ação, durante a duração da técnica, antes que ela a complete, você pode fazer uma jogada de ataque contra ela. Você pode usar uma ação bônus para mover o centro da esfera a até 3 metros. Cada criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou encerrará seu turno prematuramente, logo após sofrer o dano. Caso você realize qualquer ação que não seja uma jogada de ataque normal, você encerra automaticamente esta técnica.		
	8 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição qualquer para cada ataque, Ação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Shooting Stars		
	Você realiza uma serie de disparos contra todos os seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Cone
		Requisito	Mosquete, 20 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	12d6 de dano de Concussão ou Perfurante
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	Fuzilamento		
	Você dispara rapidamente e causa grande dano em uma criatura à sua escolha, dentro do alcance da técnica. A criatura atingida recebe a condição “ Sangramento ”, sem a necessidade de um teste.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 10 Munições (Perfurante), Ação
		Dano	15d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Headshot		
	Ao usar esta técnica contra uma criatura que tenha pelo menos uma cabeça e o resultado for um 20 natural, você atravessa a cabeça da criatura, que morre se não puder sobreviver sem a cabeça. Caso a criatura seja imune a danos perfurantes, não tiver ou precisar de uma cabeça, tiver Ações Lendárias ou o Mestre decidir não pode ser afetada por esta característica, ao invés da morte, ela sofre 6d10 de dano perfurante extra (que não é dobrado pelo crítico).		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Perfurante), Ação
		Dano	15d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		



CARATECA HOMEM-PEIXE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de carateca homem-peixe.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Armas Marciais e Tridente.

Testes de Resistência: Constituição e Força.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atletismo, Atuação e Intimidação.

EQUIPAMENTOS

Recebe: Um tipo de arma marcial à sua escolha ou 40.000 Bellys; e 15d10 x 1000 Bellys.



O Carateca Homem-Peixe				
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	2	Ataque Desarmado, Soco Vazio
2º	+2	1d4	4	Defesa Aprimorada, Samehada Shotei
3º	+2	1d4	6	Técnica de Combate, Combate Especializado
4º	+2	1d4	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	10	Ataque Extra, Mente e Corpo
6º	+3	1d6	12	Crítico Marcial, O Samehada Shotei
7º	+3	1d6	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	18	Ataque Atordoante
10º	+4	1d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	28	Golpe Desestabilizador
15º	+5	1d8	30	Gentileza do Mar
16º	+5	1d10	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	36	Mestre Carateca
19º	+6	1d10	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	40	Técnica de Combate

ARTISTAS MARCIAIS

O caratê homem-peixe é uma arte marcial desenvolvida e praticada por membros habilidosos das raças nativas do mar. Embora mortal o suficiente em terra, este estilo tem vários movimentos subaquáticos devastadores projetados para serem adequados à força e velocidade dos homens-peixe.

O segredo do Caratê Homem-Peixe é o domínio da água à volta do usuário, sendo da atmosfera ou de grandes fontes, usando seu poder para enviar ondas poderosas que impactam a água dentro do corpo do oponente. Como toda criatura tem uma alta porcentagem de água no corpo, os usuários do Caratê Homem-Peixe são capazes de combater oponentes que geralmente são altamente resistentes, e até imunes, a golpes e socos.

HOMENS-PEIXE

Este “Estilo de Combate” foi feito para ajustar o caratê tradicional às necessidades, combates submersos e aos corpos dos homens-peixe, desta forma, são criadas variações para aqueles que possuem barbatanas, múltiplos membros e outras características.

Este “Estilo de Combate” é motivo de grande orgulho para os homens-peixe, pois exalta seus traços únicos e combate a ideia preconceituosa que muitos humanos têm contra eles. Seu dojo principal se encontra na Ilha dos Homens-Peixe.

FORÇA DE UM HOMEM-PEIXE

Qualquer raça consegue aprender esta arte marcial, compensando suas diferenças biológicas com os homens-peixe, com um maior controle do caratê e da água, por exemplo, criando membranas artificiais entre os dedos feitas de água.

Desde que o personagem tenha tido um tutor ou mestre ele pode ser iniciado e aprender o caratê homem-peixe e, conforme evolui, se tornar tão poderoso quanto os melhores caratecas homens-peixe ou até mais.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um carateca homem-peixe, você adquire as seguintes características:

ATAQUE DESARMADO

Os caratecas homens-peixe passam por severos treinos físicos o que faz com que ganhem uma força física muito maior do que a maioria, a partir do 1º nível, seu ataque desarmado corpo-a-corpo aumenta de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Carateca Homem-Peixe”.

SOCO VAZIO

A partir do 1º nível, controlando a água na atmosfera ao seu redor, você se torna capaz de emitir sua jogada de ataque desarmado corpo-a-corpo a uma distância de 6 metros, uma vez por turno, aumentando para 2 vezes no **7º nível** e 3 vezes no **15º nível**. Este ataque é considerado um ataque corpo-a-corpo desarmado.

DEFESA APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Força ou seu modificador de Constituição, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

SAMEHADA SHOTTEI

A partir do 2º nível, ao ser alvo de uma jogada de ataque corpo-a-corpo **que falhou em te acertar**, você pode usar sua reação para redirecionar o ataque para outra criatura, que esteja a até 1,5 metro de distância do atacante, uma vez por turno.

Fazendo parte da mesma reação, até o início do seu próximo turno, essa característica passa a poder ser usada 2 vezes no **6º nível** e aumenta para 3 vezes no **9º nível**.

Uma vez no dia, você pode usar esta característica em uma jogada de ataque **que teve sucesso em te acertar**, não receber o ataque e redirecioná-lo para outra criatura, que esteja a 1,5 metro do atacante. Esta característica pode ser usada novamente ao terminar um descanso longo.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º nível**.

COMBATE ESPECIALIZADO

No 3º nível, você começa a se aperfeiçoar em combates submersos e aprende a como tirar vantagem de suas habilidades mesmo em terra firme. Você recebe dois conjuntos de habilidades, cada conjunto é destinado para um tipo de ambiente, as características de “Filho do Mar” são para combates submersos e as de “Cavaleiro do Mar” são para combates em terra.

FILHO DO MAR

- 🌊 **Escudo Marítimo:** Enquanto estiver submerso, você recebe resistência a dano de Concussão, Cortante e Perfurante.
- 🌊 **Manipulação das Ondas:** No 5º nível, você não recebe desvantagens por não ser uma criatura aquática. Enquanto estiver submerso, seu deslocamento de natação é de 15 metros, não pode ser reduzido ou impedido e nem provocar reações de nenhuma criatura a até 1,5 metro de você, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”. Você também pode ficar até 10 minutos sem precisar respirar. Após este tempo, você recebe a condição “**Sufocado**”.
- 🌊 **Mizugokoro:** No 7º nível, ao utilizar suas Técnicas de Combate, que não sejam técnicas com alcance de “Toque”, totalmente embaixo d’água contra um alvo, também submerso, acrescente 2 dados de dano à técnica utilizada.
- 🌊 **Murasame:** No 9º nível, ao usar a característica “Soco Vazio”, totalmente embaixo d’água contra um alvo, também submerso, o alcance da técnica passa a ser de 15 metros e adiciona um dano extra de 1d10 à jogada de dano.

CAVALEIRO DO MAR

- 🌊 **Escudo Atmosférico:** Você pode gastar 2 Pontos de Energia para usar uma reação e parar todos os projéteis de armas e canhões, que tenham você como alvo, até o início do seu próximo turno.
- 🌊 **Karakusagawara Seiken:** No 4º nível, você pode usar sua ação inteira para dar um soco que transmite sua força pelo vapor d’água presente no ar, que alcança todas as criaturas em um cone de 9 metros. Cada criatura recebe um ataque corpo-a-corpo desarmado normal, porém, a jogada de ataque e dano é feita apenas uma vez para todas. Durante seu turno, você não pode ter se movido antes de usar essa característica e nem após. O dano desta característica é de 2d8 + seu modificador de Força.
- 🌊 **Punho de Vapor:** No 6º nível, sempre que você realizar um ataque corpo-a-corpo desarmado, todos que estiverem a 1,5 metro de você recebem o mesmo ataque, mas sofrem apenas o dano do seu ataque desarmado, sem o modificador, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.
- 🌊 **Umidaiko:** No 8º nível, seus ataques desarmados são imbuídos com a água do mar ou da atmosfera e ao acertar uma criatura criam uma onda de choque poderosa. Seu ataque corpo-a-corpo desarmado ignora qualquer tipo de resistência ou invulnerabilidade mesmo se forem características de Akuma no Mi, como as Logia. Você também é imune a receber dano de volta por consequência do toque do seu ataque, exceto, se for por meio de uma jogada de ataque feita contra você.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

MENTE E CORPO

A partir do 5º nível, sua mente é capaz de eliminar as fadigas do seu corpo e trazer mais energia aos seus movimentos. Com uma ação bônus, você pode recuperar 1d8 Pontos de Energia e Pontos de Vida iguais a 1d12 + seu modificador de Constituição. Essa característica pode ser usada um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) e recupera seus usos ao final de um descanso longo.

No **12º nível**, você passa a recuperar 2d6 Pontos de Energia e Pontos de Vida iguais a 2d12 + seu modificador de Constituição.

CRÍTICO MARCIAL

A partir do 6º nível, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado adquirem uma margem de acerto crítico de 19-20 nas jogadas de ataque.

O SAMEHADA SHOTEI

A partir do 6º nível, quando redirecionar um ataque, utilizando a característica “Samehada Shotei”, você pode direcionar o golpe para o próprio atacante. Caso a criatura se acerte, ela terá desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer.

ATAQUE ATORDOANTE

A partir do 9º nível, você pode interferir no fluxo de água do corpo de um oponente e criar uma onda se choque que desnorteia as criaturas acertadas. Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado que seja um acerto crítico ou ao gastar 4 Pontos de Energia. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “**Atordado**”, até o final do próximo turno da criatura.

GOLPE DESESTABILIZADOR

A partir do 14º nível, seus golpes conseguem manipular até mesmo a água presente no corpo dos adversários. Uma vez por turno, ao acertar uma criatura, você pode impor um Teste de Resistência de Constituição, caso o alvo falhe ele recebe a condição “**Estremecido**”, até o final do próximo turno da criatura.

GENTILEZA DO MAR

A partir do 15º nível, desde que você esteja submerso em água, ao utilizar uma Técnica de Combate, você pode reduzir o seu custo de Pontos de Energia em um valor igual ao seu Grau (custo mínimo de 1 Ponto de Energia).

Por exemplo, ao utilizar a Técnica de Combate “Yabusame” (uma técnica de 2º Grau), a técnica recebe uma redução de 2 Pontos de Energia.

MESTRE CARATECA

A partir do 18º nível, seu corpo está cada vez mais bem construído. Seus valores de Força e Destreza aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

TÉCNICAS DE COMBATE

Caratê Homem-Peixe		
3º NÍVEL	1º GRAU	SENMAIGAWARA SEIKEN, UCHIMIZU
7º NÍVEL	2º GRAU	GOSENMAIGAWARA SEIKEN, YABUSAME
10º NÍVEL	3º GRAU	DAI UZU, SAMEGAWARA SEIKEN
13º NÍVEL	4º GRAU	KAIRYUU IPPONZEOI, YARINAMI
17º NÍVEL	5º GRAU	NANASENMAIGAWARA MAWASHIGERI
20º NÍVEL	6º GRAU	GYOJIN KARATE OGI: BURAIKAN

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.

1º Grau	Senmaigawara Seiken		
	Uma rápida jogada de ataque corpo-a-corpo que atinge um oponente, sua velocidade e potência fazem com que o alvo crie aberturas e se torne um alvo mais fácil para outros ataques. O alvo deste ataque deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição ou a próxima jogada de ataque que tiver ele como alvo receberá vantagem até o final do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

1º Grau	Uchimizu		
	Molhando a mão, juntando a água presente na atmosfera, dispara uma lança de água como um projétil com alta velocidade, em uma jogada de ataque à distância que perfura um inimigo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Gosenmaigawara Seiken		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um soco direto feito com toda a força do corpo contra uma criatura. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Yabusame		
	Semelhante ao “Uchimizu”, porém, desta vez, concentrando água em todo o braço, lançando dezenas de gotas d’água como projéteis em alta velocidade. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	6d6 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Dai Uzu		
	Você começa a nadar em alta velocidade em círculos, aumentando sua própria velocidade, gradativamente, a cada volta, criando um redemoinho na superfície da água que atinge uma área de até 30 metros de raio, impedindo-o de realizar ações, ações bônus, reações ou outros tipos de movimentos, enquanto a técnica durar ou até que você a desfaça. Navios devem fazer um Teste de Desastre Natural CD 16 para não ficarem presos no redemoinho até a duração da técnica e criaturas devem fazer um Teste de Resistência de Força, ao passarem no teste, enquanto estiverem na área da técnica devem repetir o teste, no início de cada um dos seus turnos, para não ficarem presos novamente. Durante a duração da técnica todos os ataques direcionados à área da técnica podem te atingir, sua CR aumenta em +6 e você recebe vantagem em todos os Testes de Resistência.		
	4 Pontos de Energia	Duração	Até 10 minutos, Concentração
		Alcance	Até 30 metros de raio, Cilindro
		Requisito	Ação, Estar em uma grande área fluvial
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Samegawara Seiken		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um soco certo que quando utilizado, libera uma onda de choque através do oponente, que pode acertar mais um inimigo que esteja na mesma linha de direção do golpe, a até 6 metros, que recebe metade do dano se não passar em um Teste de Resistência de Destreza.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	9d10 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Kairyuu Ipponzeoi		
	Concentrando uma grande quantidade de água contida da atmosfera, você envia uma corrente poderosa em direção ao adversário, em uma jogada de ataque à distância com o movimento do ombro e do braço. O alvo atingido deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição ou terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno dele.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	12d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Yarinami		
	Você manipula a água próxima a você e cria uma corrente de água ao seu redor, após isso libera está onda com grande velocidade e pressão em uma jogada de ataque à distância, que se torna uma lâmina afiada e corta tudo em sua frente. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas. Está técnica só pode ser usada estando a 1,5 metro de grandes fontes de água.		
	10 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	Ação. 3.000 litros de água
		Dano	12d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Nanasenmaigawara Mawashigeri		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um chute rápido que acerta o adversário com precisão em um ponto frágil. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	13d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Gyojin Karate Ogi: Buraikan		
	Concentrando a água presente na atmosfera no punho e realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo em um soco brutal contra o oponente, fazendo com que a água o atravesse e estremeça todo o seu corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Letárgico” , por até 1 minuto. O alvo letárgico pode repetir o Teste de Resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		



CIBORGUE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de ciborgue.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

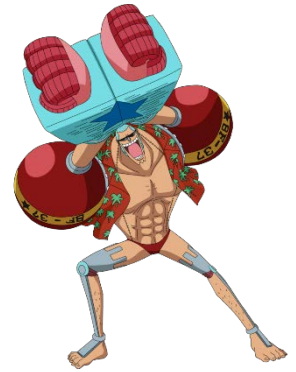
Equipamentos: Nenhum.

Testes de Resistência: Força e Sabedoria.

Perícias: Escolha 2 entre Atletismo, Investigação, Prestidigitação e Sobrevivência.

EQUIPAMENTOS

Recebe: 20 unidades de combustível de máquinas e 10d10 x 1000 Bellys.



O Ciborgue				
Nível	Proficiência	Retorno de Dano	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	2	<i>Pele de Aço, Corpo Robótico, Strong Hammer</i>
2º	+2	1d4	4	<i>Buster Gun, Propulsão de Emergência</i>
3º	+2	1d4	6	Técnica de Combate, Guerreiro da Ciência
4º	+2	1d4	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	10	<i>Visão Robótica, Reparos de Emergência</i>
6º	+3	1d4	12	Ataque Extra
7º	+3	1d4	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	18	<i>Mente Artificial</i>
10º	+4	1d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d6	22	<i>Overclock</i>
12º	+4	1d6	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d6	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d6	28	<i>Tecnologia Avançada</i>
15º	+5	1d8	30	<i>Membros Extras</i>
16º	+5	1d8	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d8	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d8	36	<i>Força Ciborgue</i>
19º	+6	1d8	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d8	40	Técnica de Combate

CRIAÇÃO DO CIBORGUE

Um ciborgue é qualquer criatura que tenha partes robóticas em seu corpo. E isso não implica que a criatura tenha esses conhecimentos, muitos fatores podem estar envolvidos na criação de um ciborgue, por exemplo, uma criatura que foi uma cobaia voluntária de um experimento ou forçada.

Ao se tornar um ciborgue, a criatura pode sempre continuar melhorando o seu corpo, indo até o cientista responsável para isso, ou fazendo seus próprios upgrades, caso o próprio ciborgue seja um cientista. Um ciborgue pode simplesmente ter acordado assim, ou não entenda nada de robótica, ela pode ir descobrindo as utilidades do seu corpo, conforme o tempo passa.

FONTE DE ENERGIA

O corpo de um ciborgue pode ter seus funcionamentos totalmente transformados e serem muito diferentes de um ser vivo, mas, todos eles têm um ponto em comum: necessidade de **combustível**. A energia gerada pelo combustível é o que vai manter o funcionamento do corpo do ciborgue, esses combustíveis, sob uso normal, duram 10 dias, mas a cada 5 Pontos de Energia utilizados pelo ciborgue, é consumido um dia desse combustível. Cada ciborgue possui um tipo de combustível diferente, pode ser gasolina, álcool e até mesmo refrigerante. A cada 2 dias que um ciborgue passa sem seu combustível, ele recebe 1 nível de exaustão.

APARÊNCIA CIBORGUE

Um ciborgue pode ter a aparência indistinguível de um robô, parecer absolutamente como qualquer outra pessoa ou se manter em um meio termo disso. Isso fica a critério do jogador, assim como de onde surgem as partes mecânicas ou as armas que o ciborgue possuir. Porém, quando um ciborgue utiliza suas características robóticas, é quase impossível que seja disfarçado.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um ciborgue, você adquire as seguintes características:

PELE DE AÇO

A partir do 1º nível, seu corpo robótico é muito mais resistente do que o de um humanoide normal, sua Classe de Resistência recebe o valor fixo de 17 (ignora modificadores), aumentando para 19 no **6º nível** de ciborgue e para 21 no **10º nível** de ciborgue.

Sempre que for atacado por uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo que não esteja revestida com Haki do Armamento, a criatura recebe dano de acordo com a coluna “Retorno de Dano” da tabela “O Ciborgue”.

Se for uma jogada de ataque à distância, uma vez por rodada, você pode jogar 1d8 para reduzir o dano. Virando 1d10 no **9º nível** e 2d10 no **15º nível**. A dureza de sua pele faz de você imune a disparos de pistolas e mosquetes não perfurantes, que não estejam sendo imbuídos com Haki do Armamento.

CORPO ROBÓTICO

A partir do 1º nível, seu corpo foi modificado de várias formas e foram pensados em algumas situações difíceis e como as superar. Com isso em mente, algumas partes do seu corpo possuem dispositivos práticos para ajudar em certas tarefas. No primeiro nível e a cada dois níveis posteriores de ciborgue, ou seja, a cada nível ímpar, você pode escolher qualquer uma das modificações presentes abaixo.

- ✗ **Auto Destruição:** Com uma ação, você pode acionar um sistema de defesa que explodirá o seu corpo após 30 segundos. Cada criatura em uma esfera de 15 metros de raio, deve realizar um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 10d10 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Você falha automaticamente neste teste, recebe o dobro do dano, sem poder reduzir, mesmo com invulnerabilidade ou Pontos de Vida temporários.
- ✗ **Baú Secreto:** Dentro do seu corpo existe um compartimento com um espaço de 30 cm cúbicos em qualquer forma escolhida, em que você pode guardar pequenos objetos. Até que você morra, este espaço não pode ser acessado por ninguém sem o seu consentimento. Também não há como encontrar este compartimento sem destruir o seu corpo.
- ✗ **Broca:** Escolha uma parte do seu corpo para se transformar, com uma ação bônus, em uma escavadeira que cria um buraco de 3 metros de raio e 30 centímetros de profundidade em rochas sólidas a cada 12 segundos.
- ✗ **Farol Especial:** Escolha uma parte do seu corpo para, com uma ação bônus, criar uma luz que ilumina um cone de 9 metros com luz plena e mais 3 metros com penumbra. Você também pode escolher uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você que deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição para não ficar cega até o final do próximo turno dela.
- ✗ **Hélice:** Com uma ação bônus, surge uma hélice no topo da sua cabeça e faz com que você consiga planar a até 1,5 metro do chão. Caso esteja em queda livre, acima de 6 metros, você pode usar uma reação e não sofrer dano de queda.
- ✗ **Holograma:** Com uma ação bônus, você consegue separar uma parte média do seu corpo, como uma mão ou pé, que pode criar uma cópia holográfica de si mesmo, que permanece até 24 horas. A cópia pode aparecer em qualquer lugar, dentro do alcance de 6 metros da sua parte escolhida. A ilusão se parece e fala como você, mas é intangível. Você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia como se você estivesse no lugar dela. Em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode trocar o uso dos sentidos dela pelo seu ou voltar novamente. Enquanto você está usando os sentidos dela, você fica cego e surdo ao que está a sua volta. Interação física com a imagem revelará ela como sendo uma ilusão, já que as coisas podem atravessá-la. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão sendo bem sucedida em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Investigação) CD 15.
- ✗ **Mãos Auxiliares:** Com uma ação bônus, surgem duas pequenas mãos, ligadas a você por mecanismos de metal, com até 9 metros de alcance, que podem auxiliar em tarefas simples. As mãos não conseguem segurar mais que 10 kg, cada, mas possuem a mesma destreza e controle que suas mãos normais. Sempre que for se concentrar em usar essas mãos, você usa uma ação.
- ✗ **Membros Remotos:** Seus braços e pernas podem se desconectar totalmente do seu corpo, com uma ação bônus ou reação você pode separar quantos membros quiser, os membros saltam em linha reta por até 12 metros, em uma direção à sua escolha. Desde que você esteja a até 36 metros dos membros, você pode usar uma ação bônus para que um mecanismo de propulsão seja ativado e os membros escolhidos voltem para o seu corpo.
- ✗ **Morte Forjada:** Com uma ação, você consegue ficar em um estado catatônico que é indistinguível da morte, por 1 hora. Durante este tempo você fica cego, incapacitado e seu deslocamento cai para 0.
- ✗ **Parte Localizadora:** Você consegue, com uma ação bônus, separar uma pequena parte do seu corpo, como um dedo, que se transforma em um localizador e transmite um sinal que só você recebe, em uma distância de até 9 km. Enquanto você estiver dentro do alcance, você saberá exatamente onde o localizador está.
- ✗ **Pernas Adaptáveis:** Com uma ação bônus, você consegue transformar suas pernas em rodas de tanque e receber um movimento de escalada igual ao seu movimento normal, ou aumentar a extensão de suas pernas em 3 metros, seu deslocamento normal se torna 12 metros. Nenhuma dessas formas recebe penalidade de terrenos difíceis.
- ✗ **Sonar:** Usando uma ação bônus, enquanto estiver usando sua concentração, você percebe seus arredores sem depender de visão e consegue sentir criaturas, dentro de um raio de 6 metros.

STRONG HAMMER

A partir do 1º nível, seu corpo é pesado e extremamente duro, o que causa um dano muito maior quando entra em colisão com os inimigos. Sua jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado tem um dano de 1d10 e você pode escolher usar seu modificador de Sabedoria, no lugar do modificador de Força e de Destreza, nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, à distância e em suas jogadas de dano.

BUSTER GUN

A partir do 2º nível, você pode transformar um de seus braços em um canhão e realizar uma jogada de ataque à distância por turno, no lugar de um dos seus ataques normais. O canhão dispara uma onda de energia que, ao acertar um inimigo, inflige 1d8 de dano de energia + seu modificador de Sabedoria com alcance de 12/18 metros.

No **6º nível**, você passa a poder substituir duas jogadas de ataque por turno ou concentrar em uma única jogada de ataque à distância, que causa 3d12 de dano de energia + seu modificador de Sabedoria.

PROPULSÃO DE EMERGÊNCIA

A partir do 2º nível, com uma ação bônus, você pode acionar uma parte escolhida do corpo para possuir essa função e se projetar por até 12 metros em linha reta para uma direção à sua escolha. Caso haja uma criatura Grande ou menor dentro do caminho que você passar, como parte dessa mesma ação bônus, você pode fazer uma jogada de ataque contra essa criatura. Se acertar, a criatura atingida é empurrada junto com você.

Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria e recupera todos os seus usos após terminar um descanso curto ou longo.

GUERREIRO DA CIÊNCIA

A partir do 3º nível, você aprende a usar uma parte robótica com alta tecnologia e que se sobressai dentre todas as tecnologias que compõem o seu corpo. Escolha uma entre as opções abaixo:

GIGA-ARM

Um de seus braços pode se transformar em um braço robusto com mecanismos complexos. Enquanto estiver ativado, esse braço lhe possibilita as seguintes características:

- ✗ **Giga-Defense:** Com sua reação, você pode usar o braço como proteção, aumentando sua CR em +1. Usando esta reação, o braço consegue te proteger de danos e absorver um valor igual a 10 x o seu bônus de proficiência. Após essa quantidade, ele se desativa e só poderá ser usado novamente após 8 horas de inatividade, sendo capaz de absorver dano novamente.
- ✗ **Giga-Grabber:** Ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, você pode escolher não causar dano e agarrar a criatura Grande ou menor. A criatura agarrada recebe 2d6 de dano no início de cada um dos turnos dela e pode fazer um Teste de Resistência de Força ou Destreza para sair do agarrão.
- ✗ **Giga-Strong:** A característica “Strong Hammer” passa a causar 1d12 de dano. Além disso, você se torna proficiente e adiciona metade do bônus de proficiência (arredondado para baixo) em Testes de Resistência e Testes de Habilidade de Força.
- ✗ **Giga-Throw:** Com uma ação bônus, uma criatura agarrada pelo “Giga-Grabber” pode ser arremessada por 6 metros e receber 2d12 de dano de Concussão, ao bater em qualquer superfície com raio maior que 1,5 metro.

MEGA-HEAD

Sua cabeça possui uma capacidade de processamento impressionante e uma gama de recursos para os mais variados tipos de situações. Ao usar seus dispositivos você recebe as seguintes características:

- ✗ **Database:** Você tem acesso ou consegue invadir o banco de dados da Marinha, recebendo informações básicas de criaturas que você possa ver ou saiba o nome. Com uma ação bônus, você consegue acessar o nome, ficha criminal, recompensa, pontos fracos, habilidades de combate e outras informações que estejam disponíveis.
- ✗ **Hacking:** Ao usar uma ação, você pode tentar controlar um robô ou computador que esteja a até 9 metros de você, sendo bem sucedido em um Teste de Habilidade de Sabedoria CD 10 + o ND da criatura. A criatura controlada se torna amigável a você seus aliados e hostil aos seus inimigos, durante 5 minutos.
- ✗ **Análise Certa:** Ao realizar uma jogada de ataque, você pode escolher fazer um acerto automático até 3 vezes por dia, recuperando todos os seus usos após terminar um descanso longo.
- ✗ **Visão Forense:** Com capacidade analítica de alta velocidade, você se torna proficiente e dobra o bônus de proficiência em qualquer Teste de Habilidade para Percepção e Investigação, que dependam da visão.

PROTO-BODY

Você escolhe uma parte do seu corpo para possuir essa tecnologia, separando essa parte completamente do seu corpo e surgindo um mecanismo substituto. Essa parte se transforma em um outro robô independente, de tamanho Pequeno e com aparência humanoide ou de um animal (à sua escolha). Esse robô recebe as seguintes características:

- ✗ O robô recebe 9 metros de deslocamento e você deve escolher entre “voo”, “natação” ou “escalada”, para o robô receber 9 metros de deslocamento. Essa escolha é permanente e o robô receberá 0 de deslocamento nos outros dois tipos não escolhidos;
- ✗ O robô possui Classe de Resistência 12 e 20 Pontos de Vida;
- ✗ O robô é desativado quando chega a 0 PV e se autorrepara após 8 horas de inatividade, conectado ao seu corpo;
- ✗ Tudo que o robô vê ou ouve é compartilhado com você, ele recebe visão no escuro de 18 metros e Percepção Passiva 10;
- ✗ O robô possui vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade);
- ✗ O robô é capaz de reproduzir as Técnicas de Combate “Metralhadora Portátil” e “Lança-Chamas” até 3 vezes por dia, causando metade do dano. O robô recupera todos os usos após 8 horas de inatividade conectado ao seu corpo;
- ✗ O robô é capaz de fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo que causa 1d12 + 3 de dano Elétrico.
- ✗ O robô recebe +5 de bônus em qualquer jogada que ele venha a fazer;
- ✗ O robô recebe invulnerabilidade a dano de Veneno e às condições “Amedrontado”, “Enfeitiçado”, “Envenenado”, “Exausto”, “Paralisado”, “Petrificado” e não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º** nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

VISÃO ROBÓTICA

A partir do 5º nível, você realiza mudanças no globo ocular que lhe permitem mudar a sua visão, sempre que quiser, com uma ação bônus. Essas visões são:

- ✗ **Mira Robótica:** Com uma ação bônus, você recebe +2 de bônus de acerto na próxima jogada de ataque que você fizer com a característica “Buster Gun”.
- ✗ **Visão de Calor:** Permite enxergar criaturas escondidas por névoa, fumaça ou escuridão e até invisíveis dentro de um raio de 12 metros.
- ✗ **Visão de Captura:** Olhos que possuem a capacidade de guardar as imagens vistas, criando uma base de dados, podendo, com isso, associar rapidamente qualquer informação ou reconhecimento de pessoas.
Você também pode escolher fazer uma gravação 3d de um objeto ou criatura média com uma ação bônus e, durante 1d6 dias, manter essa informação para usá-la na sua característica “Holograma”, no lugar da sua própria imagem holográfica. Você poderá manter até 3 objetos ou criaturas gravadas ao mesmo tempo.
- ✗ **Visão Noturna:** Você pode ver na escuridão dentro de um raio de 18 metros. Você pode ver na penumbra dentro do raio como se estivesse sob luz plena e na escuridão como se estivesse na penumbra. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

REPAROS DE EMERGÊNCIA

A partir do 5º nível, você pode usar uma ação bônus e rodar 4d8 + seu nível de ciborgue, uma vez por dia, para recuperar seus Pontos de Vida. No **12º nível** você pode usar duas vezes por dia e no 18º nível, pode usar 3 vezes por dia.

ATAQUE EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

MENTE ARTIFICIAL

A partir do 9º nível, você pode ajustar suas próprias emoções como um reflexo das suas alterações corporais. Por meio de inibidores de dor ou sensações, controle da fabricação de hormônios ou ajustes no próprio cérebro, com uma ação bônus, você é capaz de encerrar sobre si mesmo os efeitos: “**Alucinado**”, “**Amedrontado**”, “**Apaixonado**”, “**Enfeitiçado**”, “**Enfurecido**”, “**Letárgico**” e “**Sonolento**”.

OVERCLOCK

A partir do 11º nível, durante 1 minuto, você pode superaquecer seu sistema para receber 15 metros de deslocamento normal e, uma vez por turno, causar 1d6 de dano elétrico extra em jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Enquanto a técnica durar, qualquer criatura que receber o dano elétrico desta técnica fica eletromagneticamente atraída e terá desvantagem em jogadas de ataque feitas contra qualquer criatura que não seja você.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

TECNOLOGIA AVANÇADA

A partir do 14º nível, quando seus Pontos de Energia estiverem abaixo da metade, você pode recuperar metade dos pontos totais, arredondado para baixo. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

MEMBROS EXTRAS

A partir do 15º nível, você pode acionar uma parte escolhida do corpo para possuir essa função e liberar membros extras que podem te auxiliar, usando uma ação bônus, para “Atacar” (um ataque apenas), “Usar um Objeto” ou “Guardar e Sacar Armas”.

FORÇA CIBORGUE

A partir do 18º nível, seu corpo está cada vez mais bem construído. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

TÉCNICAS DE COMBATE

Modificação Corporal		
3º NÍVEL	1º GRAU	METRALHADORA PORTÁTIL, ESCUDO METÁLICO
7º NÍVEL	2º GRAU	CANHÃO DE VENTO, LANÇA-CHAMAS
10º NÍVEL	3º GRAU	SOCO FOGUETE
13º NÍVEL	4º GRAU	ROCKET LAUNCHER
17º NÍVEL	5º GRAU	LASER BEAM
20º NÍVEL	6º GRAU	HARD ARMOR

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria.

1º Grau	Metralhadora Portátil		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você libera uma grande sequência de tiros contra seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente, você pode focar os tiros em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (12 metros em linha) que causa 2d12 de dano de Concussão ou Perfurante.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação Versátil, 8 Munições (Qualquer)
		Dano	2d6 de dano de Concussão ou Perfurante
Ataque Combinado Possível			

1º Grau	Escudo Metálico		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para que a parte escolhida do seu corpo com esta modificação se torne um escudo de metal e aumente sua CR em +2, até o início do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	Canhão De Vento		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, juntando uma grande quantidade de ar comprimido dentro do seu corpo e logo após liberando-o com tempestiva pressão e poder. Escolha uma criatura, que você possa tocar e realize uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra ela. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 12 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 4d8 de dano extra.		
	Caso a criatura escolhida não esteja em alcance corpo-a-corpo e a até 6 metros de distância, você pode realizar uma jogada de ataque à distância, se acertar, ela será empurrada para um espaço desocupado a até 12 metros de você, caso falhe em um Teste de Resistência de Força, sem sofrer qualquer dano.		
	Alternativamente, você pode gastar 3 Pontos de Energia e escolher se lançar usando esta técnica. Ao se lançar, você percorre 12 metros em linha reta para a direção desejada.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
Alcance		Toque	
Requisito		Ação	
Dano		3d12 de dano de Concussão	
Ataque Combinado Possível			



2º Grau	Lança-Chamas		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você libera uma rajada de fogo em todas as criaturas que estejam dentro do alcance da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Queimado ”.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	5d6 de dano de Fogo
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Soco Foguete		
	Com um mecanismo no seu braço, você realiza uma jogada de ataque à distância que projeta o seu punho com alta velocidade na direção de uma criatura. O punho é conectado com o braço por meio de uma corrente metálica, que tem uma extensão máxima de 15 metros. Ao acertar a jogada de ataque, você escolhe prender o alvo, impondo a ela a condição “ Agarrado ”, ou usar uma ação bônus e retornar o punho ao seu braço.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Rocket Launcher		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você lança, com uma jogada de ataque à distância, 3 mísseis que acertam automaticamente um mesmo alvo, ao mesmo tempo, ou até 3 diferentes.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	1d10 de dano de Concussão + 3d10 de dano de Fogo (cada míssil)
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Laser Beam		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você concentra uma grande quantidade de energia e libera uma rajada de laser, dentro do alcance da técnica, que é disparado em uma direção qualquer, à sua escolha. Cada criatura na linha que o laser atravessa deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	O laser termina e explode, em uma área à sua escolha, a até 9 metros de distância de você, e todos que estiverem a até 6 metros do ponto da explosão devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 5d6 de dano de fogo se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação
Dano		12d10 de dano de Energia	
Ataque Combinado Possível			

6º Grau	Hard Armor		
	Você fica completamente envolvido por uma armadura, durante o tempo da duração da técnica e aprimora todas os seus melhoramentos, recebendo as seguintes características:		
	✘ Sua Classe de Resistência aumenta para 30;		
	✘ O retorno de dano da característica “Pele de Aço” dobra;		
	✘ A técnica “Laser Beam” passa a custar 10 Pontos de Energia;		
	✘ A técnica “Canhão de Vento” passa a custar 1 Ponto de Energia;		
	✘ Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado aumentam para 1d12.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
Alcance		Pessoal	
Requisito		Ação Bônus	
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

ESPADACHIM

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de espadachim.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Cortantes.

Testes de Resistência: Destreza e Espírito.

Perícias: Escolha 2 entre Atletismo, Intimidação, Intuição e Percepção.

EQUIPAMENTOS

Recebe: 2 sabres ou 2 katanas e; 5d10 x 1000 Bellys.



O Espadachim				
Nível	Proficiência	Dano Extra	Pontos de Energia	Características
1º	+2	+2	2	Hagakure, Consciência Expandida, Postura de Espadachim
2º	+2	+2	4	Crítico Aprimorado, Defesa Ofensiva
3º	+2	+2	6	Técnica de Combate, Empunhadura, Estilo Especial
4º	+2	+2	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	+2	10	Ataque Extra
6º	+3	+2	12	Crítico Brutal, Roubar Técnicas
7º	+3	+2	14	Técnica de Combate
8º	+3	+2	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	+3	18	Mutoryu
10º	+4	+3	20	Técnica de Combate
11º	+4	+3	22	Análise de Batalha
12º	+4	+3	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	+3	26	Técnica de Combate
14º	+5	+3	28	Empunhadura Perfeita
15º	+5	+3	30	Aura Demoníaca
16º	+5	+4	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	+4	34	Técnica de Combate
18º	+6	+4	36	Postura Aperfeiçoada
19º	+6	+4	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	+4	40	Técnica de Combate

O CAMINHO DA ESPADA

Espadachins são guerreiros que usam lâminas para fazer seus ataques, alguns manuseiam as espadas com leveza e precisão outros aplicam grande força e ferocidade. Dentre os espadachins, existem aqueles que manuseiam mais de uma espada, dependendo do número, os ataques são sempre parte do mesmo golpe e não são diferentes do corte de apenas uma espada.

Um espadachim pode trilhar vários estilos, no entanto, ele sempre vai ter um estilo que aproveite melhor sua própria personalidade.

TREINAMENTO INCESSANTE

Para um espadachim, a única coisa em que ele pode confiar a própria vida é na espada e só com a espada ele será capaz de proteger suas ambições e companheiros, por este motivo, ele deve sempre estar treinando e sendo capaz de se superar. Eliminando suas fraquezas, sendo capaz de cortar tudo o que ele precisar cortar.

Aqueles que possuem grande habilidade no uso das lâminas conseguem até desferir cortes que voam até o adversário, fazendo com que a distância não seja um ponto fraco para um espadachim.

ESPADAS

Buscar as melhores espadas é uma das formas de se tornar cada vez mais forte. A maioria dos espadachins possuem um vasto conhecimento sobre as espadas e reconhecem uma famosa facilmente, alguns chegam a ser fascinados. Estão sempre cuidando das espadas, fazendo manutenção e afiando-as para que estejam nas melhores condições.

Embora a espada seja a arma mais utilizada, bons espadachins são capazes de manusear qualquer arma cortante, como se fosse uma espada.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um espadachim, você adquire as seguintes características:

HAGAKURE

A partir do 1º nível, seus ataques cortantes aproveitam em sua totalidade o corte de uma lâmina, quando você acertar uma jogada de ataque com arma cortante, você adiciona dano cortante extra de acordo com a coluna “Dano Extra” da tabela “O Espadachim”.

Uma vez no seu turno, ao realizar um acerto crítico com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adicional.

CONSCIÊNCIA EXPANDIDA

A partir do 1º nível, um espadachim se conecta e percebe melhor o mundo à sua volta. Conforme evolui suas próprias habilidades com a espada, tudo se torna mais fácil de entender e cortar.

Jogadas de ataque e técnicas com arma cortante que acertem um objeto (que não esteja sendo vestido ou carregado por ninguém) ou estruturas têm o dano dos dados dobrado, desde que sejam de madeira de cedro (ou materiais menos resistentes).

No **7º nível**, essa característica se estende ao ferro e madeira de carvalho; no **11º nível**, ao aço e madeira de cerejeira e no **15º nível**, ao aço temperado e madeira adam.

POSTURA DE ESPADACHIM

A partir do 1º nível, escolha uma dentre 7 posturas: Ittoryu, Nitoryu, Santoryu, Yontoryu, Rokutoryu, Hattoryu e Kyutoryu. Ao assumir o estilo, você viabiliza um conjunto de características que pode ser útil para os mais variados aspectos de uma batalha.

Para assumir uma postura, você só precisa empunhar o número de armas cortantes correspondente ao estilo. Caso você não esteja empunhando nenhuma arma cortante ou precise sacar/guardar duas ou mais armas cortantes, você deve usar uma ação bônus para assumir a nova postura. **A escolha da Postura de Espadachim não influencia nas Técnicas de Combate do Espadachim.**

Cada postura terá uma **Traço Inato**, que estará permanentemente ativo enquanto você estiver empunhando o número correspondente de armas e as **Manobras**, que são características especiais que exigem uma ação bônus ou reação.

Você pode escolher uma nova postura no **3º, 6º, 9º e 15º nível**.

ITTORYU (Estilo de Uma Espada)

Foco Único (Traço Inato): Ao empunhar uma única arma cortante, caso não haja nenhuma criatura em um raio de 3 metros à sua volta e de uma outra criatura hostil a 1,5 metro de você. Todas as suas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma cortante receberão +2 para acertar e +3 de dano cortante extra contra a criatura marcada.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Ataque de Oportunidade:** Quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária, você pode usar sua reação e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante contra ele.
- ✗ **Movimento Enganador:** Com uma ação bônus, você escolhe uma criatura a 1,5 metro de você como alvo. Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura, desde que se mova no mínimo por 3 metros, nesse turno.

NITORYU (Estilo de Duas Espadas)

Ataque Contra Multidões (Traço Inato): Quando estiver empunhando 2 armas cortantes e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, todos que estiverem a 1,5 metro de você recebem o mesmo ataque, mas sofrem apenas o dano da arma, sem o modificador de habilidade, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Alcance Estendido:** Quando você fizer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus e aumentar o alcance do seu ataque em 1,5 metro.
- ✗ **Ataque Vingativo:** Quando uma criatura, a 1,5 metro, atacar você e acertar, você pode usar sua reação e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante contra essa criatura.

SANTORYU (Estilo de Três Espadas)

Defesa Contra Multidões (Traço Inato): Quando estiver empunhando 3 armas cortantes e tiver 3 criaturas inimigas ou mais a 1,5 metro de você, aumente em +5 à sua CR contra todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas por essas criaturas.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Golpe Provocativo:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para fazer o alvo ter desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o final do próximo turno dele.
- ✗ **Contra-Atacar:** Quando uma criatura, a 1,5 metro, atacar você e errar, você pode usar sua reação e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante contra essa criatura.

YONTORYU (Estilo de Quatro Espadas)

Tobu Zangeki (Traço Inato): Quando estiver empunhando 4 armas cortantes e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode escolher aumentar o alcance do ataque para 6 metros. Os ataques serão considerados como ataques corpo-a-corpo com arma cortante, mas não poderão ser incorporados em nenhuma técnica.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Golpe Distrativo:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para fazer a próxima jogada de ataque ou técnica realizada contra o alvo, por uma criatura diferente de você, ter vantagem, se o ataque for realizado antes do começo do seu próximo turno.
- ✗ **Ataque Rápido:** Usando sua reação, você pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adicional.

ROKUTORYU (Estilo de Seis Espadas)

Movimento Afiado (Traço Inato): Quando estiver empunhando 6 armas cortantes, você não pode ter seu movimento reduzido por terreno difícil, recebe movimento de escalada igual ao seu deslocamento normal e pode se manter de cabeça para baixo ou em inclinação vertical, usando sua concentração para se manter assim por até 1 minuto.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Golpe Derrubador:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar sua ação bônus para impor a condição “Caído” ao alvo.
- ✗ **Rompante Veloz:** Quando você for alvo de uma jogada de ataque, você pode usar uma reação e mudar o seu deslocamento para 15 metros, até o final do seu próximo turno.

HATTORYU (Estilo de Oito Espadas)

Manto de Lâminas (Traço Inato): Quando estiver empunhando 8 armas cortantes e receber uma jogada de ataque corpo-a-corpo de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, a criatura recebe 1d4 de dano cortante.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Golpe de Empurrão:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para empurrar a criatura para um espaço desocupado a até 3 metros dela.
- ✗ **Ataque de Manobra:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma, você pode usar uma reação e escolher uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. A criatura poderá se mover até metade do seu deslocamento, sem provocar reações de nenhum tipo do alvo do seu ataque, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.

KYUTORYU (Estilo de Nove Espadas)

Asura (Traço Inato): Quando estiver empunhando 9 armas cortantes, a criatura que iniciar ou terminar o turno a 1,5 metro de você recebe 1d6 de dano cortante. Uma criatura que se aproxime a 1,5 metro de você, pela primeira vez, recebe o mesmo dano.

Manobras: Enquanto nesta postura, você pode fazer as seguintes manobras:

- ✗ **Reação Ameaçadora:** Após ser alvo de uma jogada de ataque, você pode usar uma reação para impor a condição “Amedrontado” à criatura que te atacou, até o final do próximo turno dela.
- ✗ **Golpe Concentrado:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para adicionar 1d12 de dano cortante extra ao ataque.

Alternativamente, ao invés de escolher uma nova postura, você pode escolher uma postura já aprendida e adicionar a ela uma manobra de qualquer outro estilo ou aprender qualquer técnica de combate e usá-la como se fosse deste estilo, caso não seja.

Ao escolher uma nova manobra, ela poderá ser usada junto a uma postura que você já tenha aprendido, da mesma forma que suas manobras originais. Por exemplo, ao escolher a postura Ittoryu novamente, você pode escolher a manobra “Golpe Concentrado” (Kyutoryu) e a utilizar com uma única espada, junto das outras manobras do Ittoryu.

Ao escolher uma técnica de combate, caso ela não pertença à postura escolhida, ela poderá ser executada mudando seu requisito para a quantidade de espadas da postura escolhida. Por exemplo, ao escolher a postura Ittoryu novamente, você pode escolher uma outra técnica não aprendida do Ittoryu ou uma técnica de outro estilo, como a técnica “Takoashi Kiken” (Rokutoryu), e a executar com apenas 1 espada. Uma técnica escolhida deste modo só poderá ser usada quando você já puder usar ao menos uma técnica de mesmo grau.

Também é possível escolher uma técnica já aprendida e trocar seu requisito de espadas para o mesmo número de espadas da postura escolhida.

CRÍTICO APRIMORADO

A partir do 2º nível, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adquirem uma margem de acerto crítico de 19-20.

No **15º nível** de espadachim, essa margem de acerto crítico muda para 18-20.

DEFESA OFENSIVA

A partir do 2º nível, sempre que estiver empunhando no mínimo uma arma corpo-a-corpo cortante, acrescente à sua CR, metade da sua Proficiência, arredondada para baixo.

Ao ser alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação e acrescentar toda a sua Proficiência, ao invés da metade, para aparar o golpe. Para tanto, você deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo cortante.

Ao chegar no **6º nível**, é adicionado um bônus na CR de +1. No **10º nível**, o bônus se torna +2.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você escolhe e aprende duas “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você escolhe e aprende duas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º** nível.

EMPUNHADURA

A partir do 3º nível, você pode escolher entre as empunhaduras “Lâmina Gentil” e a “Lâmina Forte” para se aperfeiçoar. Essa escolha é única e garante características distintas para cada empunhadura escolhida.

LÂMINA FORTE

Ao empunhar uma ou mais armas cortantes que não possuam a propriedade “Acuidade”, você recebe as seguintes características:

- ✗ **Alcance:** Técnicas que possuam como alcance “Linha”, “Cone”, “Esfera” ou “Cilindro” e tenham como requisito uma ou mais armas cortantes recebem +3 metros em seu alcance.
- ✗ **Poder:** Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma ou mais armas cortantes, o dado de dano da arma se torna 1d10 de dano cortante (caso possua uma arma com dano superior, prevalece o maior).

LÂMINA GENTIL

Ao empunhar uma ou mais armas cortantes com a propriedade “Acuidade”, você recebe as seguintes características:

- ✗ **Precisão:** Técnicas que possuam jogada de ataque e tenham como requisito uma ou mais armas cortantes recebem +1 na jogada de acerto.
- ✗ **Rapidez:** Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma ou mais armas cortantes, você pode usar uma ação bônus para fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adicional.

ESTILO ESPECIAL

A partir do 3º nível, você tem um estilo de espadas para se destacar dentre os outros. Escolha entre Ittoryu, Nitoryu, Santoryu, Yontoryu, Rokutoryu, Hattoryu e Kyutoryu (Empunhadura de 1, 2, 3, 4, 6, 8 e 9 espadas, respectivamente). Você pode refazer essa escolha sempre que aumentar o seu nível de “Estilo de Combate”.

Esta característica garante ao espadachim que, uma vez ao dia, ao executar uma técnica do mesmo estilo escolhido (ou com o mesmo número de espadas como requisito), ele possa fazer a técnica dar o dano máximo possível. Você recupera essa característica ao final de um descanso longo.

No **10º nível**, você pode usar essa característica duas vezes por dia. No **16º nível**, passa para três vezes por dia.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. Esses ataques não são ações isoladas, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

CRÍTICO BRUTAL

A partir do 6º nível, você pode rolar um dado de dano de arma adicional quando estiver determinando o dano extra de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo cortante.

Esta habilidade aumenta para dois dados adicionais no **14º nível** de espadachim e três dados adicionais no **18º nível** de espadachim.

ROUBAR TÉCNICAS

A partir do 6º nível, ao ver uma técnica sendo utilizada, o espadachim pode fazer um Teste de Resistência de Sabedoria CD 15 + o grau da técnica. Caso seja bem sucedido, você aprende a utilizar essa técnica, adicionando-a às suas próprias e respeitando todas as suas características (dano, Pontos de Energia, alcance e etc.). Caso a técnica originalmente usasse Pontos de Usuário, você deve gastar o mesmo valor em Pontos de Energia para utilizar a técnica.

Você pode repetir esse teste sempre que rever uma técnica ainda não aprendida, e reduzir a CD em 1 para cada repetição em um período de 24 horas, até a redução máxima de -3.

Para poder roubar o uso da técnica para si, ela deve estar dentro das seguintes regras:

- ✗ Ter como requisito, no mínimo, 1 arma cortante;
- ✗ Caso inflija efeitos ou condições, que possam ser reproduzidos só com o corpo e o manuseio da arma cortante;
- ✗ Que o grau da técnica seja igual ou menor ao grau de pelo menos uma técnica que você já possuía.

MUTORYU

A partir do 9º nível, você pode realizar suas técnicas, com alcance de “Toque”, que tenham como requisito, no mínimo, uma arma cortante e alcance de “Toque”, apenas com as mãos nuas. Ao fazer isso, a técnica mudará as seguintes características:

- ✗ O dado de dano se torna o d8;
- ✗ O tipo de dano se torna “Concussão”;
- ✗ O Mestre decide se os efeitos e condições que a técnica possa vir a ter ainda se aplicam, mas o custo da técnica será o mesmo.

ANÁLISE DE BATALHA

A partir do 11º nível, você se torna capaz de analisar friamente um confronto, explorando cada descuido, ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus e escolher transformar esse acerto em um acerto crítico. Essa habilidade pode ser usada até três vezes por dia, você recupera um uso dela após um descanso longo.

EMPUNHADURA PERFEITA

No 14º nível, você aperfeiçoa o seu manuseio com a espada e aprende a usar a outra empunhadura não escolhida na característica “Empunhadura” (Lâmina Forte ou Lâmina Gentil).

Você consegue usar as características de ambas as empunhaduras, com qualquer tipo de arma cortante.

AURA DEMONÍACA

A partir do 15º nível, a extensão do seu espírito toma forma e cria uma ilusão demoníaca que consegue rasgar o mundo real, causando surpresa e medo aos seus oponentes. Ao realizar uma técnica, que tenha o tipo de dano “Cortante” e como requisito no mínimo 1 arma cortante, você pode gastar 2 Pontos de Energia e escolher usar esta característica para que ela receba vantagem em jogadas de ataque, cause desvantagem em seus Testes de Resistência e que seu tipo de dano se torne “Dano Verdadeiro”.

A ilusão modifica sua aparência e triplica a quantidade de armas cortantes que você possa estar manuseando. Isso permite que seja possível realizar técnicas com requisito de número de armas cortantes maiores.

Alternativamente, você pode escolher manter essa forma por 1 minuto, possibilitando o uso de técnicas e posturas de espadachim que exijam mais armas. Após esse tempo, você não poderá se beneficiar de nenhuma habilidade desta característica até terminar um descanso longo.

POSTURA APERFEIÇOADA

A partir do 18º nível, você pode escolher qualquer “Traços Inato” dos que estão presentes na característica “Postura de Espadachim”. Desde que você esteja empunhando no mínimo uma arma cortante, este traço estará sempre ativo, ignorando o requisito de quantidade de armas cortantes que o traço originalmente teria.

O Traço Inato escolhido funcionará em conjunto com os Traços Inatos de outras posturas, desde que não seja a postura da qual o traço escolhido pertença.

TÉCNICAS DE COMBATE

Caminho da Espada			
3º NÍVEL	1º GRAU	ITTORYU - 36 POUND HOU (4º Grau) ITTORYU - YAKKODORI NITORYU - TAKA NAMI	NITORYU - SAI KURU SANTORYU - ONI GIRI (4º Grau) SANTORYU - USHI BARI
7º NÍVEL	2º GRAU	ITTORYU IAI - SHISHI SONSON (5º Grau) ITTORYU - BAKI NITORYU - 72 POUND HOU (5º Grau)	ODEN NITORYU - GUN MODOKI SANTORYU - TORA GARI (5º Grau) SANTORYU - TORO NAGASHI
10º NÍVEL	3º GRAU	ITTORYU - TRUENO BASTARDO ITTORYU - BIKEN: PRECIOUS METAL AXE NITORYU - DAI GEKKEN	NITORYU IAI - RASHOMON SANTORYU - 108 POUND HOU (6º Grau) SANTORYU - TATSU MAKI (5º Grau)
13º NÍVEL	4º GRAU	ITTORYU - HIRYU KAEN ODEN NITORYU - TOGEN SHIRATAKI SANTORYU OGI - SANZEN SEKAI (6º Grau) YONTORYU - HAKURAI	YONTORYU - NEJI HAKUJIN ROKUTORYU - TAKOASHI KIKEN HATTORYU - KARASUMA GARI KIKI KYUTORYU - ASHURA: ICHIBUGIN
17º NÍVEL	5º GRAU	ITTORYU - DAI SHINKAN NITORYU - NIGIRI SANTORYU - GYUKI YUZUME YONTORYU - GEKIRIN	ROKUTORYU - TAKOTSUBO NO KAMAE ROKUTORYU - SHIN SHUN - TAKO AGE - TAIKAI HATTORYU - YASHA GARASU KIKI KYUTORYU - ASHURA: MAKYUSEN
20º NÍVEL	6º GRAU	ITTORYU - KAMUSARI ODEN NITORYU - TOGEN TOTSUKA SANTORYU OGI - ROKUDO NO TSUJI YONTORYU - KIRI SHIGURE	ROKUTORYU OGI - ROKUTO NO WALTZ HATTORYU - GOKEN ARAHOSHI HATTORYU - CHIDORIASHI HASH KIKI KYUTORYU - ASHURA BAKKEI: MOJA NO TAWAMURE

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.



1º Grau	Ittoryu - Sanjuroku (36) Pound Hou		
	Este ataque usa o próprio ar para aumentar a distância do alcance, realizando um balanço circular criando um projétil em espiral e dispara uma jogada de ataque à distância na direção de uma criatura.		
	Sanbyakurokuju (360) Pound Ho: No 13º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 4º Grau, seu dano aumenta para 12d12 de dano cortante, seu alcance se torna 18 metros em Linha e custa 12 Pontos de Energia.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
Requisito		1 Arma Cortante, Ação Versátil	
Dano		2d12 de dano Cortante	
Ataque Combinado Possível			

1º Grau	Ittoryu - Yakkodori		
	Você lança, em uma jogada de ataque à distância, um projétil crescente de ar contra uma criatura a sua escolha. Durante 1 minuto, após o final do seu turno, a próxima jogada de ataque contra essa criatura terá vantagem.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação Versátil
Dano		2d12 de dano Cortante	
Ataque Combinado Possível			

1º Grau	Nitoryu - Taka Nami		
	Ao mover suas armas cortantes, você lança uma onda de cortes. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação Versátil
Dano		2d6 de dano Cortante	
Ataque Combinado Possível			

1º Grau	Nitoryu - Sai Kuru		
	Você lança uma onda cortante circular, que atinge todos a sua volta. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa técnica não pode ter seu alcance aumentado de nenhuma forma.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 1,5 metro de raio e 1,5 metro de altura, Cilindro
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação Versátil
Dano		2d8 de dano Cortante	
Ataque Combinado Impossível			

1º Grau	Santoryu - Oni Giri		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com três cortes simultâneos em alta velocidade e força absurda. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou receberá a condição “Sangramento”.		
	Rengoku Oni Giri: No 13º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 4º Grau, seu dano aumenta para 12d12 de dano cortante e custa 12 Pontos de Energia.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
Requisito		3 Armas Cortantes, Ação Versátil	
Dano		1d12 de dano Cortante	
Ataque Combinado Impossível			

1º Grau	Santoryu - Ushi Bari		
	Você coloca suas armas cortantes à frente do seu corpo, como se fossem os chifres de um touro, e avança em direção a uma criatura para fazer um ataque corpo-a-corpo. O uso desta técnica é considerado uma jogada de ataque normal e pode ser usada junto com as Características de Combate. Ao usar no mínimo 3 metros de movimento, até o final do seu turno, a sua próxima jogada de ataque receberá dano extra.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o final do seu turno
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortantes, Ação Bônus
Dano		2d12 de dano Cortante Extra	
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Ittoryu Iai - Shishi Sonson		
	Um ataque em alta velocidade, onde a criatura atingida com um ataque corpo-a-corpo só sente o golpe quando você já embainhou a arma novamente. Ao realizar esta técnica você recebe 6 metros de deslocamento normal.		
	Shi Shishi Sonson: No 17º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d12 de dano cortante e custa 15 Pontos de Energia.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o final do seu turno
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	4d12 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Ittoryu - Baki		
	Você faz um corte preciso e firme que acerta uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Ao acertar um objeto ou estrutura com essa técnica, o acerto é considerado um crítico.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	6d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Nitoryu - Nanajuni (72) Pound Hou		
	Este ataque usa o próprio ar para aumentar a distância do alcance, realizando um rápido corte e liberando um poderoso ataque cortante voador, que atinge todas as criaturas dentro da área da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Essa técnica não pode ter seu alcance aumentado de nenhuma forma.		
	Nanahyakuniju (720) Pound Ho: No 17º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d10 de dano cortante e custa 15 Pontos de Energia.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
Dano		6d10 de dano Cortante	
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Oden Nitoryu - Gun Modoki		
	Com uma grande força concentrada nas pernas, você se lança contra uma criatura com suas lâminas projetadas para frente, fazendo um golpe poderoso com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou receberá a condição “Caído”.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	Santoryu - Tora Gari		
	Você assume uma posição que permite fazer um ataque com o máximo de força possível em uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	Ul-Tora Gari: No 17º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, seu dano aumenta para 14d12 de dano cortante e custa 15 Pontos de Energia.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortante, Ação
		Dano	4d12 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Santoryu - Toro Nagashi		
	Um ataque cuidadoso com movimentos imprevisíveis. Você escolhe uma criatura e desfere uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra ela. Até o início do seu próximo turno, enquanto estiver com três armas cortantes, todos os ataques contra você recebem desvantagem e você não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortantes, Ação
		Dano	5d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Ittoryu - Trueno Bastardo		
	Um corte poderoso implacável contra uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Incapacitado ”.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	8d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Ittoryu - Biken: Precious Metal Axe		
	Você pode reagir rapidamente para proteger-se ou proteger uma outra criatura que esteja a 1,5 metro de você, reduzindo 6d8 de dano até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma criatura protegida. Ao realizar esta técnica, você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 2d8 na redução de dano, até uma redução máxima total de 12d8.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma criatura protegida
		Alcance	Pessoal
		Requisito	1 Arma Cortante, Reação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Nitoryu - Dai Gekken		
	Você é capaz de arrancar um grande pedaço do chão, pedras e afins com as suas armas cortantes e o manter preso em suas armas cortantes para realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com 1,5 metro de alcance adicionais. Ao final da técnica, você pode escolher manter o pedaço ou soltar suas armas cortantes. Alternativamente, você pode usar essa técnica como uma reação e fazer um Teste de Resistência de Destreza CD 10 para não receber nenhum dano de grandes objetos e estruturas lançados contra você, que ficam cravados nas suas armas cortantes.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Nitoryu Iai - Rashomon		
	Você se desloca em alta velocidade por uma linha reta de 9 metros, adicionais ao seu deslocamento normal, atravessando e ignorando criaturas que possam estar neste espaço, acertado tudo que esteja neste espaço e causando o dobro do dano em estruturas. Caso haja um objeto e seja destruído, ele não impede o seu movimento. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 Metros, Linha
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
		Dano	7d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Santoryu - Hyakuhachi (108) Pound Hou		
	Este ataque usa o próprio ar para aumentar a distância do alcance, disparando vários cortes voadores que atingem todas as criaturas dentro da área da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Senhachiju (1080) Pound Ho: No 20º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 6º Grau, seu dano aumenta para 18d6 de dano cortante, seu alcance se torna um Cone de 27 metros e custa 18 Pontos de Energia.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Cone
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	9d6 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

3º Grau	Santoryu - Tatsu Maki		
	Você gira o corpo e realiza cortes fortes o suficiente para criar correntes de vento, que se transformam em um tornado cortante. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Kokujo: O Tatsu Maki: No 17º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, custando 15 Pontos de Energia e recebendo as seguintes alterações:		
	Você realiza um movimento girando suas armas cortantes para criar um tornado cortante. O tornado é um cilindro de 3 metros de raio, 9 metros de altura, centrado no ponto que você escolher a até 9 metros de você, que dura até 1 minuto. Até a técnica acabar, você pode usar sua ação para mover o tornado até 9 metros em qualquer direção pelo solo. O tornado suga quaisquer objetos Médios ou menores que não estejam presos a nada e que não estejam sendo vestido ou carregados por ninguém.		
	Uma criatura deve realizar um Teste de Resistência de Destreza na primeira vez que ela entrar no tornado ou que o tornado entrar no espaço dela, incluindo quando o tornado apareceu, e a cada vez que ela iniciar o turno dentro do tornado. Uma criatura sofre 3d6 de dano cortante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Além disso, uma criatura Grande ou menor que falhar na resistência deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou ficará impedida pelo tornado até a técnica acabar. Quando uma criatura começa seu turno impedida pelo tornado, ela é puxada 1,5 metro para o seu centro. Uma criatura impedida se move com o tornado e cai quando a técnica acaba.		
	Uma criatura impedida pode usar uma ação para realizar um Teste de Resistência de Força ou Destreza contra a CD da técnica. Se for bem sucedida, a criatura não estará mais impedida pelo tornado e é arremessada a 1d6 x 3 metros de distância em uma direção aleatória.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
Alcance		Até 6 metros de raio e 6 metros de altura, Cilindro	
Requisito		1 Arma Cortante, Ação	
Dano		9d6 de dano Cortante	
Ataque Combinado Possível			

4º Grau	Ittoryu - Hiryu Kaen		
	Fazendo uma jogada de ataque corpo-a-corpo, em um golpe preciso, acertando o corpo da criatura, logo em seguida, a ferida explode em chamas, com uma tonalidade azulada. A criatura atingida recebe a condição “ Queimado ”, sem a necessidade de um teste.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	8d12 de dano Cortante + 4d12 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Oden Nitoryu: Togen Shirataki		
	Usando grande força em seus braços, você libera uma onda cortante com grande alcance, fazendo uma jogada de ataque a distância contra uma criatura.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	24 metros, Linha
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
		Dano	12d12 de dano de Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Santoryu Ogi - Sanzen Sekai		
	Você realiza um golpe preciso, que abriga toda a sua determinação no caminho da espada, contra uma criatura em uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A margem de acerto crítico desta técnica é 19-20.		
	Ichidai Sanzen Daisen Sekai: No 20º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 6º Grau, seu dano aumenta para 18d12 de dano cortante, seu alcance se torna um Cone de 27 metros e custa 18 Pontos de Energia. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou nenhum dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortantes, Ação
		Dano	12d12 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

4º Grau	Yontoryu - Hakurai		
	Você faz um rápido movimento com suas armas cortantes e libera uma lâmina de vento, em uma jogada de ataque à distância com uma margem de acerto crítico 18-20, contra uma criatura dentro do alcance da técnica.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	18 metros, Linha
		Requisito	4 Armas Cortantes, Ação
		Dano	11d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Yontoryu - Neji Hakujin		
	Você se joga em direção a uma criatura, girando o seu corpo no ar, para fazer um ataque corpo-a-corpo feroz com todas as suas armas cortantes. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	4 Armas Cortantes, Ação
		Dano	12d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Rokutoryu - Takoashi Kiken		
	Você realizar diversos ataques em direções diferentes contra uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Esta técnica recebe +2 em sua jogada de acerto.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	6 Armas Cortantes, Ação
		Dano	12d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Hattoryu - Karasuma Gari		
	Você assume uma posição que se foca na defesa, que dura até o início do seu próximo turno. Enquanto a técnica durar, você corta qualquer projétil que venha em sua direção, não recebendo dano de jogadas de ataque à distância.		
	7 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	8 Armas Cortantes, Reação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Kiki Kyutoryu - Ashura: Ichibugin		
	Com um movimento rápido, você realiza jogada de ataque corpo-a-corpo, com todas as suas armas cortantes, contra uma criatura. A margem de acerto crítico desta técnica é 18-20.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	9 Armas Cortantes, Ação
		Dano	11d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Ittoryu - Dai Shinkan		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um corte executado com tanta pressão que desestabiliza o equilíbrio do alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	13d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Nitoryu - Nigiri		
	Você assume uma postura, com 2 armas cortantes em paralelo projetadas para frente do seu corpo, que te possibilita, realizar até 6 jogadas de ataque normais com arma cortante, tendo uma margem de acerto crítico 17-20.		
	Os tipos de ataques não podem se repetir no mesmo turno e cada um deles está relacionado abaixo com suas próprias características.		
	✗ Toro: Uma jogada de ataque corpo-a-corpo, feita de baixo para cima, com +1 na jogada de acerto.		
	✗ Otoro: Uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita de cima para baixo, com vantagem.		
	✗ Hirameki: Uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita como uma estocada, com 1d12 de dano extra.		
	✗ Samon: Uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita na diagonal, que causa “ Sangramento ”.		
	✗ Maguma: Uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita com uma investida, que aumenta em 3 metros o seu deslocamento normal.		
	✗ Toro Samon: Uma jogada de ataque à distância feita na diagonal, com alcance de 9 metros em linha.		
	2 Pontos de Energia (Por Ataque)	Duração	Até o final do seu turno
Alcance		Pessoal	
Requisito		2 Armas Cortantes, Ação	
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

5º Grau	Santoryu - Gyuki Yuzume		
	Você corre em direção a uma criatura em alta velocidade, adicionando 6 metros ao seu deslocamento normal, e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com vantagem.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortantes, Ação
		Dano	14d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Yontoryu - Gekirin		
	Você desfere cortes com suas armas cortantes continuamente contra uma criatura, que deve passar a criatura alvo deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Caso a criatura não passe no primeiro Teste de Resistência de Destreza, ela não poderá usar reações até o final do próximo turno dela.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	4 Armas Cortantes, Ação
		Dano	15d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Rokutoryu - Takotsubo no Kamae		
	Você assume uma posição com todas as armas cortantes apontadas para frente e avança para frente, fazendo um ataque rápido contra uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Até o final do seu turno, a próxima técnica que você realizar e tenha como requisito 6 armas cortantes, receberá vantagem em sua jogada de ataque e 2d12 de dano cortante extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	6 Armas Cortantes, Ação Bônus
		Dano	8d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Rokutoryu - Shin Shun - Tako Age - Taikai		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura com a intenção de abrir uma brecha em sua postura. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Destreza ou receberá a condição "Incapacitada" , até o final do próximo turno da criatura. Ela também deve passar em um Teste de Resistência de Força para não ser empurrada por 6 metros para qualquer direção. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	6 Armas Cortantes, Ação
		Dano	13d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Hattoryu - Yasha Garasu		
	Você gira no chão, como uma roda, usando suas armas cortantes e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, criando cortes no formato de pegadas de corvo. Caso a criatura alvo seja de uma categoria de tamanho "Grande" ou maior, ela recebe 6d12 de dano extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	8 Armas Cortantes, Ação
		Dano	14d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Kiki Kyutoryu - Ashura: Makyusen		
	Você realiza jogada de ataque corpo-a-corpo que consiste em vários cortes com todas as suas armas cortantes, contra uma criatura, com vantagem e margem de acerto crítico 19-20.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	9 Armas Cortantes, Ação
		Dano	15d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Ittoryu - Kamusari		
	Um ataque corpo-a-corpo franco feito com extrema força. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano extra.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortantes, Ação
		Dano	18d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Oden Nitoryu: Togen Totsuka		
	A técnica mais poderosa de um dos mais fortes samurais da história. Usando suas duas armas, você desfere um corte no formato de um "X" com uma jogada de ataque corpo-a-corpo em uma criatura. A criatura atingida recebe duas vezes a condição "Sangramento" , sem necessidade de um teste.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	2 Armas Cortantes, Ação
		Dano	18d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		



6º Grau	Santoryu Ogi - Rokudo no Tsuji		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com 6 cortes simultâneos. Caso você role um 20 na jogada de ataque, o alvo sofre 4d12 de dano cortante extra (não é dobrado pelo acerto crítico) e você decepa um dos membros do alvo, com o efeito de tal perda sendo determinado pelo Mestre. Se a criatura não tiver um membro para ser decepado, você arranca uma grande parte do corpo dela, no lugar. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento” .		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	3 Armas Cortantes, Ação
		Dano	16d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Yontoryu - Kiri Shigure		
	Você usa todas as suas armas cortantes para lançar inúmeros projéteis finos e perfurantes que ricocheteiam em qualquer superfície que atingir. Toda a criatura dentro da área da técnica recebe o dano da técnica.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Cone
		Requisito	4 Armas Cortantes, Ação
		Dano	15d6 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Rokutoryu Ogi - Rokuto no Waltz		
	Você gira suas armas cortantes como se fossem uma hélice e atravessa uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo brutal. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá três vezes a condição “Sangramento” .		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	6 Armas Cortantes, Ação
		Dano	18d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Hattoryu - Goken Arahoshi		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que consiste em uma sequência de golpes pesados. Ao acertar uma criatura ela deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, se falhar, até o final do próximo turno dela, seu deslocamento é reduzido à metade, e não poderá usar reações. No turno dela, ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. Independentemente das habilidades, ela não poderá realizar mais de um ataque corpo-a-corpo ou à distância durante o turno dela.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	8 Armas Cortantes, Ação
		Dano	18d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Hattoryu - Chidoriashi Hash		
	Você libera ondas de ventos cortantes em todas as direções. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros de raio, Esfera
		Requisito	8 Armas Cortantes, Ação
		Dano	18d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Kiki Kyutoryu - Ashura Bakkei: Moja no Tawamure		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo direta contra uma criatura, que você realiza em um golpe contendo o máximo de força que você possui. A criatura atingida recebe a condição “Letárgico” , sem necessidade de um teste.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	9 Armas Cortantes, Ação
		Dano	18d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

GUERREIRO-ONI

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de guerreiro-oni.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Kanabo/Tacape.

Testes de Resistência: Força e Constituição.

Perícias: Escolha 2 entre Atletismo, Intimidação, Provocação e Sobrevivência.

EQUIPAMENTOS

Recebe: 1 kanabo e; 6d10 x 1000 Bellys.



O Guerreiro-Oni					
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Sede de Sangue	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	-	2	Ataque Desarmado, Demônio Incarnado
2º	+2	1d4	1d8	4	Defesa Aprimorada, Sede de Sangue, Retomar o Fôlego
3º	+2	1d4	1d8	6	Técnica de Combate, Shuron Hakke
4º	+2	1d4	1d8	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	1d8	10	Ataque Extra, Ataque de Oportunidade Brutal
6º	+3	1d6	1d8	12	Brutalidade Excessiva, Crítico Brutal
7º	+3	1d6	1d8	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	1d10	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	1d10	18	Besta Imparável, Olhar Assustador
10º	+4	1d6	1d10	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	1d10	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	1d10	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	1d10	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	1d10	28	Aspecto Bestial
15º	+5	1d8	1d12	30	Sede de Sangue Revigorante
16º	+5	1d10	1d12	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	1d12	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	1d12	36	Invencibilidade
19º	+6	1d10	1d12	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	1d12	40	Técnica de Combate

ASPECTOS DE UM OGR

O guerreiro-oni é um combatente desumano, que abusa da violência em seus golpes e causa impactos aterrorizantes em seus oponentes. Em combate, um inimigo irá sentir suas forças sendo drenadas só de estar do lado contrário deste guerreiro e testemunhar seus ataques impiedosos.

Ao mesmo tempo, esse clima de batalha alimenta o guerreiro-oni e sua impetuosidade, fazendo com que ele se torne cada vez mais forte quanto mais sangue é derramado.

MESTRE DO KANABO

O modo de combate do guerreiro-oni se complementa com o uso desta arma bruta, que potencializa sua força e permitindo que seus golpes atinjam um nível de violência que chega a assustar todos os seus adversários.

Esta arma se torna ainda mais mortal, quando mesclada neste estilo marcial que reflete a insanidade e aleatoriedade de um demônio sedento por sangue.

IMPARÁVEL

Enquanto uma batalha se desdobra e todos vão se enfraquecendo, o guerreiro-oni continua a lutar e se fortalecer. Quanto mais ele ataca e é atacado, mais parece que ele se fortalece, sendo capaz de contornar os danos sofridos e a energia gasta em batalha quando vê seus inimigos caindo um a um.

Ao ver um inimigo, o guerreiro-oni pode avançar e atravessar o campo de batalha de forma implacável e inconsequente, sem nada a temer.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um guerreiro-oni, você adquire as seguintes características:

ATAQUE DESARMADO

Os guerreiros-oni passam por severos treinos físicos o que faz com que ganhem uma força física muito maior do que a maioria, a partir do 1º nível, seu ataque desarmado corpo-a-corpo aumenta de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Guerreiro-Oni”.

DEMÔNIO INCARNADO

Ao iniciar um encontro, para cada criatura hostil a você que tenha seus Pontos de Vida reduzido a 0 (e que você tenha ferido), você recebe +1 de dano extra (máximo de dano igual à metade do seu nível de guerreiro-oni, mínimo de +1) em suas jogadas de ataque com o kanabo. O dano extra garantido por esta característica dura até o final do encontro.

DEFESA APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Força ou seu modificador de Constituição, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

SEDE DE SANGUE

A partir do 2º nível, para cada criatura hostil que você reduza a 0 Pontos de Vida, logo após sua jogada de ataque ou técnica, você recupera Pontos de Vida em um valor igual aos presentes na coluna “Sede de Sangue” da tabela “O Guerreiro-Oni”.

Você pode recuperar um valor máximo de Pontos de Vida igual a 5 vezes o seu nível de guerreiro-oni por dia com esta característica, podendo voltar a recuperar esse valor máximo de Pontos de Vida ao final de um descanso longo.

RETOMAR O FÔLEGO

A partir do 2º nível, você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar Pontos de Vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição. Esta característica pode ser usada 3 vezes e recupera todos os seus usos após você terminar um descanso longo.

Esta habilidade aumenta para 2d12 no **9º nível** e para 4d12 no **15º nível**.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º** nível.

SHURON HAKKE

A partir do 3º nível, você consegue unir perfeitamente a imprevisibilidade com seu estilo brutal. Usando uma ação bônus, você transita entre modos de combate aleatórios durante 1 minuto. Enquanto esta característica durar, no início de cada um dos seus turnos, você deve jogar 1d6 e receberá um bônus de acordo com o resultado do dado na tabela “Movimentos Êbrios” até o final do seu turno.

Essa característica pode ser usada uma vez por dia e você recupera o seu uso após terminar um descanso longo. No **5º nível**, você pode usar essa característica duas vezes por dia e, no **10º nível**, passa para três vezes por dia, recuperando todos os seus usos após um descanso longo.

Movimento Êbrios	
1	Amae Jogo (Sedutor): Ao receber qualquer dano de uma criatura hostil, você recupera 1d10 Pontos de Vida. No 10º nível , esse bônus passa a recuperar 2d10 Pontos de Vida.
2	Naki Jogo (Chorão): Você recebe deslocamento normal de 15 metros e seu movimento não provoca reações. No 10º nível , esse bônus passa a dar 18 metros de deslocamento e ignora característica como o “Ataque de Oportunidade Superior”.
3	Ochikomi Jogo (Depressivo): Não recebe nenhum bônus.
4	Okori Jogo (Brigão): Ao realizar a ação atacar ou uma ação para executar uma técnica, você ainda pode realizar um ataque corpo-a-corpo adicional. Essa característica também se aplica à característica “Ataque Extra”. No 10º nível , esse bônus passa a adicionar dois ataques ao invés de um.
5	Satsuriku Jogo (Sanguinário): Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo com um kanabo recebem uma margem de acerto crítico 19-20. No 10º nível , a margem aumenta para 18-20.
6	Warai Jogo (Risonho): Você recebe vantagem em todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo e técnicas que possuam jogada de ataque corpo-a-corpo. No 10º nível , uma vez por encontro, ao errar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com kanabo, você pode transformar um erro em acerto.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE BRUTAL

No 5º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

Você pode escolher aumentar o impacto do ataque para empurrar a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.

Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão.

BRUTALIDADE EXCESSIVA

A partir do 6º nível, ao executar um acerto crítico em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, todas as criaturas que puderem ver o ataque recebem desvantagem na próxima jogada de ataque contra você, incluindo a criatura que recebeu o ataque.

CRÍTICO BRUTAL

A partir do 6º nível, você pode rolar um dado de dano de arma adicional quando estiver determinando o dano extra de um acerto crítico corpo-a-corpo com kanabo.

Esta habilidade aumenta para dois dados adicionais no **14º nível** de guerreiro-oni e três dados adicionais no **18º nível** de guerreiro-oni.

BESTA IMPARÁVEL

A partir do 9º nível, ao usar uma ação bônus, você pode ser tomado pela fúria, dobrando o seu deslocamento e recebendo 30 Pontos de Vida Temporários, até o início do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode usar esta característica para jogar de novo um Teste de Resistência que você tenha falhado, usando o novo resultado no lugar.

Essa característica pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os seus usos ao final de um descanso longo.

OLHAR ASSUSTADOR

A partir do 9º nível, quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros de distância, fizer uma jogada de ataque, um Teste de Resistência ou Teste de Habilidade, você pode usar sua reação para fazer com que ela receba desvantagem.

Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo.

ASPECTO BESTIAL

A partir do 14º nível, sempre que você reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida, o dano sobressalente se torna Psíquico e é imposto em todas as criaturas a até 3 metros de você, que não passaram em um Teste de Resistência de Espírito, e que possam ver o ataque.

Por exemplo, se uma criatura possuir 5 Pontos de Vida restantes, e você a atingisse com 15 pontos de dano, todas as criaturas que falhassem no teste a até 3 metros de você receberiam 10 pontos de dano Psíquico.

SEDE DE SANGUE REVIGORANTE

A partir do 15º nível, para cada criatura hostil que você reduza a 0 Pontos de Vida, logo após sua jogada de ataque ou técnica, você recupera 2 Pontos de Energia.

Você pode recuperar um valor máximo igual a 20 Pontos de Energia por dia com esta característica, podendo voltar a recuperar esse valor máximo de Pontos de Energia ao final de um descanso longo.

INVENCIBILIDADE

A partir do 18º nível, você aperfeiçoa sua resistência e força, fazendo com que sua jogada de ataque com kanabo passe a causar 1d12 de dano e aumentando seus Pontos de Vida totais em 60.

Além disso, ao sofrer um dano qualquer (mesmo de dano Verdadeiro), você pode usar sua reação e reduzir esse dano a 0. Você pode usar esta característica até 3 vezes por dia e recupera todos os seus usos após terminar um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar um uso desta característica para recuperar um Nível de Exaustão, com uma ação bônus.

TÉCNICAS DE COMBATE

Táticas de Combate		
3º NÍVEL	1º GRAU	NARI KABURA, SHINSOKU HAKUJAKU
7º NÍVEL	2º GRAU	KOSANZE RAGNARAKU, MAHOROBA
10º NÍVEL	3º GRAU	RAIMEI HAKKE, KONGO KABURA
13º NÍVEL	4º GRAU	GUNDARI RYUSEIGUN, ONI NO YOUNA
17º NÍVEL	5º GRAU	HORAI HAKKE
20º NÍVEL	6º GRAU	HAKAI

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força.

1º Grau	Nari Kabura		
	Você usa seu kanabo para fazer um golpe poderoso e preciso que transforma o próprio ar, rochas ou destroços em um projétil, lançado contra uma criatura em uma jogada de ataque à distância com margem de acerto crítico 19-20.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	9 metros, Linha
		Requisito	Kanabo, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

1º Grau	Shinsoku Hakujaku		
	Você se move rapidamente, com passos firmes, para acertar uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com vantagem. O deslocamento feito por você até o final do turno não poderá ser reduzido por terreno difícil.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Kosanze Ragnaraku		
	Você pula na direção de uma criatura e desce sua kanabo em uma criatura com grande brutalidade. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou receberá a condição “ Caído ”.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	Mahoroba		
	Você realiza um golpe que balança seu kanabo com grande força contra uma criatura em uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Raimei Hakke		
	Você usa um golpe extremamente feroz que atinge uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com grande violência. Caso a jogada de ataque desta técnica seja um acerto crítico, quando estiver determinando o dano extra da técnica, adicione mais 3 dados de dano.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Kongo Kabura		
	Semelhante à técnica “Nari Kabura”, você rebate o próprio ar ou pequenos objetos como projeteis contra uma criatura com uma jogada de ataque à distância, porém, deixando de lado qualquer refinamento e usando uma força brutal. A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, se falhar, até o final do próximo turno dela, ela não poderá usar ações bônus e reações.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	15 metros, Linha
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	8d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Gundari Ryuseigun		
	Você realiza uma série de ataques rápidos, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma, contra uma criatura. Ao acertar a criatura ela deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, se falhar, até o final do próximo turno dela, seu deslocamento é reduzido à metade, e não poderá usar reações. No turno dela, ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. Independentemente das habilidades, ela não poderá realizar mais de um ataque corpo-a-corpo ou à distância durante o turno dela.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	10d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Oni no Youna		
	Você se coloca em um transe de fúria que só pode ser saciado com violência, recebendo as seguintes características:		
	☠️ Você recebe todos os bônus presentes na tabela “Movimentos Ébrios” da característica “Shuron Hakke” ao mesmo tempo (com exceção do “Ochikomi Jogo”);		
	☠️ Você se torna incapaz de usar técnicas;		
	☠️ Você ataca indiscriminadamente aliados e inimigos, priorizando as criaturas mais próximas (à escolha do Mestre);		
	☠️ Esta técnica é encerrada se você não realizar uma jogada de ataque ou for atacado até o final do seu turno.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
Requisito		Ação Bônus	
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

5º Grau	Horai Hakke		
	Você usa um golpe extremamente feroz, para atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma, causando um impacto tão poderoso que pode desligar momentaneamente a consciência do alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Incapacitado” .		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	15d12 de dano de Concussão ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Hakai		
	Com o balançar do seu kanabo, você lança uma onda de destruição em massa contra todos os seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	18 metros, Cone
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	18d8 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		



GUERRILHEIRO

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerrilheiro.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Armas Cortantes, Armas de Fogo, Armas Especiais e Armas Marciais.

Kit de Ferramentas: Kit de Escalada e Kit de Primeiros Socorros.

Testes de Resistência: Destreza e Força.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História e Sobrevivência.



EQUIPAMENTOS

Recebe: 2 pistolas ou 1 mosquete com 80 unidades de munição simples ou 2 sabres ou 2 katanas e; 5d10 x 1000 Bellys.

O Guerrilheiro				
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	2	Mestre das Armas, Doutrinamento, Bom de Improviso
2º	+2	1d4	4	Defesa Aprimorada, Camuflagem, Primeiros Socorros
3º	+2	1d4	6	Técnica de Combate, Especialista em Combate
4º	+2	1d4	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	10	Ataque Extra, Aprendizado Rápido
6º	+3	1d6	12	Ataque de Oportunidade Estratégico, Potencializador
7º	+3	1d6	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	18	Gerenciamento de Energia
10º	+4	1d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	28	Recoo Estratégico
15º	+5	1d8	30	Ataque Furtivo
16º	+5	1d10	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	36	Mestre de Estratégias
19º	+6	1d10	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	40	Técnica de Combate

ARTE DO COMBATE

Guerrilheiros são guerreiros que passaram por severos treinamentos paramilitares, que exigem muito vigor físico, mas também exercitam a mente do guerrilheiro. Desta forma, eles usam a sabedoria adquirida para traçar estratégias de combate e seus movimentos são sempre calculados para ter o máximo desempenho nas batalhas.

Guerrilheiros podem ter pertencido a Marinha, ao Exército Revolucionário ou a qualquer grupo organizado que desempenhe múltiplas tarefas, mas o que faz deles verdadeiras máquinas de combate é o fato deles buscarem todos os tipos de conhecimentos que tiverem acesso, como armas, técnicas de sobrevivência e estilos de combate para treinar e estarem sempre preparados.

ESTRATEGISTAS

Além de serem ótimos lutadores corpo-a-corpo, os Guerrilheiros buscam várias áreas de conhecimentos que podem ser úteis em um combate, aprendendo mesmo quando estão lutando com os inimigos, e se beneficiando da experiência de outros tipos de lutadores, moldando suas próprias técnicas a partir das técnicas de outros. Conforme o conhecimento de um Guerrilheiro evolui, ele vai se tornando mais furtivo, mais rápido, mais certeiro e mais mortal.

MESTRES DE ARMAS

Partindo das armas mais básicas como espadas e pistolas, os Guerrilheiros não param de buscar aprender novas formas de combate, se especializam em praticamente todas as armas existentes. Treinam tanto, ao ponto de conseguirem manusear tais armas com uma habilidade única.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um guerrilheiro, você adquire as seguintes características:

MESTRE DAS ARMAS

A partir do 1º nível, o guerrilheiro consegue explorar o máximo potencial de suas armas e recebe 1 Aptidão Bélica, que garantem um conjunto de 3 características, presentes abaixo. Você pode escolher mais 3 Aptidões Bélicas quando chegar no **5º** e **10º nível** de guerrilheiro.

Não é possível usar as características de 2 ou mais Aptidões Bélicas diferentes ao mesmo tempo, mesmo se o personagem estiver empunhando dois tipos de armas. Nestes casos, o jogador deve, no início do turno, dizer qual Aptidão Bélica ele vai usar.

Usando uma ação bônus, você se torna capaz de guardar duas armas e sacar duas outras.

MESTRE AÇOITADOR

Enquanto empunhar um **chicote** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma contra uma criatura média ou menor, usando uma ação bônus, você pode escolher não dar o dano e impor a condição “**Agarrado**” à criatura. A criaturas agarrada pelo seu chicote recebe desvantagem em Testes para se livrar do agarramento.
- ⊕ Você pode usar sua reação para realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo quando um inimigo que você possa ver se mover para dentro ou fora do alcance do chicote, de forma voluntária.

MESTRE ARDILOSO

Enquanto empunhar uma **adaga**, **kogatana** ou **kunai** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Recebe +2 na Classe de Resistência, enquanto estiver empunhando no mínimo duas dessas armas.
- ⊕ Em um acerto crítico com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, jogue os dados de dano da arma quatro vezes, ao invés de duas.

MESTRE ARQUEIRO

Enquanto empunhar um **arco** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Recebe +3 nas jogadas de ataque à distância com arco e +1 na jogada de dano.
- ⊕ Seus ataques com armas à distância ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos.

MESTRE ATIRADOR

Enquanto empunhar uma **pistola** ou **mosquete** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Usando uma ação bônus, você pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra uma criatura a 1,5 metro de você. No lugar de receber dano, a criatura é empurrada por 1,5 metro para um espaço aleatório e que esteja desocupado, fazendo com que a sua próxima jogada de ataque com armas de fogo à distância contra ela seja feita com vantagem.
- ⊕ Durante o seu turno, você pode escolher perder metade do seu movimento total, para ficar imune à condição “Surpreso” e poder usar sua reação para realizar uma jogada de ataque com arma de fogo à distância, até o início do seu próximo turno.

MESTRE BÁRBARO

Enquanto empunhar uma **espada montante**, **kanabo**, **machado grande** ou **martelo de guerra** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Recebe +1 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma e +3 na jogada de dano.
- ⊕ Uma vez por turno, antes de você realizar um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode escolher sofrer -5 de penalidade em sua jogada. Se o ataque atingir, você adiciona +10 ao dano do ataque.

MESTRE ESPADACHIM

Enquanto empunhar uma **daito katana**, **katana**, **rapieira** ou **sabre** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Recebe +1 na Classe de Resistência, enquanto estiver empunhando no mínimo uma dessas armas.
- ⊕ Recebe +2 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma e +2 na jogada de dano.

MESTRE LANCEIRO

Enquanto empunhar um **bastão**, **foice**, **lança** ou **tridente** você recebe as seguintes características:

- ⊕ Recebe +1 na Classe de Resistência, enquanto estiver empunhando no mínimo uma dessas armas.
- ⊕ Ao usar uma ação bônus, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra todos que estiverem a 1,5 metro de você, que sofrem apenas o dano da arma, sem o modificador, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

DOCTRINAMENTO

A partir do 1º nível, seu ataque corpo-a-corpo desarmado é substituído de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Guerrilheiro” e você pode escolher usar seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, à distância e em suas jogadas de dano.

BOM DE IMPROVISO

A partir do 1º nível, você consegue contornar mesmo os piores cenários com sua sagacidade e pensamento rápido. Até 3 vezes por dia, ao falhar em um Teste de Habilidade por menos de 5, você pode alterar o resultado para um sucesso. Você recupera todos os usos desta característica após terminar um descanso curto.

DEFESA APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Constituição ou seu modificador de Sabedoria, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

CAMUFLAGEM

A partir do 2º nível, usando sua experiência em se misturar com o ambiente. Desde que você não se destaque de forma gritante do local, você pode reduzir o seu movimento pela metade até o final do seu turno, fazer um Teste de Habilidade de Destreza (Furtividade) com vantagem, podendo usar seu modificador de Sabedoria no lugar da Destreza.

PRIMEIROS SOCORROS

A partir do 2º nível, você pode usar conhecimentos básicos em medicina para tratar criaturas. Ao usar uma ação, recupera Pontos de Vida iguais a 3d10 + seu modificador de Sabedoria. As condições **“Desidratado”**, **“Hipotérmico”**, **“Letárgico”**, **“Queimado”**, **“Sangramento”** e **“Sonolento”** são encerradas na criatura tratada com esta característica.

Uma criatura tratada com esta característica recupera Pontos de Vida uma vez, e só pode recuperar novamente após terminar um descanso curto ou longo. Quando essa característica tratar apenas condições, ela pode ser usada com uma ação bônus.

Esta característica sempre consome 1 kit de primeiros socorros, quando usada. Os dados desta característica mudam para 6d10 no **8º nível** e para 8d10 no **14º nível**.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º**, **10º**, **13º**, **17º** e **20º** nível.

ESPECIALISTA EM COMBATE

No 3º nível, você adquire a habilidade de distorcer suas técnicas para se adequarem às suas necessidades. Você escolhe dois dos seguintes “Efeitos Especiais”, à sua escolha. Você adquire outros dois no **6º** e **10º nível**. Você pode usar apenas um “Efeito Especial” quando executa uma técnica.

3 vezes por dia, você pode escolher usar qualquer um dos “Efeitos Especiais” que você já tenha aprendido, sem a necessidade de gastar Pontos de Energia. Você recupera todos os usos dessa característica após terminar um descanso longo.

- ⊕ **Técnica Cuidadosa:** Quando você executa uma técnica que obriga outras criaturas a realizarem um Teste de Resistência, você pode proteger algumas criaturas dessa técnica. Para tanto, você gasta 1 Ponto de Energia e escolhe um número de criaturas igual ao seu modificador de Destreza (mínimo de uma criatura). As criaturas escolhidas não são afetadas pela técnica.
- ⊕ **Técnica Distante:** Quando você realiza uma técnica que tenha alcance diferente de Toque e Pessoal, você pode gastar 2 Pontos de Energia para dobrar o alcance da técnica.
- ⊕ **Técnica Escondida:** Quando você realizar uma técnica com alcance diferente de Toque e Pessoal, você pode gastar 1 Ponto de Energia para fazê-la sem que ninguém saiba de onde a técnica veio.
- ⊕ **Técnica Favorável:** Quando você realiza uma técnica que faça uma jogada de ataque, você pode gastar 2 Pontos de Energia para executá-la com vantagem.
- ⊕ **Técnica Potencializada:** Quando você jogar os dados de dano de uma técnica, você pode gastar um número de Pontos de Energia igual ao número do grau da técnica para dar o dano máximo dos dados.
- ⊕ **Técnica Rápida:** Quando você realizar uma técnica que tenha como requisito “Ação”, você pode gastar uma quantidade de Pontos de Energia igual ao número do grau da técnica e mudar o requisito para “Ação Bônus”, possibilitando usar duas técnicas em um mesmo turno.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º**, **12º**, **16º** e **19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

APRENDIZADO RÁPIDO

A partir do 5º nível, você pode aprender, uma única vez, qualquer treinamento presente no **Capítulo 5**, sem gastar pontos de experiência, ignorando a necessidade de tutor, dias de treinamento, ferramentas necessárias ou pontos de experiência.

Você pode usar esta característica novamente no **13º nível**.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE ESTRATÉGICO

No 6º nível, você está sempre atento ao campo de batalha e pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver realizar uma das seguintes ações:

- ⊕ Se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária;
- ⊕ Realizar uma jogada de ataque, contra qualquer criatura, estando a 1,5 metro de você;
- ⊕ Receber qualquer dano, estando a 1,5 metro de você.

Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou. A criatura atingida por esse ataque de oportunidade deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá desvantagem em todas as suas jogadas de ataque até o final do próximo turno dela.

Antes de saber se a criatura falhou ou foi bem sucedida no teste, você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 1 dado de dano na jogada de ataque ou impor desvantagem no teste da criatura.

POTENCIALIZADOR

A partir do 6º nível, todas as suas jogadas de ataque normais recebem uma margem de acerto crítico 19-20. Além disso, ao executar um acerto crítico o ataque recebe um dos seguintes efeitos:

- ⊕ Até o início do seu próximo turno, a criatura recebe 1d6 de dano extra sempre que receber dano;
- ⊕ Até o início do seu próximo turno, todas as jogadas de ataque contra a criatura são feitas com vantagem;
- ⊕ Até o início do seu próximo turno, todas as jogadas de ataque feitas pela criatura recebem desvantagem.

GERENCIAMENTO DE ENERGIA

A partir do 9º nível, você consegue concentrar suas energias e se recuperar um pouco. Uma vez por dia, com uma ação, você pode recuperar 2d6 Pontos de Energia + seu modificador de Sabedoria. Essa característica só pode ser usada novamente ao terminar um descanso longo.

No **16º nível**, você passa a recuperar 3d6 Pontos de Energia + seu modificador de Sabedoria. Essa característica passa a poder ser usada 2 vezes ao dia e só é recuperada ao final de um descanso longo.

RECUO ESTRATÉGICO

A partir do 14º nível, ao se sentir pressionado ou com dificuldade durante uma luta, usando um rápido movimento dos pés, você pode usar uma ação bônus e recuar até o dobro do seu deslocamento normal e recuperar 4d10 Pontos de Vida + seu modificador de Sabedoria.

Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia. O movimento feito durante esta característica não provoca reações, como a característica “Ataque de Oportunidade”.

ATAQUE FURTIVO

A partir do 15º nível, quando você atacar uma criatura que esteja surpresa ou ataque uma criatura que ainda não teve o seu primeiro turno no combate, adicione 2d10 a primeira jogada de ataque feita contra a criatura.

Esta característica só pode ser aplicada uma vez em uma mesma criatura no mesmo combate.

MESTRE DE ESTRATÉGIAS

Ao atingir o 18º nível, você não pode ser surpreendido e consegue pensar em planos rápidos, elaborando contramedidas para qualquer situação. Você sempre é o primeiro na ordem de iniciativa de um combate e pode realizar dois turnos seguidos durante o primeiro turno de cada combate.

TÉCNICAS DE COMBATE

Táticas de Combate		
3º NÍVEL	1º GRAU	SORU, GENKOTSU METEOR
7º NÍVEL	2º GRAU	GEPPU, GREAT IMPACT, SEIRETSU
10º NÍVEL	3º GRAU	GREAT STOMP, LUFADA CORTANTE
13º NÍVEL	4º GRAU	KILLER BOWLING
17º NÍVEL	5º GRAU	HARD PUNCH
20º NÍVEL	6º GRAU	SUISEI KEN

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza ou Sabedoria.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza ou Sabedoria.

1º Grau	Soru		
	O usuário impulsiona suas pernas contra o chão várias vezes rapidamente, aumentando explosivamente sua velocidade ao dar uma investida. Você adiciona 3 metros ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

1º Grau	Genkotsu Meteor		
	Com sua força, você consegue lançar, em uma jogada de ataque à distância, objetos do tamanho de uma bola de canhão ou pedras na direção de uma criatura, em alta velocidade e percorrendo grandes distâncias. Caso o objeto já tenha dano próprio, prevalece o dano maior.		
	Alternativamente, você pode arremessar uma criatura voluntária ou objeto Pequeno (ou menor) em um local que esteja a até 45 metros de distância, dependendo de onde e como cair ou caso ninguém o apanhe, o dano causado à criatura ou objeto é determinado pelo Mestre.		
	Ryusei Ken: No 17º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d12 de dano cortante, seu alcance se torna uma Linha de 21 metros e custa 15 Pontos de Energia.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	1 Bola de canhão, pedra ou objeto similar, Ação Versátil
Dano		2d12 de dano de Concussão	
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Geppo		
	O usuário aplica grande força nas pernas e "chuta" o ar, assim se impulsionando usando apenas a resistência do ar com o poder de seus "chutes", essa técnica permite que o utilizador salte no próprio ar, ganhando movimento de voo igual ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno, podendo cruzar grandes distâncias sem nunca tocar o chão, ou fazer ataques rápidos e aéreos. Ao receber dano, o usuário deve fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 15, para não cair.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	Great Impact		
	Você executa um golpe certo com uma jogada de ataque devastadora contra uma criatura. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Seiretsu		
	Usando sua mente treinada e atingindo grande calma e concentração, você consegue entrar em um estado de puro foco, recebendo as seguintes características, enquanto a técnica durar:		
	🏹 Vantagem em suas jogadas de ataque;		
	🏹 Vantagem em Testes de Habilidade em que você seja proficiente;		
	🏹 Aumenta sua Classe de Resistência em +1.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Great Stomp		
	Um golpe no chão que cria uma onda de choque causando um grande impacto. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A área afetada por esta técnica se torna um terreno difícil e o dano em estruturas é dobrado. Ao realizar esta técnica, você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 1d6 de dano, até um dano máximo total de 9d6.		
	1 Ponto de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera
		Requisito	Ação
		Dano	1d6 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Lufada Cortante		
	Com uma série de movimentos rápidos, você lança uma onda de cortes. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Alternativamente, você pode focar o corte em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (15 metros em linha) que causa 9d12 de dano de Cortante.		
	9 Ponto de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Cone
		Requisito	1 Arma cortante, Ação
		Dano	9d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Killer Bowling		
	Com uma força ainda maior, você consegue lançar, em uma jogada de ataque à distância, objetos de tamanho médio, como uma pessoa, desde que você esteja impondo a condição “ Agarrado ” nela, ou mesmo arrancando um pedaço do chão e lançando na direção de uma criatura, em alta velocidade e percorrendo grandes distâncias. Caso o objeto já tenha dano próprio, prevalece o dano maior.		
	Alternativamente, você pode arremessar uma criatura voluntária ou objeto Médio (ou menor) em um local que esteja a até 90 metros de distância, dependendo de onde e como cair ou caso ninguém o apanhe, o dano causado à criatura ou objeto é determinado pelo Mestre.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	1 criatura agarrada, pedra grande ou objeto similar, Ação
		Dano	12d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	Hard Punch		
	Um único soco desferido com grande força na cabeça de uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Incapacitado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Suisei Ken		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado poderosa contra uma criatura, a pressão criada pelo golpe cria uma onda de choque que atinge um cilindro de 9 metros de raio. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 5d6 de concussão se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	16d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

LUTADOR

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de lutador.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Testes de Resistência: Constituição e Força.

Perícias: Escolha 2 entre Atletismo, Intimidação, Provocação e Sobrevivência.



EQUIPAMENTOS

Recebe: Um tipo de arma marcial à sua escolha ou 40.000 Bellys e; 15d10 x 1000 Bellys.

O Lutador				
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	2	Ataque Desarmado, Retaliação, Bom de Briga
2º	+2	1d4	4	Defesa Aprimorada, Retomar o Fôlego, Investida
3º	+2	1d4	6	Técnica de Combate, Posições de Luta
4º	+2	1d4	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	10	Ataque Extra, Golpe Brutal
6º	+3	1d6	12	Sedento, Ataque de Oportunidade Impiedoso
7º	+3	1d6	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	18	Resistência Sobrenatural, Subjugador
10º	+4	1d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	28	Retaliação Aprimorada
15º	+5	1d8	30	Espírito de Luta
16º	+5	1d10	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	36	Vontade de Ferro
19º	+6	1d10	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	40	Técnica de Combate

FURIOSO

Lutadores podem dominar vários tipos de artes marciais e combinar seus estilos, mas também podem não ter domínios sobre nenhum estilo e lutarem puramente com o extinto e tomados por uma grande ferocidade, por muitas vezes, sendo ainda mais perigosos que qualquer guerreiro que use artes marciais.

Lutadores apresentam uma força física sobre humana e seus ataques ficam ainda mais descomuns quando estão em frenesi, junto a isso, eles possuem corpos resistentes e uma capacidade de recuperação sobrenatural.

INSTINTOS DE LUTADOR

Quando está dentro de um combate, o lutador se torna a encarnação da violência, tamanha agressividade faz com que, ao ser atingido, seu corpo se mova sozinho e, impiedosamente, devolva o golpe recebido, quase que ao mesmo tempo, sendo praticamente impossível se envolver em uma batalha com um lutador e sair ileso.

Ainda assim, o lutador consegue se ajustar ao campo de batalha e usar suas habilidades para focar em resistência ou causar ainda mais destruição por onde ele passar.

CORPO RESISTENTE

Não importa o quanto esteja ferido e cansado ou por quanto tempo a batalha se prolongue, o lutador consegue aguentar cada golpe e reunir forças para se erguer quantas vezes forem necessárias. E mesmo quando um lutador é derrotado, é possível que se acenda uma chama que o traga de volta, por pura força de vontade ou fúria.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um lutador, você adquire as seguintes características:

ATAQUE DESARMADO

Os lutadores passam por severos treinos físicos o que faz com que ganhem uma força física muito maior do que a maioria, a partir do 1º nível, seu ataque corpo-a-corpo desarmado aumenta de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Lutador”.

RETALIAÇÃO

A partir do 1º nível, quando você sofrer danos de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, logo após a jogada de dano da criatura, você pode usar sua reação para realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra essa criatura, aumentando para 2 ataques, no **8º nível**.

BOM DE BRIGA

A partir do 1º nível, você reflete sua natureza agressiva e porte físico vigoroso nos combates. Até 3 vezes, você pode escolher se beneficiar de qualquer um dos efeitos desta característica, recuperando todos os usos após terminar um descanso curto ou longo.

- ☛ Você pode tratar como valor máximo um resultado igual a 1 ou 2 no dado de dano de uma jogada de ataque corpo-a-corpo;
- ☛ Você pode ignorar o acerto crítico de uma criatura contra você e receber o dano normal da jogada;
- ☛ Você pode ignorar um erro crítico de uma jogada de ataque corpo-a-corpo que você faça e jogar novamente.

DEFESA APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Força ou seu modificador de Constituição, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

RETOMAR O FÔLEGO

A partir do 2º nível, você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar Pontos de Vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição. Esta característica pode ser usada 3 vezes e recupera todos os seus usos após você terminar um descanso longo.

Esta habilidade aumenta para 2d12 no **9º nível** e para 4d12 no **15º nível**.

INVESTIDA

A partir do 2º nível, uma vez por turno, se você se mover pelo menos 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado logo em seguida, o alvo sofre 1d6 de dano extra.

A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou será empurrada para um espaço desocupado a até 6 metros dela. Caso bata em uma estrutura ou objeto com raio maior que 1,5 metro, recebe 2d8 de dano extra.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º nível**.

POSIÇÕES DE LUTA

A partir do 3º nível, você começa a conhecer algumas posturas que dão a você uma facilidade maior em desempenhar seus objetivos. Você pode escolher 2 posições de luta e pode voltar a escolher outras 2 no **6º, 8º e 10º nível**.

Ao início de cada um dos seus turnos, você pode assumir uma das posições que foram escolhidas abaixo, que duram até que você mude para outra, decida desfaze-las ou fique inconsciente.

No **10º nível**, ao início de cada turno, você se torna capaz de assumir duas posições diferentes ao mesmo tempo.

- ☛ **Castigo de Ferro:** Essa posição só funciona se você estiver a 1,5 metro de um ou mais aliados. Sempre que um aliado a 1,5 metro sofrer uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 Ponto de Energia para desferir uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra a criatura atacante.
- ☛ **Descuidado:** Você assume uma posição que desiste de toda preocupação com sua defesa para atacar com um ímpeto feroz. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.
- ☛ **Destruidor de Paredes:** Ao assumir essa posição, você causa dano dobrado em estruturas. Ao usar a característica “Investida”, é possível gastar 1 PE para aumentar o bônus da jogada de ataque em +2. Caso a criatura empurrada bata em uma estrutura, a estrutura recebe o dano triplicado, se for destruída, a criatura continua a ser empurrada até o final dos 6 metros.
- ☛ **Fanático:** Nesta posição, você fica imune às condições “**Amedrontado**”, “**Atordado**”, “**Letárgico**” e “**Sonolento**”.
- ☛ **Foco de Batalha:** Nesta posição, uma vez por rodada, quando um inimigo causar dano em você, você recupera 1 Ponto de Energia, no início do seu próximo turno. Aumenta para 2 pontos de Energia, no **10º nível**.
- ☛ **Lutador Feroz:** Nesta posição, você adiciona 1d6 de dano extra a todas as suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado.
- ☛ **Músculo de Aço:** Nesta posição, você recebe resistência a dano de Concussão, Cortante e Perfurante. Enquanto você estiver nessa posição, você não pode usar reações.
- ☛ **Tiro de Meta:** Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra uma criatura que esteja com a condição “**Caído**”, o ataque recebe uma margem de acerto crítico 18-20.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

GOLPE BRUTAL

A partir do 5º nível, ao acertar um inimigo em cheio, a força do seu golpe se torna imprevisivelmente poderosa, fazendo com que seu oponente tenha muito cuidado em te enfrentar.

Em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, que seja um acerto crítico, você pode rolar um dado de dano adicional quando estiver determinando o dano extra do acerto crítico.

Além disso, você pode jogar 1d12 e adicionar um dos efeitos, com o número do dado correspondente ao resultado, presentes na tabela “Golpe Brutal”.

Golpe Brutal	
1 a 3	Golpe Derrubador: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não receber a condição “ Caído ”.
4 a 5	Golpe Doloroso: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não seu deslocamento normal reduzido pela metade, até o final do seu próximo turno.
6 a 7	Golpe Impactante: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não ficar impossibilitado de usar sua reação ou ação bônus, até o final do seu próximo turno.
8 a 9	Golpe Cegante: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não receber desvantagem em todas as suas jogadas de ataque, até o final do seu próximo turno.
10 a 11	Golpe Desorientador: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não ficar impossibilitado de usar ações, até o final do seu próximo turno.
12	Golpe Atordoante: A criatura deve ser bem sucedida em um Testes de Resistência de Constituição para não receber a condição “ Atordoado ”, até o final do seu próximo turno.

SEDENTO

A partir do 6º nível, durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

No **10º nível** de lutador, você passa a poder usar essa característica duas vezes entre descansos, porém, somente uma vez por turno.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE IMPIEDOSO

A partir do 6º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza duas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

RESISTÊNCIA SOBRENATURAL

A partir do 9º nível, o calor das lutas faz você receber uma descarga de adrenalina e continuar lutando, mesmo com ferimentos críticos. Quando em batalha, no final de cada um de seus turnos, você ganha Pontos de Vida temporários iguais a 2d10 + seu modificador de Constituição.

Caso você termine seu turno já possuindo Pontos de Vida temporários, desta característica ou de outras, você pode escolher manter os que já possui ou trocar pelos novos pontos, antes de saber seu resultado.

Você não recebe esse benefício se estiver com 0 Pontos de Vida.

SUBJUGADOR

A partir do 9º nível ao realizar uma jogada de ataque contra uma criatura Grande ou menor, caso o ataque acerte, você pode gastar 1 Ponto de Energia para agarrar a criatura, segurando-a pelas roupas ou corpo.

Enquanto a criatura estiver agarrada, todos os seus ataques corpo-a-corpo desarmados terão vantagem contra a criatura que você estiver agarrando.

Ao iniciar o turno com uma criatura já agarrada, você pode gastar 2 Pontos de Energia para restringir totalmente a criatura com o seu corpo, você e a criatura ficam com a condição “**Impedido**” até que ela passe em um Teste de Habilidade de Força ou Destreza para escapar ou caso você a solte.

RETALIAÇÃO APRIMORADA

A partir do 14º nível, antes de você sofrer danos de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, você pode gastar 4 Pontos de Energia e usar sua reação para realizar três ataques corpo-a-corpo contra essa criatura, afastando-a por 6 metros, não sofrendo nenhum dano por conta do ataque que provocou sua reação.

ESPÍRITO DE LUTA

A partir do 15º nível, sua força de vontade opera milagres e faz com que seu corpo ultrapasse os limites da razão. Desta forma, sempre que você iniciar o seu turno com menos de 50 Pontos de Vida, mas não estiver inconsciente, você pode fazer um Teste de Resistência de Constituição com CD 15 para recuperar os Pontos de Vida necessários para ficar com 100 Pontos de Vida.

Da mesma forma, quando você iniciar o seu turno com menos de 5 Pontos de Energia, você pode fazer o mesmo teste para recuperar os Pontos de Energia necessários para ficar com 10 Pontos de Energia.

Sempre que você repetir este teste, seja para Pontos de Vida ou Pontos de Energia, a CD aumenta em +1. Esta característica volta ao seu CD normal quando você termina um descanso longo.

VONTADE DE FERRO

A partir do 18º nível, quando seus Pontos de Vida chegarem a zero e não morrer, você pode realizar um Teste de Resistência de Constituição CD 10. Se for bem sucedido, volta para a metade dos Pontos de Vida, se falhar retorna com 1 Ponto de Vida. Essa habilidade não pode ser usada de novo até você terminar um descanso longo.

TÉCNICAS DE COMBATE

Estilo de Luta		
3º NÍVEL	1º GRAU	OVERTHROW, PARTY TABLE, HARD BLOCK
7º NÍVEL	2º GRAU	POWER SHOT, HEAVY STRIKE
10º NÍVEL	3º GRAU	RAGE UPPERCUT, KICK COURSE
13º NÍVEL	4º GRAU	KICK OVERDRIVE, DEMPSEY ROLL
17º NÍVEL	5º GRAU	ROTARY PAIN, TEKKEN
20º NÍVEL	6º GRAU	BERSERKER BARRAGE

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força.

1º Grau	Overthrow		
	Realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você desfere um golpe que joga uma criatura Grande ou menor com toda a força contra o chão. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Caído ”.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

1º Grau	Party Table		
	Com as mãos apoiadas no chão ou outro local, ao realizar giros e se movimentando rapidamente para perto dos alvos, aplicando um grande número de chutes poderoso em todos os inimigos próximos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 1,5 metro de raio, Esfera
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d8 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

1º Grau	Hard Block		
	Ao sofrer dano, você pode usar sua reação para reduzir os danos de Concussão, Cortantes e Perfurantes sofridos em 6d8, até o início do seu próximo turno.		
	Heavy Block: No 13º nível, usando sua reação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 4º Grau, para reduzir os danos de Concussão, Cortantes e Perfurantes sofridos em 10d8 e aumentar a sua CR em +3, até o início do seu próximo turno, custando 8 Pontos de Energia.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 2d8 de redução, até um dano máximo total de 22d8.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Power Shot		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um chute poderoso, ao acertar o inimigo. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	Heavy Strike		
	Realizando um salto e girando no ar algumas vezes, para aumentar a potência do golpe, você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo que desfere um chute para baixo acertando com a ponta traseira do pé. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Incapacitado” , até o final do próximo turno da criatura.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 1d12 de dano, até um dano máximo total de 5d12.		
	3 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	1d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Rage Uppercut		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque corpo-a-corpo de uma criatura, você pode usar sua reação para desferir um soco ascendente na cabeça ou corpo da criatura, causando grande dano e desestabilizando-a. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Atordado” , até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Reação
		Dano	3d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Kick Course		
	Um chute de baixo para cima com grande poder, que lança o inimigo no ar. No final do próximo turno da criatura, ela cai no chão e recebe o dano da técnica.		
	Alternativamente, você pode lançar uma criatura voluntária, de tamanho médio ou menor, por 15 metros em qualquer direção, sem causar qualquer dano a ela diretamente e gastando apenas 3 Pontos de Energia.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	7d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

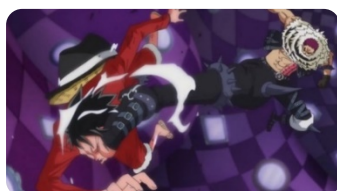
4º Grau	Kick Overdrive		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo você desfere inúmeros chutes em sequência com grande força e potência, para quebrar ossos e romper ligamentos, acertando todas as partes do corpo do inimigo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou perderá metade do seu movimento total, até o final do próximo turno da criatura. Se o resultado do teste for menor que 8 + seu modificador de Força o efeito durará até que o alvo terminar um descanso curto ou longo.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	10d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Dempsey Roll		
	Você assume uma postura que garante a união perfeita de esquivas e golpes. Enquanto a técnica durar, todas as suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado recebem vantagem e todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo contra você recebem desvantagem. Além disso, enquanto essa técnica durar, você recebe duas jogadas de ataque adicionais, quando usar a ação “Atacar”.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Rotary Pain		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo você agarra um objeto ou criatura média por um dos membros e gira seu corpo, acertando outras criaturas, objetos, chão, etc. Toda a criatura a até 1,5 metro de você deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo metade do dano se falhar e nenhum dano de for bem sucedida.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d8 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Tekken		
	Você realizar um ataque rápido e preciso, sem chance de errar, contra uma criatura que recebe a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura, sem a necessidade de um Teste de Resistência.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Berserker Barrage		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você libera uma longa sequência de golpes poderosos com toda a sua força.		
	Alternativamente, quando você cai a 0 pontos de vida, caso não morra e não esteja incapacitado, você pode usar sua reação para realizar essa técnica sem utilizar Pontos de Energia (o dano se tornará 8d12). Você precisará terminar um descanso longo para usar está característica novamente e receberá 2 níveis de exaustão, após o primeiro descanso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	18d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			



NINJA

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de ninja.

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Katana, Kunai, Adaga, Shuriken, Foice e Arco.

Kit de Ferramentas: Kit de Abrir Cadeado, Kit de Disfarce, Kit de Escalada e Kit de Venenos.

Testes de Resistência: Destreza e Sabedoria.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Enganação, Furtividade e Prestidigitação.



EQUIPAMENTOS

Recebe: Uma katana, 5 kunais, 30 shurikens e; 6d10 x 1000 Bellys.

O Ninja				
Nível	Proficiência	Ataque Silencioso	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d6	2	Ataque Silencioso, Arte Ninja
2º	+2	1d6	4	Defesa Ofensiva, Assassinar, Ataque de Oportunidade
3º	+2	2d6	6	Técnica de Combate, Arremessador
4º	+2	2d6	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	3d6	10	Ataque Extra, Furtividade Suprema
6º	+3	3d6	12	Esquiva Ninja, Sentido de Perigo
7º	+3	4d6	14	Técnica de Combate
8º	+3	4d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	5d6	18	Ataque de Oportunidade Superior
10º	+4	5d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	6d6	22	Talento Confiável
12º	+4	6d6	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	7d6	26	Técnica de Combate
14º	+5	7d6	28	Reflexos de Ninja
15º	+5	8d6	30	Elusivo
16º	+5	8d6	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	9d6	34	Técnica de Combate
18º	+6	9d6	36	Golpe de Sorte
19º	+6	10d6	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	10d6	40	Técnica de Combate

O SENHOR DAS SOMBRAS

Ninjas são habilidosos assassinos que possuem grande controle de seus corpos, conseguem executar acrobacias e saltos para cumprir seus objetivos rapidamente. Conseguem escalar paredes e se mover por dentre os inimigos, são muito rápidos e furtivos, silenciosos e mortais.

Além disso, possuem uma mira certa para ataques de média distância que sempre buscam os pontos mais vulneráveis do alvo, sendo o meio perfeito para se manterem sempre aptos a fugir e se esconder. Está combinação de técnicas os tornam perfeitos para adentrar lugares sem serem percebidos e matar seus alvos rapidamente.

INFILTRADOR

São mestres em adentrar em qualquer lugar, usando ganchos de escalada ou usando as habilidades que treinaram como ninjas, conseguem ser silenciosos o suficiente para se aproximarem de guardas ou vigias silenciando-os e não chamarem atenção.

Seja para assassinatos, roubos de informação ou de artefatos altamente protegidos, os ninjas possuem as ferramentas e habilidades necessárias para a missão.

ARTES MÍSTICAS

Os ninjas usam técnicas conhecidas como ninjutsus que usam todos os tipos de ervas e componentes para criar desde distrações até alucinações nos inimigos. Ao usarem métodos de ilusionismo e substâncias com propriedades variadas, como explosivos e alucinógenos, que estão sempre coletando e fabricando, os ninjas fazem coisas que parecem magia.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um ninja, você adquire as seguintes características:

ATAQUE SILENCIOSO

Você sabe onde atingir um inimigo mortalmente. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar com uma jogada de ataque, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis de ninja, de acordo com a coluna “Ataque Silencioso” da tabela “O Ninja”.

ARTE NINJA

Ao terminar seu treinamento e se graduar como um ninja, você recebe um conjunto de habilidades específicas. No 1º nível e a cada nível de ninja seguinte, você pode escolher uma das características abaixo, na ordem que achar melhor:

- ✦ **Ação Rápida:** Seu pensamento rápido e agilidade fazem você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada ou Esconder.
- ✦ **Andarilho de Telhados:** Escalar não possui custo adicional de movimento e você pode se manter de cabeça para baixo ou em inclinação vertical, usando sua concentração e gastando 1 Ponto de Energia para se manter assim por até 1 minuto. Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar em metros se torna igual à metade do seu modificador de Destreza, arredondado para baixo (mínimo de 1).
- ✦ **Desengajar:** Usando uma ação bônus, você pode se mover livremente sem provocar reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.
- ✦ **Ervas Medicinais:** Usando uma ação, você pode usar ervas que você coleta ou cultiva, que só funcionam em conjunto com uma meditação especial dos ninjas, e recuperar Pontos de Vida iguais a 2d10 + seu nível. Esta característica só funciona 1 vez por dia e volta a funcionar após um descanso longo.
- ✦ **Escapar:** Você pode escapar de cordas, redes e algemas com uma ação bônus. Para cordas, faça um Teste de Destreza (Acrobacia) oposto ao Teste de Destreza (Prestidigitação) de quem amarrou você. Para redes e algemas, faça um Teste de Destreza (Prestidigitação) contra CD 15 (redes) ou CD 22 (algemas).
- ✦ **Levantar-se Rapidamente:** Se estiver caído, você pode usar sua reação para gastar metade do seu movimento do próximo turno, e ficar de pé.
- ✦ **Mira Parada:** Com uma ação bônus, você se dá vantagem em sua próxima jogada de ataque. Você pode usar esta característica apenas se não se moveu durante este turno, e depois de usar a ação bônus, seu deslocamento é 0 até o final do turno atual.
- ✦ **Movimentação Rápida:** Seu deslocamento normal se torna 15 metros enquanto não estiver carregando nada com um tamanho igual ou maior que a metade do seu corpo ou que pese mais que 30 kg.
- ✦ **Passar por Inimigo:** Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um Teste de Acrobacia oposto ao Teste de Acrobacia ou Atletismo do oponente. Se você for bem sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e seu movimento termina. Atravessar um espaço ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento que normalmente gastaria.
- ✦ **Queda Suave:** Você pode usar sua reação, no momento em que você cai, para reduzir o dano de queda sofrido por um valor igual a cinco vezes seu nível de ninja.

DEFESA OFENSIVA

A partir do 2º nível, sempre que estiver empunhando no mínimo uma arma corpo-a-corpo cortante, acrescente à sua CR, metade da sua Proficiência, arredondada para baixo.

Ao ser alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação e acrescentar toda a sua Proficiência, ao invés da metade, para aparar o golpe. Para tanto, você deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo cortante.

Ao chegar no **6º nível**, é adicionado um bônus na CR de +1. No **10º nível**, o bônus se torna +2.

ASSASSINAR

A partir do 2º nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura terá o dano de um acerto crítico (o dano não aumenta se for um acerto crítico natural).

Quando você atingir o **10º nível** de ninja, a criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição, se a criatura falhar, adicione mais 5d10 ao dano final do primeiro ataque.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

A partir do 2º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º** nível.

ARREMESSADOR

A partir do 3º nível, você se torna muito mais mortal com armas com a propriedade arremesso e pode até arremessar outros tipos de armas, ao arremessar uma arma com uma jogada de ataque à distância, o ataque recebe as seguintes características:

- ✦ Você pode rolar um dado de dano de arma adicional, ao realizar um acerto crítico. Isso aumenta para dois dados adicionais no **13º nível** e três dados adicionais no **17º nível**.
- ✦ Sua margem de acerto crítico é de 19 a 20 nas jogadas de ataque à distância. **No 15º nível**, aumenta para 18 a 20.
- ✦ O dado de dano do objeto arremessado se torna 1d8, caso o objeto possua dano próprio, prevalece o maior.
- ✦ Usar o alcance máximo da propriedade arremesso das armas não impõem desvantagem.
- ✦ Ao fazer uma jogada de ataque à distância com shuriken, você pode usar sua ação bônus e fazer outro ataque com shuriken.
- ✦ Você é capaz de arremessar por 6/18 metros qualquer arma que não possua a propriedade “Pesada” com uma jogada de ataque à distância e realiza esse ataque com proficiência, independentemente das armas em que você é proficiente.
- ✦ Você pode usar sua reação para defletir ou apanhar um projétil quando você é atingido por um ataque à distância com arma. Quando o fizer, o dano que você sofrer do ataque é reduzido em 1d10 + seu modificador de Destreza + seu nível de ninja. Se o dano for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil ou arma se ela for pequena o suficiente para ser segurada em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Se você apanhar um projétil dessa forma, você pode gastar 1 ponto de Energia para realizar um ataque à distância com a arma ou munição que você acabou de pegar, como parte da mesma reação.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

FURTIVIDADE SUPREMA

A partir do 5º nível, suas habilidades ninjas fazem parte das sombras e são silenciosas como a noite. Você tem vantagem em Testes de Destreza (Furtividade) e, caso possa adicionar o seu bônus de proficiência, ele é dobrado.

ESQUIVA NINJA

A partir do 6º nível, você pode esquivar-se agilmente dos ataques. Quando você for alvo de um efeito que exige um Teste de Resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

SENTIDO DE PERIGO

No 6º nível, você adquire um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não estão como deveriam, concedendo a você uma chance maior quando estiver evitando perigos. Você possui vantagem em Testes de Resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

Seu instinto está tão apurado que você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Além disso, se você estiver surpreso no começo de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente no seu primeiro turno.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE SUPERIOR

A partir do 9º nível, se uma criatura sair do seu alcance de forma voluntária, mesmo se seu movimento não provocar um ataque de oportunidade e outras reações, ou tentar acertar outro alvo, estando a até 1,5 metro de você, você pode realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura. Caso o ataque acerte, o deslocamento da criatura se torna 0, até o final da rodada.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias a ponto de conseguir evitar erros bobos. Toda vez que você fizer um Teste de Habilidade, com exceção das Perícias Especiais, no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

REFLEXOS DE NINJA

Quando atinge o 14º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos seguidos, durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua ordem de iniciativa e o segundo em diante como o último na ordem de iniciativa.

Você não pode usar esta característica quando estiver surpreso.

ELUSIVO

A partir do 15º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

No 18º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se uma jogada de ataque sua falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um Teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo Teste como 20 natural. Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ninjutsu		
3º NÍVEL	1º GRAU	NINPO: KAWARIMI NO JUTSU, NINPO: GOUKAKYUU NO JUTSU
7º NÍVEL	2º GRAU	NINPO: ENTON NO JUTSU
10º NÍVEL	3º GRAU	HANA SHURIKEN, NINPO: HENGE NO JUTSU
13º NÍVEL	4º GRAU	KEMURIDAMA
17º NÍVEL	5º GRAU	NINPO: BUNSHIN NO JUTSU
20º NÍVEL	6º GRAU	NINPO: KANASHIBARI NO JUTSU

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza.

1º Grau	Ninpo: Kawarimi no Jutsu		
	Instantaneamente após um ataque te atingir, você se transporta para um local que você possa ver dentro do alcance e troca de lugar com um único objeto inanimado, que não esteja preso ou amarrado, que você possa ver no alcance. O objeto alvo deve ser capaz de caber inteiro dentro do mesmo local que você estava ocupando. O objeto recebe o dano no seu lugar e você não recebe dano algum.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			
1º Grau	Ninpo: Goukakyuu no Jutsu		
	Usando sua arte ninja, você pode cuspir uma gigantesca bola de fogo. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Ponto de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano de Fogo
Ataque Combinado Possível			
2º Grau	Ninpo: Enton no Jutsu		
	Usando uma forma de distração, como uma bomba de fumaça, você se torna invisível até a técnica acabar. Qualquer coisa que você esteja vestindo ou objetos pequenos que esteja carregando ficam invisíveis enquanto estiver na sua posse. A técnica termina para caso você ataque ou use outra técnica qualquer.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			
3º Grau	Hana Shuriken		
	Utilizando todo o seu foco nos ataques, você lança dez shuriken, com o máximo de eficiência, potencializando o dano e sem chance de errar, forçando os projéteis a fazerem curvas até chegarem ao alvo. As shuriken atingem criaturas à sua escolha, que você possa ver e que estejam dentro do alcance. Uma shuriken causa 1d6 de dano perfurante ao alvo. Todos os projéteis atingem simultaneamente e você pode direciona-los para atingir uma única criatura ou várias.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Ação, 10 shuriken
		Dano	1d6 de dano Perfurante (cada shuriken)
Ataque Combinado Possível			

3º Grau	Ninpo: Henge no Jutsu		
	<p>Você faz com que você mesmo – incluindo suas roupas, armas e outros pertences no seu personagem – pareça diferente até a técnica acabar ou até você usar sua ação para dispensa-la. Você pode se parecer 30 centímetros mais baixo ou mais alto, e pode parecer magro, gordo ou entre ambos. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você.</p> <p>As mudanças criadas por essa técnica são ilusórias e não conseguem se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar essa técnica para adicionar um chapéu ao seu visual, objetos que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa técnica para aparentar ser mais magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, no ar.</p> <p>Para perceber que você está disfarçado, uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar sua aparência e deve ser bem sucedida em um Teste de Sabedoria (Investigação) contra a CD da sua técnica.</p>		
	9 Pontos de Energia	Duração	Até 10 minutos
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Kemuridama		
	<p>Você usa uma bomba de fumaça especial, feita com um modo de preparo conhecido apenas pelos ninjas, usando diversos materiais conseguidos na natureza. Uma cortina de fumaça se espalha de um ponto à sua escolha dentro do alcance e preenche uma esfera de 9 metros de raio pela duração. Criaturas que dependam da visão não conseguem enxergar dentro da área afetada, e luz não pode iluminar.</p> <p>Você não é afetado pela fumaça e consegue enxergar dentro da área da técnica, usando outros sentidos como sua audição e olfato e só consegue ver silhuetas e não consegue discernir cores só tons de cinza.</p>		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Ninpo: Bunshin no Jutsu		
	<p>Dez duplicatas ilusórias de você aparecem dentro do alcance da técnica. Até a técnica acabar, os clones se movem com você e copiam as suas ações, trocando de posição, tornando impossível rastrear qual imagem é real. Você pode usar sua ação para dissipar os clones.</p> <p>Cada vez que uma criatura mirar você com um ataque enquanto a técnica durar, role um d20 para determinar se o atacante, em vez de você, mira uma das suas duplicatas.</p> <p>Se você tiver dez clones, você deve rolar um 6 ou maior para mudar o alvo do ataque para um clone. Com nove duplicatas, você deve rolar um 7 ou maior. Com oito duplicatas, você deve rolar um 8 ou maior e assim por diante.</p> <p>A CR de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque atingir uma duplicata, ela é destruída. Uma duplicata só pode ser destruída por um ataque que a atinja. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. A técnica acaba quando todos os clones forem destruídos.</p> <p>Uma criatura não pode ser afetada por essa técnica se não puder enxergar, se ela contar com outros sentidos além da visão, como percepção às cegas, ou se ela puder perceber ilusões como falsas.</p>		
	15 Pontos de Energia	Duração	Até 2 minutos
		Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Ninpo: Kanashibari no Jutsu		
	<p>Você analisa e ataca o local mais sensível e vulnerável de um inimigo, arremessando uma esfera de metal, uma pedra ou qualquer objeto similar, dentro do alcance da técnica.</p> <p>O alvo escolhido recebe o dano e a condição “Atordoado” automaticamente, sem a necessidade de uma jogada de acerto ou um Teste de Resistência.</p> <p>O alvo atordoado deve realizar um Teste de Resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dele, enquanto a técnica durar. Se obtiver sucesso na resistência, o efeito de atordoamento termina.</p>		
	18 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 24 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	11d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

OKAMA KENPO

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de okama kenpo.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Testes de Resistência: Destreza e Espírito.

Perícias: Escolha 3 entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição e Provocação.



EQUIPAMENTOS

Recebe: Um tipo de arma marcial à sua escolha ou 40.000 Bellys e; 15d10 x 1000 Bellys.

O Okama					
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Protegendo um Amigo	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	-	2	Resistência Okama, Ataque Desarmado, Okama Dash
2º	+2	1d4	1d12	4	Protegendo um Amigo, Surto de Okama
3º	+2	1d4	1d12	6	Técnica de Combate, Okama Way
4º	+2	1d4	1d12	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	1d12	10	Ataque Extra, Ataque de Oportunidade
6º	+3	1d6	2d12	12	Relevê, Acerto Destruidor
7º	+3	1d6	2d12	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	2d12	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	2d12	18	Ballet Kenpo, Makeup Armor
10º	+4	1d6	2d12	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	3d12	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	3d12	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	3d12	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	3d12	28	Amizade Okama
15º	+5	1d8	3d12	30	Stalker
16º	+5	1d10	4d12	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	4d12	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	4d12	36	Ballet Kenpo Aprimorado
19º	+6	1d10	4d12	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	4d12	40	Técnica de Combate

LUTA MAJESTOSA

Okama kenpo é o estilo de luta gracioso que mistura os movimentos, elasticidade, leveza e disciplina do balé com a força destrutiva, velocidade e golpes do caratê. Com seus movimentos leves e imprevisíveis, seus ataques visam acertar as zonas mais sensíveis do corpo do adversário, como olhos, ouvido e garganta.

Ao dominar essas duas artes que exigem muito do corpo, o okama kenpo cria um guerreiro rápido e resistente que consegue proteger seus amigos e aguentar golpes por eles. Ao estar sempre se movimentando e dançando, é muito difícil prever seus movimentos e muito menos acertá-lo.

O CAMINHO OKAMA

Okamas são homens que têm o coração de uma donzela, podem ser homossexuais ou bissexuais, pois, muitas vezes, são um homem e uma mulher ao mesmo tempo. Gostam de se vestir como uma mulher normalmente se vestiria e até usam maquiagem, mas não tentam disfarçar seus traços masculinos, como um corpo musculoso ou mesmo fazer a barba. Podem ou não ter uma personalidade afeminada, assim como ficar passeando entre essas duas personalidades.

Para os okamas a amizade é algo sagrado e preferem morrer do que deixar de ajudar um amigo a realizar seus objetivos.

SEXUALIDADE

Não é obrigatório que um personagem seja okama para usar o okama kenpo, ele pode ter sido ensinado por um okama ou alguém que conheça a técnica. Mas é essencial que o praticante desta arte marcial, seja homem ou mulher, heterossexual ou não, compartilhe das mesmas ideologias que um okama, colocando a amizade acima de tudo e sabendo que cada pessoa é livre para escolher o caminho do seu coração, que todos são iguais e a vida é ambígua, assim, seguindo o caminho okama.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como um okama, você adquire as seguintes características:

RESISTÊNCIA OKAMA

A partir do 1º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Constituição ou seu modificador de Espírito, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

Você escolhe um gênero (masculino ou feminino), desde que você não esteja inconsciente, ao receber um ataque com dano de “Concussão” de uma criatura humanoide deste gênero, jogue 1d6 e recupere Pontos de Vida iguais ao resultado.

ATAQUE DESARMADO

Os okamas passam por severos treinos físicos o que faz com que ganhem uma força física muito maior do que a maioria, a partir do 1º nível, seu ataque corpo-a-corpo desarmado aumenta de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Okama”.

Você pode trocar a habilidade Força por Espírito, quando executar uma ataque corpo-a-corpo, nas jogadas de acerto e de dano.

OKAMA DASH

A partir do 1º nível, você bate o solo várias vezes e, em seguida, dá um salto gigante para a frente. Com suas pernas, se tornando capaz de atravessar rapidamente longas distâncias. Seu deslocamento normal se torna 12 metros. No **10º nível**, se torna 15 metros.

PROTEGENDO UM AMIGO

A partir do 2º nível, quando um amigo a menos de 6 metros de você, for alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para se mover até ele, usando até metade do seu deslocamento normal, e receber o ataque no lugar, use os dados da coluna “Protegendo um Amigo” da tabela “O Okama” e use seu resultado para diminuir o dano recebido.

Caso a redução faça com que você não receba nenhum dano, junto desta mesma reação, você pode realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra a criatura que atacou seu aliado, se ele estiver a 1,5 metro do seu aliado.

Caso seja uma criatura humanoide que realizou a jogada de ataque, ao ser atingido você recebe 1 Ponto de Energia ou 2 Pontos de Energia se conseguir reduzir totalmente o dano.

SURTO DE OKAMA

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do **10º nível** de okama kenpo, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém, somente uma vez por turno.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º, 10º, 13º, 17º e 20º** nível.

OKAMA WAY

No 3º nível, você começa a definir como será sua jornada de amor. Entretanto, okamas são ambíguos por natureza e podem sempre perambular por dois mundos. Ao terminar um descanso longo, você pode escolher como irá se comportar até o final do dia, desta forma, você pode seguir o caminho da “Amizade” ou do “Amor”. Cada caminho irá proporcionar suas próprias características e não poderão ser mudados até o final do próximo descanso longo.

AMIZADE

- ✗ **Gambaray:** Usando uma ação bônus, você é capaz de encorajar uma criatura que esteja a até 9 metros de você e que você possa ver. A criatura é curada em 3d12 Pontos de Vida ou pode escolher não receber nenhuma penalidade por Níveis de Exaustão, até o final do encontro (ou por 30 minutos, caso não aconteça nenhum combate). Essa característica pode ser usada uma vez em cada aliado e só surte efeito novamente após a criatura terminar um descanso longo.
- ✗ **Poder da Amizade:** Ao iniciar um combate, você recebe 10 Pontos de Vida Temporários para cada criatura amigável que também estejam na ordem de iniciativa no primeiro turno do combate, até o máximo de 60 pontos. Por exemplo, se no primeiro turno houverem 3 aliados seus, que rolaram iniciativa, você recebe 30 Pontos de Vida Temporários. Esses Pontos de Vida Temporários duram até 5 minutos.
- ✗ **Super Protetor:** Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que não seja você e que esteja a menos de 6 metros de você, ela recebe desvantagem na jogada de ataque.

AMOR

- ✗ **Amor Ferido:** Você recebe uma margem de acerto crítico 19-20, em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo, contra qualquer criatura que seja hostil a você ou seus aliados, até o final do encontro.
- ✗ **Amor Próprio:** Você pode usar a característica “Protegendo um Amigo” para proteger a si mesmo.
- ✗ **Amor Insistente:** Ao fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, você pode usar uma ação bônus e realizar outro ataque corpo-a-corpo desarmado.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

A partir do 5º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

RELEVÊ

A partir do 6º nível, dominando a graciosidade de movimentos rápidos, o okama está sempre nas pontas dos pés quando tem que realizar seus movimentos com mais precisão e elegância.

Enquanto não estiver impedido, o okama não pode ter seu movimento reduzido por terreno difícil e você pode se mover sem provocar reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.

ACERTO DESTRUIDOR

A partir do 6º nível, sua maestria no Okama Kenpo está mais afiada e você consegue atingir pontos vitais dos seus inimigos, principalmente na área da cabeça e pescoço, fazendo seus ataques serem mais efetivos quando você atinge uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 Ponto de Energia para causar dano extra, além do dano do ataque. O dano extra é 1d8 e pode ser adicionado mais 1d8 para cada Ponto de Energia extra, até um máximo de 5d8.

Além do dano extra, o golpe pode causar uma das condições presentes na tabela “Golpes Sensíveis”, para isso, deve-se descontar uma quantidade de dados de dano desta característica de acordo com a coluna “Redução” da tabela “Golpes Sensíveis”. Uma criatura atingida por esta característica deve ser bem sucedida em um teste de Resistência de Constituição ou sofrerá uma dessas condições, à sua escolha, até o final do próximo turno dela.

Golpes Sensíveis			
Condições	Redução	Condições	Redução
Caído	- 1d8	Letárgico	- 2d8
Cego	- 2d8	Pesado	- 2d8
Estremecido	- 2d8	Sufocado	- 2d8
Incapacitado	- 2d8	Surdo	- 1d8

BALLET KENPO

A partir do 9º nível, durante uma batalha você se mantém sempre rodando ou dançando, fazendo com que nenhuma jogada de ataque tenha vantagem contra você. Se você for atingido por um ataque, esse traço é interrompido até o início do seu próximo turno. Esse traço também é interrompido enquanto você estiver incapacitado ou com deslocamento 0.

MAKEUP ARMOR

A partir do 9º nível, o okama aprende a fazer uma maquiagem em todo o seu rosto e corpo, que pode ser visível ou não. Ao receber dano, essa maquiagem recebe no seu lugar até 40 pontos de dano antes de se quebrar. Você pode refaze-la ao consumir uma caixa de maquiagem e gastando 2 horas ininterruptas na sua criação. Aumenta para 80 pontos absorvidos no **14º nível**.

Enquanto você estiver protegido por essa maquiagem, você se torna imune às condições “Atordado” e “Envenenado”. Recebe resistência aos danos de concussão. Ao se molhar a maquiagem é desfeita.

Quando você possuir Pontos de Vida Temporários, junto a esta característica, o dano recebido será absorvido primeiramente por esta característica e, posteriormente, serão descontados nos Pontos de Vida Temporários.

AMIZADE OKAMA

A partir do 14º nível, sempre que você ou uma criatura amigável a até 6 metros de você tiver que fazer um Teste de Resistência, a criatura ganha um bônus no seu Teste igual ao seu modificador de Espírito (com um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para garantir esse bônus.

No **17º nível** de okama, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

STALKER

A partir do 15º nível, com uma ação bônus, você pode entrar em uma postura defensiva que dura até 1 minuto. Enquanto estiver nesta postura, você pode usar a característica “Ataque de Oportunidade” sem usar sua reação, podendo usar ataques de oportunidade sempre que uma criatura se mover voluntariamente por 1,5 metro, enquanto estiver dentro do seu alcance corpo-a-corpo.

Você pode usar esta característica até 3 vezes por dia e recupera todos os seus usos após o término de um descanso longo.

BALLET KENPO APRIMORADO

A partir do 18º nível, durante uma batalha você se mantém sempre rodando ou dançando, fazendo as jogadas de ataque contra você terem desvantagem. Se você for atingido por um ataque, esse traço é interrompido até o início do seu próximo turno. Esse traço também é interrompido enquanto você estiver incapacitado ou com deslocamento 0.

TÉCNICAS DE COMBATE

Apresentações		
3º NÍVEL	1º GRAU	BALLET CHOP, DEATH WINK, ROLLING AESTHE
7º NÍVEL	2º GRAU	BOMBARDIER, KERI POINTE
10º NÍVEL	3º GRAU	GALAXY WINK, GRAND FOUETTÉ: ANO NATSU NO HI NO MEMOIR
13º NÍVEL	4º GRAU	BOMBARDIER ARABESQUE
17º NÍVEL	5º GRAU	OHIKAE NA FOUTTÉ
20º NÍVEL	6º GRAU	NEWKAMA KENPO: YONJUYON (44) NO AESTHE OGI - MUDADE SHORI KEN

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Espírito.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Espírito.

1º Grau	Ballet Chop		
	Um golpe rápido que atinge o inimigo nos olhos com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado na forma de um tapa, em partes sensíveis do rosto. O alvo atingido receberá desvantagem no próximo Teste de Resistência que fizer até o final do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			
1º Grau	Death Wink		
	Cria uma explosão de pressão de ar apenas piscando os olhos, liberando uma jogada de ataque à distância poderosa. Sua pressão é similar a um soco, e não recebe desvantagem ao tentar acertar alvos que estejam a 1,5 metro de você.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			
1º Grau	Rolling Aesthe		
	Você pode usar uma reação para se jogar no chão, rolando graciosamente de um lado para o outro, se tornando difícil de acertar. Quando você for alvo de um efeito que exige um Teste de Resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			
2º Grau	Bombardier		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado desferindo vários chutes rápidos, em sequência com uma margem de acerto crítico 19-20. Uma criatura atingida com este ataque deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Espírito para não sofrer a condição “Enfeitiçado” até o final do seu próximo turno, se falhar.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	4d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Keri Pointe		
	Você salta no ar, girando, e chuta o inimigo realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado com ambos os pés em seu corpo. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
Dano		5d12 de dano de Concussão	
Ataque Combinado Possível			
3º Grau	Galaxy Wink		
	Você desfere várias piscadas com os olhos, criando várias explosões de pressão de ar, liberando em direção aos inimigos como se fosse uma metralhadora. Toda a criatura, à sua escolha, dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	9d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			
3º Grau	Grand Fouetté: Ano Natsu No Hi No Memoir		
	Depois de girar o corpo, você executa uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra uma criatura. Se o alvo escolhido estiver com 80 pontos de vida ou menos, ele receberá a condição “ Estremecido ”, por até 1 minuto. Do contrário, essa técnica não produz esse efeito. O alvo estremecido deve realizar um Teste de Resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso na resistência, o efeito termina.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			
4º Grau	Bombardier Arabesque		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado desferindo vários chutes rápidos, em sequência com uma margem de acerto crítico 18-20. Uma criatura atingida com este ataque deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Espírito para não sofrer a condição “ Enfeitiçado ” até o final do seu próximo turno, se falhar.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			
5º Grau	Ohikae Na Foutté		
	Realizando uma cambalhota para trás no ar, para conseguir desferir uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado com um poderoso chute em uma criatura. O alvo deste ataque deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, recebendo a condição “ Atordado ” até o final do seu próximo turno, se falhar.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	13d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			
6º Grau	Newkama Kenpo: Yonjuyon (44) No Aesthe Ogi - Mudade Shori Ken		
	Você apunhala as suas mãos rapidamente em seu oponente, com uma força sobre-humana, em várias partes de sua cabeça em uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado. O alvo deve fazer um Teste de Constituição, recebendo as condições “ Atordado ” até o final do seu próximo turno, se falhar, ou as condições “ Cego ” e “ Sufocado ” até o final do próximo turno, se passar.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	14d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

USUÁRIO DE ROKUSHIKI

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de usuário de rokushiki.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Kit de Ferramentas: Kit de Abrir Cadeado, Kit de Disfarce, e Kit de Falsificação.

Testes de Resistência: Destreza e Força.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atletismo, Enganação, Furtividade, História e Investigação.



EQUIPAMENTOS

Recebe: Um tipo de arma marcial à sua escolha ou 40.000 Bellys e; 15d10 x 1000 Bellys.

O Rokushiki				
Nível	Proficiência	Ataque Desarmado	Pontos de Energia	Características
1º	+2	1d4	2	Ataque Desarmado, Espionagem, Resiliente
2º	+2	1d4	4	Defesa Aprimorada, Ataque de Oportunidade Traíçoeiro
3º	+2	1d4	6	Técnica de Combate, Arma Viva
4º	+2	1d4	8	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	1d4	10	Ataque Extra, Mente e Corpo, Golpe Certo
6º	+3	1d6	12	Habilidades Aperfeiçoadas, Tekkai Kenpo
7º	+3	1d6	14	Técnica de Combate
8º	+3	1d6	16	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	1d6	18	Lutador Perfeito
10º	+4	1d6	20	Técnica de Combate
11º	+4	1d8	22	Ataque Extra (2)
12º	+4	1d8	24	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	1d8	26	Técnica de Combate
14º	+5	1d8	28	Táticas de Espionagem Avançadas
15º	+5	1d8	30	Estratégia de Batalha
16º	+5	1d10	32	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	1d10	34	Técnica de Combate
18º	+6	1d10	36	Análise de Espião
19º	+6	1d10	38	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	1d10	40	Técnica de Combate

SEMPRE PRONTO

Rokushiki é a arte marcial que transforma o corpo do usuário em uma arma, sendo necessário um longo treinamento, é dito que aquele que domina completamente o rokushiki recebe a força de 100 homens. É um treinamento muito utilizado pelo Governo Mundial e pela Marinha, mas ainda pode ser aprendida de outras fontes, entretanto, é quase unânime que aqueles que aprenderam e podem passar este tipo de conhecimento estão ou já estiveram relacionados a uma divisão de inteligência.

Os que aprendem as técnicas rokushiki possuem em seus corpos armas, armaduras e veículos, o que os tornam perfeitos para espionagem e infiltrações disfarçadas.

6 HABILIDADES HUMANAS

Esta arte marcial consiste em dominar 6 habilidades do corpo humano: Soru, Geppo, Shigan, Rankyaku, Kamie e Tekkai. Cada uma destas técnicas se torna mais fortes conforme o corpo do usuário se fortalece.

Aqueles que chegam à perfeição da forma física, conseguem desempenhar essas técnicas em sua plenitude e podem adquirir uma sétima habilidade secreta, o Rokuogan.

ESPIÕES PERFEITOS

Para dominar essas habilidades e conseguir resistir a estes treinamentos rígidos, o usuário de rokushiki deve superar seus limites. Porém, também aprende que deve manter uma mente afiada, ter um grande controle das emoções e sempre agir com calma. Desta forma, ele consegue desempenhar funções de espionagem e inteligência.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Como usuário de Rokushiki, você adquire as seguintes características:

ATAQUE DESARMADO

Os usuários do rokushiki passam por severos treinos físicos, fazendo com que ganhem uma força física muito maior do que a maioria, a partir do 1º nível, seu ataque corpo-a-corpo desarmado aumenta de acordo com a coluna “Ataque Desarmado” da tabela “O Rokushiki”.

Você pode trocar a habilidade Força por Destreza quando executar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado.

ESPIONAGEM

A partir do 1º nível, você pode usar táticas e técnicas de espionagem para te ajudar nas mais diversas situações, fazendo com que você sempre possa atingir seu objetivo correndo o menor risco possível. Você recebe um conjunto particular de habilidades que servem para qualquer situação.

- **Aprendizado Rápido:** No início de cada dia, você pode escolher duas perícias que você não for proficiente para poder adicionar o seu bônus de proficiência até o início do dia seguinte.
- **Ataques Incapacitadores:** Ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura humanoide que não possua ações lendárias ou mais de 100 PV, você pode escolher substituir o dano para forçar o alvo atingido a fazer um Teste de Resistência de Constituição. Em caso de uma falha, você pode escolher causar a ele uma condição entre “Cego”, “Surdo” ou “Mudo”. A criatura pode repetir o teste ao final de cada turno dela e encerrar a condição.
- **Caminho das Sombras:** Você recebe movimento de escalada e de natação igual ao seu deslocamento normal e não sofre penalidade por estar em terreno difícil.
Você pode escolher não se beneficiar desta característica, durante seu turno, para receber vantagem em um Teste de Habilidade de Destreza (Furtividade).
- **Infiltrador:** Você pode, infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e ₧ 50.000 para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que pertença a alguém. Por exemplo, você deveria adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um membro da casa de comércio de uma cidade remota, assim, você poderia introduzir-se na companhia de outros comerciantes abastados. Posteriormente, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que você é aquela pessoa, até terem algum motivo óbvio para pensarem o contrário.

RESILIENTE

A partir do 1º nível, você pode jogar de novo um Teste de Resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no **10º nível** e três vezes entre descansos longos quando chegar no **15º nível**.

DEFESA APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando não estiver vestindo qualquer armadura ou proteção, sua CR será 10 + seu modificador de Destreza ou seu modificador de Constituição, à sua escolha. O modificador não escolhido será o modificador secundário, que só poderá adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo. Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do modificador secundário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE TRAIÇOEIRO

A partir do 2º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora ou para dentro de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade traiçoeiro, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

TÉCNICA DE COMBATE

No 3º nível, você aprende as “Técnicas de Combate”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **7º**, **10º**, **13º**, **17º** e **20º** nível. No **10º nível** você pode escolher apenas 2 técnicas. No **13º**, **17º** e **20º** nível você deve escolher apenas uma técnica.



ARMA VIVA

A partir do 3º nível, você começa a pôr à prova o seu corpo e colocar em prática os ensinamentos que te transformam em uma máquina de combate. Desta forma, sempre que você estiver em combate, você pode escolher assumir entre duas posturas, usando uma ação bônus, que fazem sua mente e corpo se concentrarem em ataques mortais (Modo Assassino) ou em combates contra vários inimigos (Modo Assalto).

MODO ASSASSINO

- **Golpe Assassino:** Você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar um 1d10 de dano a mais em jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado.
- **Táticas Marciais:** No 5º nível, você recebe vantagem nas jogadas de ataque normais e de técnicas contra uma criatura se, pelo menos, um aliado estiver a 1,5 metro da criatura alvo e não estiver incapacitado.
- **Técnica Assassina:** No 7º nível, você pode gastar 2 Pontos de Energia para garantir que as Técnicas de Combate do Usuário de Rokushiki, que realizam uma jogada de ataque, recebam uma margem de acerto crítico 18-20.

MODO ASSALTO

- **Movimentação Ardilosa:** Enquanto estiver neste modo, seu deslocamento se torna 12 metros e no **10º nível**, se torna 15 metros (prevalece o maior, caso tenha).
- **Técnicas Aprimoradas:** No 5º nível, ao realizar uma Técnicas de Combate do Usuário de Rokushiki que não cause dano, você pode diminuir o custo da técnica em 2 Pontos de Energia, mas a técnica terá um custo mínimo de 1 Ponto de Energia.
- **Técnicas Aperfeiçoadas:** No 7º nível, enquanto você estiver com mais da metade dos seus Pontos de Energia, você não gasta Pontos de Energia para realizar as técnicas “Soru” e “Geppo”.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no **8º, 12º, 16º e 19º** nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível**. Esses ataques **não são ações isoladas**, eles fazem parte de uma mesma ação “Atacar” e não te possibilita fazer outras ações.

GOLPE CERTEIRO

A partir do 5º nível, seus ataques são rápidos e precisos, desperdiçando o mínimo de movimentos possíveis. Usando 3 Pontos de Energia, você pode escolher ignorar e não sofrer qualquer reação que seja acionada com uma jogada de ataque sua, uma vez por rodada, e a criatura perde a sua reação.

No **11º nível** de usuário de rokushiki, a reação desta característica se estende para até duas jogadas de ataque por rodada.

MENTE E CORPO

A partir do 5º nível, sua mente é capaz de eliminar as fadigas do seu corpo e trazer mais energia aos seus movimentos. Com uma ação bônus, você pode recuperar 1d8 Pontos de Energia e Pontos de Vida iguais a 1d12 + seu modificador de Constituição. Essa característica pode ser usada um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) e recupera seus usos ao final de um descanso longo.

No **12º nível**, você passa a recuperar 2d6 Pontos de Energia e Pontos de Vida iguais a 2d12 + seu modificador de Constituição.

HABILIDADES APERFEIÇOADAS

A partir do 6º nível, você treinou seu corpo ao extremo e consegue se beneficiar da característica “Incremento no Valor de Habilidade” mais uma vez neste nível, limitando o aumento de atributos para as habilidades Força, Destreza ou Constituição.

No **14º nível**, você se beneficia da característica “Incremento no Valor de Habilidade” novamente, limitando o aumento de atributos para as habilidades Força, Destreza ou Constituição.



TEKKAI KENPO

A partir do 6º nível, você pode utilizar a técnica “Tekkai” como uma ação bônus, ao fazer isso, a redução de dano será reduzida pela metade e você será capaz de se mexer normalmente.

Enquanto estiver utilizando o Tekkai Kenpo, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado fazem com que a criatura atingida, deva realizar um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano extra, e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do final do próximo turno dela.

Alternativamente, você pode usar a técnica “Tekkai” com uma ação e com o dobro da redução quando estiver agarrado uma criatura. Enquanto a técnica durar, você e a criatura receberão a condição “**Incapacitado**”.

LUTADOR PERFEITO

A partir do 9º nível, sua maestria pode transformar um erro em um sucesso em combate. Se você errar uma jogada de ataque, pode repetir novamente o Teste, desta vez com vantagem. Uma vez que usar esta característica só poderá usar novamente depois de terminar um descanso curto ou longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos curtos ou longos quando chegar no **13º nível** de usuário rokushiki e três vezes entre descansos curtos ou longos quando chegar no **17º nível** de usuário rokushiki.

Alternativamente, você pode escolher usar 2 Pontos de Energia para usar esta característica, apenas uma vez por turno.

TÁTICAS DE ESPIONAGEM AVANÇADAS

A partir do 14º nível, você aperfeiçoou ainda mais suas habilidades, ao usar os traços da característica “Espionagem” você acrescenta os seguintes bônus:

- **Aprendizado Rápido (Avançado):** Ao escolher as perícias, ao invés de adicionar o seu bônus de proficiência, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência.
- **Ataques Incapacitadores (Avançado):** O limite de Pontos de Vida passa a ser de 300. Além disso, caso a jogada de ataque seja feita no primeiro turno de um combate e a criatura esteja surpresa, quando a jogada for um acerto crítico, você pode escolher aplicar a condição “**Inconsciente**”.
- **Caminho das Sombras (Avançado):** Você não precisa mais reduzir sua movimentação pela metade para receber vantagem em nos Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade).
- **Infiltrador (Avançado):** Você aprende a criar uma fina máscara que torna você idêntico a uma pessoa que você já tenha visto. A máscara é feita a partir de ingredientes comuns de maquiagem, custando ₧ 50.000 e podem ser adquiridos em qualquer loja do tipo.

Uma criatura que duvide da sua identidade deve passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Percepção) CD 19 para identificar sua máscara como falsa.

ESTRATÉGIA DE BATALHA

No 15º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha e sabe formas de poupar sua energia, não fazendo movimentos desnecessários e sempre realizando ações precisas. Quando estiver com metade dos seus Pontos de Vida ou menos, no começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a 20 + seu modificador de Constituição e 1 Ponto de Energia. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 Pontos de Vida ou com qualquer nível de exaustão.

ANÁLISE DE ESPIÃO

No 18º nível, observando das sombras ou durante um combate, você pode gastar sua ação para analisar uma criatura, entendendo seus movimentos, gestos e personalidade. Uma vez que usar esta característica só poderá usar novamente depois de terminar um descanso curto ou longo. Durante 24 horas, você recebe as seguintes características em relação a essa criatura:

- Recebe vantagem em todos os Testes de Resistência impostos pela criatura que você observou;
- Todas as jogadas de ataque desta criatura, feitas contra você, recebem desvantagem;
- Você recebe vantagem nas suas jogadas de ataque contra esta criatura;
- Suas jogadas de ataque e técnicas recebem 1d10 de dano extra contra essa criatura.

TÉCNICAS DE COMBATE

Rokushiki		
3º NÍVEL	1º GRAU	SORU, SHIGAN, TEKKAI
7º NÍVEL	2º GRAU	GEPPU, RANKYAKU, KAMIE
10º NÍVEL	3º GRAU	TOBU SHIGAN: MITTSU BACHI ou; RANKYAKU RAN ou; KAMISORI
13º NÍVEL	4º GRAU	SHIGAN MADARA ou; RANKYAKU GAICHOU ou; TEKKAI UTSUGI
17º NÍVEL	5º GRAU	JUSSHIGAN ou; RANKYAKU AMANEDACHI
20º NÍVEL	6º GRAU	ROKUOUGAN

CD das técnicas = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.

Modificador de ataque da técnica = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza.

1º Grau	Soru		
	O usuário impulsiona suas pernas contra o chão várias vezes rapidamente, aumentando explosivamente sua velocidade ao dar uma investida. Você adiciona 3 metros ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

1º Grau	Shigan		
	O usuário aplica uma grande força em seu dedo em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, de modo que o seu impacto em alta velocidade contra o corpo de uma criatura cause um dano semelhante ao do tiro de uma pistola, porém, muito mais forte.		
	A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, caso falhe ela recebe a condição “Sangramento”.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

1º Grau	Tekkai		
	O usuário enrijece os músculos do corpo por um curto período de tempo. Quando o “Tekkai” for usado, o usuário terá seu deslocamento reduzido a 0, até o final do seu próximo turno.		
	Você consegue endurecer o seu corpo para se proteger de danos de concussão, cortantes ou perfurantes com 10d8 Pontos de Vida Temporários, que são reduzidos a cada ataque. A proteção acaba quando os danos ultrapassarem o resultado dos dados ou no início do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

2º Grau	Geppo		
	O usuário aplica grande força nas pernas e "chuta" o ar, assim se impulsionando usando apenas a resistência do ar com o poder de seus "chutes", essa técnica permite que o utilizador salte no próprio ar, ganhando movimento de voo igual ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno, podendo cruzar grandes distâncias sem nunca tocar o chão, ou fazer ataques rápidos e aéreos. Ao receber dano, o usuário deve fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 17 subtraído pelo seu modificador de Constituição, para não cair.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	Rankyaku		
	O usuário chuta o ar tão forte e rápido, realizando uma jogada de ataque à distância, que forma uma lâmina de ar que corta tudo que atinge. Abrange uma área de 4,5 metros que consegue atingir, por exemplo, até 3 criaturas médias ou menores que estejam uma ao lado da outra com a mesma jogada de ataque. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	6d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	Kamie		
	Esta técnica consiste em relaxar o corpo do usuário, deixando-o leve e flexível, sendo capaz de evitar os golpes do adversário mais facilmente. Usando uma reação, até o início do seu próximo turno, quando você for alvo de uma jogada de ataque, jogue um d20 adicionando seu modificador de Destreza ao resultado, se o número for maior do que o número do dado da jogada de ataque para te acertar, você desvia e não sofre dano. Ao ser atingido por uma jogada de ataque, esta técnica se encerra automaticamente.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Tobu Shigan: Mittsu Bachi		
	Um “Shigan” aprimorado ao ponto de que quando o usuário pressiona com força o indicador contra o polegar e depois solta, repetindo rapidamente 3 vezes, faz uma jogada de ataque à distância que consegue projetar o impacto muito mais forte que o de uma bala através do ar, contra um adversário.		
	A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, caso falhe ela recebe a condição “Sangramento”.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	9d12 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Rankyaku Ran		
	O usuário, no ar ou com ambas as pernas livres, usando o movimento de chutes, consegue lançar rapidamente vários “Rankyaku” menores em vários inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	9d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Kamisori		
	União do “Soru” com o “Geppo”, podendo assim, adicionar 6 metros ao seu deslocamento normal e recebendo deslocamento de voo igual ao seu deslocamento total. O usuário permanece no ar até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Shigan Madara		
	O usuário agora consegue usar o “Shigan” utilizando as duas mãos, simultaneamente, diversas vezes em um único turno. Acertando um único alvo várias vezes ou fazendo uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra duas criaturas e dividindo seu dano em dois alvos diferentes.		
	A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, caso falhe ela recebe a condição “Sangramento”.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	12d12 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

4º Grau	Rankyaku Gaichou		
	Um “Rankyaku” feito com o movimento mais extenso das pernas que cria uma forma de pássaro, realizando uma jogada de ataque à distância. Abrange uma área de 7,5 metros que consegue atingir, por exemplo, até 5 criaturas médias ou menores que estejam uma ao lado da outra com a mesma jogada de ataque. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	12d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	Tekkai Utsugi		
	Ao receber um ataque corpo-a-corpo, enrijecendo os músculos com tamanha força que retornando a mesma quantidade de dano causado pelo ataque e adicionando dano de concussão extra, encerrando o turno da criatura que atacou e não sofrendo dano algum.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Jusshigan		
	Forma ofensiva definitiva do “Shigan”, acertando o corpo de uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com as duas mãos opostas uma à outra e com todos os dedos tensionados. Uma criatura ferida por este ataque deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, recebendo a condição “ Atordado ” até o final do seu próximo turno, se falhar.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	13d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Rankyaku Amanedachi		
	Girando o corpo algumas vezes o usuário se torna capaz de criar um único “Rankyaku” que cobre uma grande área. Toda a criatura dentro do alcance da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros de raio, Cilindro
		Requisito	Ação
		Dano	15d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Rokuougan		
	Somente aqueles que têm o domínio completo do Rokushiki podem ter acesso a esta sétima habilidade. O usuário coloca seus punhos na frente do alvo e, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, lança uma onda de choque devastadora, causando danos internos no corpo da criatura. Uma criatura ferida por este ataque deve fazer um Teste de Resistência de Constituição, recebendo a condição “ Estremecido ” por 1 minuto, se falhar. O alvo estremecido pode repetir o Teste de Resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d12 de dano Trovejante
	Ataque Combinado Impossível		



3.2 OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

A combinação de valores de habilidade, Raça, Estilo de Combate e Profissões definem as capacidades do seu personagem no jogo e, os detalhes pessoais que você criou, diferenciam seu personagem de todos os outros personagens. Mesmo dentro do seu Estilo de Combate e Raça, você terá opções de afinar o que seu personagem é capaz de fazer. Mas, este subcapítulo é para jogadores que – **com a permissão do Mestre** – querem dar um passo adiante na personalização.

Este subcapítulo define dois conjuntos opcionais de regras para personalizar seu personagem: Multiestilo e Maestrias Especiais. Multiestilo permite que você combine mais de um Estilo de Combate, as Maestrias Especiais são uma opção especial que você pode escolher, ao invés de incrementar seus valores de habilidade, à medida que você ganha níveis ou para superar os limites conhecidos. Seu Mestre decide quais dessas opções estão disponíveis na campanha.

3.3 MULTIESTILO

Multiestilo permite que você ganhe níveis em múltiplos Estilos de Combate. Fazer isso, permite que você misture as habilidades desses estilos para conceber um conceito de personagem que poderia não ser representado em uma das opções de Estilo de Combate padrão.

Com essa regra, você tem a opção de ganhar uma característica em um novo Estilo de Combate sempre que você avançar de nível, predeterminada na tabela “Características Por Nível de Multiestilo”, ao invés de ganhar um nível do seu Estilo de Combate atual. **Seus níveis em todos os Estilos de Combate são somados para determinar seu nível de personagem.** Por exemplo, se você tiver três níveis de guerrilheiro e dois de lutador, você será um personagem de 5º nível.

À medida que você avança de nível, você pode permanecer, primariamente, um membro do seu Estilo de Combate original, com alguns níveis em outro estilo, ou você pode mudar de curso completamente, nunca mais evoluindo o Estilo de Combate que você deixou pra trás. Começando a progredir em um terceiro ou quarto estilo. Comparando com um personagem de um único Estilo de Combate do mesmo nível, você sacrificou parte do seu foco em troca de versatilidade.

Você só recebe o equipamento inicial do seu primeiro Estilo de Combate.

Características Por Nível de Multiestilo					
Níveis	Atirador	Carateca Homem-Peixe	Ciborgue	Espadachim	Guerreiro-Oni
1º	Hissatsu	Soco Vazio	Corpo Robótico	Consciência Expandida	Demônio Incarnado
2º	Caminho do Atirador	Samehada Shotei	Propulsão de Emergência	Defesa Ofensiva ou Hagakure	Defesa Aprimorada ou Sede de Sangue
3º	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau
4º	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade
5º	Esquiva Sobrenatural	Mente e Corpo	Buster Gun	Empunhadura	Retomar o Fôlego
6º	Fuga Certa	Crítico Marcial	Visão Robótica	Crítico Aprimorado	Brutalidade Excessiva
7º	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau
8º	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade
9º	Carga de Adrenalina	O Samehada Shotei	Reparos de Emergência	Roubar Técnicas	Crítico Brutal
10º	Alvo Travado	Ataque Atordoante	Mente Artificial	Mutoryu	Besta Imparável

Características Por Nível de Multiestilo					
Níveis	Guerrilheiro	Lutador	Ninja	Okama Kenpo	Usuário de Rokushiki
1º	Mestre das Armas	Ataque Desarmado ou Retaliação	Arte Ninja	Okama Dash	Resiliente
2º	Bom de Improviso	Bom de Briga	Ataque Silencioso	Protegendo um Amigo	Espionagem
3º	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau	Técnicas de Combate de 1º Grau
4º	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade
5º	Primeiros Socorros	Investida	Furtividade Suprema	Surto de Okama	Tekkai Kenpo
6º	Aprendizado Rápido	Golpe Brutal	Assassinar	Relevé	Habilidades Aperfeiçoadas
7º	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau	Técnicas de Combate de 2º Grau
8º	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade	Incremento no Valor de Habilidade
9º	Gerenciamento de Energia	Subjugador	Esquiva Ninja	Acerto Destruidor	Golpe Certo
10º	Potencializador	Resistência Sobrenatural	Sentido de Perigo	Ballet Kenpo	Lutador Perfeito

Cada estilo de combate só permite o aprendizado de 10 níveis e a cada nível uma característica predeterminada na tabela “Características Por Nível de Multiestilo” é aprendida.

EXEMPLO DE MULTIESTILO

Josias está jogando com um lutador de 4° nível. Quando seu personagem adquire pontos de experiência suficientes para alcançar o 5° nível, Josias decide que seu personagem se tornará Multiestilo, ao invés de continuar a progredir como lutador. O lutador de Gary tem gasto bastante tempo com o ninja de Jorge e tem, até mesmo, feito alguns trabalhos ao seu lado para o submundo local, como um interceptador. Josias decide que seu personagem irá fazer Multiestilo com o Estilo de Combate ninja e, então, seu personagem se torna um lutador de 4° nível e ninja de 1° nível (escrito assim: lutador 4/ninja 1).

Quando o personagem de Josias adquirir experiência suficiente para alcançar o 6° nível, ele poderá decidir entre adicionar outro nível de lutador (se tornando um lutador 5/ninja 1), outro nível de ninja (se tornando um lutador 4/ninja 2), ou um nível em um terceiro Estilo de Combate, talvez intrometendo-se na área das artes marciais através de um dojo da cidade gerenciado por um homem-peixe (se tornando um lutador 4/ninja 1/carateca homem-peixe 1).

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para um novo Estilo de Combate, você deve atender aos pré-requisitos de valor de habilidade para o novo Estilo de Combate, como mostrado na tabela “Pré-Requisitos de Multiestilos”. Por exemplo, um guerreiro-oni que decida fazer Multiestilo com o Estilo de Combate guerrilheiro, deve ter ambos os valores de Força ou Destreza e Sabedoria 13 ou maior. Sem o treinamento completo que um personagem inicial recebe, você deve ter um estudo rápido da seu novo Estilo de Combate, tendo uma aptidão natural que é refletida pelo valor de habilidade predeterminado.

Pré-Requisitos de Multiestilos	
Estilo de Combate	Valor de Habilidade Mínimo
Atirador	Destreza 14
Carateca Homem-Peixe	Força 14
Ciborgue	Constituição ou Sabedoria 14
Espadachim	Força ou Destreza 13 e Espírito 13
Guerreiro-Oni	Força 14
Guerrilheiro	Força ou Destreza 13 e Sabedoria 13
Lutador	Força 14
Ninja	Destreza 14
Okama Kenpo	Força ou Destreza 13 e Espírito 13
Usuário de Rokushiki	Força ou Destreza 13 e Constituição 13

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência necessários para ganhar um nível sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela “Avanço de Personagem”, no **Capítulo 1**, não no seu nível em um Estilo de Combate em particular. Portanto, se você for um usuário de rokushiki 6/atirador 1, você deve ganhar XP suficiente para alcançar o 8° nível, antes de poder adquirir seu segundo nível como atirador ou seu sétimo nível como usuário de rokushiki.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Você ganha os Pontos de Vida do seu novo Estilo de Combate como descrito para níveis após o 1°. Você ganha os Pontos de Vida de 1° nível de um Estilo de Combate apenas quando você for um personagem de 1° nível. Você adiciona os Dados de Vida concedidos por todas os seus Estilos de Combate, juntos, para formar seu poço de Dados de Vida. Se os Dados de Vida forem de mesmo tipo, você pode, simplesmente, coloca-los juntos. Por exemplo, tanto o okama kenpo quanto o espadachim têm um d10, portanto, se você for um okama kenpo 5/espada-chim 5, você terá dez d10 Dados de Vida. Se seus Estilos de Combate tiverem Dados de Vida de tipos diferentes, monitore-os separadamente. Se você fosse um ciborgue 5/atirador 5, por exemplo, você teria cinco d12 Dados de Vida e cinco d8 Dados de Vida.

PONTOS DE ENERGIA/USUÁRIO

Os Pontos de Energia ou de Usuário são contabilizados normalmente, levando em consideração o seu nível de personagem, ou seja, ignora níveis isolados em cada Estilo de Combate. Por exemplo, se você for um espadachim 4/okama kenpo 2, você terá os Pontos de Energia/Usuário de um personagem de 6° nível, o que seria 12 Pontos de Energia (e mais 12 Pontos de Usuário, caso seja um usuário de Akuma no Mi).

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu bônus de proficiência sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela “Avanço de Personagem”, no **Capítulo 1**, não no seu nível de um Estilo de Combate em particular. Por exemplo, se você for um guerreiro-oni 3/ninja 2, você terá bônus de proficiência de um personagem de 5° nível, o que seria +3.

PROFICIÊNCIAS

Quando você ganha o primeiro nível em um Estilo de Combate diferente do seu 1° nível de personagem, você ganha apenas as proficiências em kits de ferramentas, equipamentos e 1 perícia da lista de perícias do Estilo de Combate.

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO DE COMBATE

Quando você ganha um novo nível em um Estilo de Combate, você adquire uma única característica predeterminada na tabela “Características Por Nível de Multiestilo”. Algumas características, no entanto, possuem regras adicionais quando você faz Multiestilo. São elas:

ATAQUE EXTRA

Se você ganhar a característica de Estilo de Combate “Ataque Extra” de outro Estilo de Combate, as características não se somam. Ao invés disso, você deverá escolher uma delas para se beneficiar.

DEFESA APRIMORADA

Se você já tiver a característica “Defesa Aprimorada”, você não pode ganha-la de outro Estilo de Combate. Além disso, é impossível se beneficiar com esta característica ao mesmo tempo da característica “Defesa Ofensiva”. Sendo necessário escolher uma entre elas.

DEFESA OFENSIVA

Se você já tiver a característica “Defesa Ofensiva”, você não pode ganha-la de outro Estilo de Combate. Além disso, é impossível se beneficiar com esta característica ao mesmo tempo da característica “Defesa Aprimorada”. Sendo necessário escolher uma entre elas.

TÉCNICAS

Ao receber as Técnicas de Combate de um Estilo de Combate, você recebe a mesma quantidade de técnicas que estariam disponíveis normalmente para personagens com aquele Estilo de Combate.

CARACTERÍSTICAS QUE EVOLUEM

Algumas características melhoram seus benefícios conforme são alcançados níveis superiores. Nestes casos, a característica irá especificar qual nível é necessário: “nível de personagem” ou “nível do Estilo de Combate”.

Nível de Personagem: A característica evolui no momento que o personagem atinge o nível exigido, de acordo com seu nível de personagem, independentemente do nível que você possui naquele Estilo de Combate.

Nível do Estilo de Combate: A característica evolui apenas quando o personagem alcança o nível necessário naquele Estilo de Combate. Por exemplo, a característica “Arte Ninja”, do ninja, garante um traço extra para cada nível de ninja que você tiver. Ao receber qualquer nível de outro Estilo de combate novos traço não são recebidos.

3.3 MAESTRIA ESPECIAL

São formas de combate que focam e desenvolvem estilos específicos, como uma única arma, uma arte marcial própria, os aspectos de uma raça e etc. Forçando seus esforços em pontos singulares, tornando-os uma de suas armas mais importantes em um confronto.

Maestrias Especiais			
Nome	Requisito de Habilidade	Treinamento	Estilos de Combate Possíveis
Arqueiro	Destreza 15	Arqueiro Treinado	Atirador, Guerrilheiro e Ninja
Estilingueiro	Destreza ou Sabedoria 15	Botânico	Atirador, Ciborgue e Ninja
Guerreiro Sulong	Constituição ou Espírito 15	Leão da Lua	Todos os Estilos de Combate
Hashshoken	Força ou Destreza 15	Corpo de Guerreiro	Carateca Homem-Peixe, Ciborgue, Espadachim, Guerreiro-Oni, Guerrilheiro, Lutador, Okama Kenpo e Usuário de Rokushiki
Lâmina Cega	Destreza ou Espírito 15	Espadachim Treinado	Espadachim e Ninja
Mestre do Combate	Qualquer atributo 18	Brigão Experiente	Todos os Estilos de Combate
Ryusoken	Força ou Sabedoria 15	Corpo de Guerreiro	Carateca Homem-Peixe, Guerreiro-Oni, Guerrilheiro, Lutador, Okama Kenpo e Usuário de Rokushiki
Usuário Despertado	Espírito 15	Resistência a Kairoseki	Todos os Estilos de Combate

Algumas Maestrias Especiais podem ter requisitos extras, como proficiência em uma arma específica ou um estágio predeterminado de um dos tipos de Haki.

APRENDENDO UMA MAESTRIA ESPECIAL

Só é possível aprender uma única **Maestria Especial por personagem**, para isso, o seu personagem deve atender a todos os requisitos descritos em cada maestria. O Mestre também pode definir outras exigências, como o conhecimento prévio da maestria, um antigo pergaminho com os segredos que ensinam a maestria ou um tutor para ensinar o personagem.

Caso o Mestre da mesa disponibilize as Maestrias Especiais, ele decide qual das três opções abaixo estarão disponíveis para os personagens. **Não é possível que as três opções estejam disponíveis na mesma campanha.**

OPÇÃO 1 - APRIMORAMENTO DE COMBATE

No **12º nível**, quando o personagem tem acesso a característica “Incremento no Valor de Habilidade”, e de novo no **16º e 19º nível**, você pode escolher não receber essa característica e aprender uma das **Características Especiais** da Maestria Especial escolhida.

Quando você recebe uma Característica Especial escolhida desta forma, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Quando o personagem atingir o **20º nível**, ele pode escolher até 2 Características Especiais não aprendidas.

OPÇÃO 2 - NÍVEIS ÉPICOS

Depois que um personagem atinge o **20º nível**, ele poderá continuar crescendo em poder através das **Características Especiais** da Maestria Especial escolhida e melhorias no valor de habilidade.

Conforme seu personagem ganha mais experiência, você recebe “novos níveis” que não contam como níveis normais e **apenas** concedem as características indicadas na tabela “Níveis Épicos” de acordo com a progressão do seu personagem. Desta forma, características como aumento nos Pontos de Vida, Dados de Vida, bônus de proficiência ou quaisquer outras não se beneficiam com o aumento desses níveis.

Níveis Épicos			
Experiência	Nível	Pontos de Energia/Usuário	Características
420.000	21	42	Característica Especial
500.000	22	44	Valor de Habilidade Aperfeiçoado
595.000	23	46	Característica Especial
705.000	24	48	Valor de Habilidade Aperfeiçoado
830.000	25	50	Característica Especial
970.000	26	52	Valor de Habilidade Aperfeiçoado
1.125.000	27	54	Característica Especial
1.295.000	28	56	Valor de Habilidade Aperfeiçoado
1.480.000	29	58	Característica Especial
1.680.000	30	60	Valor de Habilidade Aperfeiçoado

VALOR DE HABILIDADE APERFEIÇOADO

Quando você atinge o 22º nível e novamente no 24º, 26º, 28º e 30º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 22 com essa característica.

OPÇÃO 3 - HERÓIS

A capacidade de crescimento dos personagens vai além da compreensão de qualquer pessoa e são sempre tidos como monstros. Desde o início, eles são abençoados com grande aptidão para se aventurar por todo o mundo, fazendo até os mais talentosos duvidarem de suas habilidades, quando testemunham suas grandes façanhas.

No **1º nível** e a cada 5 níveis de personagem (no **5º, 10º, 15º e 20º nível**), o jogador pode escolher uma das características especiais da Maestria Especial escolhida.

Esta opção ignora todos os requisitos para receber a Maestria Especial.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

São as características dadas pela Maestria Especial escolhida e seguem as mesmas regras das Características de Combate. São recebidas conforme o personagem atinge as exigências descritas nas opções “Aprimoramento de Combate” ou “Níveis Épicos”.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Ao aprender a primeira característica da Maestria Especial escolhida, você tem acesso a todas as suas técnicas, que seguem as mesmas regras das Técnicas de Combate. Entretanto, não é possível realizar uma técnica que tenha um grau maior do que as técnicas que você conhece no seu Estilo de Combate ou recebidas pela sua Akuma no Mi (caso tenha).

REQUISITOS

Cada Maestria Especial tem seus próprios requisitos, para que possa ser aprendido. Caso um personagem não atenda a todos os requisitos, a maestria não poderá ser aprendida.

ARQUEIRO

Um combatente especialista no uso de arco e flecha, capaz de explorar ao máximo todos os aspectos desta arma, ultrapassando seus limites.

REQUISITOS

Estilo de Combate: Atirador, Guerrilheiro e Ninja.

Atributo Mínimo Necessário: Destreza 15.

Proficiência: Arco.

Treinamento: Arqueiro Treinado.



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um Arqueiro, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ✓ **Ataque Silencioso:** Antes de fazer uma jogada à distância ou técnica com arco, você pode usar sua reação para que nenhum dos seus ataques com arco revelem a sua posição, até o final do seu turno.
- ✓ **Ataque Triplo:** Uma vez por turno, ao fazer uma jogada de ataque à distância com arco, você pode escolher receber uma penalidade de -5 na jogada de acerto e atacar até 3 criaturas ao mesmo tempo (usando uma flecha para cada) que estejam dentro de um cone de 15 metros à sua frente, usando o mesmo resultado da jogada de acerto para todos os alvos.
- ✓ **Controle Perfeito:** Você pode usar qualquer uma das características abaixo uma quantidade de vezes total igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
 - ✗ **Powershot:** Ao usar uma técnica que tenha como requisito um “arco”, você pode adicionar 3 dados de dano perfurante extra ao dano.
 - ✗ **Focus Fire:** Ao realizar uma jogada de ataque à distância com arco contra um alvo, você pode usar uma ação bônus e fazer duas jogadas de ataque à distância com arco adicionais, contra esse mesmo alvo.
- ✓ **Ímpeto do Arqueiro:** Ao usar uma técnica que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque à distância com arco contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.
- ✓ **Mestre do Arco:** Suas jogadas de ataque à distância com arco se beneficiam das mesmas características que beneficiam qualquer arma de fogo e armas com a propriedade arremesso do seu Estilo de Combate. Além disso, recebem as seguintes características adicionais:
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco aumentam seu alcance para 36/45 metros;
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos;
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco recebem +5 de acerto;
 - ✗ O dano causado por flechas se torna 1d10 de dano perfurante;
 - ✗ Técnicas que possuam flechas como requisito ignoram o custo preestabelecido e mantém um custo limite de até 15 flechas;
 - ✗ Técnicas que possuem arco como requisito adicionam o seu modificador de Destreza à jogada de dano.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Você tem acesso a todas as “Técnicas de Combate do Arqueiro” que seguem as mesmas regras da Técnicas de Combate dos Estilos de Combate. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possua uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Técnicas Especiais do Arqueiro	
2º GRAU	FLECHADA CERTEIRA
3º GRAU	PASSOS DO ARQUEIRO
4º GRAU	TEMPESTADE DE FLECHAS
5º GRAU	DISPARO ESTRATÉGICO
6º GRAU	BULLSEYE

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Arqueiro, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

2º Grau	Flechada Certa		
	Você utiliza grande força e concentração para fazer um ataque sem chance de errar com seu arco. Esta técnica acerta automaticamente e não há jogada de ataque.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arco, Linha
		Requisito	1 Arco, 1 Flecha Ação
		Dano	3d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	Passos do Arqueiro		
	Enquanto a técnica durar, o seu movimento normal se torna 18 metros, você recebe deslocamento de natação e escalada igual ao seu deslocamento normal e recebe vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade). O seu deslocamento também não pode ser reduzido por terreno difícil e você pode se mover sem provocar reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Tempestade de Flechas		
	Com uma velocidade inacreditável, você dispara uma saraivada de flechas contra todos os seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente, você pode focar as flechas em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (18 metros em linha), com uma ação bônus e gastando apenas 10 flechas, que causa 9d12 de dano Perfurante.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	15 metros, Cone
		Requisito	1 Arco, 50 Flechas, Ação
		Dano	12d6 de dano Perfurante
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	Disparo Estratégico		
	Mirando pontos importantes como mãos, pés, cotovelos e outros, você consegue atrapalhar seus alvos. Uma criatura atingida com este ataque deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer a condição “ Impedido ” ou “ Incapacitado ” (à sua escolha) até o final do seu próximo turno, se falhar. Você pode gastar 1 Ponto de Energia para adicionar 1d12 de dano Perfurante, até um dano máximo total de 14d12 de dano Perfurante.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arco, Linha
		Requisito	1 Arco, 1 Flecha, Ação
		Dano	1d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	Bullseye		
	Atingindo o ápice da concentração, por um curto período de tempo, você se torna mais preciso que uma máquina. Todas as suas jogadas de ataque à distância com arco acertam o alvo automaticamente, desde que esteja dentro do alcance do seu arco.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até o final do seu turno, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

ESTILINGUEIRO

Sempre se preparando e aumentando o arsenal dos seus disparos, um estilingueiro é imprevisível e implacável, quando o assunto é acertar o alvo.

REQUISITOS

Estilo de Combate: Atirador, Ciborgue e Ninja.

Atributo Mínimo Necessário: Destreza ou Sabedoria 15.

Equipamento Engenhado: Kabuto.

Proficiência: Arco.

Treinamento: Botânico.



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um Estilingueiro, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☞ **Ataque Silencioso:** Antes de fazer uma jogada à distância ou técnica com kabuto, você pode usar sua reação para que nenhum dos seus ataques com kabuto revelem a sua posição, até o final do seu turno.
- ☞ **Atirador Imprevisível:** Ao usar diversos tipos de objetos como munição do estilingue (tachinha, ovo, corrente, pimenta, elástico, martelo, tinta e outros) que você está sempre guardando, você pode escolher causar diversos tipos de condições:
Ao fazer uma jogada de ataque à distância com kabuto, uma vez por turno, você pode escolher causar as condições: Atordoado, caído, cego, enfurecido, envenenado, estremecido, impedido, incapacitado, letárgico, queimado ou sangramento.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo. O alvo do ataque recebe a condição sem nenhum teste, mas você deve anunciar o seu uso antes de saber se o ataque acertou ou falhou.
- ☞ **Ímpeto Repentino:** Ao usar uma técnica que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque à distância com seu kabuto contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.
- ☞ **Mestre do Estilingue:** Suas jogadas de ataque à distância com kabuto se beneficiam das mesmas características que beneficiam qualquer arma de fogo e armas com a propriedade arremesso do seu Estilo de Combate. Além disso, recebem as seguintes características adicionais:
 - ❁ A todo momento você está catando pedras e objetos que servem para o seu estilingue, fazendo com que sempre tenha munição. Ao fazer uma jogada de ataque, você escolhe entre dano de concussão, cortante ou perfurante;
 - ❁ O dano causado pelas munições do kabuto é de 1d10 de dano de concussão, cortante ou perfurante;
 - ❁ Ao fazer uma jogada de ataque à distância com kabuto, você pode usar uma ação bônus para fazer mais 2 jogadas de ataque à distância;
 - ❁ Você recebe proficiência em 2 perícias adicionais à sua escolha;
 - ❁ Jogadas de ataque à distância com kabuto ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos;
 - ❁ Técnicas que possuem kabuto como requisito e um único alvo adicionam o seu modificador de Destreza à jogada de dano. Quando a técnica possuir múltiplos alvos, você adiciona apenas metade do modificador (arredondado para baixo).
- ☞ **Pontaria Inigualável:** Você pode dar a si mesmo um bônus de +20 no acerto de uma jogada de ataque à distância.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Você tem acesso a todas as “Técnicas de Combate do Estilingueiro” que seguem as mesmas regras das Técnicas de Combate dos Estilos de Combate. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possua uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Técnicas Especiais do Estilingueiro	
2º GRAU	HISSATSU - FIRE BIRD STAR
3º GRAU	HISSATSU - METALLIC STAR
4º GRAU	HISSATSU - WINTER TIGER STAR
5º GRAU	HISSATSU - ATLAS SUISEI
6º GRAU	HISSATSU - HEAVENLY DRAGON STAR

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Estilingueiro, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

2º Grau	Hissatsu - Fire Bird Star		
	Libera uma grande rajada de fogo que assume a forma de um pássaro e voa na direção dos seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de força ou receberá a condição “Queimado” .		
	Alternativamente, você pode focar as chamas em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (15 metros em linha) que causa 6d12 de dano de Fogo.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Cone
		Requisito	Kabuto, 1 Flame Dial, Ação
		Dano	6d6 de dano de Fogo
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Hissatsu - Metallic Star		
	Uma jogada de ataque à distância com grande pressão concentrada, para um disparo rápido e poderoso contra um alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Kabuto, 1 Breath Dial, Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Hissatsu - Winter Tiger Star		
	Você dispara um raio de gelo no formato de um tigre em um ponto dentro da área da técnica, que explode em uma esfera de 9 metros. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Força, com desvantagem, ou receberá a condição “ Impedido ”.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Kabuto, 1 Frozen Dial, Ação
		Dano	9d6 de dano de Frio
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	Hissatsu - Atlas Suisei		
	Uma jogada de ataque à distância que consiste em vários disparos contra uma única criatura e causam uma grande quantidade de dano. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 12 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força, com desvantagem. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 4d8 de dano de Concussão extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	Kabuto, 1 Breath Dial, Ação
		Dano	15d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	Hissatsu - Heavenly Dragon Star		
	Dispara um trovão gigante, que assume a forma de um dragão e acerta seus alvos com grande ferocidade. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente, você pode mirar essa técnica em nuvens no céu para chamar uma tempestade, após 5 minutos.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Cone
		Requisito	Kabuto, 1 Thunder Dial, Ação
		Dano	18d6 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

GUERREIRO SULONG

Dentro da tribo dos minks, existem aqueles que treinam exaustivamente para conseguir extrair o máximo potencial da transformação Sulong, tornando-se guerreiros extraordinários na lua cheia.



REQUISITOS

Estilo de Combate: Todos os Estilos de Combate.

Raça: Mink.

Atributo Mínimo Necessário: Constituição ou Espírito 15.

Treinamento: Leão da Lua.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um Guerreiro Sulong, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☾ **Amado Pela Lua:** A cada 5 encontros seguidos em que você não puder usar a forma Sulong, a próxima batalha sempre será realizada em uma noite de lua cheia a céu aberto, possibilitando a sua transformação Sulong.
O Mestre pode decidir não permitir a escolha desta característica. Neste caso, o personagem adicionará 20 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário (à escolha do jogador) ao seu valor máximo de Pontos e aumentará seus Pontos de Vida totais em 40.
- ☾ **Electro Aperfeiçoado:** Suas técnicas com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), causarão uma quantidade de dados de dano elétrico extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais).
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ☾ **Ímpeto Animal:** Ao usar uma técnica que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.
- ☾ **Resistência Aprimorada:** Você se torna imune a dano elétrico e recebe vantagem em Testes de Resistência de Constituição e Espírito.
- ☾ **Treinamento Aperfeiçoado:** As características recebidas pela sua forma Sulong ou pelo treinamento “Leão da Lua” são substituídas pelas seguintes características:
 - ✦ Você consegue se manter na forma Sulong por 5 minutos, após esse tempo, a cada 1 minuto adicional você perde 5 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário (à sua escolha). Caso você não possua pontos para perder, você recebe ou adiciona 1 Nível de Exaustão. Essa característica é renovada ao final de um descanso curto ou longo;
 - ✦ Você se torna capaz de se transformar ou desfazer a transformação Sulong sem precisar de uma ação, entretanto, a destransformação é considerada como o mínimo de 1 minuto do tempo contabilizado na sua transformação, mesmo que você não tenha ficado esse tempo transformado;
 - ✦ Evitar olhar para a lua não causa desvantagem ou impede que você use sua concentração em outras técnicas ou características.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Você tem acesso a todas as “Técnicas de Combate do Guerreiro Sulong” que seguem as mesmas regras das Técnicas de Combate dos Estilos de Combate. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possua uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Técnicas Especiais do Guerreiro Sulong	
2º GRAU	ELECLAW
3º GRAU	MO GOLOVA
4º GRAU	ELETRICAL LUNA
5º GRAU	AKA BYOBU
6º GRAU	MOON RAID

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Guerreiro Sulong, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

2º Grau	Eleclaw		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura em conjunto com seu electro para causar um grande choque. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Impedido ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	2d12 de dano de Concussão, Cortante ou Perfurante + 3d12 de dano Elétrico
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Mo Golova		
	Você vai em direção a uma criatura e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma cabeçada, carregada de eletricidade, contra ela. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Paralisado” , até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	4d12 de dano Elétrico
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Eletrical Luna		
	Ao encostar no chão, você criar uma corrente elétrica que se espalha pelo solo e cria uma alta descarga de eletricidade. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente, você pode focar os raios em uma única criatura, que você possa ver e que esteja a até 9 metros de você, acertando automaticamente (sem fazer uma jogada de ataque) e causando 10d12 de dano Elétrico.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	15 metros, Cone
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	12d6 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	Aka Byobu		
	Você realiza um ataque corpo-a-corpo, que combina sua força com seu electro, contra uma criatura. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão, Cortante ou Perfurante + 8d12 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

6º Grau	Moon Raid		
	Você realiza uma jogada de ataque extremamente carregada de eletricidade contra uma criatura, que deve passar em um Teste de Resistência de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Constituição para não ter seu movimento reduzido a 0		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	10d12 de dano de Concussão, Cortante ou Perfurante + 8d12 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

HASSHOKEN

Uma arte marcial criada pela Marinha Happs, que utiliza golpes que criam vibrações de alta intensidade para causar danos que ultrapassam as defesas dos adversários.

REQUISITOS

Estilo de Combate: Carateca Homem-Peixe, Ciborgue, Espadachim, Guerreiro-Oni, Guerrilheiro, Lutador, Okama Kenpo e Usuário de Rokushiki.

Atributo Mínimo Necessário: Força ou Destreza 15.

Haki: Haki do Armamento (Inexperiente).

Treinamento: Corpo de Guerreiro.



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um usuário do Hasshoken, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☉ **Golpe Ressoante:** Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado criam vibrações ao seu redor. Uma vez por turno, ao fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, toda criatura que esteja a 1,5 metro de você recebe 5 de dano trovejante. Alternativamente, você pode usar esta característica para causar 5 de dano trovejante e adicionar a condição “**Caído**” em todas as criaturas a 1,5 metro de você, que não passaram em um Teste de Resistência de Constituição (CD igual as suas técnicas especiais). Podendo usar esta forma alternativa uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ☉ **Impacto Puro:** As vibrações liberadas pelos seus golpes fazem suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado terem seus danos substituídos por 1d12 de dano verdadeiro. Jogadas de dano verdadeiro ou trovejante de ataques e técnicas causam o dobro do dano em estruturas e objetos, que não estejam sendo vestidos ou carregados por uma criatura.
- ☉ **Ímpeto Ecoante:** Ao usar uma técnica que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação. Alternativamente, você pode usar esta característica para adicionar uma jogada de ataque a mais na característica “Ataque Extra”, uma vez por rodada. Podendo usar esta forma alternativa uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ☉ **Resistência Vibrante:** O seu árduo treinamento fez você criar invulnerabilidade a dano trovejante e às condições “**Atordado**” e “**Estremecido**”.
- ☉ **Vibrações Aperfeiçoadas:** Suas técnicas com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), causarão uma quantidade de dados de dano trovejante extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais). Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Você tem acesso a todas as “Técnicas de Combate do Hasshoken” que seguem as mesmas regras das Técnicas de Combate dos Estilos de Combate. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possui uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Técnicas Especiais do Hasshoken	
2º GRAU	HASHOKEN - BUTO
3º GRAU	HASHOKEN - GALLEON LARIAT
4º GRAU	HASHOKEN - BUJAOPEN
5º GRAU	HASHOKEN - HADO ELBOW
6º GRAU	HASHOKEN OGI - KIRYU KIRIKUGI

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Hasshoken, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

2º Grau	Hasshoken - Buto		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo, feita com sua cabeça, contra um alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Incapacitado”.		
	O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 3d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Hasshoken, Ação
Dano		2d12 de dano de Concussão	
Ataque Combinado Impossível			

3º Grau	Hasshoken - Galleon Lariat		
	Você cria e concentra ondas destrutivas de choque no seu braço e lança contra seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	12 metros, Cone
		Requisito	Hasshoken, Ação
		Dano	9d6 de dano Trovejante
Ataque Combinado Possível			

4º Grau	Hasshoken - Bujaogen		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Atordado”.		
	O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 6d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Hasshoken, Ação
Dano		4d12 de dano de Concussão	
Ataque Combinado Impossível			

5º Grau	Hasshoken - Hado Elbow		
	Um ataque direto com seu cotovelo contra uma criatura, que deve passar em um Teste de Resistência de Força. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Caso a criatura falhe no primeiro teste, o impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um novo Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Hasshoken, Ação
Dano		14d10 de dano Trovejante	
Ataque Combinado Possível			

6º Grau	Hasshoken Ogi - Kiryu Kirikugi		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer um Teste de Resistência de Destreza, com desvantagem. Sofrendo 8d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Hasshoken, Ação
		Dano	10d12 de dano Trovejante
Ataque Combinado Possível			

LÂMINA CEGA

Uma forma de defesa baseada na exploração de outros sentidos em um combate, criada por espadachins cegos para lutar em pé de igualdade contra qualquer adversário.

REQUISITOS

Estilo de Combate: Espadachim e Ninja.

Atributo Mínimo Necessário: Destreza ou Espírito 15.

Haki: Haki da Observação (Inexperiente).

Treinamento: Espadachim Treinado.



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um usuário da Lâmina Cega, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☞ **Consciência Despertada:** Ao parar de depender da visão, você se torna muito mais perceptivo ao mundo ao seu redor, recebendo as seguintes características:
 - ☞ Você pode forçar ao erro uma jogada de ataque que teve sucesso em te acertar, mas o uso desta característica deve ser anunciado antes do Mestre determinar o dano.
Essa característica pode ser feita 5 vezes e você recupera todos os seus usos após terminar um descanso curto ou longo;
 - ☞ Você se torna capaz de perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio de 36 metros;
 - ☞ Você não pode ser surpreendido antes ou durante um combate;
 - ☞ Você recebe 3 Pontos de Ambição que são adicionados exclusivamente no Haki da Observação.
- ☞ **Corte Aperfeiçoado:** Suas técnicas com dano cortante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), causarão uma quantidade de dados de dano cortante extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais).
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ☞ **Percepção Verdadeira:** Com um foco inabalável, você é capaz de sentir todo o campo de batalha. Durante 1 minuto, você pode dar a si mesmo um bônus de +10 no acerto de suas jogadas de ataque corpo-a-corpo.
Você pode usar esta característica uma vez por dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo.
- ☞ **Ímpeto do Espadachim:** Ao usar uma técnica que cause dano cortante diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma "Ação", você pode fazer uma única jogada de ataque com arma cortante contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.
- ☞ **Xadrez Mental:** Quando um encontro se iniciar, você pode escolher ser o primeiro na ordem de iniciativa de um combate e pode realizar dois turnos seguidos durante o primeiro turno de cada combate.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

O usuário da Lâmina Cega recebe uma técnica de cada grau (com exceção das técnicas de 1º grau), à sua escolha, da lista de técnicas do Estilo de Combate "Espadachim".

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Lâmina Cega, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.



MESTRE DO COMBATE

Um bravo guerreiro do mar que passou por vários tipos de batalhas, se fortalecendo e aprendendo com cada uma delas para se tornar melhor em todos os aspectos de um combate.

REQUISITOS

Estilo de Combate: Todos os Estilos de Combate.

Atributo Mínimo Necessário: Qualquer atributo com valor 18.

Haki: Pelo menos um Haki no estágio Inexperiente.

Treinamento: Brigão Experiente.



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um Mestre do Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ★ **Análise Certeira:** Antes de realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, uma vez por turno, você pode fazer com que a jogada de ataque acerte automaticamente.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ★ **Corpo Doutrinado:** Você lapidou suas habilidades físicas através de inúmeras batalhas, esculpindo um corpo preparado para o combate e recebendo as seguintes características:
 - ✂ Sua jogada de ataque desarmado se torna 1d12, além disso, você pode escolher 2 armas para ser proficiente e dar 1d12 de dano com elas;
 - ✂ Você aumenta seus Pontos de Vida totais em 20;
 - ✂ Você adiciona o Bônus de Proficiência na sua jogada de iniciativa;
 - ✂ Você escolhe um valor de habilidade qualquer para ter o valor máximo de 24;
 - ✂ Seu deslocamento normal se torna 15 metros (prevalece o maior, se tiver) e não pode ser reduzido por terreno difícil.
- ★ **Ímpeto Monstruoso:** Ao usar uma técnica que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.
Alternativamente, você pode usar esta característica para adicionar uma jogada de ataque a mais na característica “Ataque Extra”, uma vez por rodada. Podendo usar esta forma alternativa uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ★ **Mente Doutrinada:** Você lapidou sua força de vontade através de inúmeras batalhas, esculpindo um espírito preparado para o combate e recebendo as seguintes características:
 - ✂ Você recebe 3 Pontos de Ambição, que são distribuídos em qualquer quantidade a um ou mais Haki que você puder usar, à sua escolha;
 - ✂ Os defeitos recebidos no **Capítulo 5** permanecem na sua personalidade, mas não aplicam mais penalidades.
 - ✂ O número máximo de Treinamentos Gerais que você pode aprender se torna 8;
 - ✂ Você pode forçar ao erro uma jogada de ataque que teve sucesso em te acertar, mas deve ser feito antes do Mestre anunciar o dano. Essa característica pode ser feita 3 vezes e você recupera todos os seus usos após terminar um descanso longo;
 - ✂ Você adiciona +2 nas suas jogadas de acerto.
- ★ **Técnica Perfeita:** Suas técnicas causarão uma quantidade de dados de dano extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais). Caso a técnica cause mais de um tipo de dano, você escolhe qual tipo de dano receberá os dados extras.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

O Mestre Combatente recebe uma técnica de cada grau (com exceção das técnicas de 1º grau), à sua escolha, da lista de técnicas de qualquer um dos Estilos de Combate ou Maestrias Especiais.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Mestre do Combate, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

RYUSOKEN

Um guerreiro que aprendeu a transformar seus punhos nas garras de um dragão, possuindo uma força absurda e grande dureza. Além disso, aprende a analisar e encontrar o ponto fraco de seus alvos.



REQUISITOS

Estilo de Combate: Carateca Homem-Peixe, Guerrilheiro, Lutador, Okama Kenpo e Usuário de Rokushiki.

Atributo Mínimo Necessário: Força ou Sabedoria 15.

Haki: Haki do Armamento (Inexperiente).

Treinamento: Corpo de Guerreiro.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um usuário do Ryusoken, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- Análise Certa:** Antes de realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, uma vez por turno, você pode fazer com que a jogada de ataque acerte automaticamente.
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- Destruição de Núcleo:** Ao usar uma técnica, você pode fazer um Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) CD 14, ao passar no teste o dano causado em estruturas será dobrado e a técnica causará uma quantidade de dados de dano extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais).
Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- Garra do Dragão:** Ao ser alvo de uma jogada de ataque, de uma criatura Grande ou menor a 1,5 metro de você, você pode usar sua reação e fazer uma jogada de ataque contra a criatura que te atacou, que não causa dano. Caso a sua jogada de ataque seja maior que a dela, você evita o dano.
Quando o resultado do dado da sua jogada de ataque desta reação for 20, contra uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmada, você usa suas garras de dragão para causar 2d10 de dano de concussão contra a criatura. No caso de uma jogada de ataque com armas comuns, você destrói a arma da criatura (O Mestre decide quais armas podem ser destruídas).
- Lança e Escudo:** Você treinou arduamente para fazer com que suas garras se tornassem tanto parte de um poderoso ataque quanto da sua defesa. Sua jogada de ataque desarmado passa a ser 1d12 de dano e você aumenta seus Pontos de Vida totais em 10 vezes o seu bônus de proficiência.
- Pegada do Dragão:** Ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra uma criatura Grande ou menor, você pode substituir o dano por impor a condição **"Agarrado"**, com suas garras. Ao início de cada um dos seus turnos, você pode usar uma ação bônus e causar à criatura agarrada 2d10 de dano de concussão.
Enquanto a criatura estiver agarrada por esta característica, você terá vantagem em suas jogadas de ataque e técnicas que fizer contra ela.
Para que a criatura agarrada se solte de suas garras, ela terá que passar em um Teste de Resistência de Força ou Destreza com a mesma CD das suas técnicas.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Você tem acesso a todas as "Técnicas de Combate do Ryusoken" que seguem as mesmas regras das Técnicas de Combate dos Estilos de Combate. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possua uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Técnicas Especiais do Ryusoken	
2º GRAU	RYUSOKEN - RYU NO SAIGA
3º GRAU	RYUSOKEN - RYU NO AKUGEKI
4º GRAU	RYUSOKEN - RYU NO KAGIZUME
5º GRAU	RYUSOKEN - RYU NO TEKKEN
6º GRAU	RYUSOKEN - RYU NO IBUKI

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Energia ou Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem.

Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Energia ou Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Ryusoken, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica. Cada vez que você receber pontos com essa característica, você pode escolher se eles vão para seus Pontos de Energia ou seus Pontos de Usuário.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

2º Grau	Ryusoken - Ryu no Saiga		
	Com um rápido e leve movimento, você golpeia uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado que pode desestabilizar o alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá desvantagem na primeira rolagem que fizer em cada um dos seus turnos enquanto a técnica durar.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Toque
		Requisito	Ryusoken, Ação
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	Ryusoken - Ryu no Akugeki		
	Você usa a potência de suas garras para fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura Grande ou menor e agarrá-la com extrema força. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ryusoken, Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	Ryusoken - Ryu no Kagizume		
	Com a sua mão na forma de uma garra de dragão, você realizar um golpe direto, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, contra uma criatura. O alvo deste ataque deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição para não ter seu deslocamento normal reduzido a 0.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ryusoken, Ação
		Dano	12d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	Ryusoken - Ryu no Tekken		
	Usando as garras do dragão, você cerra os punhos e desfere um golpe implacável contra uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ryusoken, Ação
		Dano	14d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

6º Grau	Ryusoken - Ryu no Ibuki		
	Você aplica uma grande força em um determinado ponto do chão com seus punhos e cria uma onda de choque destruidora. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	15 metros, Esfera
		Requisito	Ryusoken, Ação
		Dano	18d6 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		

USUÁRIO DESPERTADO

Quando o corpo e a mente de um usuário estão alinhados com suas habilidades, um usuário alcança o despertar. Fazendo a Akuma no Mi alcançar todo um novo patamar.



REQUISITOS

Estilo de Combate: Todos os Estilos de Combate.

Atributo Mínimo Necessário: Espírito 15.

Akuma no Mi: Você deve ser um usuário de Paramecia, Logia ou Zoan Mítica.

Treinamento: Resistência a Kairoseki.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Como um Usuário Despertado, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- **Área Afetada:** Você transforma um local (área de 1,5 metro de raio de um objeto, chão, parede ou estrutura) a até 12 metros de você, com as propriedades da sua fruta. Sendo capaz de conjurar uma técnica qualquer da sua Akuma no Mi com uma ação bônus e sem gastar nenhum Ponto de Usuário, como se você estivesse no local escolhido.

Você pode usar esta característica uma vez no dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo. Alternativamente, caso você não tenha mais usos para essa característica, você pode adicionar um valor de Pontos de Usuário igual à metade do grau da técnica (arredondado para cima) ao custo da técnica, para usar essa característica novamente.

- **Controle Total:** Você transforma, com as propriedades da sua fruta, todos os objetos e construções dentro de um cilindro de 6 metros de raio e 15 metros de altura, você é o centro desta área, fazendo com ela se mova conforme você se move.

A transformação dura 1 minuto e a área assume uma das transformações abaixo (o Mestre decide quais dos efeitos abaixo você é capaz de escolher):

- **Transformação Ofensiva:** Cada criatura à sua escolha dentro da área, no início do turno delas, devem passar em um Teste de Resistência à escolha do Mestre, com CD igual das suas técnicas, para não receberem 5d8 de dano (tipo de dano de acordo com as características da sua Akuma no Mi);

- **Transformação Defensiva:** Todas as criaturas, à sua escolha, dentro da área recebem um bônus de +3 na Classe de Resistência;

- **Transformação Sustentável:** Enquanto você estiver nesta área, ao usar uma Técnica Aprimorada da sua Akuma no Mi, você reduz o custo de Pontos de Usuário da técnica em um número igual à metade do grau da técnica utilizada (arredondado para baixo). Por exemplo, uma técnica de 5º grau reduz em 2 o seu custo;

- **Transformação Variada:** No início do turno de cada criatura dentro da área, deve-se fazer um Teste de Resistência à escolha do Mestre, com CD igual das suas técnicas, para não receber uma condição ou efeito (a condição ou efeito escolhida deve poder ser causada com suas técnicas de Akuma no Mi).

Para utilizar esta característica deve-se usar uma ação (não é necessária uma ação para encerrá-la). Você pode usar esta característica uma vez no dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo.

- **Ímpeto Desperto:** Ao usar uma técnica da sua Akuma no Mi que cause dano diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma "Ação", você pode fazer uma única jogada de ataque contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.

- **Técnica Despertada:** Suas técnicas de Akuma no Mi causarão uma quantidade de dados de dano extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais). Caso a técnica cause mais de um tipo de dano, você escolhe qual tipo de dano receberá os dados extras.

Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

- **Usuário Aprimorado:** O usuário despertado aprende a tirar o máximo proveito de suas capacidades. Você recebe as seguintes características:

- O valor máximo da sua habilidade Espírito se torna 24;

- Você recebe 10 Pontos de Usuário adicionais;

- Ao realizar uma técnica da sua Akuma no Mi, você pode escolher receber vantagem em sua jogada de ataque ou causar desvantagem em um Teste de Resistência que a técnica impor.

Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

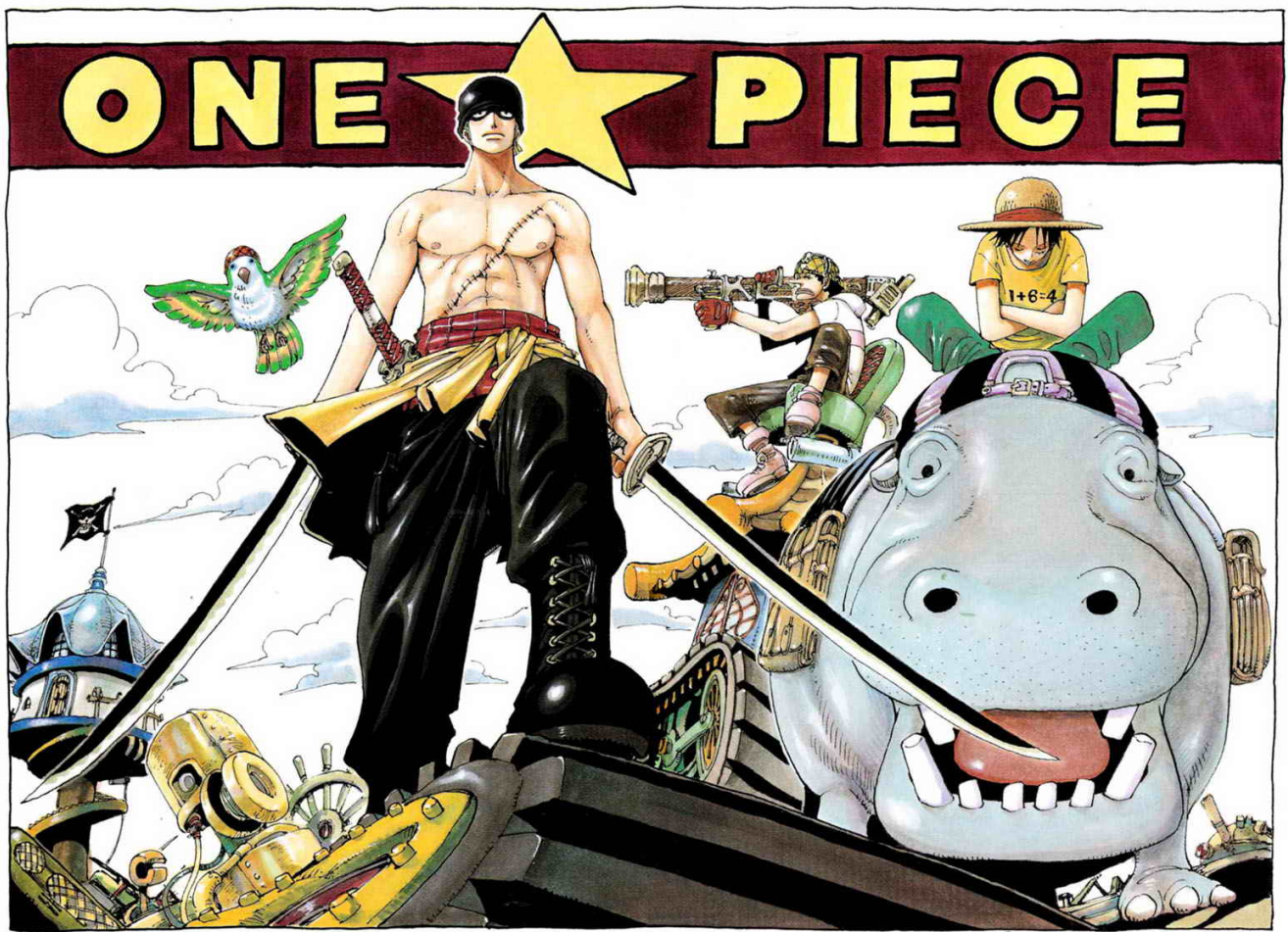
TÉCNICAS ESPECIAIS

O Usuário Despertado pode criar uma nova técnica de cada grau (com exceção das técnicas de 1º grau), de acordo com as regras do **Capítulo 6**, contendo ou não as propriedades do seu despertar. Entretanto, só é possível usar as técnicas que você já possua uma técnica de mesmo grau, no mínimo.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Usuário ao valor máximo de Pontos do personagem. Ao escolher esta característica alternativa, você recebe 10 Pontos de Usuário cada vez que receber uma característica especial do Usuário Despertado, até o máximo de 30 pontos recebidos com essa característica.

CAPÍTULO 4

PROFISSÕES



“Deus criou os alimentos, o diabo criou os temperos, e eu coloquei pimenta demais.”

— Vinsmoke Sanji

Em uma tripulação, é normal que cada indivíduo tenha uma função pré-determinada, chamada de Profissão. Esta profissão ajudará todos a cumprir os objetivos durante uma aventura. Cada Profissão possui cinco graduações, e cada graduação possui três subdivisões.

4.1 EVOLUÇÃO


A partir do 1º nível, você escolhe uma Profissão que será sua principal. A Profissão principal evoluirá conforme você aumenta seu nível no “Estilo de Combate” e adquire novos conhecimentos e experiências durante suas aventuras. O personagem está sempre buscando aperfeiçoar suas habilidades e usando as oportunidades para testar seu ofício, durante seus momentos livres.


As habilidades conseguidas através das Profissões são normalmente utilizadas para fins de navegação, exploração, saúde e lazer, ainda assim, podem ser usadas durante uma batalha, contudo, está não é sua finalidade e não há uma forma de utilizá-las perfeitamente durante um confronto.


GRADUAÇÕES


As graduações são as formas de identificar o grau de profissionalismo que o seu personagem atingiu perante o seu ofício, desta forma, é possível também saber sua posição em comparação com outros profissionais da mesma área.


Conforme o personagem aumenta o nível de sua graduação, ele recebe características que são um reflexo do seu entendimento em relação à profissão, enquanto mantém as características das graduações anteriores.


 **AMADOR:** No 1º nível o seu personagem possui apenas conhecimentos superficiais. Possui algumas habilidades na área, mas mesmo essas são bastante limitadas.


 Recebe as **Perícias Especiais**, de acordo com a profissão escolhida.


 Recebe os **Conhecimentos do Ofício**, de acordo com a profissão escolhida. Que são características que podem ou não usar as perícias especiais.


 Recebe proficiência em ferramentas da profissão escolhida, de acordo com a sua graduação. Não é possível adicionar seu bônus de proficiência em ferramentas para graduações abaixo ou acima da sua graduação atual.


 **PROFISSIONAL:** No 4º nível, suas habilidades passam a ser reconhecidas pelas outras pessoas, podendo enfim ser conhecido pela Profissão em que investiu seus esforços.


 Você pode adicionar o seu bônus de proficiência nas Perícias Especiais adquiridas pela sua profissão.


 **ESPECIALISTA:** No 7º nível, você é alguém que já se destaca em seu meio. Mesmo outros profissionais da área reconhecem suas capacidades, e não é raro que a Profissão seja atrelada à sua imagem conforme sua fama no mundo aumente.

 3 vezes por dia você pode escolher ter vantagem em qualquer Teste de Habilidade que fizer com suas Perícias Especiais, você recupera todos os usos ao final de um descanso longo.

 **MESTRE:** No 10º nível, você é um dos melhores em sua área. Dificilmente encontrará alguém mais capacitado na mesma profissão, e tem potencial para se tornar uma referência mundial em suas especializações.

 Toda vez que você fizer um Teste de Habilidade com uma Perícia Especial, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

 **GRÃO-MESTRE:** no 15º nível, se alguém é capaz de alcançar os limites da profissão, esta graduação é capaz de superá-los. Suas capacidades vão além do que a maioria das pessoas acreditam ser possível, e nada mais parece ser impossível em sua área de atuação.

 Se você fracassar em um Teste de Habilidade com uma Perícia Especial, você pode escolher obter sucesso, ao invés disso. Essa característica pode ser usada 3 vezes por dia e você recupera 1 de seus usos ao final de um descanso longo.

SUBDIVISÕES

Durante o processo de aperfeiçoamento da profissão, podem ser destacados etapas importantes, com isso, cada graduação possui 3 subdivisões importantes.

Apenas a graduação “Grão-Mestre” não possui subdivisões, uma vez que, já atingiu o ápice do conhecimento.

Novato: Um iniciante, ainda é incapaz de atingir todo o potencial da graduação devido à sua pouca experiência.

Intermediário: Adquirindo experiência, nesse nível, suas capacidades se tornam mais proeminentes e seu entendimento se torna cada vez mais rápido, mas ainda não atingiu seu ápice.

Veterano: Alguém que alcançou o máximo potencial com sua base disponível. Para poder ir além, é necessário investir o suficiente para que atinja a próxima graduação da Profissão.

PERÍCIAS ESPECIAIS

Ao escolher uma profissão, e ao aprender novas, o personagem recebe Perícias Especiais que, normalmente, são **perícias mais específicas**. Essas perícias possibilitam ao jogador que ele faça Testes de Habilidades com benefícios que se acumulam ao evoluir a profissão. Outra característica é poder fazer Testes exclusivos da profissão, por exemplo, tentar levantar um amigo inconsciente que só é possível com a perícia “Medicina”, apenas disponível para personagens com a profissão médico.

Todas as Perícias Especiais são relacionadas ao valor de habilidade **Sabedoria**, e seu modificador é aplicado normalmente.

CONHECIMENTOS DO OFÍCIO

A partir da graduação amador, cada profissão dá ao personagem acesso a algumas ações específicas que tornam possíveis grandes feitos. Algumas vezes, essas características vão exigir um teste com uma das perícias especiais da mesma profissão.

Conhecimento Único: São determinadas ações de cada profissão que só podem ser feitas por aqueles que a escolheram como profissão principal.

FERRAMENTAS

Cada profissão possui ferramentas específicas para atividades mais complexas. Conforme seu conhecimento evolui e aumenta sua graduação as ferramentas de níveis mais baixos não correspondem mais as suas necessidades, da mesma forma, você não é capaz de usar o máximo de ferramentas de graduações superiores.

As ferramentas são específicas para auxiliar o profissional em tarefas mais difíceis, fica a cargo do Mestre decidir em quais Testes de Habilidade o jogador precisará utilizar as ferramentas da profissão para poder realizar alguma ação.

4.2 ADQUIRINDO NOVAS PROFISSÕES

Existem dois modos de adquirir uma Profissão além da escolhida na criação do personagem, deve-se comprar ou encontrar um **Livro de Profissão** com nível de graduação amador, ou encontrar alguém que seja apto a ensinar.

A evolução de Profissões com livros, será possível através da leitura de livros com níveis de graduação superiores. A evolução através de tutores, só será possível se o professor (PdM ou outro jogador) estiver na graduação “Mestre” ou “Grão-Mestre”.

Só é possível aprender a profissão “Arqueólogo” escolhendo-a como profissão principal.

Meios de Ensino		
Tempo Necessário para Aprender uma Profissão por meio de um:		
Graduação	Livro	Tutor
Amador	2 meses para cada subdivisão	2 semanas para cada subdivisão
Profissional	4 meses para cada subdivisão	1 mês para cada subdivisão
Especialista	6 meses para cada subdivisão	2 meses para cada subdivisão

Seu personagem pode investir em apenas uma profissão, que se torna a sua **profissão auxiliar**, mas apenas a Profissão escolhida no momento da criação da ficha, sua **profissão principal**, pode alcançar os níveis mais altos de uma Profissão, a graduação “Mestre” e “Grão-Mestre”. A profissão auxiliar tem o limite de chegar até a graduação “Especialista” e subdivisão “Veterano”.

PROFISSÃO PRINCIPAL

É a profissão que você escolhe para o seu personagem durante sua criação. Garante a você perícias, perícias especiais, outras proficiências e alguns itens, especificados em cada profissão.

A escolha da profissão também garante características chamadas de “Conhecimentos do Ofício” o que concede benefícios ao exercer as funções da profissão.

PROFISSÃO AUXILIAR






Ao aprender uma nova profissão, ela se torna uma profissão auxiliar e você não recebe novas perícias ou itens que a nova profissão garantiria, caso fosse sua profissão principal.

ENSINANDO UMA PROFISSÃO

Quando se atinge um certo nível de conhecimento é possível passar para outras pessoas. Personagens com a graduação de mestre são capazes de ensinar outros personagens a graduação “Amador”. Personagens com a graduação de grão-mestre podem ensinar até a graduação “Especialista”.

NÃO TER PROFISSÃO

O jogador pode escolher não exercer nenhuma profissão para dedicar-se totalmente ao seu Estilo de Combate e a ajudar seus companheiros em suas tarefas. Você se torna incapaz de aprender qualquer profissão principal ou auxiliar e recebe as seguintes características:

-  **Ajudante Perfeito:** Quando uma criatura fizer qualquer Teste de Habilidade para uma Perícia Especial, você pode ajuda-la no teste e garantir um bônus de +5 na jogada (durante um combate isso requer a ação “ajudar”). Você pode usar essa característica 3 vezes por dia e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
-  **Aprimoramento Pessoal:** Quando você atinge o 16º nível e novamente no 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.
-  **Foco Objetivo:** Você se torna proficiente em 4 Perícias, à sua escolha.
-  **Parceiro de Treino:** Você reduz o tempo de treinamento de uma criatura que não precise de um tutor em 50% (arredondado para cima). Durante esse tempo, você não poderá usar nenhum dia para os seus treinamentos.
-  **Tempo Livre:** Por não ter que usar seu tempo para praticar ou treinar seus conhecimentos profissionais, você pode exercer até 5 funções do navio (**Capítulo 13**) sem ficar impedido de fazer treinamentos ou ajudar seus companheiros nos deles.

ADESTRADOR

Um especialista em lidar com os mais diferentes tipos de criaturas. O adestrador possui uma conexão com a natureza e as diferentes espécies de animais que a habitam, sendo capaz de dobrar a vontade até mesmo de perigosas feras. Adestradores experientes são capazes não só de interagir com animais, mas também agir em sincronia com aqueles com que possui uma ligação mais forte.

RECEBE AS SEGUINTES PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Adestrador.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atuação, Intuição, Percepção, Persuasão e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Adestrar Animais e Lidar com Animais.

RECEBE OS SEGUINTES ITENS:

Ferramentas de Adestrador (amador), 1 mochila pequena e 30 rações para animais.

O Adestrador					
Nível	Graduação	Subdivisão	Pontos de Vida	Classe de Resistência	Bônus de Dano
1º	Amador	Novato	10	+1	1d4
2º		Intermediário	20		
3º		Veterano	30		
4º	Profissional	Novato	40	+2	1d6
5º		Intermediário	50		
6º		Veterano	60		
7º	Especialista	Novato	70	+3	1d8
8º		Intermediário	80		
9º		Veterano	90		
10º	Mestre	Novato	100	+4	1d10
11º		Intermediário	110		
12º		Veterano	120		
15º	Grão-Mestre	-	130	+6	1d12

PERÍCIAS ESPECIAIS

O adestrador recebe 2 Perícias Especiais:

Adestrar Animais: Ao tentar adestrar um animal selvagem, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 10 + o Nível de Desafio do alvo. O animal adestrado vai ajudá-lo por 24 horas, você poderá montá-lo e usar suas habilidades para o que desejar. Caso o animal receba dano, seja ordenado a infligir dano a si, ou for ordenado a atacar seus companheiros ele se liberta do controle, foge ou se torna hostil. Não é possível adestrar mais de um animal por vez.

Lidar com Animais: Ao tentar acalmar um animal selvagem ou tentar afugentá-lo, o Mestre pode pedir que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 10 + o ND do animal alvo. O animal, após acalmado, voltará a ser hostil caso ele ou criaturas companheiras dele sejam atacados ou ameaçados de alguma forma.

Para tentar se comunicar ou entender um animal amigável ou seu animal vinculado, também deve ser feito um Teste de Habilidade de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 16 - o modificador de Sabedoria do animal.



CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

VÍNCULO ANIMAL

Você pode escolher um único animal para ser seu companheiro mais fiel, ele se tornará seu **“Animal Vinculado”** e estará sempre ao seu lado, sendo treinado diariamente. Conforme você melhora como adestrador, seu companheiro animal também se torna mais habilidoso, chegando ao ponto de ser incomparável com qualquer outro animal da mesma espécie.

Conforme evolui o animal substitui seu valor de Pontos de Vida, Classe de Resistência e bônus de dano, de acordo com as colunas “Pontos de Vida”, “Classe de Resistência” e “Bônus de Dano” da tabela “O Adestrador”. Outras características são:

- ☹️ Você pode montar seu animal vinculado sem receber penalidades, contanto que ele tenha a mesma categoria de tamanho que você ou maior. Independentemente de você ter proficiência em veículos e montarias.
- ☹️ Testes de Resistência de Destreza para manter-se montado, no seu animal, são feitos com vantagem, mesmo sem sela.
- ☹️ Caso o seu animal adestrado morra ou você decida trocá-lo, ao escolher um novo animal, suas características serão de Amador (Novato) e, a cada 2 dias, ele aumentará uma subdivisão ou graduação, até chegar no seu nível de profissão atual. Contudo, qualquer treinamento que tenha sido ensinado ao animal anterior não passa para o novo.
- ☹️ O animal adestrado recebe Pontos de Energia iguais ao seu nível de “Estilo de Combate”, até o máximo de 20 pontos.
- ☹️ Ao final de um descanso longo, o animal adestrado recupera todos os seus Pontos de Vida e metade dos Pontos de Energia totais, arredondado para baixo. Por exemplo, se o animal tiver 7 PE totais, ele recupera 3 a cada descanso longo.
- ☹️ Enquanto você possuir seu animal vinculado, todos os seus gastos de alimentação e hospedagem são dobrados.

TREINAMENTO ANIMAL (Conhecimento Único)

Você consegue ensinar ao seu animal vinculado qualquer treinamento que você já possuir, presente no **Capítulo 5**, normal ou com arma. Para isso, deve estar à disposição do animal todas as ferramentas necessárias para o treino, ele precisa ter as habilidades exigidas nos requisitos de cada treinamento e deve ter condições físicas para exercer o treinamento ou será impossível que o animal aprenda-o, por exemplo, uma águia não conseguiria atirar com um arco e flecha. São adicionados **20 dias extras** aos dias já exigidos para cada treinamento e o requisito de experiência é ignorado.

O seu animal vinculado só pode aprender até 3 treinamentos, sejam normais ou com arma. Para cada dia exigido pelo treinamento, são necessárias 6 horas do adestrador, durante esse tempo, o adestrador deve estar dedicando total atenção ao seu animal vinculado. O animal deve estar pelo menos dentro do “Estilo de Vida Modesto”, podendo se alimentar devidamente bem e ter um local para descansar tranquilamente.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

É formado um vínculo especial com um animal. Você escolhe um dos animais presentes na tabela “Animal Vinculado”. Caso queira escolher outro tipo de animal, ele deve ser aprovado pelo Mestre.

A partir desta graduação e em cada uma das subsequentes, você pode aumentar um valor de habilidade do seu animal vinculado, à sua escolha, em 2 ou aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Não é possível elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica. Você pode repetir essa característica cada vez que sobe de graduação.

Animal Vinculado										
Animal	For	Des	Con	Sab	Esp	CR Inicial	PV Inicial	Tamanho	Deslocamento	Voo
Águia	6	14	8	12	10	12	6	Miúdo	6 metros	12 metros
Bode	12	10	14	6	8	13	14	Médio	9 metros	-
Cachorro	8	6	10	12	14	10	8	Pequeno	9 metros	-
Cavalo	12	10	14	8	6	11	14	Grande	12 metros	-
Coruja	6	12	8	14	10	13	6	Miúdo	6 metros	9 metros
Crocodylo	14	6	12	8	10	12	10	Médio	6 metros	-
Gato	6	14	8	12	10	10	8	Pequeno	9 metros	-
Gorila	14	10	12	8	6	11	12	Médio	6 metros	-
Leão	14	12	10	6	8	11	12	Médio	9 metros	-
Lobo	12	14	10	8	6	12	10	Pequeno	9 metros	-
Macaco	8	12	6	14	10	10	10	Pequeno	9 metros	-
Morcego	6	14	8	12	10	11	6	Miúdo	6 metros	9 metros
Panda	12	10	8	6	14	10	12	Médio	9 metros	-
Pombo	6	12	10	14	8	11	6	Miúdo	6 metros	9 metros
Raposa	10	12	6	14	8	12	8	Pequeno	9 metros	-
Touro	14	6	12	8	10	12	14	Grande	9 metros	-
Urso	14	8	12	6	10	11	14	Grande	6 metros	-

Os Testes de Resistência e Habilidade usam os valores de habilidade presentes na tabela “Animal Vinculado”. Você pode escolher 2 habilidades para adicionar o bônus de proficiência do adestrador em seus Testes de Resistência e 2 perícias entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Intimidação, Investigação e Percepção para adicionar o bônus de proficiência do adestrador.

O animal recebe CR, tamanho, deslocamento e Pontos de Vida extras (que só podem ser adicionados aos Pontos de Vida totais uma única vez) de acordo com a coluna “PV Inicial” da tabela “Animal Vinculado”.

Nas jogadas de ataque, é adicionado o modificador da **maior** habilidade entre Força e Destreza + a proficiência do adestrador. O valor de Constituição não influencia os Pontos de Vida do animal.

Durante o combate, todos os animais possuem 1 ação por turno (atacar, disparada, esconder e procurar) e iniciativa igual ao seu adestrador, seus ataques podem ser perfurantes, cortantes ou de concussão e dão 1d6 + o **maior** modificador entre Força e Destreza do animal.

Neste nível, pode-se ter o animal vinculado sempre ao lado, e ele pode auxiliar seu adestrador, inclusive em batalhas, mas vocês ainda não possuem sincronia, sendo assim, você usa sua ação para direcionar o animal vinculado a fazer a tarefa que você quer que ele faça, como atacar ou se mover.

PROFISSIONAL

Seu vínculo com o animal é mais forte, permitindo que possam agir em sincronia, mesmo em batalhas. O animal pode agir sem que o adestrador gaste uma ação para isso. Consegue acalmar e interagir com animais normais do tipo B (animais amigáveis de pequeno porte).

Ensinar ao seu animal vinculado novas técnicas, se torna mais rápido. Os dias extras para ensinar os treinamentos, presentes no **Capítulo 5**, para o seu animal vinculado, diminuem para 10.

ESPECIALISTA

Nesse nível, você já é considerado um domador. Consegue acalmar e interagir com animais normais do tipo A (animais amigáveis de grande porte).

Com boa nutrição e intenso treinamento, seu animal vinculado se torna mais forte e saudável, seu corpo se torna ainda maior, superando os limites da própria espécie, seu animal vinculado aumenta uma categoria de tamanho, até, no máximo, “Enorme”. Está característica se repete na graduação “Mestre” e “Grão-Mestre”.

Você domina as técnicas de ensino para animais. Não são mais necessários dias extras para ensinar os treinamentos, presentes no **Capítulo 5**, para o seu animal vinculado.

MESTRE

Nesse nível, o personagem é considerado um grande adestrador. Consegue acalmar e interagir com animais normais do tipo D (animais ferozes de pequeno porte). Agora o seu animal vinculado pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação “Atacar” durante o seu turno.

Seu nível de adestramento é tão elevado, que pode até conseguir ensinar para o animal, que você possui um vínculo, treinamentos que você nem aprendeu ainda. Sempre que você quiser que o animal inicie um treinamento que você não possui, além do animal ter que possuir todas as exigências normais da característica “Treinamento Animal”, você deve passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 18, em caso de falha, o animal não pode iniciar o treinamento e você deve esperar 1 semana para tentar ensinar qualquer treinamento que você ainda possui. Neste teste você não pode conseguir um sucesso automático com nenhuma característica que você possa vir a ter.

Treinar animais, para você, se torna algo tão natural que chega a parecer feitiçaria, quando estiver ensinando ao seu animal vinculado os treinamentos presentes no **Capítulo 5**, normais ou com armas, sendo treinamentos que você já domina ou não, você consegue encurtar pela metade o tempo exigido para cada treinamento.

GRÃO-MESTRE

Nenhuma fera comum está livre dos seus encantos. Consegue acalmar e interagir com animais normais do tipo C (animais ferozes de grande porte). O adestrador grão-mestre é imune à condição “Amedrontado” imposta por qualquer criatura não humanoide.

O limite máximo de treinamentos, presentes no **Capítulo 5**, que o seu animal vinculado pode aprender passa a ser 5.

FERRAMENTAS DE ADESTRADOR

Um adestrador tem que ter conhecimento sobre todo o mundo animal e seus habitats, sobre métodos de ensino para animais, medicina veterinária, alimentação e outros conhecimentos.

Um adestrador precisa sempre estar com seus conhecimentos afiados para cuidar dos animais feridos durante os descansos e continuar evoluindo os treinamentos para seus animais.

De acordo com a graduação, ferramentas de adestradores vem com diferentes tipos de livros de veterinária, nutrição animal e de treinamento animal, chicote, apito, 2 kits de tratamento e 3 kits de primeiros socorros.



ARQUEÓLOGO

Grande conhecedor de línguas, povos e estruturas antigas, são muito úteis em decifrar os locais, analisar vestígios e achar relíquias. São imprescindíveis para interpretar Poneglyphs, são capazes de interpretá-los parcialmente e com mais estudos decifrar suas mensagens, com restos de ensinamentos originados da antiga Ohara e outros conhecimentos espalhados no mundo.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Arqueólogo.

Perícias: Escolha 2 entre História, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Analisar Ruínas, Avaliar Artefatos e História Perdida.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramentas de Arqueólogo (amador), 1 mochila pequena, 1 lanterna, 1 corda e 1 tenda.

O Arqueólogo					
Nível	Graduação	Subdivisão	Dias de Estudo	Avaliar Artefato	Encontrar Tesouro
1º	Amador	Novato	15 dias	CD 22	₹ 500.000
2º		Intermediário	14 dias	CD 21	₹ 600.000
3º		Veterano	13 dias	CD 20	₹ 700.000
4º	Profissional	Novato	12 dias	CD 19	₹ 800.000
5º		Intermediário	11 dias	CD 18	₹ 900.000
6º		Veterano	10 dias	CD 17	₹ 1.000.000
7º	Especialista	Novato	9 dias	CD 16	₹ 10.000.000
8º		Intermediário	8 dias	CD 15	₹ 25.000.000
9º		Veterano	7 dias	CD 14	₹ 50.000.000
10º	Mestre	Novato	6 dias	CD 13	₹ 100.000.000
11º		Intermediário	5 dias	CD 12	₹ 150.000.000
12º		Veterano	4 dias	CD 11	₹ 200.000.000
15º	Grão-Mestre	-	3 dias	CD 10	₹ 500.000.000

PERÍCIAS ESPECIAIS

O arqueólogo amador recebe 3 Perícias Especiais:

Analisar Ruínas: Adentrando calabouços, ruínas e cidades antigas, você pode usar seu conhecimento em estruturas antigas e conhecendo os costumes culturais de povos ancestrais para descobrir acessos obstruídos, mecanismos e passagens secretas, podendo descobrir tesouros como ouro, pergaminhos, armas ou mesmo Akuma no Mi.

O Mestre pode pedir que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Analisar Ruínas), caso seja bem sucedido e, no local em que você esteja procurando, haja tesouros escondidos, você pode jogar um d8 e achar em câmaras secretas um dos tesouros na tabela “Tesouros Perdidos”. Caso o resultado do dado seja um **artefato**, jogue um d10 para escolher uma opção entre as suas subdivisões, o resultado do d10 indica qual tesouro você encontrou.

Essa perícia pode ser usada apenas uma vez em um local que você esteja explorando.

História Perdida: Sempre que você lidar ou quiser decifrar escrituras antigas, línguas desconhecidas ou Poneglyphs, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (História Perdida). O Mestre também pode pedir que você faça esse mesmo teste para determinar se você sabe de fatos da civilização explorada ou para copiar em um caderno as escrituras.

Avaliar Artefatos: Ao encarar objetos antigos, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Avaliar Artefatos) para recuperar informações, restaurar a integridade do objeto ou conhecer suas funções.

A CD para interagir com esse objeto e realizar uma avaliação para saber sua função, história, ou mesmo restaurá-lo de danos que tenha sofrido pelo tempo diminui conforme você melhora suas habilidades de restauração e conhecimento histórico. A CD em cada nível da profissão está na coluna “Avaliar Artefato” da tabela “O Arqueólogo”.

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão.

ENCONTRAR TESOURO

Ao achar riquezas, usando a Perícia Especial “Analisar Ruínas”, seu valor aumenta conforme você aprimora seu conhecimento para conseguir achar mais locais secretos e escondidos, além de conseguir reconhecer e avaliar todos os tipos de tesouros.

Quando o resultado da tabela “Tesouros Perdidos” for “Joias e Ouro” você recebe o tesouro, que pode ser vendido por um valor de acordo com a coluna “Encontrar Tesouro” da tabela “O Arqueólogo”.

Tesouros Perdidos				
1	Joias e Ouro			
2	Dial	1	Axe Dial	Essas conchas podem ser encontradas, não só nas ilhas do céu, como também em antigas ruínas, navios abandonados no fundo do mar e até mesmo em florestas, por terem sido perdidos por outro grupo de pessoas ou terem caído acidentalmente do céu. O tamanho dos dials encontrados variam muito e podem ser minúsculos, a ponto de caber na palma da mão, ou do tamanho de baús. O tamanho do dial não altera, de nenhuma forma, a confecção de itens. Seu tamanho e potência podem variar, mas um engenheiro é especializado em contornar essas propriedades.
		2	Breath Dial	
		3	Flame Dial	
		4	Flash Dial	
		5	Frozen Dial	
		6	Heat Dial	
		7	Jet Dial	
		8	Milk Dial	
		9	Thunder Dial	
		10	Water Dial	
3	Joias e Ouro			
4	Arma Meito	1	Wazamono	Quando espadachins excepcionais, que fizeram seus nomes ecoarem pelos mares, morrem, é comum que suas espadas sejam enterradas juntas aos seus corpos. Apesar dessa tradição, é possível que essas espadas de grande renome possam ser encontradas em outros locais, com suas bainhas, se possuírem, ou não. Uma espada meito pode ser facilmente reconhecida por colecionadores de armas famosas, caçadores de tesouros ou estudiosos das culturas que as espadas possam fazer parte. Dependendo de onde e como ela foi retirada, pode resultar em problemas para o novo dono.
		2		
		3		
		4		
		5	Ryo Wazamono	
		6		
		7		
		8	Ô Wazamono	
		9		
		10	Saijo Ô Wazamono	
5	Joias e Ouro			
6	Equipamento Engenhado	1	Burn Bazooka	Pode-se afirmar muita pouca coisa sobre o passado longínquo. Os povos, culturas e tecnologias são um grande mistério. Dentre as poucas certezas, é possível afirmar que a humanidade existe há milhares de anos e que já era muito desenvolvida. Durante as explorações feitas em cavernas, ruínas e outros locais isolados, podem até mesmo ser encontrados artefatos complexos que possuem mecanismos estranhos. Os equipamentos podem ser encontrados em perfeito estado inteiro ou com suas partes divididas em pedaços espalhados em vários locais. Também podem ser encontrados inteiros e danificados ou com peças faltando.
		2	Burn Blade	
		3	Cool Shooter	
		4	Cutter Shell	
		5	Eisen Whip	
		6	Flash Gun	
		7	Heat Javelin	
		8	Jet Ski	
		9	Jet Gauntlet	
		10	Kabuto	
7	Joias e Ouro			
8	Akuma no Mi	1	Categoria C	Um dos maiores e mais raros tesouros que podem ser encontrados ao redor do mundo. Procurados por muitos aventureiros que desejam aumentar seus poderes e conquistar seus objetivos. Podem estar sendo mantidas enterradas em ilhas inabitadas, guardadas em construções inteiras feitas somente para proteger a Akuma no Mi ou perdida para sempre em uma cidade abandonada. Ao encontrar uma Akuma no Mi, desde que ela esteja intacta, não há a possibilidade de que ela não possua os poderes da fruta.
		2		
		3		
		4		
		5	Categoria B	
		6		
		7		
		8	Categoria A	
		9		
		10	Categoria S	

A perícia “Analisar Ruínas” lhe permite achar tesouros perdidos, que são decididos ao jogar um d8 com 5 resultados diferentes, 4 opções com joias e ouro e 4 tipos de **Artefatos** (Dial, Espada Meito, Equipamento Engenhado e Akuma no Mi) e podem estar danificados ou em perfeito estado.

Todos os artefatos possuem subdivisões e para saber qual tesouro foi encontrado é necessário jogar um d8 ou d10, este novo resultado corresponde ao número da subdivisão e é o artefato encontrado.

Ainda é possível que sejam encontrados outros itens, que podem ser considerados artefatos com aspectos estranhos ou com forte ligação histórica com o lugar onde foi encontrado.

EXPLORADOR ATENTO

Quando você passa por experiências relacionadas à exploração de locais e ruínas, você pode conseguir buscar pistas para desarmar ou passar ileso por armadilhas, achar um outro caminho ou achar um jeito melhor de resolver cada situação.

Sempre que você fizer Testes de Habilidade ou Testes de Resistência para esses cenários, você recebe vantagem.

PONEGLYPHS

As escrituras presentes em Poneglyphs são muito complexas e o acesso as informações e ensinamentos para decifrar seus segredos já está perdido. Ainda assim, com grande estudo e informações espalhas pelo mundo é possível tentar entender seus significados. Cada Poneglyph possui um nível mínimo de conhecimento na profissão para ser traduzido, especificado mais abaixo nas graduações.

Poneglyphs Históricos: Poneglyphs Históricos falam da história do local, histórias do século perdido ou algumas vezes recados para as próximas gerações. Muitas vezes são imprescindíveis para continuar em uma aventura ou facilitar o alcance do objetivo. Possuem CD de Sabedoria (História Perdida) 20 para serem decifrados totalmente.

Poneglyphs Instrutivos: Poneglyphs Instrutivos geralmente indicam onde podem ser encontrados outros Poneglyphs, armas antigas e objetos inestimáveis. Possuem CD de Sabedoria (História Perdida) 25 para serem decifrados totalmente.

Poneglyphs Caminho: Existem 4 Poneglyphs Caminho, que indicam como chegar até Laugh Tale, onde se encontra o ONE PIECE. Possuem CD de Sabedoria (História Perdida) 30 para serem decifrados totalmente.

FALHAR EM UMA TRADUÇÃO

Caso você falhe em um Teste de Habilidade de Sabedoria (História Perdida) para tentar decifrar as escrituras de um Poneglyph ou um texto antigo, você ainda é capaz de entender partes do seu significado.

Você pode realizar o Teste novamente após realizar estudos focados em sua tradução. Você deve estudar por alguns dias até que possa tentar traduzir novamente. Os dias necessários para o estudo diminuem de acordo com a tabela “O Arqueólogo”.

IDENTIFICAR AKUMA NO MI

Os mistérios das Akuma no Mi e sua importância histórica são sempre um alvo das pesquisas de um arqueólogo. Desta forma, desde sempre, eles estão estudando e buscando todos os tipos de informações ao seu respeito.

Ao encontrar uma Akuma no Mi, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Avaliar Artefatos) para saber qual tipo de poder ela concede. No entanto, o Mestre pode decidir que a Akuma no Mi é irreconhecível ou não catalogada.

O CD do teste é 15 para frutas historicamente relevantes, CD 20 para frutas obscuras e CD 25 para frutas desconhecidas. Além disso, não é possível receber um sucesso automático nesta característica.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Um arqueólogo aspirante. Você leu um pouco sobre relíquias e sabe identificá-las quando vê uma. Pode tentar ler escrituras de línguas antigas e esquecidas.

PROFISSIONAL

Você já é um entusiasta da arqueologia. Você já consegue tentar ler o tipo mais básico de Poneglyph, o histórico, que conta uma breve história sobre o mundo antigo.

ESPECIALISTA

Agora você pode tentar ler o segundo tipo de Poneglyphs: os Instrutivos, que indicam a localização de outros Poneglyphs ou de armas ancestrais.

MESTRE

Arqueólogo Experiente. As pessoas lhe chamam para investigar sítios arqueológicos pelo mundo todo. Consegue ler o terceiro e último tipo de Poneglyphs: os de Caminho, que, juntos, indicam a localização da lendária Laugh Tale.

Ao encontrar tesouros, e após jogar um d8 para saber qual tesouro foi encontrado dos disponíveis na tabela “Tesouros Perdidos”, você pode ignorar o resultado e jogar mais uma vez o d8, escolhendo o segundo resultado. Essa característica só funciona uma vez em cada tesouro.

GRÃO-MESTRE

Um arqueólogo lendário, ao atingir essa graduação qualquer conhecimento comum da história não é nada. Você tem sucesso automático em qualquer Teste de Habilidade de Sabedoria (História).

Ao encontrar tesouros, e caso o resultado seja um artefato, quando for jogar o dado para saber qual subdivisão do artefato foi encontrada, você pode jogar o dado duas vezes e escolher qualquer um dos dois resultados.

FERRAMENTAS DE ARQUEÓLOGO

Um arqueólogo precisa estudar muito para se tornar um bom profissional. Precisa ler diversos livros e adquirir conhecimento do mundo inteiro e sua história e cultura.

Para um arqueólogo é essencial estar sempre lendo inúmeros livros e aumentando seu conhecimento. Além disso deve ter o conhecimento de culturas antigas, seus costumes e atividades, para identificar artefatos e objetos antigos.

De acordo com a graduação, ferramentas de arqueólogos vem com diferentes tipos de livros de história, geografia e culturas antigas, 1 chicote, 1 porta mapas, 1 caderno e caneta e 1 kit de escalada.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Os caçadores de recompensas são a melhor opção para rastrear inimigos e negociar acordos monetários. Possuem grande versatilidade em suas competências, sendo capazes de navegar por conta própria e até tratar ferimentos menos graves. Seus conhecimentos os tornam os membros perfeitos para agirem sozinhos, quando a situação pede isso, ou quando é necessário separar o grupo para cumprir um objetivo.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Caçador de Recompensas.

Perícias: Escolha 2 entre Furtividade, Intimidação, Investigação, Percepção, Persuasão e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Caça, Conhecimentos Gerais e Contatos.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramenta de Caçador de Recompensas (amador), 1 mochila pequena.

O Caçador de Recompensas					
Nível	Graduação	Subdivisão	Recompensas	Dados de Cura	Tempo de Curativo
1º	Amador	Novato	30%	1d6	15 minutos
2º		Intermediário	35%	2d6	14 minutos
3º		Veterano	40%	3d6	13 minutos
4º	Profissional	Novato	40%	4d6	12 minutos
5º		Intermediário	45%	5d6	11 minutos
6º		Veterano	50%	6d6	10 minutos
7º	Especialista	Novato	50%	7d6	9 minutos
8º		Intermediário	55%	8d6	8 minutos
9º		Veterano	60%	9d6	7 minutos
10º	Mestre	Novato	60%	10d6	6 minutos
11º		Intermediário	65%	11d6	5 minutos
12º		Veterano	70%	12d6	4 minutos
15º	Grão-Mestre	-	85%	13d6	3 minutos

PERÍCIAS ESPECIAIS

O caçador de recompensas amador recebe 3 Perícias Especiais:

Caça: Sempre que você quiser colher informações, seja através de relatos de pessoas comuns, outros caçadores de recompensas, procurando arquivos e documentos ou identificando padrões e hábitos de suas caças; o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Caça) para saber se você foi bem sucedido.

Conhecimentos Gerais: Quando você quiser realizar ações relacionadas a assuntos diversos como navegação e medicina, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimentos Gerais) para saber se você foi bem sucedido.

Contatos: Para estabelecer novos contatos, contatar os que já possui, conseguir novos acordos e contatos, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Contatos).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.



INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS

Para um caçador de recompensas reunir informações é metade do trabalho. Ao definir sua próxima caçada, é necessário que ele conheça bem seu alvo. O que vai definir o quão difícil é obter as informações é o tipo de alvo, existindo aqueles que são mais cuidadosos com sua privacidade e aqueles que fazem questão de se exhibir.

São muitas as informações que você precisa conseguir para estar pronto para iniciar sua caçada. Essas informações abrangem não só o alvo como suas conexões locais e de lugares distantes. Também é importante saber o nível de ameaça que o alvo representa, mensurando tanto sua força individual quanto a de seus subordinados ou companheiros. Algumas outras informações necessárias do alvo são seus hábitos, rotinas, locais que habita, fraquezas, inimigos, manias, capacidades de combate.

Os alvos, na maioria dos casos, se encaixam nas categorias que serão apresentadas abaixo, entretanto, há alguns que vão se encaixar em mais de um tipo de categoria, nestes casos, o Mestre decide qual é a mais relevante. Os tipos são:

Pessoa Comum: São pessoas que vivem uma vida normal e, na maioria dos casos, não faz ideia de que podem estar sendo alvos de caçadores, o que facilita bastante o rastreamento dessa pessoa e o acúmulo de informações para realizar o trabalho.

Figura Pública: Podem ser governantes, políticos, celebridades ou qualquer pessoa que se destaque na sociedade, embora o rastreamento desta pessoa seja algo absurdamente fácil de conseguir, o acesso às informações, quando não restrito, é poluído e cheio de meias verdades e informações falsas.

Criminoso Procurado: Criminosos são os mais comuns a serem alvos de caçadores, alguns são famosos e experientes, sabem como apagar seus rastros ou silenciar possíveis delatores; outros são mais reclusos ou novatos, não chamando grande atenção e mais difíceis de localizar em consequência.

Identidade Oculta: Geralmente, são pessoas que possuem uma grande influência no submundo, mas preferem se manter anônimas para manter algum tipo de status em alguma sociedade ou proteger títulos. Essas pessoas tendem a ter organizações próprias para fazer suas vontades e realizar seus planos e usar pseudônimos. São tipos difíceis de conseguir qualquer tipo de informação ou paradeiro.

Entidade: São o tipo mais difícil de conseguir qualquer coisa, uma vez que nem a sua própria existência é comprovada. Entidades são assim conhecidas porque um grupo de indivíduos começa a atrelar acontecimentos a uma pessoa ou criatura. Essa vinculação, correntemente tem indícios de serem verdadeiros, mas nunca fatos e provas.

O caçador pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Caça) para reunir informações suficientes para **Marcar um Alvo**, obtidas através de todo tipo de gente e registros disponíveis. Você pode fazer o **Primeiro Teste** quando tiver o primeiro contato com um alvo em potencial, para saber se já tem conhecimentos prévios. Esse primeiro contato pode ocorrer em situações como quando o caçador vê o alvo em um cartaz de procurado ou ao receber um pedido com informações básicas sobre o alvo.

Você também pode fazer **Novos Testes** quando entrar em uma cidade ou local que tenha uma ligação com o alvo, quando conversar com uma pessoa que possua informações sobre o alvo, quando tiver acesso a uma nova informação ou outras situações que o Mestre julgar possíveis. O CD para cada teste está na tabela “Pesquisa e Investigação”.

Pesquisa e Investigação			
Tipos	Primeiro Teste	Novos Testes	Repetir Testes
Pessoa Comum	CD 17	CD 5	2 dias
Figura Pública	CD 14	CD 12	1 dia
Criminoso Procurado	CD 16	CD 14	3 dias
Identidade Oculta	CD 25	CD 16	1 semana
Entidade	CD 30	CD 23	Indeterminado

Dependendo do intervalo de tempo desde o primeiro teste, você pode repetir o teste sem ter novas informações com a mesma CD do **Primeiro Teste**, a quantidade de tempo é pré-determinada de acordo com a tabela “Pesquisa e Investigação”. Quando o tempo é indeterminado, o Mestre decide quando o teste pode ser refeito.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você deve gastar uma quantidade de dinheiro definido pelo Mestre, geralmente entre **5.000 a 25.000 bellys**. Esse dinheiro pode ser para suborno ou presentes para agradar a fonte das suas informações.

ALVO MARCADO (Conhecimento Único)

Quando você passa em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Caça) para conseguir informações sobre um alvo, você pode escolher marcar este alvo e receber alguns bônus durante sua caçada.

Você só pode escolher uma única criatura por vez, caso desista de marcar a criatura, terá até 3 dias para marcá-la novamente sem precisar repetir o teste. Você recebe os seguintes benefícios ao marcar um alvo:

Marca do Caçador: Você tem vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seu alvo marcado, assim como em Testes de Habilidade de Sabedoria para lembrar informações sobre ele. Você também recebe vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade), para se esconder do seu alvo marcado.

Passos Longos: Durante uma perseguição ao seu alvo marcado, terreno difícil proveniente do solo e da natureza não afeta o seu movimento.

Dificultar Detecção: O alvo marcado por você tem desvantagem em tentar fazer testes de Sabedoria ou Espírito para te localizar.

CONTRATOS CLANDESTINOS

Caçadores de recompensas sempre buscam conseguir contatos em todos os lugares, se relacionando com todo tipo de gente para facilitar seus negócios. Suas relações se expandem de tal maneira que possuem acordos com alguns membros corruptos até na Marinha e no Governo Mundial, fazendo com que mesmo se o caçador seja um pirata ou criminoso de qualquer tipo, ele consiga, por debaixo dos panos, negociar as recompensas daqueles que conseguiu caçar, pagando uma propina com parte dos seus ganhos.

Dependendo se você possui contatos no local, você consegue fechar acordos que pagam 70% do valor original da recompensa para criminosos vivos. Em caso de criminosos mortos, como seu nome ainda não inspira confiança, você inicia sua profissão recebendo uma porcentagem muito menor que a geralmente paga, mas essa porcentagem vai aumentando de acordo com a coluna “Recompensas” da tabela “O Caçador de Recompensas”.

Caso o Mestre ache necessário, ele pode pedir ao caçador um Teste de Habilidade de Sabedoria (Contatos) para ver se ele já tem ou conhece alguém para negociar, ou para conseguir conhecer e negociar com um contato confiável.

RECOMPENSAS

O sistema de recompensas é um meio que o Governo Mundial tem de agilizar o processo de captura de criminosos, fazendo com que suas identidades sejam divulgadas e oferecendo um prêmio em dinheiro pela sua captura. Desta forma, aumenta a quantidade de pessoas em busca desses procurados, muitos tomam isso como profissão e se tornam caçadores de recompensas.

Os cartazes de procurados geralmente dizem que o criminoso deve estar “Vivo ou Morto”, indicando que seu direito a vida foi revogado, da mesma forma, outros direitos também não se aplicam, por exemplo, não é crime roubar de piratas.

Quanto mais perigoso o Governo Mundial considerar um criminoso, maior será a recompensa dada pela sua cabeça, porém, pode existir uma redução de até 30% do valor, quando eles são entregues mortos, pois o Governo Mundial e a Marinha preferem fazer execuções públicas.

CUIDAR DE FERIMENTOS

Para que um caçador de recompensas desempenhe bem sua função, ele deve saber se virar e resolver sozinho as crises mais comuns em uma aventura ou missão. Por conta disso, ele tem noções básicas de medicina que o auxiliam principalmente em fazer curativos em seu próprio corpo, e em seus companheiros, com um pouco mais de dificuldade.

Ao tentar curar uma criatura, o caçador de recompensas deve gastar um kit de primeiros socorros e uma ação para fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimentos Gerais), passando em uma CD de acordo com a tabela “Tratando Feridas”, ele deve gastar uma quantidade de tempo de acordo com a coluna “Tempo de Curativo” da tabela “O Caçador de Recompensas”.

Essa característica pode ser usada em cada criatura uma vez ao dia e recupera um total de Pontos de Vida igual aos dados de cura presentes na coluna “Dados de Cura” da tabela “O Caçador de Recompensas”.

Caso falhe, você não cura a criatura, o kit de primeiros socorros é gasto. Em caso de criaturas com **Ferimentos Graves**, não é possível usar esta característica.

Você não pode repetir esse teste até que o alvo do tratamento termine um descanso curto ou longo.

Tratando Feridas			
Curativo em Si	Classe de Dificuldade	Curativo em Outros	Classe de Dificuldade
Normal	8	Normal	10
Ferida Brutal Grave	12	Ferida Brutal Grave	15
Ferida Brutal Crítica	15	Ferida Brutal Crítica	18
Ferida Brutal Mortal	20	Ferida Brutal Mortal	25

NAVEGAÇÃO BÁSICA

O caçador precisa saber se locomover entre as ilhas para alcançar seus objetivos e caçar criminosos, desta forma, tem que dominar o básico da navegação. Embora não seja uma tarefa tão fácil quanto seria para um navegador, o caçador ainda consegue navegar pelos blues e até sobreviver à primeira metade da Grand Line.

Cada mar possui sua CD e o número de vezes que deve ser feito os Testes de Navegação em cada viagem. Para passar nestes testes, deve ser feito um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimentos Gerais). Estas particularidades são apresentadas na tabela “Navegando em Diferentes Mares”.

Testes de Navegação, detalhados no **Livro do Mestre**, podem ser pedidos pelo Mestre sempre que houver uma viagem marítima de uma ilha para outra ou que haja navegação em mar aberto.

O caçador de recompensas é incapaz de navegar no Novo Mundo, quando nos mares do Paradise, todos os testes feitos para navegação recebem desvantagem.

Navegando em Diferentes Mares		
Mares	Classe de Dificuldade	Testes de Navegação
East Blue	16	Até 2 vezes por viagem
South Blue	17	Até 3 vezes por viagem
North Blue	17	Até 3 vezes por viagem
West Blue	17	Até 3 vezes por viagem
Paradise	22	Até 7 vezes por viagem

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Você é um iniciante nesta carreira, mas já conseguiu alguns feitos, sabe se virar sozinho navegando e cuidando de seus ferimentos, conhece o básico de investigação e de como perseguir seus alvos. Além disso, já tem alguns contatos locais para quem vender suas capturas, embora isso deva ser feito com cautela, pois ter uma relação comercial com um oficial corrupto não significa que o resto da Marinha ou Governo Mundial não vai tentar te capturar.

Caso tenha nascido em um dos Blues, você chega a ser conhecido pelos quarteis locais da Marinha e pode ser reconhecido até pelos criminosos.

Se tiver nascido em um dos mares da Grand Line, sua reputação alcança sua ilha natal, assim como as suas autoridades locais e algumas ilhas mais próximas.

PROFISSIONAL

Seu nome se tornou conhecido em todos os Blues, embora ainda não seja considerado um dos melhores caçadores, é difícil achar alguém que não saiba dos seus serviços.

Você consegue negociar com seus contatos da Marinha ou do Governo Mundial para aumentar o valor recebido pela captura de criminosos e consolidar acordos que pagam 80% do valor total da recompensa, desde que estejam vivos até o momento que for entregue.

ESPECIALISTA

Sua reputação é impecável nos Blues, todos sabem que um trabalho oferecido a você é garantia de sucesso, é até possível que alguns Quarteis da Marinha façam vista grossa quando te verem, caso não esteja obstruindo a justiça.

Durante o exercício da sua profissão, você se condicionou a sempre se manter atento a todo tipo de informação sobre as pessoas e personalidades que estiverem sob o seu olhar. Quando fizer o primeiro teste para tentar marcar um alvo e falhar, você pode repetir esse teste com o mesmo CD.

Você consegue negociar com seus contatos da Marinha ou do Governo Mundial para aumentar o valor recebido pela captura de criminosos e consolidar acordos que pagam 90% do valor total da recompensa, desde que estejam vivos até o momento que for entregue.

MESTRE

Com toda certeza você está entre os melhores caçadores de recompensa disponíveis nos mares, seu nome chega até o Paradise com ótima reputação.

Suas habilidades em caçar criminosos acompanham tamanho prestígio, você consegue marcar até 2 alvos ao mesmo tempo e nunca esquece um alvo já marcado, fazendo com que possa, a qualquer momento, sem precisar de um gatilho, fazer um novo teste para marcar o alvo em sua memória.

Quando você fizer um teste para tentar curar uma criatura e falhar, você pode repetir esse teste com o mesmo CD.

GRÃO-MESTRE

Ao atingir este nível de excelência na profissão, seu nome ecoa em todos os mares. Muitas personalidades do mundo que possuem fama, são poderosas ou possuem grande influência podem procurar seus serviços.

Suas habilidades também chegaram ao ápice, você consegue manter até 3 alvos marcados ao mesmo tempo e em qualquer teste com suas Perícias Especiais você pode transformar uma falha em sucesso automático. Essa característica só pode ser usada uma vez ao dia.

FERRAMENTAS DE CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Para que caçadores de recompensa desempenhem bem suas atividades é necessário que eles possuam conhecimentos diversificados e ferramentas que os auxiliem e ajudem onde eles tiverem défices.

Para que isso seja possível, caçadores de recompensas devem estar sempre lendo livros de assuntos diversos e cada vez mais detalhados e didáticos, sobre medicina, navegação, geologia e história. Além de precisarem de ferramentas específicas.

De acordo com a graduação, ferramentas de caçador de recompensas vem com diferentes tipos de livros de medicina, navegação e outros temas diversos, 1 kit de tratamento, 3 kits de primeiros socorros, 2 cordas, 2 pares de algemas e 1 tipo de bússola à sua escolha (bússola ou log pose).



CARPINTEIRO

O carpinteiro é o responsável por manter a embarcação sempre no melhor estado possível, garantindo todos os reparos necessários, e eventuais melhorias, quando existir tal possibilidade. Nem sempre é possível ter acesso a oficinas especializadas, e por isso é sempre indicado manter no navio ao menos um carpinteiro, e muita madeira.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Carpinteiro.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atletismo, História, Investigação, Persuasão e Prestidigitação.

Perícias Especiais: Construir com Madeira e Reparar Estrutura.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramenta de Carpinteiro (amador), 1 mochila pequena.

O Carpinteiro					
Nível	Graduação	Subdivisão	Navios	Construção Rápida	Reparo Emergencial
1º	Amador	Novato	Pequeno	5 minutos	4d10+10
2º		Intermediário			5d10+10
3º		Veterano			6d10+10
4º	Profissional	Novato	Médio	3 minutos	8d10+20
5º		Intermediário			9d10+20
6º		Veterano			10d10+20
7º	Especialista	Novato	Grande	1 minutos	14d10+30
8º		Intermediário			15d10+30
9º		Veterano			16d10+30
10º	Mestre	Novato	Enorme	6 segundos (1 rodada)	20d10+40
11º		Intermediário			22d10+40
12º		Veterano			24d10+40
15º	Grão-Mestre	-	Colossal	1 ação	30d10+50

PERÍCIAS ESPECIAIS

O carpinteiro amador recebe 2 Perícias Especiais:

Construir com Madeira: Realizar trabalhos manuais com madeira em uma velocidade incrível é possível somente aos carpinteiros. Caso você queira criar um objeto específico como uma escada, ou fazer a cópia de objetos como chaves, criar ou fortificar portas e estruturas, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Construir com Madeira).

Reparar Estrutura: Carpinteiros são hábeis não apenas em construir, mas também em reparar estruturas e objetos feitos em sua maior parte de madeira. Ao tentar reparar estruturas e navios, o Mestre pode solicitar que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Reparar Estrutura).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

ARQUITETAR NAVIO

Conforme um carpinteiro evolui suas habilidades e vai se tornando capaz de fazer verdadeiras obras de arte, e com navios não é diferente. Na cabeça de um carpinteiro existe a criação de navios maravilhosos capazes de desbravar todos os mares.

À medida que um carpinteiro progride em sua profissão ele se torna capaz de criar navios com dimensões cada vez maiores, como apresentado na coluna “Navios” da tabela “O carpinteiro”.

Custo: O custo desta característica segue as regras do **Capítulo 14**.

CONFECÇÃO RÁPIDA

Desde que haja madeira, um carpinteiro pode criar qualquer coisa. O carpinteiro pode construir 1,5 m² de um tipo de estrutura. A estrutura terá uma **Classe de Resistência 10** e para cada 1,5 m² que possuir, ela terá **10 Pontos de Vida**.

Para cada 1,5 m² construído o carpinteiro gasta uma quantidade de tempo igual a presente na coluna “Construção Rápida” da tabela “O Carpinteiro”.

Chão: Uma construção para possibilitar ou aumentar o espaço de livre movimentação de criaturas.

Escada: Uma construção com vários degraus para acessar locais mais altos de forma rápida.

Parede: Construção para proteção contra ataques e contra o clima. Criaturas que usem essas paredes como proteção podem se beneficiar das regras de cobertura (**Capítulo 12**).

Ponte: A construção perfeita para ligar locais altos e separados, da forma mais direta possível. Possibilita que qualquer criatura possa se deslocar de forma segura, normalmente ou em disparada, sem a necessidade de Testes de Resistência para não cair.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **22.000 de tábua de madeira** como matéria prima (ou uma quantidade de madeira que o Mestre considere suficiente, por exemplo, destroços de navios ou pedaços de árvores) para cada 1,5 m² e **3d6 kit de construção**.

CORPO DE CONSTRUTOR (Conhecimento Único)

Graças à natureza do trabalho bruto que um carpinteiro exerce, seu corpo acaba adaptando-se a estar em grandes alturas, suportar uma carga maior de peso e passar várias horas exercendo um trabalho árduo. Isso lhe garante alguns benefícios como:

- ✖ Bônus de +2 em Testes de Habilidade e Resistência para manter o equilíbrio em qualquer situação;
- ✖ Dobra a capacidade de erguer e carregar peso que normalmente teria;
- ✖ Uma vez ao dia, ao receber qualquer nível de exaustão, o carpinteiro pode fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 10, se passar, não recebe o nível de exaustão. Caso já tenha qualquer nível de exaustão antes de fazer o teste, a CD aumenta em +2 para cada nível;
- ✖ Recebe vantagem em Testes de Habilidade de Força (Atletismo).

REPARO EMERGENCIAL

Um carpinteiro eficiente é capaz de fazer reparos no navio após uma batalha e até durante, mesmo em pleno mar e com poucos recursos. Usando os equipamentos que estiverem ao alcance, recursos do próprio navio ou qualquer tipo de material possível, como destroços do navio inimigo, o carpinteiro pode realizar reparos nos Pontos de Vida do navio.

Você deve fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Reparar Estrutura) CD 16 para saber se vai ser possível o reparo com os recursos que você possui naquele momento, em caso de falha, você pode repetir o teste, após 5 minutos.

A capacidade de reparo aumenta de acordo com a coluna “Reparo Emergencial” da tabela “O Carpinteiro” e, para cada 20 Pontos de Vida recuperados, você gasta 1 minuto.

O reparo feito usando essa característica é temporário. Desta forma, após **2d6** dias, o conserto se desfaz sozinho e os pontos recuperados são perdidos.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1d6 kit de construção**.

CONCERTO EM MADEIRA

Conforme o navio vai sendo danificado, é trabalho do carpinteiro reparar esses danos. Este trabalho é mais cuidadoso e detalhista, pois a ideia é ser uma manutenção de qualidade para longo prazo, por isso, é gasto mais tempo e deve ser usado o tipo de madeira mais indicado para navegações.

O tempo de conserto vai variar dependendo do quão danificado a embarcação está. Junto com isso, também são acrescentados custos adicionais de outros materiais que serão necessários para o conserto. As definições do conserto estão presentes na tabela “Navio Danificado”.

Navio Danificado			
Estado	Pontos de Vida	Tempo de Reparo	Custo Adicional
Normal	99% ou menos	1d4 dias	15.000
Danificado	80% ou menos	1d10 dias	100.000
Muito Danificado	50% ou menos	2d10 dias	300.000
Irreparável	24% ou menos	-	-

Dependendo do tipo de madeira que você vai querer utilizar, o custo varia para cada Ponto de Vida recuperado, conforme demonstrado abaixo:

- ✖ **Cedro:** Para cada 1 Ponto de Vida recuperado do navio, é gasto um valor de 40.000 em peças de madeira.
- ✖ **Carvalho:** Para cada 1 Ponto de Vida recuperado do navio, é gasto um valor de 100.000 em peças de madeira.
- ✖ **Cerejeira:** Para cada 1 Ponto de Vida recuperado do navio, é gasto um valor de 190.000 em peças de madeira.
- ✖ **Adam:** Para cada 1 Ponto de Vida recuperado do navio, é gasto um valor de 500.000 em peças de madeira.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Sabe trabalhar apenas com madeira de **cedro** e pode criar itens simples. Pode fabricar e consertar pequenas embarcações, como barcos e **navios pequenos**.

PROFISSIONAL

Mais habilidoso, o carpinteiro profissional é capaz de fazer melhores consertos, podendo utilizar madeira de **carvalho** para construir **navios médios** ou menores.

Seus conhecimentos e habilidades permitem que construa com muito mais eficácia, evitando gastos desnecessários de matéria prima, diminuindo em **10%** todos os gastos necessários para a construção e reparos de uma embarcação e seus componentes.

O carpinteiro profissional consegue criar qualquer tipo de cômodo em um navio.

ESPECIALISTA

Um carpinteiro nesse nível é capaz de construir **navios grandes** ou menores e utilizar madeira de **cerejeira**. É capaz de construir e reparar fortificações para embarcações feitas de materiais metálicos, como **aço ou aço temperado**, realizando um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada), com desvantagem e aplicando seu modificador de Sabedoria e proficiência normalmente. Em caso de falha, 20% do valor total é desperdiçado.

Seus conhecimentos e habilidades permitem que construa com muito mais eficácia, evitando gastos desnecessários de matéria prima, diminuindo em **20%** todos os gastos necessários para a construção e reparos de uma embarcação e seus componentes.

Além disso, é capaz de criar embarcações ou melhorá-las com **+4 nós (8 km/h)** de bônus de velocidade e adicionar a madeira um bônus na **CR de +1**.

MESTRE

Neste nível suas habilidades são quase milagrosas, e se um carpinteiro mestre não for capaz de consertar um navio, ninguém mais será. Consegue construir **navios enormes** ou menores na metade do tempo normal e é capaz de usar **qualquer madeira**.

Seus conhecimentos e habilidades permitem que construa com muito mais eficácia, evitando gastos desnecessários de matéria prima, diminuindo em **30%** todos os gastos necessários para a construção e reparos de uma embarcação e seus componentes.

Você agora é capaz de manipular **kairoseki**, realizando um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada) com desvantagem e aplicando seu modificador de Sabedoria e proficiência normalmente.

Embarcações criadas ou reparadas por mestres possuem uma velocidade com bônus de **+6 nós (12 km/h)** e adicionar a madeira um bônus na **CR de +2**.

GRÃO-MESTRE

Você chegou ao nível supremo e consegue criar navios de **qualquer tamanho**. Seus conhecimentos e habilidades permitem que construa com muito mais eficácia, evitando gastos desnecessários de matéria prima, diminuindo em **50%** todos os gastos necessários para a construção e reparos de uma embarcação e seus componentes.

Você não recebe mais desvantagem ao realizar um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada) para fortificar uma embarcação com metal e kairoseki.

Embarcações fabricadas e reparadas por alguém nesse nível possuem uma velocidade com bônus de **+8 nós (16 km/h)**, adicionam à madeira um bônus na **CR de +3** e aumentam seu máximo de Pontos de Vida em 100.

FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO

Carpinteiros são extremamente dependentes de suas ferramentas, uma vez que, são elas que possibilitam a transformação da madeira em outras formas.

Para que o carpinteiro consiga desempenhar bem sua profissão são necessários livros cada vez mais detalhados e ferramentas mais resistentes, afiadas, precisas ou maiores.

De acordo com a graduação, ferramentas de carpinteiros vem com diferentes tipos de livros de marcenaria e engenharia, 10 plantas de construção, 1 serrote, 1 martelo, 1 kit de construção.



CIENTISTA

De bugigangas aos mais complexos maquinários. O trabalho de um cientista nem sempre é compreendido, mas esse é um homem que pode fazer a diferença a bordo. Usando sua imaginação e muito estudo, esse profissional é capaz de dar vida a dispositivos capazes de virar o rumo de uma batalha.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Cientista.

Perícias: Escolha 2 entre História, Intuição, Investigação, Percepção, Prestidigitação e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Engenharia Avançada e Manipular Criação.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramenta de Cientista (amador), 1 mochila pequena.

O Cientista					
Nível	Graduação	Subdivisão	Bônus de Acerto	Ampliar Alcance	Manipular Criação
1º	Amador	Novato	+1	3 metros	CD 22
2º		Intermediário			CD 21
3º		Veterano			CD 20
4º	Profissional	Novato	+1	6 metros	CD 19
5º		Intermediário			CD 18
6º		Veterano			CD 17
7º	Especialista	Novato	+2	9 metros	CD 16
8º		Intermediário			CD 15
9º		Veterano			CD 14
10º	Mestre	Novato	+2	12 metros	CD 13
11º		Intermediário			CD 12
12º		Veterano			CD 11
15º	Grão-Mestre	-	+3	18 metros	CD 10

PERÍCIAS ESPECIAIS

O cientista amador recebe 2 Perícias Especiais:

Engenharia Avançada: Para obter sucesso em interagir com sistemas complexos de segurança, ter acesso a informações de computadores, criar e inventar armas com estruturas complicadas o Mestre pode solicitar que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada). Este Teste também pode ser solicitado ao tentar criar robôs ou tentar de alguma forma interagir com suas estruturas complexas.

Manipular Criação: Ao tentar manipular itens normais e mais simples, como aprimorar a capacidade de armas ou ao tentar forjar e criar armas normais o Mestre pode solicitar um Teste de Habilidade de Sabedoria (Manipular Criação).

Caso você queira criar outro item que não esteja listado, você deve consultar o Mestre para saber se é possível e quais serão os custos, requisitos para a construção deste item e a CD para cria-lo.

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

APRIMORAR EQUIPAMENTO

É possível para o cientista, ao fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Manipular Criação) ampliar o alcance de armas à distância aumentando suas duas distâncias de acordo com a coluna “Ampliar Alcance” da tabela “O Cientista”, melhorar a qualidade e manuseio de armas corpo-a-corpo aprimorando seu bônus de acerto de acordo com a coluna “Bônus de Acerto” da tabela “O Cientista”, ambos com a Classe de Dificuldade de acordo com a coluna “Manipular Criação” da tabela “O Cientista”.

Para melhorar o fio de armas com lâminas para ignorar invulnerabilidades e resistências e revestir armas e munições com Kairoseki você deve passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Manipular Criação) CD 17.

Se, na tentativa de melhorar um equipamento, o resultado no d20 for 1, ele quebra automaticamente sem forma de reparo.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1d6 kit de construção** e mais **20.000**.

MODIFICAR CORPO ROBÓTICO

O cientista também pode modificar seus próprios robôs e as partes de um personagem que tenha escolhido o “Estilo de Combate” Ciborgue, ao passar 1 dia e gastando ₧ 500.000 em cada modificação, altera ou adiciona algumas armas e equipamentos. Além de poder mudar suas partes de acordo com a criatividade do jogador, desde que aprovado pelo Mestre. Alguns Exemplos são:

Pés-Foguete: Usando 1 Ponto de Energia, dispositivos de propulsão a calor são acionados na parte de baixos dos seus pés, usando uma ação bônus, você libera uma forte explosão que faz seu corpo saltar 12 metros.

Buster Gun: Acoplando um Flame Dial, Frozen Dial ou Thunder Dial, sua Buster Gun pode alterar a propriedade do dano de energia para: fogo, frio ou elétrico, respectivamente.

CRIAR EQUIPAMENTO

O cientista pode usar seus conhecimentos e criar armas excepcionais ou usar sua criatividade e criar armas inovadoras com os mais variados propósitos. Ao criar suas próprias armas, o cientista gasta menos dinheiro do que comprando em lojas e continua economizando conforme melhora suas habilidades e comete menos desperdícios.

Ao tentar criar uma arma você precisa dentro 1 a 8 horas disponíveis e deve ser bem sucedido em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Manipular Criação), cada arma tem um custo de materiais (metais, parafusos, couro, madeira e etc.) e uma Classe de Dificuldade, de acordo com a tabela “Criar Arma Normal”. Caso o cientista falhe em criar uma arma ele deve comprar mais materiais no valor de 10% do custo total.

Para alguns tipos de armas mais simples, como um arco, bastão, tonfas e chicotes não é necessário teste nem há custos, desde que você tenha o material necessário, como pedaços de madeira. O Mestre decide quais armas não precisam de teste.

Criar Arma Normal								
Arma	Custo	CD	Arma	Custo	CD	Arma	Custo	CD
Adaga/Kunai	₧ 12.000	13	Flecha/Shuriken	₧ 300	13	Martelo de Guerra	₧ 48.000	15
Bazuca/Canhão	₧ 210.000	17	Foice	₧ 30.000	16	Metralhadora	₧ 228.000	18
Bola de Chumbo	₧ 9.000	13	Katana	₧ 42.000	14	Mosquete	₧ 60.000	18
Bola Explosiva	₧ 19.200	15	Kogatana	₧ 18.000	13	Munição Esférica	₧ 300	13
Kanabo	₧ 36.000	14	Lança/Tridente	₧ 42.000	16	Munição Perfurante	₧ 1.200	14
Daito Katana	₧ 48.000	16	Lançador de Arpão	₧ 180.000	19	Nodachi	₧ 60.000	16
Dinamite	₧ 11.000	13	Luva de Espinhos	₧ 12.000	13	Pistola	₧ 42.000	16
Escopeta	₧ 90.000	18	Machado	₧ 33.000	14	Rapieira	₧ 42.000	14
Espada Montante	₧ 90.000	16	Machado Grande	₧ 54.000	16	Sabre	₧ 42.000	14
Escudo de Ferro	₧ 30.000	14	Mangual	₧ 18.000	17	Shikomizue	₧ 45.000	14

CRIAR ENGENHOCA

Além de criar armas normais é possível inventar equipamentos com propriedades peculiares e muito úteis. Cada equipamento engenhado possui dials diferentes em sua estrutura misturados com engenharia para produzir resultados diversos. Para criar esses equipamentos é necessário passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada). Caso o cientista falhe no Teste, ele deve comprar mais materiais no valor de 10% do custo total. Os dials necessários, custo de produção, tempo necessário trabalhando em sua construção e Classe de Dificuldade estão especificados na tabela “Criar Equipamento Engenhado”.

Criar Equipamento Engenhado				
Equipamento	Dials	Custo	Tempo	CD
Burn Bazooka	2 Breath Dial e 1 Flame Dial	₧ 500.000	2 dias	23
Burn Blade	1 Flame Dial	₧ 150.000	8 horas	20
Clima-Tact	1 Heat, 1 Water, 1 Breath, 1 Spark, 1 Cool, 1 Jet e 1 Thunder Dial	₧ 90.000	5 dias	23
Cool Shooter	1 Water Dial, 1 Cool Dial e 2 Frozen Dial	₧ 450.000	2 dias	21
Cutter Shell	2 Axe Dial	₧ 250.000	1 dia	21
Eisen Whip	1 Eisen Dial	₧ 180.000	2 dias	19
Flash Gun	1 Flash Dial	₧ 150.000	8 horas	21
Heat Javelin	1 Heat Dial	₧ 120.000	2 dias	20
Jet Board	1 Jet Dial	₧ 80.000	8 horas	20
Jet Gauntlet	1 Jet Dial	₧ 75.000	8 horas	18
Jet Ski	2 Jet Dial	₧ 47.000	8 horas	22
Kabuto	1 Breath Dial	₧ 70.000	3 dias	23
Milky Arrow	1 Milk Dial	₧ 3.000	30 minutos	19

CRIAR ARMA DE GRANDE PORTE

Os cientistas também são capazes de construir armas para navios e fortalezas, essas armas são especialmente criadas para destruir construções como embarcações, muralhas e castelos.

Por terem esta finalidade, precisam ser robustas e com grande poder de fogo. Não são muito complexas, mas demandam bastante tempo de construção, pelo seu tamanho e para serem resistentes em batalhas.

As especificações para construção destas armas estão no **Capítulo 14**.

DISPARADOR DE POP GREEN

O cientista pode modificar uma pistola ou mosquete para disparar sementes pop green, fazendo um Teste de Habilidade de Sabedoria (Manipular Criação) CD 15. A arma terá todas as suas características mantidas (aparência, propriedades, alcance do disparo) e será capaz de disparar as sementes, porém, não será capaz de disparar nenhum outro tipo de munição.

CONSTRUIR ROBÔ (Conhecimento Único)

Em um determinado momento da profissão você consegue reunir elevados conhecimentos de mecânica e computação e com essas duas áreas, explorar a construção de máquinas muito mais sofisticadas e complexas. Conforme você evolui ainda mais seus conhecimentos, você se torna capaz de criar robôs melhores.

A criação de um robô demanda muito tempo, dinheiro e recursos, por isso, apenas o conhecimento não é o suficiente para tal criação. O custo da construção de um corpo robótico, sua manutenção mensal (que inclui o uso de possíveis armamentos e munições) e o custo de fontes de energia estão presente na tabela “Construção Robótica”.

A inteligência de um robô é limitada a cumprir ordens simples, por esse motivo, o cientista não é capaz de comandar um número grande de robôs ao mesmo tempo.

Construção Robótica			
Classe	Dias de Construção	Custo de Construção	Manutenção Mensal
Beta	10 dias	฿ 5.000.000	฿ 200.000
Alpha	25 dias	฿ 25.000.000	฿ 1.000.000
Ômega	40 dias	฿ 50.000.000	฿ 2.000.000

Robôs não se recuperam ao descansar, para retornar seus Pontos de Vida é necessário que ele seja consertado. Quando danificado, o seu conserto pode variar de acordo com o dano recebido. Quando um robô é reduzido a 0 Pontos de Vida, ocorre perda total do seu funcionamento, o cientista pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Engenharia Avançada) CD 16 para tentar recuperar as partes vitais do corpo robótico, se passar no Teste, o robô recupera 1 Ponto de Vida e você pode pagar o custo de dano grave para consertá-lo totalmente. O custo, de acordo com cada dano recebido pelo robô, está especificado na tabela “Reparar um Robô”

Reparar um Robô				
Reparo		Beta	Alpha	Ômega
Leve	Dano Máximo Recebido	Até 6	Até 20	Até 42
	Custo de Conserto	฿ 500.000	฿ 2.500.000	฿ 5.000.000
	Dias de Conserto	1 dia	2 dias	3 dias
Médio	Dano Máximo Recebido	Até 15	Até 50	Até 105
	Custo de Conserto	฿ 1.000.000	฿ 5.000.000	฿ 10.000.000
	Dias de Conserto	2 dias	3 dias	4 dias
Grave	Dano Máximo Recebido	Até 29	Até 99	Até 209
	Custo de Conserto	฿ 2.000.000	฿ 10.000.000	฿ 20.000.000
	Dias de Conserto	3 dias	4 dias	5 dias

Inicialmente o cientista só é capaz de controlar um único robô ativado por vez, independente de quantos você tenha construído. A partir do momento da criação, o robô só seguirá as ordens do seu criador. Todo comando durante um combate requer uma ação bônus, conforme você passa a controlar mais de um simultaneamente você pode comandar os robôs com a mesma ação bônus.

Durante uma batalha a iniciativa de um robô é a mesma do seu criador.



ORDENS

Um robô possui algumas ações pré-programadas, caso ele seja atacado, o robô analisa o grau de ameaça e ataca de volta, a não ser que seja ordenado a permanecer passivo e não revidar no momento ou previamente. Caso ele veja seu criador sendo atacado ele também assume ações para proteger seu mestre automaticamente.

O robô precisa de ordens para realizar as determinadas ações:

Atacar: Esta ordem faz com que um ou mais inimigos sejam alvos dos ataques do robô, ele não para o ataque até que todos os alvos estejam incapacitados ou que seja ordenado a parar.

Defender: Esta ordem é exclusiva para quando você deseja ser protegido pelo robô.

Movimentação: Um conjunto de ordens que definem para onde o robô deve ir, se manter ou quem deve seguir.

Parar: Uma ordem absoluta que faz o robô cessar qualquer ordem anterior ou ação que ele esteja fazendo.

Proteger: Esta ordem define um local, passagem ou pessoa a quem o robô deva defender, usando a força ou não.

O cientista é capaz de criar 3 tipos de robôs:

Beta: O robô Beta é feito de forma ainda rudimentar e seu corpo ainda possui muitos pontos expostos e fraquezas, além de ser usado um metal pouco resistente em sua construção.

Alpha: O robô Alpha é feito de forma a tentar equilibrar a qualidade com o custo de produção, visando um resultado satisfatório para muitas tarefas.

Ômega: O robô Ômega é resultado de um grande conhecimento da robótica, fundindo os mais altos conhecimentos de engenharia mecânica e programação, ele é capaz de competir até mesmo com os robôs da Marinha.

Beta		Nível de Desafio: 1		Experiência: 200	
Classe de Resistência: 14 Pontos de Vida: 30 (4d12+4) Deslocamento: 9 metros			Bônus de Proficiência: +3 Classe de Dificuldade: 13 Nado: 4,5 metros		
FOR 14 (+2)	DES 14 (+2)	CON 12 (+1)	SAB 10 (0)	ESP 1 (-5)	
Características	Invulnerabilidade a Dano: Veneno.				
	Invulnerabilidade à Condição: Amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado.				
	Resistência a Dano: Concussão, cortante e perfurante.				
	Absorção de Eletricidade: Sempre que o robô for alvo de dano elétrico, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.				
	Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.				
Ataques	Natureza Robótica: Um robô não precisa respirar, comer, beber ou dormir.				
	Ações: Pode atacar uma vez por turno com ataque desarmado ou uma vez com lança-chamas.				
	Ataque Desarmado: Ataque Corpo-a-Corpo: +5 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: 8 (1d12+2) de dano de concussão.				
	Lança-Chamas (Recarrega 5–6): Libera fogo em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um Teste de Resistência de Destreza CD 13, sofrendo 14 (4d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.				

Alpha		Nível de Desafio: 5		Experiência: 1.800	
Classe de Resistência: 16 Pontos de Vida: 100 (10d12+35) Deslocamento: 9 metros			Bônus de Proficiência: +3 Classe de Dificuldade: 14 Nado: 4,5 metros		
FOR 16 (+3)	DES 16 (+3)	CON 17 (+3)	SAB 10 (0)	ESP 1 (-5)	
Características	Invulnerabilidade a Dano: Veneno.				
	Invulnerabilidade à Condição: Amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado.				
	Resistência a Dano: Concussão, cortante e perfurante.				
	Absorção de Eletricidade: Sempre que o robô for alvo de dano elétrico, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.				
	Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.				
	Natureza Robótica: Um robô não precisa respirar, comer, beber ou dormir.				
Ataques	Ações: Pode atacar três vezes por turno com ataque desarmado ou uma vez com lança-chamas.				
	Ataque Desarmado: Ataque Corpo-a-Corpo: +7 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: 9 (1d12+3) de dano de concussão.				
Lança-Chamas (Recarrega 5–6): Libera fogo em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um Teste de Resistência de Destreza CD 16, sofrendo 21 (6d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.					

Ômega		Nível de Desafio: 10		Experiência: 5.900	
Classe de Resistência: 18 Pontos de Vida: 210 (20d12+80) Deslocamento: 12 metros			Bônus de Proficiência: +4 Classe de Dificuldade: 16 Nado: 6 metros		
FOR 19 (+4)	DES 18 (+4)	CON 18 (+4)	SAB 10 (0)	ESP 1 (-5)	
Características	Invulnerabilidade a Dano: Veneno.				
	Invulnerabilidade à Condição: Amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado.				
	Resistência a Dano: Concussão, cortante e perfurante.				
	Absorção de Eletricidade: Sempre que o robô for alvo de dano elétrico, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.				
	Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.				
Ataques	Natureza Robótica: Um robô não precisa respirar, comer, beber ou dormir.				
	Ações: Pode atacar três vezes por turno com ataque desarmado ou uma vez com lança-chamas.				
	Ataque Desarmado: Ataque Corpo-a-Corpo: +8 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: 10 (1d12+4) de dano de concussão.				
Lança-Chamas (Recarrega 5–6): Libera fogo em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um Teste de Resistência de Destreza CD 16, sofrendo 42 (12d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.					

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Com uma base ainda limitada, um cientista amador é capaz de criar armas normais, e com algum esforço, pode fabricar próteses mecânicas. Além de poder reparar armas normais e fabricar motores de hélice para embarcações.

PROFISSIONAL

Com mais experiência, a partir desse nível, ao usar armas criadas por você mesmo, você recebe automaticamente os bônus de acerto e alcance presentes na tabela “O Cientista”, de acordo com o nível da sua graduação no momento da criação da arma. Você se torna capaz de fabricar motores de calor para embarcações.

ESPECIALISTA

Aqui o cientista é alguém de grande destaque. Você passa a ser capaz de criar máquinas mais complexas como a fabricação de corpos 100% robóticos, com inteligência limitada. Pode trabalhar com kairoseki em seus equipamentos.

Sua aptidão é tamanha que consegue aumentar sua eficiência no uso de matérias-primas, economizando 20% dos custos de robôs, engenhocas, embarcações e armas. Se torna capaz de fabricar motores de turbina para embarcações.

MESTRE

Uma verdadeira lenda em seu meio, nesse nível sua habilidade é tamanha que aumenta sua eficiência no uso de matérias-primas, economizando 30% dos custos de robôs, engenhocas, embarcações e armas. Consegue com o seu conhecimento criar até mesmo estruturas complexas como submarinos.

Você agora consegue controlar até dois robôs simultaneamente.

GRÃO-MESTRE

Superando seus limites, o cientista se torna capaz de fazer coisas que outros sequer sonham. Agora com seu intelecto você é capaz de controlar até 3 robôs simultaneamente. Pode fabricar sistema de voo em embarcações.

Aumenta sua eficiência no uso de matérias-primas, economizando 40% dos custos de robôs, engenhocas, embarcações e armas.

FERRAMENTAS DE CIENTISTA

Cientistas necessitam estar supridos de bons equipamentos para que seus trabalhos superem as criações comuns e muitas vezes é impossível realizar certas criações sem as ferramentas certas.

Um cientista tem que estar sempre buscando conhecimento para que suas habilidades evoluam e ele se torne capaz de criar e entender mecanismos mais complexos, além disso, deve possuir ferramentas que possam ser capazes de possibilitar que sua imaginação ganhe forma.

De acordo com a graduação, ferramentas de cientista vem com diferentes tipos de livros de engenharia mecânica, física e computação, 1 martelo, 1 kit de chaves mecânicas e 1 mini computador.

COMBATENTE

O tripulante que se especializou em estudar e entender o caos dos combates. Um combatente entende que deve orientar sua tripulação, buscar ser cada vez mais observador, para não deixar seus amigos serem pegos desprevenidos, traçar estratégias e analisar seus oponentes. Se apegando a cada detalhe que possa assegurar uma chance maior de sucesso, durante as batalhas.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Combatente.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Intimidação, Provocação e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Noção de Batalha e Analisar Criatura.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramenta de Combatente (amador), 1 mochila pequena.

O Combatente					
Nível	Graduação	Subdivisão	PE Adicionais	PV Temporários	Duração da Fúria
1º	Amador	Novato	2	10	1 turno
2º		Intermediário			2 turnos
3º		Veterano			3 turnos
4º	Profissional	Novato	3	20	4 turnos
5º		Intermediário			5 turnos
6º		Veterano			6 turnos
7º	Especialista	Novato	4	30	7 turnos
8º		Intermediário			8 turnos
9º		Veterano			9 turnos
10º	Mestre	Novato	5	40	10 turnos
11º		Intermediário			11 turnos
12º		Veterano			12 turnos
15º	Grão-Mestre	-	6	60	15 turnos

PERÍCIAS ESPECIAIS

O combatente amador recebe 2 Perícias Especiais:

Noção de Batalha: Ao tentar se manter frio e observar tudo o que está acontecendo no campo de batalha, tentar adivinhar onde estão posicionados grupamentos inimigos, entender as estratégias dos seus adversários, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Noção de Batalha).

Analisar Criatura: Com uma capacidade de observação acima do normal, o combatente pode analisar inimigos e aliados para saber se eles representam alguma ameaça, se estão sendo controlados ou agindo estranhamente. Quando você tentar essas análises, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Analisar Criatura).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

CONHECIMENTO DE COMBATE

O combatente está sempre alerta contra ameaças e pensando na melhor forma de vencer. Para isso, ele busca ajudar seus aliados, potencializando as chances de vitória.

Uma vez no encontro, antes de uma batalha se iniciar, **1 vez por descanso longo**, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Noção de Batalha) CD 15. Se passar no teste, você e todas as criaturas aliadas recebem os seguintes bônus até o encontro se encerrar:

- 🛡️ Você e qualquer criatura aliada recebe +5 em suas jogadas de iniciativa;
- 🛡️ Você e qualquer criatura aliada, que esteja a até 9 metros de você não poderá ser surpreendida, durante todo o encontro;
- 🛡️ Você e qualquer criatura aliada recebe 4 Pontos de Energia adicionais, com as mesmas regras dos Pontos de Vida temporários, que somem após o encontro;
- 🛡️ Você e qualquer criatura aliada, que esteja a até 9 metros de você recebe vantagem em qualquer teste contra armadilhas;
- 🛡️ Quando o combatente for forçado a fazer um Teste de Resistência para diminuir o dano sofrido e outras criaturas aliadas forem fazer o mesmo teste, se você passar, todas as criaturas aliadas recebem vantagem no teste.

AVALIAÇÃO

Ao ver uma criatura qualquer, você pode usar seus conhecimentos e experiências de batalha para tentar avaliar o tamanho da ameaça que ela pode proporcionar a você e seus companheiros.

O Mestre pode pedir que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Analisar Criatura) CD 16 + o modificador de Espírito da criatura. Caso o teste seja bem sucedido, o Mestre vai revelar 1 informações da tabela “Características do Alvo”, à sua escolha. Cada vez que você subir uma graduação nesta profissão, a partir do “Especialista”, você pode pedir ao Mestre uma informação adicional, quando for bem sucedido no teste.

Em caso de falha, o combatente deve jogar 1d4 duas vezes e cada resultado corresponderá a uma característica que o Mestre vai revelar para você. Se os resultados forem iguais, jogue novamente até sair um resultado diferente.

Você não poderá tentar analisar uma criatura que você já tenha falhado em analisar, até que você suba uma subdivisão ou graduação ou até que se passe 1 mês desde a última vez que você tentou analisar a criatura.

Características do Alvo	
D4	Informações
1	Nível de Desafio
2	Vulnerabilidade (se tiver)
3	Deslocamento Normal
4	Resistência (se tiver)

COMANDO RÁPIDO

Durante um combate, desde que você possa ver onde seu aliado está, você pode instruir ele nas batalhas, usando uma linguagem corporal ou com sua voz. Essas instruções são os “Comandos” e podem ajudar um companheiro seu a desviar de golpes, atacar pontos fracos do inimigo, aproveitar melhor seu movimento, entre outras coisas.

Fazer um comando eficaz é a combinação de analisar a situação, tomar decisões e instruir um aliado seu corretamente, para isso, você deve usar 1 ação “Preparar” e escolher fazer o comando em qualquer momento até o início do seu próximo turno.

Para saber se os comandos foram bem sucedidos, em cada comando o Mestre pode pedir que você faça um Teste de Habilidade de Sabedoria (Noção de Batalha) CD 12. Esses comandos são:

- 🛡️ **Ajuda:** Quando um aliado seu for realizar uma jogada de ataque, a próxima jogada de ataque dele recebe vantagem.
- 🛡️ **Alerta:** Quando um aliado seu for alvo de uma jogada de ataque, ele recebe +2 na CR para escapar deste ataque.
- 🛡️ **Dica:** Quando um aliado seu for realizar uma jogada de dano qualquer, na próxima jogada bem sucedida, ele recebe 1d6 de dano extra.
- 🛡️ **Motivação:** Caso seu aliado tenha gasto Pontos de Energia, ele recupera até 2 pontos. Este comando só pode ser usado 1 vez por encontro em cada aliado.
- 🛡️ **Orientação:** Até o final do próximo turno do seu aliado, ele recebe 3 metros de deslocamento normal extra e seu deslocamento não pode ser reduzido por terreno difícil.

FÚRIA DE BATALHA (Conhecimento Único)

Durante um breve momento, o combatente pode se encher de ferocidade, chamando a atenção para si e se focar apenas em lutar, usando uma **ação bônus** para entrar em um estado de fúria, por uma quantidade de turnos equivalente a coluna “Duração da Fúria” da tabela “O Combatente”.

Enquanto a fúria durar, o combatente não pode usar nenhuma característica da sua profissão além dessa ou qualquer característica que tenha como requisito **concentração**. Você só pode usar esta característica novamente após realizar um descanso curto ou longo. Caso o combatente passe 1 turno sem fazer nenhuma jogada de ataque ou ser atingido, a fúria se encerra.

Enquanto estiver em fúria, o combatente recebe as seguintes características:

- 🛡️ Recebe Pontos de Vida temporários (duram até o término da fúria), de acordo com a coluna “PV Temporários” da tabela “O Combatente”;
- 🛡️ Recebe Pontos de Energia adicionais (duram até o término da fúria) com as mesmas regras dos Pontos de Vida temporários, de acordo com a coluna “PE Adicionais” da tabela “O Combatente”;
- 🛡️ Se você cair para 0 pontos de vida, enquanto estiver em fúria, e não morrer, você pode realizar um Teste de Resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 Ponto de Vida ao invés disso (Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10);
- 🛡️ Quando você fizer um acerto crítico, escolha uma criatura que você possa ver a 9 metros. Se a criatura puder ver ou ouvir você, ela deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Espírito (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Espírito) ou ficará com a condição **Amedrontado** até o fim do seu próximo turno. Essa condição termina se a criatura terminar seu turno fora da sua linha de visão ou a mais de 18 metros de você;
- 🛡️ Qualquer criatura hostil a até 1,5 metro de você terá desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos além de você ou outro personagem com essa característica. Um inimigo é imune a esse efeito se ele não puder ver ou ouvir você ou caso ele não possa ser amedrontado.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Seus conhecimentos sobre batalhas estão em um nível bem acima de piratas normais e chega a ser próximo ao que é ensinado na Marinha. Ainda assim, seus esforços em observação fazem com que se torne muito mais perigoso que muitos piratas experientes e um símbolo de confiança para seus companheiros.

PROFISSIONAL

Ao se tornar um profissional, o combatente consegue se focar em ainda mais coisas dentro de uma batalha e seus comandos são muito mais precisos.

Ao emitir um comando de “Ajuda”, “Motivação” ou “Orientação”, você passa a poder escolher comandar **2 criaturas** ao mesmo tempo. Quando você emitir um comando de “Dica” o dado de dano passa a ser **1d8**.

Ao falhar em um teste para usar o “Conhecimento de Combate”, a tentativa é desconsiderada e você pode continuar tentando, em outros encontros, até ter um sucesso.

ESPECIALISTA

Os combatentes especialistas estão acostumados a longas batalhas e durante todo o tempo conseguem manter a atenção no movimento de inimigos e nos aliados.

Ao emitir um comando de “Ajuda”, “Motivação” ou “Orientação”, você passa a poder escolher comandar **3 criaturas** ao mesmo tempo. Quando você emitir um comando de “Dica” o dado de dano passa a ser **1d10**.

Você pode usar o “Conhecimento de Combate” 2 vezes por descanso longo. Você passa a poder usar a “Fúria de Batalha” 2 vezes antes de fazer um descanso curto ou longo.

MESTRE

Poucos combatentes chegam ao nível de excelência de um mestre. Aqueles que alcançam esse conhecimento são requisitados pelas maiores tripulações dos mares.

Você pode usar uma reação ou ação bônus para fazer um comando, apenas uma vez por rodada. Quando você emitir um comando de “Dica” o dado de dano passa a ser **1d12**. Quando você emitir um comando de “Alerta” a CR adicionada passa a ser **+3**.

Você pode usar o “Conhecimento de Combate” 3 vezes por descanso longo. Você passa a poder usar a “Fúria de Batalha” 3 vezes antes de fazer um descanso curto ou longo.

Fazer um teste para analisar uma criatura passa a ter uma CD 15 + o modificador de Espírito da criatura.

GRÃO-MESTRE

O ápice dos mestres dos combates, perfeitos para qualquer tipo de combate e aqueles que podem fazer uma mudança significativa em uma guerra.

Quando você emitir um comando de “Alerta” a CR adicionada passa a ser **+4**. Você passa a poder usar a “Fúria de Batalha” 4 vezes antes de fazer um descanso curto ou longo.

Ao realizar uma ação de ataque você pode renunciar um dos seus ataques para emitir um comando, apenas uma vez por rodada. Fazer um teste para analisar uma criatura passa a ter uma CD 12 + o modificador de Espírito da criatura.

FERRAMENTAS DE COMBATENTE

Combatentes estão sempre estudando, observando e anotando seus pensamentos para que consigam evoluir suas habilidades.

Para que combatentes consigam evoluir seus conhecimentos é necessário que participem de diversos tipos de batalha e leiam livros específicos sobre o combate e sua história.

De acordo com a graduação, ferramentas de combatente vêm com diferentes tipos de livros de estratégias e anatomia, cadernos de anotações, 3 kits de primeiros socorros e 1 kit de escalada.



COZINHEIRO

O responsável por garantir que ninguém viaje pelos mares de estômago vazio. Capaz de transformar até mesmo o mais inosso dos alimentos em um verdadeiro banquete, e garantir que todos obtenham os nutrientes necessários para continuar seguindo em frente. O cozinheiro é o responsável não só por alimentar sua tripulação, mas também por garantir que eles permaneçam fortes e satisfeitos.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Cozinheiro.

Perícias: Escolha 2 entre Atuação, Intuição, Persuasão, Prestidigitação, Provocação e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Obter Alimentos e Preparar Refeição.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

Ferramenta de Cozinheiro (amador), 1 mochila pequena.

O Cozinheiro					
Nível	Graduação	Subdivisão	Alimento Energético	Descanso Pleno	Nutrição Superior
1º	Amador	Novato	3	1d6	8
2º		Intermediário			10
3º		Veterano			12
4º	Profissional	Novato	4	3d6	14
5º		Intermediário			16
6º		Veterano			18
7º	Especialista	Novato	5	5d6	20
8º		Intermediário			22
9º		Veterano			24
10º	Mestre	Novato	6	7d6	26
11º		Intermediário			28
12º		Veterano			30
15º	Grão-Mestre	-	7	8d6	40

PERÍCIAS ESPECIAIS

O cozinheiro amador recebe 2 Perícias Especiais:

Obter Alimentos: Com o seu grande conhecimento em alimentos, você consegue achar alimentos em quase todos os lugares e fazer com que quase todo alimento seja comestível, o que amplia muito sua gama de opções para conseguir alimentos, mesmo em uma caverna você pode ser capaz de achar cogumelos subterrâneos.

Ao procurar alimentos, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Obter Alimentos), também pode pedir esse teste para comprar alimentos, e diminuir seu valor ou saber se o alimento está envenenado ou em boas condições.

Preparar Refeição: Um bom cozinheiro está preparado em qualquer situação, caso o cozinheiro esteja fora da cozinha ou em ambientes impróprios para cozinhar, com escassez de temperos e ingredientes ou com falta de utensílios e ferramentas, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Preparar Refeição) para que com suas habilidades possa contornar as dificuldades e produzir pratos com os mesmos benefícios e propriedades.

Cozinheiros dos mares também são experientes em fazer com que suas preparações rendam muito mais, enquanto embarcados, cozinheiros profissionais, usando a cozinha, conseguem alimentar até 50 pessoas, o dobro do que um cozinheiro normal conseguiria.

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.



PRATO VIGOROSO

Esses pratos, chamados de “**Refeição do Chef**”, buscam trazer uma nutrição que vai ajudar aqueles que o comerem em suas tarefas, batalhas e recuperações. O cozinheiro pode fazer um prato que excede a própria culinária e garante efeitos magníficos.

Desde que você tenha preparado ao menos uma refeição no dia, os personagens que se alimentarem dela, **pelas próximas 6 horas**, podem escolher receber os benefícios das características dos seus pratos, sem precisar usar nenhuma ação.

Ao iniciar um dia em que você fará refeições, você deve fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Preparar Refeições). Em caso de falha, os personagens que comeram seus pratos devem escolher apenas 2 características para se beneficiar, entre “Alimento Medicinal”, “Alimento Energético”, “Descanso Pleno” e “Nutrição Superior”. Em caso de sucesso, eles podem se beneficiar com todas essas características.

A característica “Preparo Perfeito” sempre pode ser escolhida pelo personagem, independente do resultado ser um sucesso ou uma falha.

Custo: Sempre que você usar esta característica para fazer uma “Refeição do Chef”, você gasta **1d6 kit de temperos** e **3.000** em alimentos para cada prato.

PREPARO PERFEITO (Conhecimento Único)

Um preparo com os alimentos cuidadoso, usando as formas certas de cocção, escolhendo os melhores alimentos e temperos, o cozinheiro consegue explorar e potencializar todas as propriedades dos alimentos.

Você prepara refeições usando todo o seu conhecimento sobre a culinária e os alimentos, com o objetivo de conseguir um sabor divino aos seus degustadores, que supra qualquer necessidade.

Desde que o personagem tenha se alimentado de uma “Refeição do Chef” no dia, o prato garante a toda criatura que o comer, uma vez por descanso longo e sem a necessidade de usar ações, escolher um dos seguintes benefícios:

- ✂ Você aumenta em +1 à sua Classe de Resistência, por 1 minuto;
- ✂ Você encerra sobre si uma das seguintes condições: “Amedrontado”, “Atordado”, “Desidratado”, “Envenenado”, “Estremecido”, “Letárgico”, “Sangramento” ou “Sonolento”;
- ✂ Você pode escolher jogar novamente uma jogada de ataque em que você falhou;
- ✂ Você pode recuperar 1 nível de exaustão;
- ✂ Você recebe +3 metros de deslocamento normal, por 1 minuto;
- ✂ Você recebe 1d12 de dano extra, após saber que a jogada de ataque acertou;
- ✂ Você recupera 1d6 Pontos de Energia;
- ✂ Você recupera 5 vezes o valor do seu modificador de Constituição em Pontos de Vida.

ALIMENTO MEDICINAL

Um preparo com os alimentos cuidadoso, usando as formas certas de cocção, escolhendo os melhores alimentos e temperos, o cozinheiro consegue explorar e potencializar sua carga nutritiva e medicinal.

Desde que o personagem tenha se alimentado de uma “Refeição do Chef” no dia, ao realizar um descanso longo, ele recupera 1 nível de exaustão adicional, além do que normalmente recuperaria.

Caso o personagem esteja sofrendo com uma doença, enquanto ele estiver se alimentando com os pratos do cozinheiro, o tempo que ele pode ficar sem tratamento antes do óbito é dobrado (esse benefício se mantém mesmo se essa característica não for escolhida pelo jogador no dia).

ALIMENTO ENERGÉTICO

Um preparo com os alimentos cuidadoso, usando as formas certas de cocção, escolhendo os melhores alimentos e temperos, o cozinheiro consegue explorar e potencializar sua carga nutritiva e energética.

Desde que o personagem tenha se alimentado de uma “Refeição do Chef” no dia, quando realizar um descanso curto ou longo, ele recupera Pontos de Energia de acordo com a coluna “Alimento Energético” da tabela “O Cozinheiro”.

Quando o personagem for realizar uma técnica de 1º grau, enquanto ele estiver se alimentando com os pratos do cozinheiro, uma vez por dia, ele gasta metade dos Pontos de Energia (arredondado para baixo) que a técnica exige (esse benefício se mantém mesmo se essa característica não for escolhida pelo jogador no dia).

DESCANSO PLENO

Um preparo com os alimentos cuidadoso, feito para trazer não apenas saciedade, mas também para que o organismo de quem as come esteja em perfeito funcionamento.

Desde que o personagem tenha se alimentado de uma “Refeição do Chef” no dia, no final de um descanso curto, ao gastar um ou mais Dados de Vida, ele recupera pontos de vida adicionais de acordo com a coluna “Descanso Pleno” da tabela “O cozinheiro”.

Ao passar de nível, enquanto o personagem estiver se alimentando com os pratos do cozinheiro, caso o resultado do dado de vida para aumentar os Pontos de Vida máximos seja como 1 ou 2, ele deve jogar o dado novamente (esse benefício se mantém mesmo se essa característica não for escolhida pelo jogador no dia).

NUTRIÇÃO SUPERIOR

Um preparo com os alimentos cuidadoso, usando as formas certas de cocção, escolhendo os melhores alimentos e temperos, o cozinheiro consegue explorar e potencializar sua carga nutritiva.

Desde que o personagem tenha se alimentado de uma “Refeição do Chef” no dia, uma vez por dia, ele pode usar uma ação e recuperar Pontos de Vida de acordo com a coluna “Nutrição Superior” da tabela “O Cozinheiro”.

Caso o personagem seja reduzido a 0 Pontos de Vida e não morra, enquanto ele estiver se alimentando com os pratos do cozinheiro, uma vez por descanso longo, ao invés de cair inconsciente ele recupera 1 Ponto de Vida (esse benefício se mantém mesmo se essa característica não for escolhida pelo jogador no dia).

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Suas refeições são simples, mas já possuem um sabor agradável. Desde que o Cozinheiro tenha preparado ao menos uma refeição no dia, os personagens que se alimentarem dela podem receber os benefícios dos seus alimentos por 6 horas.

PROFISSIONAL

Capaz de fazer pratos mais elaborados e saborosos, um cozinheiro profissional possui habilidade suficiente para criar refeições que nutrem o corpo e garantem maior resistência. Desde que você tenha preparado ao menos uma refeição no dia, os personagens que se alimentarem dela, recebem vantagem em Testes de Resistência contra atordoamento.

Os benefícios de comer sua comida aumentam para 8 horas.

ESPECIALISTA

Neste nível, os pratos criados pelo cozinheiro possuem grande sofisticação, e geram efeitos ainda mais poderosos. Desde que você tenha preparado ao menos uma refeição no dia, os personagens que se alimentarem dela, recebem vantagem em todos os Testes de Resistência de Constituição, em geral.

Os benefícios de comer sua comida aumentam para 10 horas.

MESTRE

Um mestre entre os melhores Chefs. Seus pratos são obras de arte impecáveis. Desde que você tenha preparado ao menos uma refeição no dia, os personagens que se alimentarem dela, ao falharem em testes ou sofrerem qualquer tipo de efeito negativo, o efeito é atrasado até o final do próximo turno da criatura afetada.

Os benefícios de comer sua comida aumentam para 12 horas. Durante esse tempo, você pode escolher receber um benefício diferente da característica “Preparo Perfeito” 2 vezes.

GRÃO-MESTRE

Atingindo o ápice da culinária, além de aumentar o poder dos benefícios de seus pratos, conseguem aumentar a resistência daqueles que o ingerem. Ao início do dia, após a primeira refeição, 50 Pontos de Vida temporários são adicionados.

Você se torna capaz de identificar todos os ingredientes utilizados e replicar receitas apenas sentindo o cheiro ou pelo reconhecimento visual de um prato.

Os benefícios de comer sua comida aumentam para 24 horas. Durante esse tempo, você pode escolher receber um benefício diferente da característica “Preparo Perfeito” 2 vezes.

FERRAMENTAS DE COZINHEIRO

Cozinheiros estão sempre com suas ferramentas de trabalho, com elas, eles conseguem realizar preparações e adicionar textura, sabor e aromas magníficos aos seus pratos.

Para que cozinheiros consigam aumentar suas habilidades é necessário ler livros cada vez mais detalhados e possuir boas facas e temperos, entre outros materiais.

De acordo com a graduação, ferramentas de cozinheiro vem com diferentes tipos de livros gastronômicos, receitas e nutrição, 1 kit de cozinheiro, 3 kits de temperos, e 1 roupa de gala.



MÉDICO

Uma das Profissões mais valorizadas em alto-mar, o médico é o único preparado para cuidar dos ferimentos após batalhas e doenças. Ser um médico requer muito estudo, especialmente quando se viaja para lugares desconhecidos. Sem um bom médico a bordo, até mesmo picadas de mosquitos de uma ilha tropical podem se tornar algo fatal.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Médico.

Perícias: Escolha 2 entre História, Intuição, Investigação, Percepção, Prestidigitação e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Cirurgia e Medicina.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

1 Ferramenta de Médico (amador), 1 mochila pequena.

O Médico					
Nível	Graduação	Subdivisão	Dados de Cura	Tratamento Máximo	Tempo de Tratamento
1º	Amador	Novato	1d10+10	30	15 minutos
2º		Intermediário			14 minutos
3º		Veterano			13 minutos
4º	Profissional	Novato	2d10+20	60	12 minutos
5º		Intermediário			11 minutos
6º		Veterano			10 minutos
7º	Especialista	Novato	3d10+30	85	9 minutos
8º		Intermediário			8 minutos
9º		Veterano			7 minutos
10º	Mestre	Novato	4d10+40	110	6 minutos
11º		Intermediário			5 minutos
12º		Veterano			4 minutos
15º	Grão-Mestre	-	6d10+60	180	1 minutos

PERÍCIAS ESPECIAIS

O médico amador recebe 2 Perícias Especiais:

Cirurgia: Você se torna apto a fazer tratamentos mais complexos, capazes de tratar tanto feridas profundas como doenças muito graves. O Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Cirurgia) sempre que você quiser tratar uma doença muito grave, desconhecida, feridas brutais, implante de próteses mecânicas ou outras causas que estejam prejudicando a saúde do paciente.

Medicina: Sempre que você quiser diagnosticar uma doença, tratá-la, aliviar os efeitos de feridas brutais, procurar conhecimentos em livros e outras atividades relacionadas à saúde, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

TRATAR DOENÇAS

Apenas médicos são capazes de diagnosticar doenças e tratá-las. Após usar 1 minuto para analisar o paciente o médico pode tratar o paciente com medicamentos, usando uma ação. A criatura medicada fica sem os sintomas da doença e não sofre os efeitos da condição pelas próximas 24 horas, após isso, deve ser tratada adequadamente.

Algumas doenças têm seu tratamento especificado no **Capítulo 10**. Para tratar essas doenças, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 18 menos o modificador de Constituição do paciente. A CD aumenta em 1 para cada dia que passe sem que a doença esteja sendo tratada.

Outras doenças não especificadas, geralmente, têm a duração do seu tratamento igual a 1d4+1 dias e custam \$ 30.000 para serem tratadas. Para tratar essas doenças, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 16 menos o modificador de Constituição do paciente. A CD aumenta em 1 para cada dia que passe sem que a doença esteja sendo tratada.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1d6 kit de remédios**.

INSPEÇÃO MÉDICA

O médico está sempre acompanhando e cuidando da saúde de seus companheiros, fazendo com que todos os tripulantes do navio estejam em ótima forma e prontos para os perigos.

Desde que uma criatura que passe mais de 1 semana com o médico, não esteja com nenhum nível de exaustão e com mais da metade dos Pontos de Vida, ela recebe os seguintes benefícios:

- ☞ Vantagem em qualquer teste contra a condição “Bêbado”, “Desidratado”, “Envenenado”, “Letárgico”, “Queimadura” e “Sangramento”;
- ☞ Vantagem em qualquer teste contra doenças.

Custo: Ao início de cada semana, devem ser gastos **25.000** para cada criatura que você quiser que seja afetada por esta característica.

PARAMEDICINA (Conhecimento Único)

Com o conhecimento de tratar vítimas de ferimentos graves, você pode garantir que as vidas das criaturas sejam protegidas. Usando uma ação bônus e um kit de primeiros socorros, que se consome com esta característica, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 17 para tratar uma criatura que esteja inconsciente com 0 Pontos de Vida.

Em caso de uma falha, você encerra as condições “Desidratado”, “Hipotérmico”, “Letárgico”, “Queimado”, “Sangramento” e “Sonolento”, caso a criatura tratada esteja sendo afetada por alguma delas, e concede 50 Pontos de Vida Temporários que duram por até 1 hora e protegem a criatura contra outros eventuais danos, mas não acordam a criatura. Em caso de um sucesso, você encerra as mesmas condições e recupera metade dos Pontos de Vida da criatura, arredondado para baixo, por 1 minuto. Após esse tempo, a criatura volta a cair inconsciente a 0 Pontos de Vida, independentemente de ter recuperado outros Pontos de Vida, e deve completar um descanso curto ou longo para acordar.

Essa característica só pode garantir os efeitos de sucesso no teste uma única vez em cada criatura, após isso, só pode afetar a mesma criatura para atribuir os efeitos do teste falho.

Após um descanso longo, a criatura pode receber novamente os efeitos de um teste bem sucedido.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1 kit de primeiros socorros**.

TRATAR FERIMENTOS

O médico é o especialista em cuidar da saúde dos necessitados e enfermos. Tem seu treinamento para cuidar de feridas e doenças, administrando cuidados manuais e medicamentos. O médico é capaz de tratar feridas que não sejam extremamente graves até em locais pouco propícios.

Mesmo curando e tratando da ferida de uma criatura da melhor forma possível, o corpo humano possui limitações, não sendo possível curar totalmente danos mais graves sem o descanso adequado, desta forma, o número máximo de Pontos de Vida que um médico pode curar de um mesmo personagem, em um dia, sem o repouso necessário varia de acordo com a coluna “Tratamento Máximo” da tabela “O Médico”.

O tratamento das feridas ocorre quando o médico usa uma ação para começar o tratamento. Conforme o médico se torna mais habilidoso, ele consegue diminuir o tempo de duração do tratamento, e ainda, aumentar sua eficiência. O tempo necessário para o tratamento é mostrado de acordo com a coluna “Tempo de Tratamento” da tabela “O Médico”.

Cada vez que é terminado um tratamento, você pode recuperar os pontos de vida, da criatura que recebeu o tratamento, no mesmo valor do resultado dos dados de cura apresentados na coluna “Dados de Cura” da tabela “O Médico”.

Quando o médico está realizando um tratamento, ele está usando **concentração** e todas as características desse estado são mantidas. Caso o médico perca a concentração, o tempo utilizado no tratamento é desconsiderado e ele deve recomendar o tratamento.

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1 kit de remédios e 1 kit de tratamento**.

CONTROLE DE DOENÇAS

Um dos trabalhos do médico é sempre pesquisar e guardar amostras de doenças em que ele já teve algum contato. Para que sua tripulação não tenha dificuldades com doenças conhecidas e para melhor lidar com as novas.

Sempre que alguma criatura estiver sofrendo os efeitos de alguma doença ou veneno, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 16 para analisar a composição do agente infeccioso. Em caso de um sucesso, após 3d6 dias, você consegue guardar as informações obtidas e manipular o agente para os seguintes usos, sempre que necessário:

- ☞ Ao ser bem sucedido em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 18, e após 2 horas de trabalho, você pode criar 5 doses de um antídoto, cura ou vacina para combater o agente. Quando utilizado em criaturas, remove qualquer efeito ou condição, durante as batalhas, e elas são totalmente curadas do agente infeccioso em 1d4 horas (nos casos em que a doença pode ser curada);
- ☞ Ao ser bem sucedido em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 22, e após 5 horas de trabalho, você pode criar uma única dose que ao entrar em contato com o ar espalha uma fumaça com os mesmos efeitos de um antídoto, cura ou vacina em uma esfera de 6 metros de raio. Remove qualquer efeito ou condição das criaturas afetadas, durante as batalhas, e elas são totalmente curadas do agente infeccioso em 1d12 horas (nos casos em que a doença pode ser curada).

Custo: Sempre que você usar esta característica e seus usos, você gasta **1d6 kits de pesquisa**.

TRATAR FERIDAS BRUTAIS

A partir da graduação Profissional, você se torna apto para fazer cirurgias que curam o paciente e trazem de volta a sua saúde. Ao realizar a cirurgia você precisa estar em um local apropriado e esterilizado com todas as ferramentas necessárias à mão.

O Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Cirurgia) CD 15 menos o modificador de Constituição do paciente. A CD aumenta em 1 (máximo de 5) para cada dia que passe sem que a ferida esteja sendo tratada.

Dos vários tipos de feridas brutais, o Mestre pode decidir que a ferida foi ainda mais grave e ocorreu uma das lesões presentes na tabela “Ferida Brutal”, com CD própria, custo adicional, tempo de cirurgia e um efeito específico, que pode ser tratado com remédio e tratamentos manuais, usando uma ação para passar em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 14 menos o modificador de Constituição da criatura, para amenizar por 1 hora os efeitos.

A Classe de Dificuldade de algumas lesões muda de acordo com sua gravidade, porém, ainda pode ser reduzida pelo modificador de Constituição do paciente, normalmente.

Ferida Brutal					
Tipo	Lesão	Tempo de Cirurgia	Custo	Efeito	CD
Grave	Costela Quebrada	2 horas	R\$ 75.000	1 nível de exaustão adicional	16
	Hemorragia Interna	3 horas		1d6 de dano, ao final de cada ação	16
	Membro Deslocado	1 hora		Redução de deslocamento (3 metros)	13
Crítica	Crânio Fraturado	4 horas	R\$ 100.000	Desvantagem em qualquer teste de Destreza	15
	Corte Profundo	2 horas		2d6 de dano, ao final de cada ação	15
	Membro Quebrado	3 horas		Redução de deslocamento (6 metros)	16
Mortal	Fratura Exposta	5 horas	R\$ 125.000	Redução de deslocamento (9 metros)	17
	Órgão Perfurado	6 horas		2 níveis de exaustão adicionais	17
	Membro Decechado	7 horas		3d6 de dano, ao final de cada ação	18

Custo: Sempre que você usar esta característica, você gasta **1 kit medicamentos, 1 kit de tratamento e 1d4 ampolas de anestesia.**

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Possui os conhecimentos básicos, mas ainda lhe falta experiência. É capaz de pequenos tratamentos e receitar remédios para reduzir os efeitos de doenças e feridas. Pode tratar envenenamentos da mesma forma como trata doenças.

PROFISSIONAL

Se tornando um médico de fato, suas habilidades aumentam consideravelmente. Suas capacidades de cura aumentam e você é capaz de realizar cirurgias para tratar de feridas brutais graves. Pode fazer cirurgias de implante de próteses mecânicas.

ESPECIALISTA

Muito mais experiente. Suas capacidades de cura aumentam e você é capaz de realizar cirurgias para tratar de feridas brutais críticas.

MESTRE

Seu renome lhe precede. Suas capacidades de cura aumentam e você é capaz de realizar cirurgias para tratar de feridas brutais mortais.

GRÃO-MESTRE

Nesta graduação seus conhecimentos podem ser confundidos com magia, 3 vezes por dia, ao fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina), você pode, ao invés de precisar de 1 minuto para cuidar de ferimentos, gastar 1 ação.

FERRAMENTAS DE MÉDICO

Médicos precisam estar sempre lendo e aprendendo novos tratamentos enquanto se preparam criando novos remédios e antídotos, além disso, precisam de ferramentas adequadas para tratamentos e cirurgias.

Para que médicos consigam aumentar suas habilidades é necessário ler livros cada vez mais detalhados e boas ferramentas de higiene e tratamento de enfermos.

De acordo com a graduação, ferramentas de médico vem com diferentes tipos de livros de anatomia, medicina e bioquímica, 1 kit de remédios, 2 kits de tratamento e 3 kits de primeiros socorros.

MÚSICO

O representante dos sentimentos, indispensável para qualquer festa. O músico é aquele que consegue transformar dificuldade em motivação, inspira seus companheiros e transforma todo o ambiente ao seu favor.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Músico.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Persuasão, Prestidigitação e Provocação.

Perícia Especial: Canção.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

1 Ferramenta de Músico (amador), 1 mochila pequena.

O Músico					
Nível	Graduação	Subdivisão	Inspiração	CD da Música	Bis
1º	Amador	Novato	D4	13	1 Música
2º		Intermediário			2 Músicas
3º		Veterano			3 Músicas
4º	Profissional	Novato	D6	15	4 Músicas
5º		Intermediário			5 Músicas
6º		Veterano			6 Músicas
7º	Especialista	Novato	D8	17	7 Músicas
8º		Intermediário			8 Músicas
9º		Veterano			9 Músicas
10º	Mestre	Novato	D10	19	10 Músicas
11º		Intermediário			11 Músicas
12º		Veterano			12 Músicas
15º	Grão-Mestre	-	D12	20	15 Músicas

PERÍCIA ESPECIAL

O músico amador recebe 1 Perícia Especial:

Canção: Sempre que você quiser impressionar multidões com seus dons musicais, cativar interesses românticos ou trazer felicidade para seus companheiros, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Canção).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

ALMA DE ARTISTA

Seu corpo e alma são devotados à arte da música, desta forma, você treinou arduamente com instrumentos e nos conhecimentos musicais. Isso lhe garante alguns benefícios como:

- ✖ Você é imune à condição “**Letárgico**” e “**Sonolento**”;
- ✖ Você é proficiente com qualquer tipo de instrumento musical e possui uma linda voz;
- ✖ Você recebe vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção), relacionado à audição;
- ✖ Quando uma criatura passar em um Teste de Resistência para resistir ao efeito de uma canção sua, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Canção) CD 15 para fazer com que a criatura repita o teste.

SHOWMAN

Quando você realiza uma performance, você recebe “Pontos de Audiência” para cada criatura que esteja vendo o seu espetáculo. Você pode receber até 100 pontos em uma semana e duram até o início da próxima semana. Esses pontos podem ser usados das seguintes formas:

- ✖ Com uma ação, 20 Pontos de Audiência podem ser trocados por uma música que faz uma criatura, que você possa ver a até 9 metros de você, recuperar 2 Pontos de Energia.
- ✖ 50 Pontos de Audiência podem ser trocados para jogar novamente um Teste de Habilidade ou Teste de Resistência que você tenha falhado;
- ✖ Com uma ação, 100 Pontos de Audiência podem ser trocados por uma música que faz uma criatura, que você possa ver a até 9 metros de você, que esteja derrubada a 0 Pontos de Vida, levante com 1 Ponto de Vida.

REPERTÓRIO ENCANTADOR

Como músico, além de suas músicas normais, você tem um conjunto especial que conseguem influenciar as emoções das pessoas em um nível inacreditável. Você usa uma ação no início de cada um dos seus turnos para manter uma música e seus efeitos. Além disso, você só consegue manter um tipo de música ao mesmo tempo. Uma música que não especifique uma duração é instantânea.

Todas os efeitos dessas músicas têm um alcance de até 3 metros ao seu redor e afetam uma criatura específica ou todas as criaturas dentro desse alcance que você possa ver, que possam te ouvir e não passem em um Teste de Resistência de Espírito com CD igual ao da coluna “CD da Música” da tabela “O Músico”.

Você pode usar essas músicas uma quantidade de vezes igual a coluna “Bis” da tabela “O Músico”, recuperando todos os seus usos após o término de um descanso longo.

✖ **Música da Paz:** Com sua música, você tenta suprimir emoções fortes de cada criatura à sua escolha dentro do alcance. Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir.

Você pode suprimir qualquer motivo que esteja deixando a criatura hostil, por até 1 minuto. Quando esse efeito terminar, qualquer efeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo.

Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido ou se ele testemunhar qualquer dos seus amigos sendo ferido. Quando o efeito terminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.

✖ **Música da Sedução:** Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver dentro do alcance. O alvo recebe vantagem no teste se você ou seus companheiros estiverem lutando com ele. Se ele falhar, receberá a condição “**Enfeitiçado**” por até 1 hora ou até você ou seus companheiros fizerem qualquer coisa nociva contra ele. A criatura enfeitiçada o trata como um conhecido amigável. Quando o efeito acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

✖ **Música do Herói:** Uma criatura voluntária que você escolher é imbuída com bravura. Durante até 1 minuto, a criatura é imune à condição “**Amedrontado**” e ganha Pontos de Vida temporários igual ao seu nível de personagem, no início de cada turno dela. Quando o efeito acabar, o alvo perde qualquer Ponto de Vida temporário restante dessa música.

✖ **Música da Confusão:** Essa música ataca e embaralha as mentes das criaturas, gerando delírios e provocando ações descontroladas. Cada criatura à sua escolha, dentro do alcance, deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência, quando você usar essa música.

Um alvo afetado não pode realizar reações e deve rolar um d10 no início de cada um dos seus turnos para determinar seu comportamento nesse turno, de acordo com a tabela “Confusão”.

Confusão	
D10	Comportamento
1	A criatura usa todo seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória. Para determinar a direção, role um d8 e atribua uma direção a cada face do dado. A criatura não realiza uma ação nesse turno.
2-6	A criatura não se move ou realiza ações nesse turno.
7-8	A criatura usa sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, determinada aleatoriamente, ao seu alcance. Se não houver criaturas dentro do alcance, a criatura não faz nada nesse turno.
9-10	A criatura pode agir e se mover normalmente.

Ao final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se for bem sucedido, esse efeito acaba nesse alvo.

✖ **Música de Ninar:** Uma música para encantar os inimigos e fazer com que caiam em um sono profundo. Jogue 12d12; o total é a quantidade de Pontos de Vida de criaturas afetados pela técnica. As criaturas hostis conscientes dentro da área da técnica, e que possam te ouvir, são afetadas em ordem ascendente dos Pontos de Vida atuais delas.

Começando com as criaturas com menos Pontos de Vida atuais, cada criatura afetada por essa técnica cai inconsciente até sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menos pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

✖ **Música da Distração:** Você performa uma música chamativa, fazendo as criaturas, à sua escolha realizarem um Teste de Resistência de Espírito. Qualquer criatura que não puder ser enfeitiçada, passa automaticamente nesse teste e, se você ou seus companheiros estiverem lutando com a criatura, ela terá vantagem na resistência.

Se falhar na resistência, a criatura terá desvantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) feitos para notar qualquer criatura além de você, até a música acabar ou até o alvo não poder mais ouvir você. O efeito acaba se você estiver “**Incapacitado**” ou incapaz de falar.

✖ **Música da Dança Irresistível:** Durante 1 minuto, criaturas à sua escolha que você puder ver, devem realizar um Teste de Resistência de Espírito. Um alvo passa automaticamente nesse teste se ele não puder ser enfeitiçado. Se falhar no teste, até a música acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos, para designar uma direção horizontal a você. Cada criatura afetada deve se mover, da melhor forma possível, para essa direção no próximo turno dela. Ela pode realizar sua ação antes de se mover. Depois de se mover dessa forma, ela pode realizar outro Teste de Resistência para tentar acabar com o efeito.

Um alvo não é obrigado a se mover em direção de um perigo obviamente mortal, como uma fogueira ou abismo, mas ele vai provocar ataques de oportunidade por se mover na direção designada.

✖ **Música do Desrespeito:** Você faz uma música voltada a insultar uma criatura que você possa ver, o alvo dos ataques deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Espírito para não receber a condição “**Enfurecido**”.

INSPIRAÇÃO (Conhecimento Único)

Você naturalmente é capaz de trazer sensações a quem te ouve, inspirando os outros através da sua música. Para isso, você usa uma ação bônus no seu turno para usar em si ou escolher uma outra criatura a até 9 metros de você que possa ouvi-lo. A criatura ganha um **“Dado de Inspiração”**, inicialmente um d4 e aumentando de acordo com a coluna “Inspiração” da tabela “O Músico”.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rolado a um Teste de Habilidade, jogada de ataque, jogada de dano, adicionar a CR quando atacada ou Teste de Resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração, mas deve decidir antes do Mestre determinar se a rolagem foi bem ou mal sucedida.

Quando o dado de Inspiração for rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração por vez. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu nível de personagem. Você recupera todos os seus usos após terminar um descanso longo.

ESPETÁCULO

Ao performar uma música, com uma ação no início de cada um dos seus turnos, ela atrai ou repele as criaturas de sua escolha. Você escolhe criaturas dentro do alcance de 18 metros de você e as envolve com uma aura que pode atrair ou repelir essas criaturas por até 1 hora, pedindo Testes de Resistência de Espírito com CD igual à característica “Repertório Encantador”. Escolha “Antipatia” ou “Simpatia” como efeito da aura.

Antipatia: A música faz com as criaturas designadas por você se sintam fortemente impelidas em deixar a área e evitar sua música. Caso a criatura esteja procurando por você ou seus aliados e se aproximar por mais de 18 metros, a criatura deve ser bem sucedida em um teste ou decidirá não procurar pelo local de onde a música está vindo.

Simpatia: A música faz com que as criaturas escolhidas se sintam fortemente impelidas a se aproximar de sua música. Quando uma dessas criaturas puder te ver ou ficar a 18 metros de você, a criatura deve ser bem sucedida em um teste ou usará seu deslocamento em cada um dos seus turnos para entrar na área ou se mover até o alcance da música. Quando a criatura tiver feito isso, ela não poderá se afastar da sua música voluntariamente. Se a criatura afetada for ferida de alguma forma, a criatura afetada pode realizar um novo teste para terminar o efeito, como descrito abaixo.

Terminando o Efeito: Se uma criatura afetada terminar seu turno enquanto não estiver a até 18 metros de você ou não for capaz de vê-lo, a criatura faz um teste. Em um sucesso, a criatura não estará mais afetada e sentirá algo estranho quanto à música. Uma criatura que obtenha sucesso na resistência contra esse efeito ficará imune a ele por 1 minuto, depois desse tempo, ela pode ser afetada novamente.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Um artista iniciante na carreira, entretanto, já possui um talento promissor que é capaz de chamar a atenção dos mais entendidos de música.

PROFISSIONAL

Suas músicas já são reconhecidas por todos os amantes de boa música. O alcance das músicas da característica “Repertório Encantador” aumenta para 6 metros. Além disso, após o término de um descanso curto, você recupera metade dos usos totais dos dados de inspiração da característica “inspiração”.

ESPECIALISTA

Suas músicas são conhecidas em todos os Blues, assim como eu talento. O alcance das músicas da característica “Repertório Encantador” aumenta para 9 metros. Além disso, após o término de um descanso curto, você recupera metade dos usos totais das músicas da característica “Repertório Encantador”.

MESTRE

Não há ninguém no mundo que não se emocione com suas canções. O alcance das músicas da característica “Repertório Encantador” aumenta para 12 metros. Além disso, ao realizar qualquer música da característica “Repertório Encantador”, você pode usar uma ação bônus ao invés de uma ação.

GRÃO-MESTRE

Suas músicas transcendem até mesmo a você e estão eternizadas na história. O alcance das músicas da característica “Repertório Encantador” aumenta para 15 metros. Você também pode rolar novamente os testes falhos da característica “Showman” com apenas 25 Pontos de Audiência.

FERRAMENTAS DE MÚSICO

Músicos estão sempre praticando com seus instrumentos e cantorias, aprendendo novas músicas, instrumentos e atingindo novos escalas de afinação.

Para que músicos consigam aumentar suas habilidades é necessário ler livros cada vez mais detalhados, bons instrumentos e peças de reposição.

De acordo com a graduação, ferramentas de músico vem com diferentes tipos de livros de canto, ensinado a tocar instrumentos e partituras, 1 instrumento musical à sua escolha e itens de manutenção.

NAVEGADOR

Os responsáveis em fazer com que o barco chegue a seu destino, independente dos imprevistos que possam surgir durante a viagem, navegadores experientes podem prever mudanças no clima através de detalhes sutis, evitando desastres. Um bom navegador é fundamental para navegar pela Grand Line.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS:

Itens: Ferramentas de Navegador.

Perícias: Escolha 2 entre Enganação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Sobrevivência.

Perícias Especiais: Navegação e Conhecimento Mundial.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS:

1 Ferramenta de Navegador (amador), 1 mochila pequena.

O Navegador					
Nível	Graduação	Subdivisão	Pechinchar	Previsão	Mapa
1º	Amador	Novato	15%	Blues	CD 20
2º		Intermediário			CD 19
3º		Veterano			CD 18
4º	Profissional	Novato	20%	Blues	CD 17
5º		Intermediário			CD 16
6º		Veterano			CD 15
7º	Especialista	Novato	25%	Paradise	CD 17
8º		Intermediário			CD 16
9º		Veterano			CD 15
10º	Mestre	Novato	30%	Novo Mundo	CD 17
11º		Intermediário			CD 16
12º		Veterano			CD 15
15º	Grão-Mestre	-	35%	Calm Belt	CD 15

PERÍCIAS ESPECIAIS

O navegador amador recebe 2 Perícias Especiais:

Conhecimento Mundial: Quando você quiser lembrar de informações públicas, saber se uma mercadoria vale ou não a pena, saber a cultura de uma ilha, evitar ser enganado com notícias falsas, identificar pessoas renomadas ou lembrar de acontecimentos recentes o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimento Mundial) para saber se você tem ou teve acesso a essas informações.

Navegação: Sempre que o navegador quiser realizar ações como achar uma direção ou caminho, criar mapas, entender mudanças climáticas repentinas, fazer previsões do tempo, escolher correntes marinhas ou velejar por tempestades o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação).

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Você tem acesso a características que te auxiliam no desempenho da profissão. Porém, características que possuam o nome (Conhecimento Único) só podem ser desempenhadas por personagens que tenham essa profissão como principal.

SEMPRE INFORMADO

É trabalho do navegador guiar seus companheiros, não apenas pelos mares, mas por toda a sua jornada. Desta forma, um navegador está sempre lendo jornais e gravando informações que achar úteis, adquirindo cada vez mais todos os tipos de conhecimentos e usando em prol do grupo.

Um navegador é capaz de identificar figuras importantes, passando em um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimento Mundial) CD 15, sabendo seus feitos e habilidades que sejam de conhecimento público.

Ao usar seus conhecimentos sobre o mercado, costumes e recursos de uma região, realizando um Teste de Habilidade de Sabedoria (Conhecimento Mundial) CD 15 um navegador é capaz de barganhar com qualquer vendedor e ganhar descontos de acordo com a coluna “Pechinchar” da tabela “O Navegador”.

NAVEGAÇÃO

Testes de Navegação ocorrem sempre que um navio for fazer viagens em alto mar. O Mestre pode pedir que o navegador faça Testes de Habilidade de Sabedoria (Navegação) para saber se houve sucesso em evitar uma aproximação de perigos climáticos ou de inimigos. A dificuldade e frequências desses testes são determinados pelo tipo de mar que o navio está navegando e sua tabela está presente no **Livro do Mestre**.

Uma tripulação que não possua um membro minimamente capacitado, como um navegador, caçador de recompensas ou timoneiro, **recebe falha automaticamente em todos os Testes de Navegação**, acarretando em uma chance de sobrevivência quase nula, para os tripulantes em suas viagens.

MENTE AFIADA (CONHECIMENTO ÚNICO)

Como navegador, você sempre está usando seus conhecimentos para ajudar sua tripulação a chegar em seus destinos e auxiliá-los quando chegam no local. Desta forma, você recebe as seguintes características:

- ☉ Você aumenta o seu valor de habilidade de Sabedoria em 1 e seu valor máximo para essa habilidade agora é 22;
- ☉ Você sempre sabe qual caminho é o Norte;
- ☉ Você sempre sabe o número de horas restantes antes do próximo nascer ou pôr do sol;
- ☉ Você pode se lembrar com precisão de qualquer coisa que tenha visto ou ouvido em um período de 30 dias.

PREVISÃO MARÍTIMA

Um navegador sempre está de olho nas mínimas mudanças de tempo, como uma brisa mais gelada ou a migração incomum de pássaros. Desta forma, antes de partir em uma viagem, o navegador pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), com a Classe de Dificuldade de acordo com o mar, caso obtenha sucesso, a viagem é atrasada em 1d4 dias e todos os Testes de Navegação, durante a viagem, recebem vantagem.

Inicialmente essa característica é aplicada somente nos Blues e posteriormente aos outros mares de acordo com a coluna “Previsão” da tabela “O Navegador”.

CRIAR MAPA

Ao fazer viagens, você pode desenhar mapas astronômicos e marítimos que auxiliarão nas próximas navegações, caso você passe pelos locais cartografados novamente.

Você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), com a Classe de Dificuldade de acordo com a coluna “Mapa” da tabela “O Navegador”, para criar um mapa cartográfico.

Em viagens que você possua um mapa da região, a duração da viagem é diminuída pela metade e não é necessário fazer Testes de Navegação, recebendo sucessos automáticos.

EVOLUÇÃO DA PROFISSÃO

Conforme o personagem ganha mais experiência em sua profissão, ele vai se tornando capaz de façanhas cada vez mais incríveis:

AMADOR

Possui noções básicas de navegação. Consegue fazer Testes de Navegação para viajar pelos mares, ainda que com dificuldade, e é capaz de analisar o clima com alguma precisão.

PROFISSIONAL

A navegação pelos mares passa a ser mais simples. Quando você não passar em Teste de Navegação, você pode jogar duas vezes o d10, ao invés de uma, e escolher qualquer um dos resultados.

ESPECIALISTA

Com tamanha experiência, navegar pelo Paradise não é mais um problema. Quando você não passar em Teste de Navegação, e o resultado for: “Animal Alado”, “Ataque Pirata”, “Frota da Marinha” ou “Rei dos Mares”, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), com a CD do mar navegado, para tentar despistar a ameaça.

MESTRE

Neste estágio de conhecimento, navegar pelo Novo Mundo não é mais um problema. Caso você não passe em um Teste de Navegação, e o resultado for: “Maremoto”, “Redemoinho” ou “Tufão”, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), contra a CD do mar navegado, para reduzir na metade o dano recebido.

GRÃO-MESTRE

Nada é impossível para um navegador com esse nível de habilidades. Quando você não passar em Teste de Navegação você pode, uma vez na mesma viagem, trocar uma falha por um sucesso.

FERRAMENTAS DE NAVEGADOR

Navegadores precisam estar sempre lendo jornais e pesquisando sobre os climas das ilhas e proximidades, entender a corrente marinha de cada mar e seus fenômenos climáticos.

Para que navegadores consigam aumentar suas habilidades é necessário ler livros cada vez mais detalhados e boas ferramentas de desenho, sextantes e bússolas específicas.

De acordo com a graduação, ferramentas de navegador vem com diferentes tipos de livros de astronomia, geografia e navegação, 1 tipo de bússola à sua escolha (bússola, log pose, log pose de 3 agulhas), 1 compasso, 1 balestilha e 1 astrolábio.

TIMONEIRO

Uma vertente dos navegadores. Timoneiros são aqueles que navegam os navios com grande habilidade, como se o navio fosse parte de seus corpos.

SUBPROFISSÃO

Ao escolher a profissão **Navegador** como profissão principal, você pode escolher trocar um ou mais Conhecimentos de Ofício de navegador para receber qualquer um dos Conhecimentos de Ofício do Timoneiro.

Navegadores que aprenderam outras profissões também podem trocar os Conhecimentos de Ofício dessas profissões secundárias pelos Conhecimentos do Ofício de timoneiro.

CONHECIMENTO DO OFÍCIO

Navegadores que tenham essa profissão como principal possuem acesso a estas características que te ampliam o desempenho da navegação.

COMBATE MARÍTIMO

Usando seus conhecimentos e habilidades durante um encontro, onde seja possível navegar com um navio, você pode se ausentar do combate para navegar o navio, usando suas ações para operar o timão em cada turno.

Enquanto estiver no timão, você pode fazer qualquer uma das seguintes manobras até 5 vezes por dia, recuperando todos os seus usos após o término de um descanso longo:

- ✳ **Cavalgar Correntes:** Desde que não seja uma corrente de nível 0, em qualquer outro nível de corrente, você consegue mover o navio como se estivesse em uma corrente de nível 2, ao seu favor.
- ✳ **Investida:** Você consegue atingir um navio ou outra estrutura, que estejam a até 1,5 metro do seu navio, com uma colisão do seu próprio navio. Ao fazer isso, você deve fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), caso o resultado seja igual ao superior à CR do navio ou estrutura inimiga, a colisão é um sucesso (regras de colisão no **Capítulo 14**) e o seu navio sofre apenas 3d10 de dano.
- ✳ **Impulso:** Durante 1 minuto, você faz com que o navio se mova como se estivesse em uma corrente de nível 3 ao seu favor, com controle total sob o movimento do navio;
- ✳ **Surf Naval:** Durante 1 minuto, você faz com que o navio se mova de forma aleatória, fazendo com que todos os ataques contra ele recebam desvantagem.

MANOBRAR DESASTRES NATURAIS

Caso você não passe em um Teste de Navegação, e o resultado for: “Maremoto”, “Redemoinho” ou “Tufão”, você pode fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Navegação), contra a CD do mar navegado, para reduzir na metade o dano recebido.

Quando você for um Navegador mestre, caso você falhe nesse de Habilidade de Sabedoria (Navegação), você reduz o dano recebido pela metade e não recebe dano nenhum em um sucesso.

BRAÇO DE TIMONEIRO

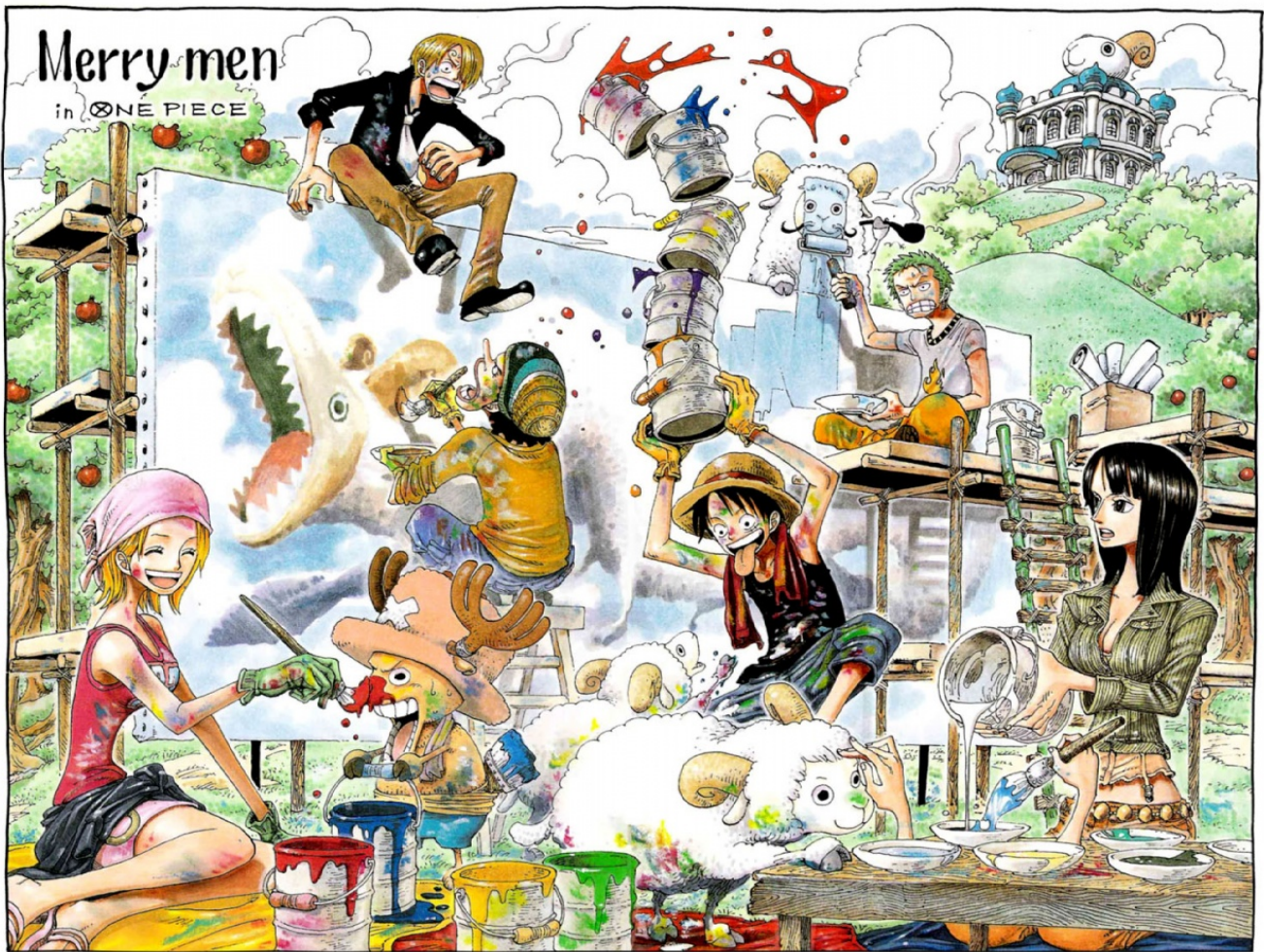
O timoneiro está acostumado a puxar as cordas das velas do navio, par conseguir manter o trajeto desejado em suas manobras. Desta forma ele recebe as seguintes características

- ✳ Testes de Habilidade de Força resistidos recebem +2 de bônus;
- ✳ Você se torna proficiente em Testes de Habilidade de Força (Atletismo);
- ✳ Dobra a capacidade de erguer e carregar peso que normalmente teria;
- ✳ Recebe vantagem em Testes de Habilidade de Força (Atletismo).



CAPÍTULO 5

PERSONALIZAÇÃO



“Esteja preparado para se transformar em outra pessoa. Este penteado vai trazer sua fera interna para fora. O afro faz os campeões, ou os campeões fazem o afro? Uma pergunta que ainda é um mistério científico.”

— Usopp

Personagens são definidos por mais do que sua “Raça”, “Estilo de Combate” e “Profissão” podem definir. Eles são indivíduos com suas próprias histórias, interesses, conexões e capacidades. Esse capítulo apresenta os detalhes que distinguem os personagens uns dos outros, incluindo o básico, como os nomes e a descrição física, até aqueles pontos mais refinados, como os detalhes de sua personalidade, maneirismos e tendência.

5.1 DETALHES DO PERSONAGEM

O nome do seu personagem e a descrição física podem ser as primeiras coisas que os outros jogadores na mesa aprenderão sobre você. É melhor pensar em como essas características refletem o personagem que você tem em mente.

NOME

Escolha o nome pelo qual todos no mundo irão interagir com o seu personagem.

SEXO

Você pode jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino sem receber benefícios adicionais ou sofrer desvantagens por isso. Pense sobre como seu personagem se comporta em relação à expectativa de comportamento sobre sexo, gênero e sexualidade.

ALTURA E PESO

Você decide a altura e o peso do seu personagem e pode usar a informação fornecida na descrição de sua Raça. Pense nos valores de habilidade do seu personagem e sua influência na altura e peso. Um personagem fraco e ágil pode ser magro. Um personagem forte e resistente pode ser alto ou apenas pesado.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Você escolhe a idade do seu personagem, a cor de seu cabelo, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, você pode incluir no seu personagem uma característica física incomum ou memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, ou não ter um braço.

5.2 CAMINHOS

É raro que alguém se lance aos perigos do mar sem que possua um sonho, algo que descreve de maneira ampla seu objetivo e suas atitudes para isso. O sonho é uma combinação de dois fatores: o tipo de realização (conhecimento, liberdade e poder), e como ele trilhará a maior parte do caminho deste sonho (companheirismo, força ou enganação). Assim, nove caminhos são definidos.

Esses resumos dos nove caminhos descrevem o comportamento típico de uma pessoa que o possua. Os personagens podem variar suas atitudes em relação ao caminho e poucas pessoas são fiéis aos preceitos básicos de seus sonhos o tempo todo, assim como segui-los não torna os personagens bons ou maus.

Conhecimento pelo Companheirismo (C/C): É o sonho de ver, conhecer, aprender ou entender algo, por meio da interação com os outros, seja comandando ou sendo comandado, com a dependência de amigos ou outras pessoas para realizar seu sonho.

VISMOKE SANJI, NAMI (após Arlong Park) e NICO ROBIN (após Alabasta) são exemplos.

Liberdade pelo Companheirismo (L/C): É o sonho abstrato de fazer algo, pelo mundo, que lhe trará felicidade ou apenas viver em paz, por meio da interação com os outros, seja comandando ou sendo comandado, com a dependência de amigos ou outras pessoas para realizar seu sonho.

MONKEY D. LUFFY, GOL D. ROGER e FRANKY são exemplos.

Poder pelo Companheirismo (P/C): É o sonho de se tornar algo de grande prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, ter riquezas, impor sua vontade ou simplesmente ser poderoso, por meio da interação com os outros, seja comandando ou sendo comandado, com a dependência de amigos ou outras pessoas para realizar seu sonho.

BARBA BRANCA, BARBA NEGRA e USOPP são exemplos.

Conhecimento pela Força (C/F): É o sonho de ver, conhecer, aprender ou entender algo, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

GOD ENEL e MONTBLANK NORLAND são exemplos.

Liberdade pela Força (L/F): É o sonho abstrato de fazer algo, pelo mundo, que lhe trará felicidade ou apenas viver em paz, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

DRACULE MIHAWK, KUZAN e SABO (criança) são exemplos.

Poder pela Força (P/F): É o sonho de se tornar algo de grande prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, ter riquezas, impor sua vontade ou simplesmente ser poderoso, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

RORONOA ZORO, ROB LUCCI e ARLONG são exemplos.

Conhecimento pela Enganação (C/E): É o sonho de ver, conhecer, aprender ou entender algo, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

NICO ROBIN (antes de Alabasta) é um exemplo.

Liberdade pela Enganação (L/E): É o sonho abstrato de fazer algo, pelo mundo, que lhe trará felicidade ou apenas viver em paz, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

NAMI (antes de Arlong Park) é um exemplo.

Poder pela Enganação (P/E): É o sonho de se tornar algo de grande prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, ter riquezas, impor sua vontade ou simplesmente ser poderoso, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

DONQUIXOTE DOFLAMINGO, BUGGY e SAKAZUKI são exemplos.

5.3 SONHOS

A maioria das pessoas possuem sonhos, esses sonhos podem ser considerados maléficos ou bondosos, dependendo do ponto de vista, porém, mesmo um sonho aparentemente bondoso pode ser concretizado por um caminho violento e maldoso, e o contrário também existe. Deste modo, um sonho nunca deve ser considerado como uma prova de moralidade. Humanos, homens-peixe, minks e outras raças inteligentes tem total liberdade para escolher seguir o caminho do bem ou do mal.

Bem e Mal: Todas as Raças inteligentes possuem livre arbítrio para escolher seus caminhos morais. A moralidade não é algo que se escolhe, uma vez que, um vilão pode achar que está fazendo o certo. A integridade é mostrada com as atitudes do personagem durante o jogo.

Imparciais: Muitas criaturas carecem de capacidade racional, elas não possuem uma tendência, apenas são imparciais. Esse tipo de criatura é incapaz de realizar escolhas morais ou éticas e age de acordo com sua natureza e instintos. Tubarões são predadores selvagens, por exemplo, mas não são maus, eles apenas não possuem discernimento de suas atitudes.

5.4 PRECONCEITO

Os humanos, como raça dominante, impõem suas vontades e determinam os costumes e julgamentos sociais no mundo, rejeitando tudo aquilo que lhes causa estranheza, receio ou medo. Desta forma, nasce o preconceito por parte da população humana contra outros tipos de espécies, das quais eles não têm muito conhecimento ou já exista um senso comum de aversão. Os preconceitos são divididos em 3 níveis: leve, mediano e severo.

Leve: Pode causar desconforto e desconfiança ao tentar interagir com humanos. Testes de Atuação, Enganação e Persuasão não recebem vantagem mesmo se o personagem puder usufruir desta característica.

Mediano: Ao tentar negociar com humanos, seu personagem pode ser alvo de mentiras por parte dos comerciantes, com a intensão de evitar vender suas mercadorias. Testes de Atuação, Enganação e Persuasão recebem desvantagem.

Severo: Ao interagir com humanos, normalmente, há alguma dificuldade, vendedores cobrarão mais caro por suas mercadorias, donos de pousada negarão estadia e etc. Corre até o risco de ser alvo de nobres. Testes de Atuação, Enganação e Persuasão recebem sempre desvantagem, independentemente de qualquer característica que seu personagem possua.

5.5 CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDADE

Ao criar o personagem é importante deixar sua personalidade e características bem definidas, para auxiliar esta criação, escolha de 1 até 3 **individualidades** apresentadas abaixo, porém, devem ser escolhidos **defeitos** na mesma quantidade, evitando contradições entre elas e incoerência com o passado e características de “Estilo de Combate” e “Profissão” do seu personagem. Bônus iguais recebidos por individualidades diferentes não acumulam entre si.

Você também pode seguir **códigos**. Caso sejam escolhidos, darão ou removerão Pontos de Experiência ao final das aventuras.

INDIVIDUALIDADES

Estas características são parte da personalidade do seu personagem.

1. Acrobata: Desde pequeno, você sempre gostou de alturas e de se aventurar em situações perigosas, que dependiam totalmente das suas habilidades e equilíbrio, pode ter crescido em um circo e aprendido técnicas ou só tem predisposição para isso.

Você recebe vantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Acrobacia).

2. Álter Ego Heroico: Você possui uma identidade secreta, à sua escolha, que pode ser invocada sempre que estiver em perigo, desde que esteja com seus trajes de herói em mãos. Quando vestido de herói, deve proteger sua verdadeira identidade de todos.

Enquanto vestido de herói, recebe vantagem em jogadas de Destreza (Iniciativa) e quando for o último na ordem de iniciativa, se torna o primeiro automaticamente.

3. Ambição do Rei: Você possui uma ambição de grande prestígio que não pode ser parada por nada, junto a isso, também possui uma força de vontade que supera todos os limites. Quando colocado em uma situação de grande estresse, você consegue manifestar uma aura que pode apagar todos os presentes.

Você recebe o Haki do Rei, mas não consegue o controlar, respeitando todas as regras do **Capítulo 7** e permanecendo assim até que receba o seu primeiro Ponto de Ambição. **Essa individualidade só está disponível com a aprovação do Mestre.**



4. Aparência Inofensiva: Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito. Você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como não levantar suspeitas, possuir esta individualidade também ajuda em combates, pegando oponentes desprevenidos. O truque não funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa.

Recebe +5 para acertar alguém que não desconfie de você, usando esta individualidade. Consegue diminuir o preconceito em 1 nível. Recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Intimidação).

5. Armadura de Músculos: Você treina o seu corpo diariamente e está mais do que preparado para receber golpes. Você pode substituir o modificador de Destreza adicionado à sua CR pelo modificador de Força. Mesmo quando uma característica lhe permitir usar outro modificador como a “Defesa Aprimorada”, caso nenhum deles seja o modificador de Força, você ainda pode fazer essa troca por qualquer um dos modificadores.

6. Atleta: Você sempre gostou de praticar esportes, sempre foi muito bom em qualquer um que se dispusesse a praticar e pode até ter certa fama em um esporte específico.

Você recebe vantagem em Testes de Habilidade de Força (Atletismo).

7. Aura Assassina: Você emana uma presença intimidadora, que não tem nada a ver com sua aparência física, seja por já ter matado incontáveis pessoas ou talvez por possuir uma grande fúria contida dentro de si.

Você recebe +2 em Teste de Habilidade de Espírito (Intimidação). Sempre que uma criatura hostil faça qualquer ação contra você, como uma jogada de ataque ou tentar te enganar, ela deve fazer um Teste de Resistência de Espírito CD 15, se falhar, ela recebe desvantagem na primeira jogada de dados.

8. Audição Aguçada: Possui uma audição sensível, capaz de perceber sons baixos e distantes, ou identificar de onde se originam.

Você tem vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) relacionados à audição.

9. Beleza Natural: O personagem nasceu com uma beleza chamativa. Mesmo sem o devido preparo, ele já é bonito suficiente para chamar atenção e conquistar olhares.

Reduz o preconceito que o personagem possa receber em 1 nível e dá +2 em Testes de Habilidade de Espírito (Persuasão) em pessoas que possam te enxergar.

10. Bom Senso: Às vezes, certas pessoas podem ter atitudes estúpidas, mas você certamente não é uma delas. Todas as vezes que o personagem for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer que ele pretende fazer uma burrice, evitando uma situação desagradável.

11. Comandante Inato: Você está sempre orientando seus companheiros e os preparando mentalmente, mesmo sem que eles percebam, porém, no menor sinal de ameaça, você consegue organizá-los rapidamente, de maneira que todos consigam se posicionar da melhor forma em um combate.

Desde que você esteja presente, todos os seus aliados recebem +2 em jogadas de Iniciativa. Uma vez por dia, quando estiver sendo organizada a ordem de iniciativa, você pode escolher um companheiro para ser o primeiro na ordem.

12. Controle de Multidões: Você tem dom da palavra, e uma aura que desperta a confiança das massas. Este dom permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso bem maior.

Concede +2 em Testes de Habilidade de Espírito (Persuasão) ao lidar com muitas pessoas (mínimo de 5 pessoas).

13. Coragem: Você é desprovido do medo convencional. Em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme.

Recebe +2 em Testes de Resistência contra Espírito (Intimidação).

14. Corpo Fechado: Sua pele parece de aço e, por mais que esteja ferido, raramente você demonstra sinais de lesões e cortes, sendo difícil até mesmo sangrar quando cortado.

Você recebe +2 em Teste de Resistência contra as condições Sangramento e Queimadura e, uma vez por dia, pode tornar uma falha em um destes testes em um sucesso.

15. Corpo Vigoroso: Você nasceu com um corpo mais rígido e enérgico, suas feridas se curam mais rápido e seu corpo aguenta muito mais esforço e ferimentos que o normal.

Sempre que passar de nível, caso queira, você pode rolar novamente o seu dado de vida para aumentar o seu valor máximo de Pontos de Vida. Ao terminar um descanso curto você sempre pode usar 1 dado de vida além dos que você já tem.

16. Determinação: O personagem é dotado de uma força de vontade em atingir seu objetivo que é inabalável. Seu objetivo pode até mudar conforme o andar da história, mas nada irá desanimá-lo ou abalar sua fé em atingir suas ambições. Qualquer agressão ou ações morais que afetariam o objetivo do personagem só o fazem reafirmar suas convicções, nunca recuando.

3 vezes por dia, concede um bônus de +3 em jogadas de acerto, dano ou Testes de Habilidade e Resistência, quando envolver o seu objetivo (que deve ser especificado nesta individualidade, sendo algo concreto e de fácil entendimento).

17. Emotivo: Você se sensibiliza facilmente com a dor dos outros e qualquer história triste o faz chorar. Isso faz com que sua interação seja mais fácil e que os outros sintam confiança em suas palavras e seus consolos.

Recebe +2 em todos os Testes de Habilidade de Espírito para lidar com pessoas amigáveis.

18. Empatia com Animais: Os animais não veem ameaça alguma em você, chegando até a considera-lo como um semelhante. Sua presença não afugenta animais e sua aproximação não os fará atacá-lo, desde que não sejam atacados ou provocados por você ou seus companheiros.

Ao encontrar com um animal selvagem, você pode fazer um Teste de Habilidade de Espírito CD 15, se passar e caso haja uma ameaça ou acontecimento importante, o animal tentará lhe avisar.

19. Faro Aguçado: Você tem um olfato com sensores capazes de farejar o mínimo odor. Quando identifica o cheiro de algo ou alguém, consegue seguir seu rastro, mesmo a grandes distâncias e em meio a outros cheiros, mas pode perder o alvo caso este modifique seu cheiro ou algo externo apague os rastros, como chuvas pesadas ou cheiros muito mais fortes interferindo a busca.

Você tem vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) relacionados ao olfato.

20. Físico Perfeito: Dando o devido tempo, seu corpo sempre se regenera bem dos ferimentos. Isso quer dizer que você sempre passa a impressão de nunca ter se ferido em luta, não tem nenhuma ou quase não tem marcas de ferimento.

O descanso curto, para você, tem uma duração mínima de 30 minutos.

21. Frieza: Seu personagem possui um grande controle das emoções, mesmo que você perca um braço, seja insultado ou veja um amigo morrendo, consegue conter suas emoções e continuar a agir com racionalidade.

Recebe vantagem em Testes de Resistência contra Sabedoria (Provocação) e é imune à condição “Enfurecido”.

22. Haki da Observação Inato: Você nasceu com grande aptidão no Haki da Observação. Fora de batalha, você pode usar a característica “Perceber Presença” do Haki da Observação.

Ao escolher esta individualidade, o Haki da Observação será automaticamente seu Haki principal e ao adquirir controle sobre o Haki da Observação ele recebe 2 Pontos de Ambição.

23. Homem das Dunas: O personagem é habituado ao deserto, sofre menos penalidades ao lidar com terreno arenoso, com a variação de temperaturas, aridez e escassez de recursos que o deserto oferece.

Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.

24. Homem das Montanhas: O personagem é habituado a colinas e montanhas, sofre menos penalidades ao lidar com declives e possui maior facilidade em escalar paredes e montes, com ou sem ajuda de equipamentos.

Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.

25. Homem das Neves: O personagem é habituado à neve e ao gelo, sofre menos penalidades com temperaturas severamente baixas e conhecimento para se abrigar (fazer iglus) e proteger durante nevascas, ou pescar em lagos congelados.

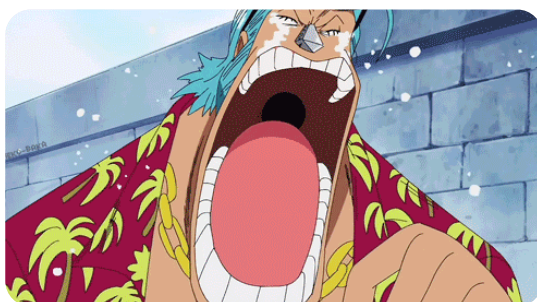
Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.

26. Homem das Selvas: O personagem sabe como sobreviver em uma floresta ou selva, evitando seus perigos naturais e extraíndo dela o que precisa para sobreviver. Isso inclui habilidades de caça e pesca, subir em árvores, dentre outras.

Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.

27. Homem do Campo: O personagem é habituado à vida campestre, sabe como cuidar de uma plantação e lidar com animais domesticados. Extrai seu sustento da natureza, mas não vive em conflito com seus perigos, em vez disso, procura usar a natureza a seu favor.

Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.



28. Homem dos Mares: O personagem é habituado ao mar, mas não como um pirata ou qualquer guerreiro. Ele foi um pescador, um ajudante, um marujo simples em alto-mar. Sofre menos ao lidar com tempestades, ondas, e outros efeitos climáticos que afetam os navios.

Neste terreno, o personagem recebe +1 em todos os Testes de Resistência e de Habilidade, jogadas de acerto e dano e o período de descanso curto e longo são reduzidos pela metade.

29. Imunidade: Seu corpo resiste naturalmente aos microrganismos que provocam doenças. Você nunca pegará uma doença ou infecção “naturalmente”. Se você for inoculado à força, seu corpo fará o possível para expulsar os agentes o mais rápido possível.

Você pode usar seu bônus de proficiência, caso já não possa, e adiciona +2 ao fazer Testes de Resistência de Constituição contra doenças.

30. Indomável: O personagem tem uma reação quase bestial toda vez que tentam prendê-lo de alguma maneira. Seja por correntes, agarrões, algemas ou poderes. Toda vez que se vê diante de uma situação como as citadas, o personagem recebe uma carga de adrenalina que lhe concede usar reação para poder realizar um ataque.

31. Instintos Animais: Talvez você tenha crescido em um local com culturas tribais ou em meio aos animais, talvez tenha combatido muitas feras, durante sua vida, ou só nasceu assim. O fato é que você se parece muito com um animal, às vezes, e têm instintos de sobrevivência aflorados.

Sempre que uma criatura assumida como inimiga estiver no seu campo de visão, você pode rolar um Teste de Habilidade de Espírito (Intuição) CD 15 para saber se ele é mais fraco, igualmente forte ou mais forte que você. Além disso, sempre que uma criatura intenciona te atacar, e estiver a até 18 metros de você, você consegue sentir e identificar a localização da criatura.

32. Invisibilidade: Você pode ficar invisível, não literalmente, apenas tem uma presença sutil e calma. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar contanto que permaneça praticamente imóvel. Durante um combate, pode se manter invisível apenas situacionalmente, de acordo com que o Mestre julgar possível.

Você pode usar seu bônus de proficiência, caso já não possa, e adicionar +2 ao fazer Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade).

33. Lábia: Você cria as histórias mais loucas e as pessoas acreditam. Capaz de convencer os demais de que o céu é de outra cor, apenas contando uma história, embora, nem todas as pessoas sejam idiotas.

Você pode usar seu bônus de proficiência, caso já não possa, e adicionar +2 ao fazer Testes de Habilidade de Espírito (Enganação).

34. Negativo: Você é negativo por natureza, sempre é pessimista e sempre espera o pior. Quando algo dá errado, você simplesmente aceita. Por definição nada que alguém faça, diga ou mesmo habilidades de Akuma no Mi podem deixar você depressivo ou sem querer agir, pois, não tem como ficar pior do que já é.

Você é imune às condições Apaixonado, Empoderado, Enfeitiçado, Enfurecido, Letárgico, Paralisado e Sonolento.

35. Olhos de Águia: Você possui olhos que não podem ser enganados e que enxergam perfeitamente até onde sua vista alcança podendo ler e identificar mesmo as menores letras e símbolos.

Você tem vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) relacionados à visão.

36. Pau-Para-Toda-Obra: Você buscou todas as áreas de conhecimento disponíveis para você, sabendo pelo menos o básico de cada uma dessas profissões e chegou até a praticar por um tempo cada ofício. Esta característica garante a você a possibilidade de aprender mais que uma profissão auxiliar.

Além da profissão que você escolheu na criação do seu personagem, escolha 2 profissões auxiliares, exceto arqueólogo, para ter a graduação “Amador” e subdivisão “Novato”. Conforme você evolui na sua profissão principal, você também aprende um pouco mais das outras. A cada graduação que você alcança na sua profissão principal, você alcança uma nova subdivisão nas profissões auxiliares escolhidas, só podendo aprender até a subdivisão “Veterano” da graduação “Amador”, com essa característica.

Nas profissões escolhidas por essa característica, o requisito de tempo necessário em livros para subir subdivisões e graduações é reduzido pela metade.

37. Perceptivo: Você não possui exatamente a apuração em um sentido físico, mas sim em sua capacidade de perceber tudo à sua volta. Consegue notar mais detalhes nas situações e ambientes e perceber pistas de estar entrando em uma armadilha.

Você é imune à condição “Surpreso”.

38. Preparação Para a Batalha: Você precisa de um pequeno ritual para conseguir extrair o ápice da sua determinação em um combate. Usando uma ação bônus para reproduzir uma mania (colocar uma bandana, acender um cigarro, arregaçar as mangas e etc.), durante 1 minuto, antes de saber se a jogada acertou ou não, você pode escolher dar o dano máximo em uma única jogada de ataque ou técnica.

Essa mania deve ser definida ao criar o personagem, caso ela não possa ser reproduzida por qualquer motivo, você não conseguirá se beneficiar dessa característica.

Depois de usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

39. Recuperação Espantosa: O personagem possui uma recuperação fora do normal, seja para dores ou para fadiga. Enquanto uma pessoa normal estaria de cama, recuperando-se de uma batalha, você já está ativo e pronto para a próxima.

O descanso longo, para você, tem uma duração mínima de 4 horas ou você pode optar por descansar 8 horas e recuperar 1 nível de exaustão a mais. Esta característica não acumula com outras que façam você recuperar níveis de exaustão, recuperando, no máximo, 1 nível de exaustão extra por descanso longo.

40. Resistência a Venenos: Em algum momento de sua vida, o personagem foi exposto a venenos perigosos e se recuperou, criando anticorpos para combatê-lo. Graças a isso, ele possui uma resistência maior a venenos, porém não é totalmente imune, podendo apresentar sintomas reduzidos ou parciais para venenos fortes.

Você pode usar seu bônus de proficiência, caso já não possa, e adiciona +2 ao fazer Testes de Resistência de Constituição contra venenos.

41. Resistência ao Álcool: Por algum motivo você adquiriu uma resistência maior ao álcool do que pessoas normais, podendo resistir aos efeitos da embriaguez.

Você tem vantagem em Testes de Resistência de Constituição contra a condição “Bêbado”.

42. Resistência ao Calor: O personagem não sente calor, ou melhor, o calor não lhe afeta como afeta outros personagens. Quando todo mundo estiver suando, ficando desidratado e cansado mais rápido, seu personagem ainda estará de pé normalmente.

Recebe invulnerabilidade à condição “Desidratado”, quando imposta por motivos climáticos e resistência a dano de fogo.

43. Resistência ao Frio: Você não sente frio com a mesma intensidade que os outros. Quando todo mundo estiver com três casacos e quatro meias, você provavelmente vai estar com uma camiseta leve estranhando o exagero dos outros.

Recebe invulnerabilidade à condição “Hipotérmico”, quando imposta por motivos climáticos e resistência a dano de frio.

44. Sensitivo: Seu personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas. Isso tem mais a ver com empatia entre seres vivos e racionais.

Recebe vantagem em todos os Testes de Habilidade de Espírito (Intuição).

45. Senso de Direção Impecável: Você possui uma bússola no cérebro. Nunca se perde, mesmo em labirintos ou castelos, sabe sempre de que lado fica o norte e de onde você veio.

46. Sorte: Você sempre terá uma chance um pouco melhor de que as coisas deem certo para você. Pode jogar novamente qualquer jogada de dado que tenha tido resultado 1, uma vez por dia.

47. Tesouro Precioso: Você tem um objeto, à sua escolha, que precisa proteger a qualquer custo, para você, ele significa sua própria vida. Pode ser um chapéu confiado a você pelo seu salvador, uma espada de uma amiga falecida ou um mapa de um tesouro submerso. O objeto não pode ser de grande valor econômico e precisa da aprovação do Mestre.

Enquanto estiver carregando seu tesouro, você recebe +1 em todas as suas jogadas de acerto, Testes de Habilidade e Resistência, em jogadas e testes feitos com a intenção de proteger o seu tesouro, você recebe +1 adicional. Caso veja o seu tesouro sendo destruído ou danificado, você deve passar em um Teste de Resistência de Espírito CD 18, para não ficar atordoado, o teste deve ser repetido no final de cada um dos seus turnos.

Caso o seu tesouro seja destruído ou desapareça, você recebe o defeito “Suicida”.

48. Versatilidade Superior: Foi ensinado a você, desde sempre, que conhecimento é poder. Levando esse ensinamento em mente, você sempre se manteve atento a tudo que pudesse aprender e ainda o faz.

Você pode escolher 2 perícias quaisquer para adicionar sua proficiência.

49. Voz de Todas as Coisas: Você nasceu com um poder de características únicas e muito misterioso. Em algumas situações, você é capaz de ouvir a “voz” de qualquer ser vivo e até objetos inanimados. Esse poder não necessariamente permite que você consiga se comunicar com outros seres vivos. Ao ver um objeto ou mesmo textos indecifráveis, você pode não ser capaz de ler ou entender, mas você consegue receber os sentimentos que queriam ser passados.

50. Zombador: Tudo para você é motivo de piada, principalmente quando está no calor de uma batalha. Qualquer característica diferente ou erro cometido por inimigos é um prato cheio.

Você recebe +2 em Testes de Habilidade de Sabedoria (Provocação) e pode tentar provocar uma criatura com uma ação bônus, duas vezes por dia.



DEFEITOS

Estas características também podem ser adquiridas por meio de situações durante o jogo ou superadas, conforme seu personagem evolui.

1. Amnésia: Você simplesmente não consegue guardar informação por muito tempo, mesmo que sejam coisas bobas ou muito importantes. Pode até esquecer que perdeu um braço.

Você tem desvantagem em qualquer Teste de Habilidade de Sabedoria.

2. Analfabeto: Você não foi devidamente alfabetizado na sua infância e não consegue ler absolutamente nada, o que pode vir a se tornar inconveniente em muitas situações, felizmente sempre é possível aprender a ler e escrever, independente da sua idade.

Você falha automaticamente em testes que utilizem a leitura e recebe -1 no seu valor de habilidade de Sabedoria.

3. Audição Ruim: Sua audição é reduzida por um defeito genético, sequela de uma batalha ou algum outro motivo.

Você tem desvantagem em Testes de Habilidade relacionados à audição.

4. Cego: Você não enxerga. O personagem compensa a perda da visão, tornando-se mais sensível aos outros estímulos sensoriais. Mas as imagens e as pistas visuais lhes passam despercebidas.

As ações que envolvam a coordenação visual e manual são muito difíceis de serem realizadas, sobretudo nas situações tensas. Você recebe desvantagem em Testes de Habilidade e Resistência relacionados à visão.

5. Churriado: Você tem muitos pontos positivos, mas a força física certamente não é uma delas, e por mais que você invista seu tempo em treinar seu corpo, para aumentar sua força física, o resultado vai acabar sendo só uma aparência melhor.

Você tem desvantagem em qualquer Testes de Habilidade ou Resistência de Força.

6. Cleptomaniaco: Você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, você irá roubar. Um cleptomaniaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

Se ignorar sua vontade de roubar, você recebe -1 em todas as suas jogadas até que roube o objeto cobiçado (não cumulativo).

7. Compulsivo: Existe algo que você precisa fazer constantemente e que lhe traz alguma gratificação emocional, normalmente um alívio de ansiedade e/ou angústia. São hábitos mal adaptativos que já foram executados inúmeras vezes e acontecem quase automaticamente. É comum que haja um "gatilho" ou situações que tragam sua compulsão à tona.

Se ignorar uma vez sua compulsão, você não consegue usar ações bônus até que a faça novamente. Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Sabedoria (Investigação).

8. Convencido: Seu tópico de conversação favorito é você mesmo. Você sempre tenta levar todas as conversas para o tópico das suas conquistas e sucessos, e nunca falha em tentar receber o crédito por qualquer coisa com a qual esteja remotamente relacionado. Você não consegue evitar lembrar de seus feitos.

Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Atuação).

9. Coração Mole: Você não aguenta ver os outros sofrerem e evita qualquer situação que implique em causar dor física ou emocional em alguém que não mereça ou não possa se defender.

Suas jogadas de ataque contra criaturas que possam te causar empatia recebem desvantagem.

10. Curioso: Você simplesmente é curioso demais em um assunto específico, sempre que algo te chama atenção sobre ele, você sente uma vontade incontrolável para descobrir tudo que pode sobre o assunto, muitas vezes deixando para trás o seu bom senso.

Caso você ignore esses mistérios você não consegue se concentrar em mais nada, recebe -1 em todos os Testes de Habilidade.

11. Demente: Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Por conta disso, não consegue aprender nada sozinho.

Você só consegue fazer treinamentos se houver um tutor para te ensinar, mesmo que o treinamento não especifique isso.

12. Dependente: Você se sente totalmente inseguro quando não tem seus companheiros para te ajudar ou proteger, pode ser por medo, insegurança ou por sempre querer se mostrar.

Enquanto não estiver com nenhum companheiro ou criatura que esteja cooperando contigo, dentro do seu raio de visão, você recebe -1 em todas as suas jogadas.

13. Depressivo: Você pode subitamente perder a motivação de viver ou de prosseguir em sua empreitada pelos seus sonhos, não há hora ou lugar para a tristeza profunda te atingir, podendo ser desde durante uma refeição e até no meio de uma batalha decisiva.

Sempre que houver um encontro contra inimigos, sua primeira jogada de ataque será feita com desvantagem, mesmo que você possua vantagem para fazer o ataque.

14. Distraído: Você tem dificuldade para se concentrar em alguma coisa. Consequentemente, seu personagem geralmente não possui o conhecimento necessário em várias situações.

Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Intuição e Percepção) e Sabedoria (História e Investigação).

15. Dívida de Jogo: Você deve uma quantidade absurda de dinheiro para uma ou várias personalidades muito poderosas e influentes, essa quantia é algo que você talvez nunca consiga pagar, além disso, os esforços de tentar passar seus credores para trás só aumentam a vontade de tentarem te pegar.

Independentemente de onde você esteja, você nunca está seguro e a qualquer momento podem surgir empregados e contratados dos seus credores para tentar te capturar.

16. Dupla Personalidade: Você possui uma característica rara, existem duas pessoas dentro de você, sendo uma delas a principal. Geralmente uma é bem diferente da outra e não compartilham memórias. Existe um gatilho para a segunda personalidade surgir, pode ser sempre que você dorme ou quando ficar muito irritado.

Você recebe -2 em todas as jogadas, quando uma das personalidades estiver no controle e +1 em todas as jogadas, quando a outra estiver no controle. Você decide qual recebe o bônus e qual recebe a penalidade.

17. Falta de Sorte: A vida parece sempre querer rir da sua cara, não importa o quanto você tente e se prepare, alguma coisa sempre acaba dando errada.

Uma vez por dia, o Mestre pode transformar uma rolagem bem sucedida em uma falha, essa rolagem pode ser sua ou de qualquer outro, desde que seja para atrapalhar sua vida.

18. Fantasiado: Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. Fantasias são sustentadas pelas convicções do personagem, portanto não é uma boa ideia tentar o contrariar.

Sempre que alguém for contrário ou não acreditar na sua fantasia, você recebe a condição **"Enfurecido"** e ataca a criatura que discordou da sua fantasia.

19. Fúria Incontrolável: Tudo é capaz de te irritar e provocar sua fúria, desde ataques que te causem dor até uma provocação infantil e que seja obviamente uma armadilha.

Você recebe desvantagem em Testes de Resistência contra Testes de Habilidade de Sabedoria (Provocação) e não pode ser acalmado por Testes de Habilidade.

20. Ganancioso: Você realmente ama dinheiro, talvez, o motivo que lhe fez partir para se aventurar nos mares. Sempre que alguém falar de formas de ganhar quantidades consideráveis de dinheiro, por um pedido, uma missão ou revelando a localização de um tesouro escondido, você não consegue resistir, caso perca a oportunidade, você é acometido por uma grande depressão.

Caso se recuse a ganhar, perca dinheiro ou chances de enriquecer, você recebe -1 em todas as suas jogadas por 1d6 dias.

21. Hipocondríaco: Quando qualquer pessoa fala de uma doença que você não conheça, mesmo se ela não existir, se você não passar em um Teste de Resistência de Constituição CD 16, logo após o próximo descanso longo, você começa a sentir os sintomas dessa doença por 1d4 dias.

22. Ignorante: Você acha que já possui quase todo o conhecimento necessário para atingir seus objetivos e, para o conhecimento que não tem, é só percorrer um caminho único, para você, outros conhecimentos são perda de tempo.

Você não consegue aprender, de forma alguma, nenhuma profissão, além da profissão escolhida na criação do seu personagem.

23. Ingênuo: Talvez falem alguns parafusos na sua cabeça, ou talvez você jamais tenha aprendido a separar a realidade da ficção. Não importa por que, você é extremamente vulnerável a mentiras sutis e meias-verdades.

Caso não seja algo muito absurdo, você recebe desvantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Intuição).

24. Linhagem Demoníaca: Você é filho ou descendente de qualquer grau de uma figura, conhecida em todo o mundo, considerada execrável por uma grande parte da sociedade e, talvez, até maioria. Quando aqueles que odeiam essa pessoa descobrem sua relação com ela, eles transmitem todo esse ódio para você.

Você recebe preconceito severo de qualquer pessoa que odeie o seu antepassado.

25. Má Fama: Você é infame. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar. Por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, além de terem grandes suspeitas sobre seus atos, seja de forma merecida ou não. Ao escolher este defeito, você pode definir uma alcunha inicial, com aprovação do Mestre.

Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Persuasão).

26. Medroso: O medo é seu companheiro constante, qualquer coisa possivelmente assustadora o impressiona e faz com que esbugalhe os olhos e grite, mesmo que você seja capaz de fazer o mesmo ou até superar ou que a criatura seja mais fraca que você.

Você é sempre o último nas ordens de iniciativa.

27. Megalomaniaco: Você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo.

Você com frequência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até o fim. Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Persuasão).

28. Mentiroso: Você sempre tenta se sobressair com suas mentiras, sempre que tiver a oportunidade de parecer melhor do que você realmente é, não há hesitação, mesmo que faça com que um oponente mais poderoso se interesse em tirar sua vida. Chega a mentir tanto que começa a ser desacreditado.

Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Enganação).

29. Monstruoso: Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas. Todos que possuem esta desvantagem, podem esconder sua monstruosidade com roupas adequadas.

Você ganha 1 nível (caso não tenha) ou aumenta 1 nível de preconceito.

30. Mudo: Um personagem mudo é incapaz de produzir fala, sendo preciso recorrer a outros meios para se comunicar, como a língua de sinais.

Você falha automaticamente em Testes de Habilidade que dependam da fala.

31. Narcisista: Você ama a si mesmo e está sempre cuidando da própria aparência com grande afinho. Sua aparência reflete no desempenho de suas performances, caso não esteja arrumado e se sentindo belo ou esteja sujo, mesmo as batalhas não serão travadas com grande vontade.

Quando você não está arrumado ou sujo, todos os seus Testes de Habilidade de Sabedoria sofrem -1 de penalidade.

32. Orgulho Cego: Você é incapaz de ignorar provocações e insultos de qualquer tipo direcionados a você, seus companheiros ou entes queridos, independentemente do quão a situação seja inapropriada para isso, podendo partir para a violência caso fique muito irritado.

Você falha automaticamente em Testes de Resistência contra Testes de Habilidade de Sabedoria (Provocação).

33. Obsessivo: Obsessão por algo material. Os jogadores que possuírem esse defeito terão na avaliação de suas aventuras uma análise interpretativa, na qual será avaliada as tentativas de se aproximar ou sustentar sua obsessão.

Caso você tenha ignorado sua obsessão, todos os seus Testes de Habilidade sofrem -1 de penalidade até que você volte a alimentar sua obsessão. Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Intuição).

34. Olfato Ruim: Você não pode sentir o cheiro e o gosto de nada direito, o que pode colocar você em perigo (por exemplo, sentir o cheiro de algo queimando). Para você, todo tipo de comida tem o mesmo gosto. Exceto pela aparência, você não pode dizer se um alimento está estragado.

Você tem desvantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Percepção) relacionados ao olfato.

35. Paranoico: Você não confia em ninguém, nem em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda, nem mesmo o tratamento de seus ferimentos. Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar que parece ser totalmente seguro.

Você precisa de, no mínimo, 2 horas para se acalmar e achar que está tudo certo, para começar um descanso curto ou longo.

36. Rosto Debochado: Sua cara incita o ódio e parece que sempre está fazendo graça às custas de todo mundo. Sempre que um combate se iniciar, quando não fizer diferença para as criaturas inimigas qual alvo escolher, elas sempre escolherão você.

37. Sedutor Incorrigível: Você não consegue resistir a fazer tentativas casuais para seduzir qualquer um que encaixe em seus critérios de parceiro sexual, mesmo que você possa não querer ter um relacionamento sério (ou qualquer relacionamento). Porém isso não significa que você é um bom sedutor.

Enquanto estiver na presença de seu interesse amoroso, você não consegue se concentrar e todos os seus Testes de Habilidade sofrem -1 de penalidade.

38. Senso de Direção Ruim: Você é tão ruim com senso de direção que pode se perder em um corredor sem portas ou janelas e não importa se seus amigos estiverem de olho em você, no primeiro deslize, você some da vista deles, como mágica.

Sempre que você não estiver em uma batalha e se deslocar de um lugar para o outro, andando ou correndo, você deve jogar um d6. Em um resultado 3 ou menor, você se perde e pode parar a até 500 metros de distância do ponto de partida. Caso você esteja acompanhado, você pode jogar o d6 duas vezes e escolher o resultado.

39. Sinceridade Excessiva: Você é incapaz de mentir, seja por valores morais ou simplesmente dificuldade em ocultar a verdade. E por mais que você se esforce para contar uma mentira, sempre será óbvio que não se trata da verdade.

Você tem desvantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Enganação).

40. Sonâmbulo: Você pode começar a andar e falar enquanto dorme. Você pode até lutar e agir como se estivesse consciente, mas acorda se sofrer qualquer dano e não se lembra de nada que tenha acontecido enquanto estava sonâmbulo.

Ao final de cada descanso, você deve fazer um Teste de Constituição CD 10 para saber se conseguiu descansar. Em caso de falha, você não se beneficia de nenhuma característica de um descanso longo.

41. Sonolência: Por algum motivo você está sempre com sono, não importa se dormiu normalmente no dia anterior ou se acabou de dormir. Em qualquer momento, exceto, talvez, durante batalhas, você pode cair no sono.

42. Sósia: Você é parecido com a descrição de outra pessoa, o que causa a confusão de identidades. Isso pode provocar inúmeras situações desagradáveis, ou mesmo perigosas, principalmente se o seu "outro eu" tiver péssima reputação ou estiver sendo procurado por algum crime.

43. Suicida: Você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários ou fazendo coisas de forma impensada.

44. Surdo: Você é totalmente surdo, incapaz de ouvir qualquer som. Isso pode ter ocorrido por um acidente, um ferimento antigo ou você nasceu assim.

Você falha automaticamente em Testes de Habilidade que dependam da audição.

45. Timidez: Você sente uma dificuldade enorme em lidar com pessoas, mesmo que você seja amigo delas, e tenta evitar situações sociais sempre que possível.

Você recebe -2 em Testes de Habilidade de Espírito (Atuação).

46. Trapalhão: Sempre que você se move, sai esbarrando em tudo pela sua frente ou tropeça no nada, não consegue carregar qualquer coisa sem que tudo acabe no chão.

Ao realizar uma falha crítica em uma jogada de ataque, você não só erra o golpe como também desencadeia um dos seguintes efeitos, de acordo com o Mestre:

👤 Acerta a si mesmo ou um aliado próximo, causando até 5 pontos de dano na criatura;

👤 Deixa a arma cair no chão;

👤 Tropeça e recebe a condição **"Caído"**.

47. Trauma Profundo/Fobia: Em seu passado você passou por uma situação traumática irreversível, desde uma perda terrível, ter sofrido agressões ou qualquer evento negativamente marcante.

Toda vez que você se depara com uma situação semelhante ou possui um gatilho que traga suas memórias à tona, você é tomado por perturbações nítidas que pode te impedir de realizar ações ou comprometer sua concentração, devendo fazer um Teste de Espírito CD 15, se passar no Teste, você supera momentaneamente o trauma, se falhar, todos os seus Testes de Habilidade sofrem -1 de penalidade, durante 1 minuto. Após esse tempo, você pode repetir o Teste.

48. Vício: Você é viciado em alguma substância que precisa estar presente no seu sangue. Desde álcool, nicotina, açúcar, drogas ilícitas, alimentos comuns ou compostos mais simples.

Sempre que você ignora o vício, o personagem deve arcar com as consequências da abstinência, que varia de acordo com o seu tempo de privação. Conforme o tempo passa, os efeitos se acumulam.

Ao final de um dia sem consumir a substância do seu vício, você não consegue se concentrar e recebe desvantagem nas jogadas de Destreza (Iniciativa). Ao final de dois dias, você não recebe nenhum benefício ao terminar um descanso curto. Ao final de três dias, você não recebe nenhum benefício de um descanso longo.

Independentemente da privação ou do tipo de vício, sua saúde está comprometida. Você recebe -2 em Testes de Resistência de Constituição.

49. Visão Ruim: Você tem uma visão defeituosa devido a um problema incorrigível, por exemplo, ser caolho, míope ou enxergar mal por algum outro motivo, você pode usar óculos para corrigir, mas quando o deixa cair ou o perde, a dificuldade de enxergar é clara.

Você tem desvantagem em Testes de Habilidade relacionados à visão.

50. Voz Fina: Você possui uma voz tão fina que chega a ser engraçada e não importa o quanto tente engrossar ou disfarçar e também não importa o seu tamanho ou aparência, nada impede que quem ouça sua voz ache a engraçada.

Você tem desvantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Intimidação), com criaturas que possam te ouvir.



5.6 CÓDIGOS DE HONRA

Estas são limitações impostas pelo próprio personagem, pode ter origem por um trauma, nascer com ele ou ser uma promessa, mas o importante é que essa é uma linha que define seu caráter, caso a ultrapasse, viver será como estar morto.

Quando as situações te conduzirem a ter que fazer essa escolha, manter o código lhe assegura bônus de experiência, quebrar seu código acarreta em perda de Pontos de Experiência iguais a quantidade de experiência que poderia ter sido ganha na situação, descontados da próxima distribuição.

A experiência adicionada ou removida tem o valor mínimo de **100** pontos e pode chegar até **5.000**, seu valor é determinado pelo Mestre.

Não é obrigatório a escolha de uma dessas características e só deve ser escolhido 1 único código por personagem, fazendo parte de como o jogador quer interpretar o seu personagem.

Como uma forma de ajudar o Mestre a entender as situações em que ele deve dar ou tirar Pontos de Experiência, ele pode tentar enquadrar as atitudes dos jogadores nas referências listadas na tabela “Seguindo seu Código”.

Seguindo seu Código			
Quebra do Código	Redução da Experiência	Respeito ao Código	Acréscimo de Experiência
Proteger Muitas Pessoas	Entre 100 e 500	Situações Comuns	Entre 100 e 1.000
Prol do Grupo	Entre 100 e 2.000	Prejudicando o Grupo	Entre 500 e 1.500
Proteger a Vida de Outrem	Entre 500 e 2.000	Prejudicando a Si Mesmo	Entre 1.000 e 2.000
Proteger a Própria Vida	Entre 1.000 e 3.000	Confrontando um Amigo	Entre 3.000 e 4.000
Ganho Próprio	Entre 4.000 e 5.000	Vida do Grupo em Risco	Entre 2.000 e 4.000
Sem Motivo Aparente	Entre 4.500 e 5.000	Própria Vida em Risco	Entre 4.000 e 5.000

Código da Gratidão: Quando alguém salva sua vida, ou de um ente querido seu, você deve oferecer seus serviços para realizar um desejo qualquer dessa pessoa, desde que não firam a sua moral e ética.

Código da Família (Sangue ou Consideração): Nunca desonrar as regras da sua família. Nunca levantar ferir sua família, a não ser que um membro tenha traído o código familiar. Buscar vingança implacável contra quem ferir, matar ou trair a sua família.

Código da Honestidade: Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam, sem uma justificativa muito plausível.

Código da Redenção: Jamais atacar sem necessidade nem tirar vidas, sempre aceitar um pedido de rendição e sempre poupar seus oponentes depois de derrotados ou inconscientes.

Código de Conduta: Nunca desobedecer a seus superiores, seja o Capitão da sua tripulação ou algum contratante de seus serviços. Sempre que seu superior lhe vetar ou mandar você parar uma ação, você obedece.

Código do Caçador: Nunca matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar). Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a pessoa ou criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista.

Código do Cavalheiro: Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie humanoide), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código do Combate: Nunca atacar um oponente indefeso. Nunca participar de uma batalha estando do lado de maior número (quando os números importarem) e que a desvantagem numérica crie uma diferença clara de força entre os lados.

Código do Líder: Você sempre deve proteger seus subordinados ou criaturas que estejam em seus cuidados. Quando existirem códigos disciplinares, para punir insubordinação ou atitudes reprováveis, você deve aplicá-los.

Código do Lutador: Nunca recusar desafio ou pedido de duelo. Quando perder uma disputa, deve buscar lutar novamente e vencer quem o derrotou, com grande determinação.

Código do Orgulho: Você nunca foge de uma luta e não suporta ser considerado um covarde. Mesmo se o inimigo se mostrar superior, você não demonstra medo e o enfrenta com todas as suas forças.

Código do Profissional: Caso receba um pedido relacionado à sua profissão, você se sente obrigado a ajudar. Mesmo que a pessoa não possa pagar, você aceita qualquer forma de recompensa ou dá alguma desculpa para poder efetuar o serviço.

Código do Protetor: Você não consegue atacar ou ficar quieto assistindo pessoas indefesas sendo atacadas. Como crianças, idosos, animais e pessoas incapacitadas.

Código dos Heróis: Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura, que não seja maligna e mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.

5.7 TREINAMENTO

Durante a aventura é possível adquirir novas habilidades, contanto que se gaste uma quantidade de tempo e esforço suficientes para isso. Sempre sendo necessário ter as ferramentas fundamentais para o aprendizado e alguém que seja hábil para ensiná-lo, quando for algo complexo, podendo ser até outro jogador.

REALIZANDO UM TREINAMENTO

Após o anúncio do treinamento desejado ao Mestre, já possuindo as ferramentas necessárias (por exemplo, uma lança para o treinamento “Lanceiro”), o jogador deve passar os dias exigidos pelo treinamento, investindo, pelo menos, 6 horas no treinamento.

Ao final de um descanso longo, quando estiver sendo feita a distribuição de experiência, o Mestre desconta os pontos necessários para aprender a habilidade. O jogador pode ter o **máximo de 5 Treinamentos Gerais** e quantos Treinamentos com Arma quiser.

Se em um único descanso não haja o número de pontos necessários, o Mestre vai abatendo a quantidade de Pontos de Experiência que o jogador quiser usar para o treinamento, reservando os Pontos de Experiência adquiridos, até que seja reunida a quantidade necessária.

Para que os dias de treinamento sejam considerados aproveitados, o jogador não pode ocupar seu dia com o exercício da sua Profissão e nem se envolver com batalhas.

Caso o jogador decida que vai passar vários dias treinando de uma vez, é necessário que ele possua dinheiro suficiente para cobrir todos os dias com pelo menos o “Estilo de Vida Modesto” e que possa arcar com as despesas extras que o treinamento possa exigir, podendo se alimentar e ter um local para descansar tranquilamente.

NECESSIDADE DE UM TUTOR

Alguns treinamentos exigem a presença de um tutor, esses treinamentos só podem ser iniciados quando o personagem do jogador encontrar um PdM que o Mestre diga ser hábil a ensiná-lo o treinamento pretendido.

Durante todos os dias e horas de treinamento, é necessário que o tutor esteja lhe auxiliando presencialmente. Tutores podem ser encontrados aleatoriamente ou serem prestadores de serviço de uma cidade ou aldeia, oferecendo seus serviços por um preço justo.

Tutores pagos cobram seus serviços por cada dia de ensino, geralmente, **o preço para cada dia é de R\$ 30.000** e esse valor não inclui o custo de equipamentos ou itens necessários para o treinamento. Desta forma, se um treinamento leva 10 dias, o valor final pago ao tutor será de R\$ 300.000.

Opcionalmente, é possível usar tutores (pagos ou não) para treinamentos que não têm essa exigência. Quando isso ocorrer, são diminuídos a quantidade de dias necessários pela metade, arredondado para cima. Por exemplo, um treinamento de 15 dias passa a demorar 8 dias.

TREINANDO

Diego tem um personagem com o “Estilo de Combate Ninja”, o Haru. Ele decide que Haru deve fazer o treinamento “Bom Nadador”, como atende aos requisitos de Habilidade (Força ou Constituição 14), ele avisa ao Mestre que vai começar a fazer este treino (que não requer um tutor) e passa a separar 6 horas de cada um dos dias estipulados para este treinamento (15 dias).

Durante o tempo de treinamento e posteriormente, houveram alguns momentos e batalhas que garantiram **Pontos de Experiência (XP)**, onde Diego pôde optar por usá-los no treinamento ou não.

Na primeira vez, Haru recebeu 500 XP e ele decidiu não investir esses pontos no treinamento, aumentando seus Pontos de Experiência de Ninja, normalmente.

Na segunda vez, Haru recebeu 1.500 XP e ele decidiu investir 1.000 XP para o treinamento e 500 para o “Estilo de Combate Ninja”.


Na terceira vez, Haru recebeu 3.500 XP e ele decidiu investir todos os pontos para o treinamento completando todos os 5.000 pontos, exigidos pelo Treinamento Geral, e podendo usar as características dele imediatamente.


REGRA ALTERNATIVA


O Mestre pode optar por usar uma regra alternativa para **substituir o uso de Pontos de Experiência** exigidos no aprendizado de todos os Treinamentos Gerais e com Armas. Essa regra não altera o tempo de treinamento, necessidade de tutor ou os requisitos de Habilidade exigidos.

Substituindo a regra de experiência, o Mestre tem a escolha de presentear ao jogador **“Pontos de Treinamento”**. Esses pontos são usados como recompensas por uma boa interpretação do personagem do jogador, respeitando traços de personalidade e cedendo aos seus defeitos. Para cada 1.000 Pontos de Experiência, é preciso consumir 1 Ponto de Treinamento. Por exemplo, um treinamento que exija 4.000 Pontos de Experiência pode ser aprendido gastando 4 Pontos de Treinamento.

Exemplos de Boa Interpretação: Ao demonstrar comprometimento com a história, respeitando individualidades e defeitos escolhidos nesse Capítulo, além da própria história criada para o seu personagem o Mestre pode conceder Pontos de Treinamento.

 Um personagem que tenha nascido em um local de extrema pobreza, ao simpatizar com um morador de rua, dando a ele algo para comer.

 Um personagem que tenha o defeito “Orgulho Cego” descida não fugir de um adversário claramente superior, para proteger seus companheiros.

 Um personagem que tenha a individualidade “Negativo” sempre se porte dessa maneira, aproveitando qualquer oportunidade para se colocar para baixo ou fazer um comentário pessimista.

TREINAMENTOS GERAIS

Algoz de Usuários de Akuma no Mi

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
36 dias	10.000	Não	Espírito 15

Após observar e ler sobre as Akuma no Mi, treinando a mente para estar pronto para as mais loucas habilidades e criando planos de combatê-las, você tem vantagem e pode adicionar sua proficiência em todos os Testes de Resistência contra os efeitos e condições de Akuma no Mi.

Quando você falhar em um Teste de Resistência contra uma habilidade de Akuma no Mi, você pode escolher ter sucesso, no lugar. Essa característica pode ser usada 3 vezes até você completar um descanso longo.

Ao final deste treinamento você consegue uma arma, à sua escolha, capaz de atingir qualquer usuário de Akuma no Mi em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo normais. O mestre determina como o jogador consegue essa arma e suas características, por exemplo, que o jogador encontrou um machado com dentes de kairoseki presos em sua lâmina.

Alquimista

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
135 dias	10.000	Sim	Sabedoria 17

Você recebe proficiência nos kits de veneno e herbalismo e se torna capaz de usar suas proficiências em testes específicos. Você se torna capaz de criar, extrair, identificar e manusear venenos e antídotos.

Todas as informações presentes no **Capítulo 8**.

Arte do Tempo

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	7.000	Não	Sabedoria 19

Você usa seu tempo lendo e aprendendo sobre os fenômenos climáticos. Após ganhar o conhecimento necessário, você começa a entender as causas e efeitos que levam à formação de nuvens, chuvas, tempestades, furacões, raios, ventos e outros fenômenos.

Quando alguém faz este treinamento, se torna apto a manipular o **Clima-Tact**, presente no **Capítulo 8**.

Ator

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	4.000	Sim	Sabedoria ou Espírito 16

Ao terminar este treinamento, você se torna a personificação do que quiser interpretar, tendo alta confiança nas próprias mentiras e histórias. Ao fazer um Teste de Habilidade de Espírito (Atuação ou Enganação), você obtém sucesso automático, no primeiro teste. Ao realizar um segundo teste, você recebe vantagem e, em um terceiro teste, recebe +2.

Esta característica se aplica em cada criatura, individualmente. Após os 3 primeiros testes, esta característica só pode ser usada novamente, com a mesma pessoa, após um intervalo de 24 horas.

Bom Nadador

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5.000	Não	Força ou Constituição 14

O personagem é capaz de realizar manobras e mudar a velocidade livremente, sem perder o controle do corpo dentro d'água.

O personagem recebe movimento de natação de 15 metros, não recebe penalidades de **criaturas não aquáticas**, pode manter sua respiração presa por até 10 minutos e recebe vantagem em Testes de Resistência de Constituição para manter a respiração presa, mesmo ao receber dano.

Usuários que comerem uma Akuma no Mi podem trocar esse aprimoramento pela mesma quantidade de Experiência gasta. Caso não tenha sido usado Pontos de Experiência para aprender este treinamento, o personagem recebe o que foi usado em troca (nova escolha da característica usada ou Pontos de Treinamento, por exemplo).

Botânico

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	8.000	Sim	Destreza ou Sabedoria 18

O personagem ganha um vasto conhecimento de grande parte da flora espalhada pelo mundo. Em Testes de Habilidade de História, Intuição, Investigação, Percepção, Prestidigitação e Sobrevivência, relacionados ao mundo vegetal, o personagem pode fazer os testes com vantagem.

O personagem também se torna apto a usar e cultivar as sementes **Pop Green**, presentes no **Capítulo 8**.

Brigão Experiente

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
3 dias	2.000	Não	Espírito 14

Você simplesmente ama brigar e provavelmente brigou a vida inteira. Chegou ao ponto que, facilmente, inicia uma briga por mero prazer.

Toda vez que seu personagem incita o início de um combate com uma Jogada de Habilidade de Sabedoria (Provocar), caso a criatura não passe neste Teste, a primeira jogada de dano de uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou à distância, contra esta criatura, causará o dobro do dano.

Combatente Montado

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	7.000	Não	Força ou Destreza 13

Você se torna um oponente perigoso de se enfrentar quando está montado, você é capaz de domar qualquer animal que não seja lendário ou abissal e que seja propício à montaria com um Teste de Habilidade de Espírito (Persuasão) CD 12 + o ND da criatura.

Enquanto estiver montado e não estiver incapacitado, você tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura desmontada que seja menor que a sua montaria.

Você pode forçar que um ataque direcionado a sua montaria seja direcionado a você, em seu lugar. Se sua montaria for alvo de um efeito que permita a ela realizar um Teste de Resistência de Destreza para reduzir o dano à metade, ao invés disso, ela não sofre qualquer dano se for bem sucedida no Teste de Resistência, e apenas metade se falhar.

Concentração Inabalável

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
24 dias	5.000	Não	Sabedoria ou Espírito 16

O personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade, aumentando assim suas chances de sucesso.

Consegue manter duas ações que necessitam de concentração e quando tiver que fazer Teste para manter a concentração jogue com vantagem.

Conhecimento Celestial

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
36 dias	5.000	Não	Sabedoria 15

Ao se deparar com **Dials** (presentes no **Capítulo 8**) você facilmente entende sua engenharia e mecanismos, mesmo que essas tecnologias sejam totalmente alienígenas para você.

Você sabe identificar e conhece a funcionalidade de cada dial só ao examiná-los por alguns segundos. Quando você usar um dial com a propriedade “Absorção Rápida”, que exigem uma ação “Preparar” para absorver um elemento ou impacto, você pode escolher usar sua reação no lugar. Você também pode apertar o botão do dial e acionar as funções “Absorção” ou “Liberação” com uma ação bônus.

Copiador

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	10.000	Não	Destreza ou Sabedoria 17

Seu personagem aprende a canalizar sua concentração para analisar de forma precisa outras criaturas e a movimentação dos seus músculos, notando até pequenos traços mais peculiares, entendendo a força e velocidade aplicada no processo.

Ao terminar de ver pelo menos 2 vezes uma técnica, seja de um “Estilo de Combate” ou de Akuma no Mi, você consegue replicar a mesma técnica, desde que tenha os mesmos requisitos necessários para ela ou consiga compensá-los de alguma forma.


Por exemplo, a técnica de espadachim “Santoryu: Oni Giri” requer 3 armas cortantes e não será possível replicá-la sem isso. Outro exemplo, é a técnica “Hiken” usada por usuários da Mera-Mera no Mi, embora você não seja capaz de criar fogo, desde que possua a quantidade de fogo (que o Mestre considere suficiente) para a técnica, com gases inflamáveis ou coisas similares, você será capaz de replicar a técnica.


Você é capaz de armazenar até 3 técnicas na sua memória e utilizá-las sempre que quiser, gastando a mesma quantidade de Pontos de Energia ou Usuário (à sua escolha) +2 pontos. A qualquer momento você pode escolher substituir uma das técnicas memorizadas por uma nova.

Corredor

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	5.000	Não	Força ou Constituição 15

Seu personagem adquire grande disposição e fôlego acima do comum para corridas. Independente dos seus atributos físicos. Ao terminar este treino, você pode escolher uma entre as 2 seguintes opções, abaixo:

 **Corrida de Obstáculos:** Não recebe penalidade de deslocamento por terreno difícil;

 **Corrida de Longa Distância:** Seu deslocamento normal se torna 15 metros.

Corpo de Guerreiro			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
120 dias	7.000	Não	Força ou Constituição 16

Ao completar este treinamento, você se torna um exímio guerreiro de combate corpo-a-corpo e recebe as seguintes características:

- Seu ataque desarmado se torna 1d8, caso já possua ou venha a possuir um outro ataque desarmado, prevalece o maior.
- Você adiciona aos seus Pontos de Vida Totais um valor igual a 5 vezes o seu modificador de Constituição (mínimo 5 PV).
- Você recebe a característica “Retomar o Fôlego” do “Estilo de Combate Lutador”. Caso já possua essa característica, você recebe 2 usos adicionais nela.
- Uma vez por dia, você pode escolher dar o dano máximo de uma jogada de ataque normal, desde que não seja um acerto crítico. Você recupera o uso desta característica após terminar um descanso longo.

Controle Corporal			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	7.000	Não	Destreza ou Constituição 16

Você recebe total domínio do próprio corpo, podendo manipular cada fio de cabelo. Consegue controlar seu metabolismo, tamanho corporal e seu cabelo ou pelos. Recebe as seguintes características:

- Pode controlar seu cabelo ou barba como uma mão, braço ou perna. Pode realizar técnicas ou ataques, que tenham como alcance “Toque”.
- Não recebe a condição “Impedido” sem estar com os cabelos presos ou cortados.
- Pode controlar o metabolismo e engordar em alguns minutos, conforme ingere uma grande quantidade de alimentos, ou emagrecer instantaneamente e ter uma forma esbelta.
- Caso seja um usuário de fruta Zoan e estiver na forma híbrida, pode modelar as proporções do corpo, para melhor atender certas situações. Desta forma, você pode modificar algumas habilidades (Força, Destreza e Constituição), conforme modifica o próprio corpo. Usando uma ação bônus, você pode assumir as seguintes formas:
 - Corpo Largo:** Reduz 2 pontos em Destreza e aumenta 2 pontos em Força, até o máximo de 22. Seu corpo fica maior e com mais potência nos membros.
 - Corpo Magro:** Reduz 2 pontos em Força e aumenta 2 pontos em Destreza, até o máximo de 22. Seu corpo fica mais magro e suas pernas aumentam.
 - Corpo Grande:** Reduz 2 pontos em Força ou Destreza e aumenta 2 pontos em Constituição, até o máximo de 22. Seu corpo fica maior, principalmente no tronco (não altera seus Pontos de Vida).

Desarmador			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
90 dias	7.000	Sim	Força ou Destreza 16

Com um treinamento especializado em desarmar criaturas que estejam empunhando qualquer tipo de arma, você se torna o pior pesadelo de qualquer espadachim ou atirador.

Você pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo, que substitui uma jogada de ataque comum e tentar desarmar uma criatura alvo. Que deve fazer um Teste de Habilidade de Força ou Destreza, que será comparado ao resultado da sua jogada, caso o resultado do teste da criatura alvo seja maior ou igual ao seu, ela não será desarmada. Caso o resultado seja menor, a arma que ela esteja segurando cairá em um espaço desocupado a até 1,5 metro da criatura desarmada.

Quando a sua jogada de ataque (que tiver a intenção de desarmar o alvo) tiver o resultado 20 na rolagem do d20, o alvo será desarmado sem a necessidade de um teste e, com uma ação bônus, você pode pegar a arma para você (caso possua no mínimo uma mão livre).

Diabo Vermelho			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	7.000	Não	Força ou Destreza 17

Após um árduo treinamento, seus golpes são tão poderosos que ao executá-los o atrito com o ar cria chamas que aprimoram seus ataques. Com uma ação bônus, seu ataque corpo-a-corpo desarmado, que tenha contato com o corpo da criatura atingida, recebe 2d6 de dano de fogo extra.

Ao final de cada turno em que está habilidade é usada, você recebe 2d6 de dano de fogo para cada jogada de ataque que você fez usando este treinamento, caso esteja usando Haki do Armamento nos ataques, recebe apenas 1d6 de dano de fogo.

Equilíbrio Perfeito			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
30 dias	5.000	Não	Destreza ou Espírito 13

Em condições normais, o personagem sempre consegue se manter em pé, mesmo em tremores muito intensos, independente de quão estreita é a superfície na qual ele está andando (uma corda esticada, uma saliência, um galho de árvore, etc.).

Sempre que fizer um Teste de Resistência para não ser derrubado, jogue com vantagem.

Especialista em Combate Aéreo

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
75 dias	5.000	Não	Força ou Destreza 15

Quando estiver no ar, se deslocar contra a gravidade, não haverá penalidade de 1,5 metro para cada 1,5 metro percorridos, você recebe vantagem em todas as suas jogadas de ataques enquanto estiver lutando no ar, em Testes de Resistência de Destreza e em testes para não cair.

Caso enfrente uma criatura que também esteja no ar, quando ela fizer um teste para não cair por causa de um de seus ataques, o teste é feito com desvantagem.

Se você usar técnicas que gastam Pontos de Energia ou de Usuário para receber movimento de voo, você pode escolher gastar 1 ponto a mais para receber deslocamento de voo de 9 metros por 1 minuto e se manter no ar.

Estrategista

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
90 dias	6.000	Não	Sabedoria ou Espírito 16

Você possui uma capacidade tática notável, consegue organizar melhor as tropas e fazer planos bem elaborados. Pessoas que seguem os planos feitos por você recebem um bônus de +2 em todos os Testes de Habilidade e Resistência enquanto os acontecimentos estiverem dentro do planejado.

Este bônus é perdido quando os personagens deixam de seguir o plano ou quando os acontecimentos se desviam muito do previsto.

Geppo (Gasta 3 Pontos de Energia)

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	10.000	Sim	Força ou Destreza 20


O usuário aplica grande força nas pernas e "chuta" o ar, assim se impulsionando usando apenas a resistência do ar com o poder de seus "chutes", essa técnica permite que o utilizador salte no próprio ar, ganhando movimento de voo igual ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno, podendo cruzar grandes distâncias sem nunca tocar o chão, ou fazer ataques rápidos e aéreos. Ao receber dano, o usuário deve fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 17 subtraído pelo seu modificador de Constituição, para não cair.


Hipnotizador


Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
150 dias	10.000	Não	Sabedoria ou Espírito 16

Você estudou a consciência humana e treinou para induzir a mente de criaturas a um estado de transe. Para isso, você desenvolveu uma forma de hipnose, atraindo totalmente a atenção do alvo de uma forma visual ou sonora, por exemplo, um pêndulo balançando ou uma música com mensagens subliminares. Este método deve ser único e deve ser aprovado pelo Mestre.

Usando uma ação, você obriga uma criatura a fazer um Teste de Resistência de Sabedoria CD 8 + seu modificador de Sabedoria + seu bônus de proficiência, se falhar, a criatura está hipnotizada até receber algum dano, acabe a duração ou que a hipnose seja encerrada pelo hipnotizador. Você pode realizar as seguintes ações em criaturas hipnotizadas:

 **Interrogar:** O hipnotizado deve responder sinceramente caso saiba a resposta da pergunta.

 **Iludir:** Faz o hipnotizado ver, ouvir e sentir o cheiro do que você quiser, até que haja indícios de que seja falso.

 **Comandar:** Faz com que o hipnotizado obedeça a ordens simples (andar, escrever, deitar, largar algo, dormir).

Alternativamente, o hipnotizador pode impor qualquer uma das condições presentes no Capítulo 10 ou criar novas condições, com a aprovação do Mestre.

Em caso de criaturas voluntárias não é necessário um Teste de Resistência. A criatura hipnotizada vai ter todas as características da condição e até sofrer dano. Caso o dano reduza os Pontos de Vida da criatura a 0, a criatura cai inconsciente, mas não é possível que ela morra.

Cada hipnose dura por 1 minuto e a criatura hipnotizada recebe +3 a cada novo teste contra qualquer tipo de hipnose, que dura por 24 horas. Só é possível atribuir uma condição por dia em cada criatura.

Improvisorador

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5.000	Não	Sabedoria 14

É possível arquitetar pequenas e grandes experiências ciente (ou não) dos resultados que elas podem causar. O personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar algo que ele adaptou.

O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria para ver se o improviso deu certo.

Jogador Experiente

Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
25 dias	2.000	Sim	Sabedoria ou Espírito 14

É a perícia para se participar de jogos de azar. Pode descobrir se o jogo está sendo de alguma forma manipulado, identificar melhor um mal jogador, ou "estimar as chances" em qualquer situação delicada.

Você recebe vantagem em Testes de Habilidade de Espírito (Intuição) durante jogos de azar.

Kamie (Gasta 7 Pontos de Energia)			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	7.000	Sim	Destreza 20

Esta técnica consiste em relaxar o corpo do usuário, deixando-o leve e flexível, sendo capaz de evitar os golpes do adversário mais facilmente. Usando uma reação, até o início do seu próximo turno, quando você for alvo de uma jogada de ataque, jogue um d20 adicionando seu modificador de Destreza ao resultado, se o número for maior do que o número do dado da jogada de ataque para te acertar, você desvia e não sofre dano.

Ao ser atingido por uma jogada de ataque, esta técnica se encerra automaticamente.

Ladrão			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	5.000	Não	Destreza ou Sabedoria 16

O ladrão é aquele que consegue entrar em qualquer lugar, roubar qualquer objeto e ainda sair sem ser percebido. Poucas pessoas conseguem agir de maneira tão furtiva. Ao terminar este treinamento, você recebe as seguintes características:

- Desde que o Mestre diga que é possível, você pode fazer um Teste de Habilidade de Destreza (Prestidigitação) CD 16 para tentar pegar um objeto específico na posse de uma criatura, sem que ela perceba. Em caso de falha, você pode repetir o teste para que ela não perceba a tentativa de furto.
- Caso exista, você pode fazer um Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) CD 14 para tentar achar um local onde os ladrões se reúnem, onde se pode comprar informações e equipamentos de difícil acesso.
- Você pode adicionar seu bônus de proficiência no uso de kits de disfarce, kits de falsificação e kits para abrir cadeado.

Leão da Lua			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
100 dias	6.000	Sim	Constituição 18 ou Espírito 17

Treinamento exclusivo e essencial para minks. Ao terminar este treinamento, o mink consegue se manter totalmente consciente enquanto está na forma Sulong.

Com este treinamento, ao final de 1 minuto, enquanto estiver na forma Sulong, o mink só recebe 1 nível de exaustão, ao final de 2 turnos.

Punho Bêbado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
75 dias	10.000	Sim	Constituição 17

Você treinou uma arte de combate exótica que faz com que tire proveito da aleatoriedade da embriaguez com golpes surpresa, simplesmente ficando parado ou se jogado no chão durante uma luta. Enquanto estiver embriagado você não consegue usar nenhuma característica de outros treinamentos que tenham como uma das opções de requisito Destreza ou Sabedoria. Sempre que estiver com a condição “Bêbado”, as características normais da condição são substituídas pelas seguintes:

- Seu movimento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.
- Se você não possuir um ataque corpo-a-corpo desarmado ele se torna 1d8 + seu modificador de Destreza, caso possua, prevalece o maior.
- Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você.
- Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado possuem vantagem.
- No início de cada um dos seus turnos, você deve jogar 1d12; em um resultado 4 ou menor, você não pode usar ações, ações bônus ou se movimentar; em um resultado 8 ou menor, você segue o seu turno normalmente; em um resultado 12 ou menor, você ganha uma ação adicional. A ação pode ser usada apenas para realizar as ações de “Atacar” (um ataque corpo-a-corpo desarmado, apenas), “Disparada”, “Esconder” ou “Usar um Objeto”.

Rastreador			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
30 dias	2.000	Não	Sabedoria 13

O personagem sabe rastrear pegadas, traços de fuga e juntar fatos do cenário para verificar rotas e saber com exatidão onde alvos se esconderam e fugiram. Serve tanto para animais quanto para criaturas inteligentes.

Recebe vantagem em Testes de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência).



Resistência à Kairoseki			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
120 dias	5.000	Não	Constituição ou Espírito 16

Treinamento exclusivo para usuários de Akuma no Mi. Com seu vigor ou força de vontade, mesmo sobre os efeitos de kairoseki, você ainda consegue se manter forte. Quando estiver com a condição **“Enfraquecido”**, apenas quando for aplicada pelo contato com kairoseki (não se aplica ao mar), as características normais da condição são substituídas pelas seguintes:

- ☠ O deslocamento de uma criatura enfraquecida diminui em -3 metros, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento. Seu deslocamento de natação se torna 0.
- ☠ A criatura não pode usar reações.
- ☠ A criatura fica incapacitada de usar qualquer habilidade ou característica recebida por uma Akuma no Mi.
- ☠ A criatura recebe desvantagem em Testes de Habilidade de Força.
- ☠ Quando usar uma ação para realizar um ataque, a criatura não pode realizar mais de 2 ataques em uma mesma rodada.
- ☠ A criatura tem desvantagem em Testes de Resistência de Força e Constituição.
- ☠ A condição encerra se a causa do enfraquecimento for removida.

Resistência à Kairoseki Superior			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	7.000	Não	Constituição ou Espírito 20

Ao adquirir esse treinamento, ele não é considerado na contagem do limite máximo de 5 Treinamentos Gerais.

Treinamento disponível apenas para quem já possuir “Resistência à Kairoseki”. Você consegue treinar ainda mais seu corpo e mente contra os efeitos do kairoseki. Quando estiver com a condição **“Enfraquecido”**, apenas quando for aplicada pelo contato com kairoseki (Não se aplica ao mar), as características normais da condição são substituídas pelas seguintes:

- ☠ O deslocamento de uma criatura enfraquecida diminui em -1,5 metro. Seu deslocamento de natação se torna 0.
- ☠ A criatura fica incapacitada de usar qualquer habilidade ou característica recebida por uma Akuma no Mi.
- ☠ A criatura recebe -2 em Testes de Habilidade de Força.
- ☠ A criatura tem -2 em Testes de Resistência de Força.
- ☠ A condição encerra se a causa do enfraquecimento for removida.

Robusto			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
120 dias	7.000	Não	Força ou Constituição 15

Seu máximo de Pontos de Vida aumenta em um valor igual a três vezes seu nível quando você adquire esse treinamento. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 3 Pontos de Vida adicionais.

Soru (Gasta 3 Pontos de Energia)			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	5.000	Sim	Força ou Destreza 20

O usuário impulsiona suas pernas contra o chão várias vezes rapidamente, aumentando explosivamente sua velocidade ao dar uma investida. Você adiciona 3 metros ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.

Tekkai (Gasta 3 Pontos de Energia)			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
180 dias	5.000	Sim	Força ou Constituição 20

O usuário enrijece os músculos do corpo por um curto período de tempo. Quando o “Tekkai” for usado, o usuário terá seu deslocamento reduzido a 0, até o final do seu próximo turno.

Você consegue endurecer o seu corpo para se proteger de danos de concussão, cortantes ou perfurantes com 10d8 Pontos de Vida Temporários, que são reduzidos a cada ataque. A proteção acaba quando os danos ultrapassarem o resultado dos dados ou no início do seu próximo turno.

Técnica Às			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
100 dias	5.000	Não	Força ou Destreza 14

Escolha uma Técnica de Combate ou uma Técnica Aprimorada da sua Akuma no Mi e receba vantagem nas jogadas de ataque que fizer com ela ou dará desvantagem em um Teste de Resistência que ela pedir. Ao usar esta técnica você também pode jogar o dado de dano duas vezes e escolher o maior.

Este treinamento pode ser feito para até 3 técnicas diferentes.

TREINAMENTOS COM ARMA

Aperfeiçoamento Bélico			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
90 dias	5.000	Não	Sabedoria 16

Você pode escolher uma das “Aptidões Bélicas” recebidas no Estilo de Combate Guerrilheiro pela característica “Mestre das Armas” (**Capítulo 3**), desde que você tenha proficiência em pelo menos uma das armas afetadas pela característica.

Você pode escolher até 3 vezes esse treinamento para receber “Aptidões Bélicas” diferentes.

Bombardeador			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
36 dias	7.000	Não	Destreza ou Sabedoria 16

Você treina com um canhão e aprende a mirar com projéteis de grande peso, mesmo com grande vento ou com o balançar de um navio.

Ao terminar esse treinamento, você se torna capaz de adicionar seu bônus de proficiência nas jogadas de acerto com lançadores de arpões normais e grandes, canhões de mão, horn, parrot, morteiro e com bazucas.

Ceifador			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
30 dias	7.000	Não	Força ou Destreza 13

Você aprende a realizar ataques que aproveitam a forma da foice e move o corpo acompanhando seu movimento com maestria.




Ao terminar este treinamento, você se torna capaz de adicionar seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque com foices, caso não possua.

Quando você ataca uma criatura que tem pelo menos uma cabeça, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo de dano cortante com a foice e o resultado for um 20 natural, você corta fora uma das cabeças da criatura. A criatura morre se não puder sobreviver sem a cabeça cortada. Uma criatura é imune a esse efeito se for imune a danos cortantes, não tiver ou precisar de uma cabeça, tiver Ações Lendárias, tiver mais de 100 Pontos de Vida durante o ataque ou o Mestre decidir que a criatura é grande demais para que o corte surta este efeito. Em vez disso, uma criatura sofre 2d10 de dano cortante extra do golpe.

Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma foice, você pode usar uma ação bônus para atacar novamente com a parte não cortante da foice.

Combatente Ardiloso			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	10.000	Não	Destreza ou Sabedoria 15

Você aprende a explorar a velocidade que armas curtas proporcionam, fazendo seus ataques serem inesperados e mortais. Ao terminar este treinamento, quando estiver empunhando adagas, kunais e kogatanas, você recebe as seguintes características:

-  Seus ataques corpo-a-corpo com adaga, kunai ou kogatana adquirem uma margem de acerto crítico de 18-20.
-  Usar o alcance máximo da propriedade arremesso das armas não impõem desvantagem.
-  Em cada um dos seus turnos, você pode realizar um ataque extra com uma ação bônus.

2º Grau	Adagas Voadoras		
	Utilizando todo o seu foco nos ataques, você lança três adagas, com o máximo de eficiência, potencializando o dano e sem chance de errar, forçando os projéteis a fazerem curvas até chegarem ao alvo. Cada adaga atinge uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance. Uma adaga causa 1d8 de dano perfurante ao alvo. Todos os projéteis atingem simultaneamente e você pode direciona-los para atingir uma criatura ou várias.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de raio, Linha
		Requisito	3 adagas, Ação
		Dano	1d8 de dano Perfurante (para cada adaga)
	Ataque Combinado Impossível		

Combatente Exótico			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
36 dias	5.000	Não	Destreza ou Sabedoria 14

Você começa a treinar com armas pouco conhecidas e que podem até trazer confusão aos seus inimigos. Ao terminar este treinamento, você se torna proficiente nas armas: chicote, mangual e zarabatana.

Seu primeiro ataque, feito com uma dessas armas, após jogar uma jogada para definir uma ordem de iniciativa, é sempre feito com vantagem.

Você também pode escolher uma arma cortante, de fogo, especial ou marcial qualquer para ser proficiente.

Combatente Versátil			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	5.000	Não	Destreza ou Sabedoria 15

Com este treinamento você treina sua mira e entende o funcionamento de armas de fogo. Ao terminar, todas as armas de fogo como pistolas e mosquetes são fáceis para você.

Você pode adicionar seu bônus de proficiência em todas as armas de fogo e em mais 2 armas quaisquer das categorias armas cortantes, de fogo, especiais ou marciais.

Espadachim Negro			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	10.000	Não	Força ou Destreza 17

Você cria maior força nas mãos e aprende a manipular armas de grande peso e tamanho em combate. Ao terminar este treinamento, você pode adicionar seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque com espadas montantes, caso não possua.

Ao realizar um ataque corpo-a-corpo com uma espada montante, você pode usar uma ação bônus para aproveitar o balanço da espada e realizar um ataque circular, realizando um ataque em todas as criaturas que estejam a até 1,5 metro de você, que sofrem apenas o dano da arma, sem o modificador, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

Enquanto estiver empunhando uma espada montante, você é capaz de usar seu tamanho, peso e resistência ao seu favor, usando uma reação você recebe +3 de bônus na sua CR e em Testes de Resistência de Destreza contra dano, até o final do seu próximo turno.

Guerreiro Atroz			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	10.000	Não	Força ou Destreza 15

Você cria maior força nas mãos e aprende a manipular armas de grande peso com facilidade. Ao terminar este treinamento, você se torna capaz de adicionar seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque com martelos de guerra, caso não possua.

Quando você fizer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um martelo de guerra e o resultado do d20 for 19 ou 20, A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Atordado”, até o final do próximo turno da criatura.

Ao usar uma Ação Versátil, você consegue desferir uma poderosa onda de choque com a técnica “Rompe Montanhas”, uma vez por turno.

1º Grau	Rompe Montanhas		
	Um golpe no chão que cria uma onda de choque causando um grande impacto. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A área afetada por esta técnica se torna um terreno difícil e o dano em estruturas é dobrado.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 3 metros de raio, Cone
		Requisito	1 Martelo de Guerra, Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

Lutar com Machado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	10.000	Não	Força ou Destreza 15

Após finalizar este treinamento, o uso do machado passa a ser natural e quase automático, se tornando uma extensão do seu próprio corpo. Recebe proficiência em ataques com um machado pequeno e com machado grande, caso não tenha.

Ao arremessar um machado pequeno, você recebe 1d6 adicional de dano. Ao realizar um ataque corpo-a-corpo com um machado grande, você pode usar uma ação bônus para aproveitar o balanço do machado e realizar um ataque circular, realizando um ataque em todas as criaturas que estejam a até 1,5 metro de você, que sofrem apenas o dano da arma, sem o modificador, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.



Arqueiro Treinado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	7.000	Não	Destreza 14

Você começa a treinar sua pontaria e destreza com arco e flecha. Ao finalizar este treinamento, você se torna capaz de adicionar o seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque com arcos.

Ao realizar uma jogada de ataque à distância com arco, você pode usar uma ação bônus para realizar mais uma jogada de ataque com arco.

Ao usar uma Ação Versátil, você consegue desferir várias flechas ao mesmo tempo com a técnica “Chuva de Flechas”, uma vez por turno.

1º Grau	Chuva de Flechas		
	Você dispara com grande velocidade várias fechas para cima e escolhe um ponto dentro do alcance do arco. Inúmeras flechas caem em uma saraivada vinda de cima. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 3 metros de raio, Cilindro
		Requisito	1 Arco, 30 Flechas, Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

Espadachim Treinado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
45 dias	5.000	Não	Força ou Destreza 14
Após finalizar este treinamento, você recebe proficiência em todas as armas cortantes, caso não possua, com exceção do machado grande.			
Ao usar uma Ação Versátil, você consegue desferir ataques cortantes voadores com a técnica “Lâmina Voadora”, uma vez por turno.			
1º Grau	Lâmina Voadora		
	Este ataque usa o próprio ar para aumentar a distância do seu alcance, realizando um balanço circular que cria um projétil em espiral na direção de uma criatura, com uma jogada de ataque à distância.		
	2 Ponto de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	1 Arma cortante, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

Lanceiro Treinado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Experiência	Necessidade de Tutor	Requisito
60 dias	7.000	Não	Força ou Destreza 14

Ao terminar um intensivo treinamento, você domina a arte da lança. Sendo muito mais mortal e aproveitando ao máximo as capacidades desta arma. Recebe proficiência em ataques com lança e tridente, caso não tenha.

Você se torna capaz de arremessar, com uma ação, lanças e tridentes em uma distância de 9/15 metros, a jogada de ataque pode ser feita com modificador de Força ou Destreza e o dano deste ataque recebe 2d10 perfurante extra.

Ao realizar um ataque corpo-a-corpo com uma lança ou tridente, você pode usar uma ação bônus para atacar novamente com a parte não cortante da lança ou tridente.

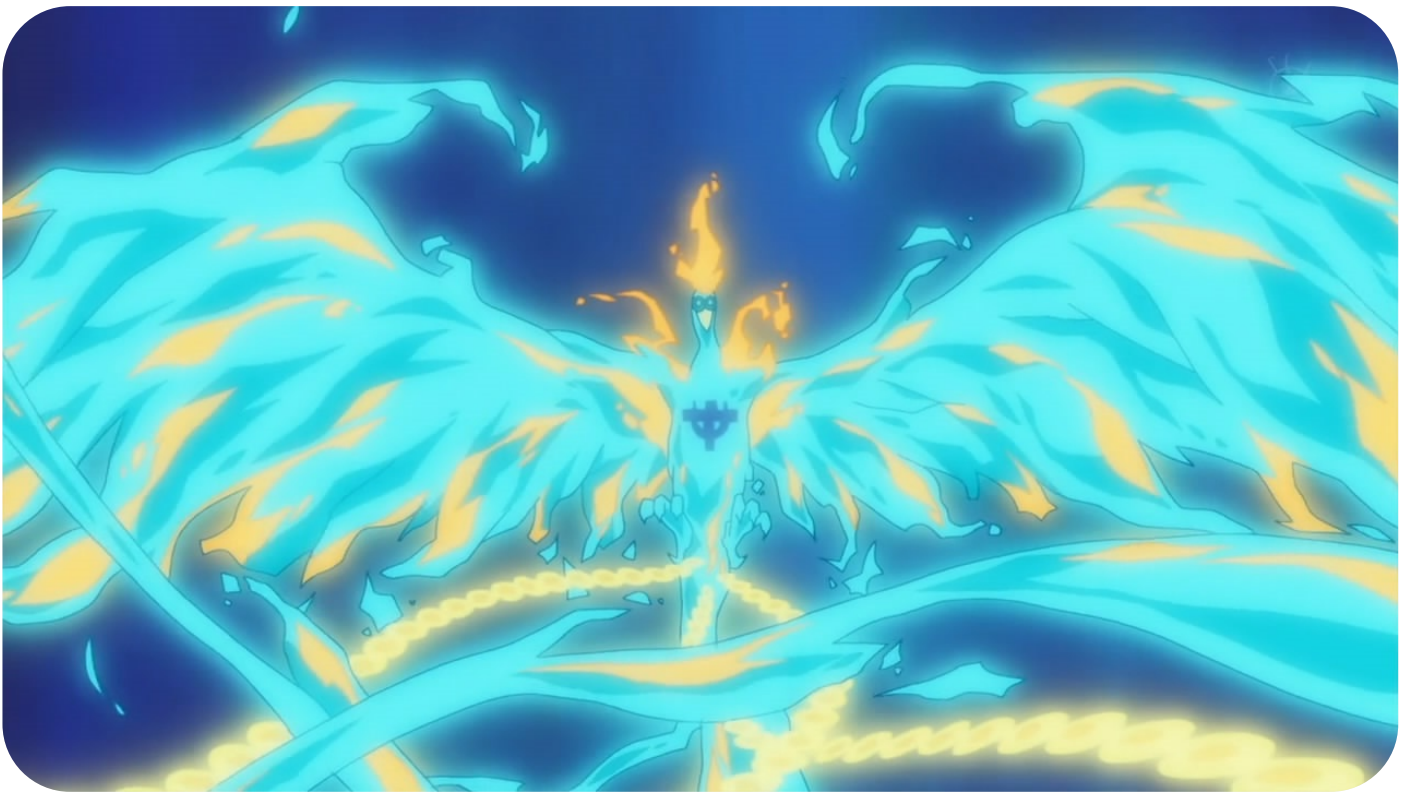
Ao usar uma Ação Versátil, você consegue desferir uma única estocada giratória com a técnica “Perfuração Giratória”, uma vez por turno.

1º Grau	Perfuração Giratória		
	Uma estocada certa enquanto gira em alta velocidade a lança ou tridente em direção a uma criatura. O alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Lança ou Tridente, Ação Versátil
		Dano	1d12 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			



CAPÍTULO 6

AKUMA NO MI



“Dependendo de como você treina suas habilidades, os poderes da Akuma no Mi podem se tornar extremamente fortes em batalha.”

— Crocodile

É dito que elas são frutos do “Demônio do Oceano” e que o segredo de seu poder está escondido na Grand Line. Por causa de sua raridade, inúmeros boatos foram criados em torno delas, tornando difícil dizer o que é ou não verdade a seu respeito. As pessoas comuns pouco sabem sobre elas. São classificadas em **Logia**, **Paramecia** e **Zoan**.

6.1 SOBRE AS AKUMA NO MI

Os frutos aparecem em diferentes formatos e cores, sendo sua única característica comum o fato de terem marcas de ondas gravadas em suas superfícies. Quando um usuário morre a Akuma no Mi renasce em uma fruta já existente e fica disponível novamente. Só existe uma Akuma no Mi idêntica ao mesmo tempo.

Apenas uma mordida é necessária para a transferência de poderes. Quando consumida, dá a quem comeu poderes e habilidades especiais, do qual eles logo se tornarão conscientes. Se uma pessoa dá a primeira mordida e uma outra come o resto, nada acontece, porque o poder foi absorvido na primeira mordida.

Como são muito raras e carregam um grande poder, seu preço é naturalmente muito alto e aumenta ainda mais de acordo com sua força. Quando são ingeridas, os poderes passam imediatamente para o usuário.

EVOLUINDO A AKUMA NO MI

Após comer uma Akuma no Mi, o personagem adquire instantaneamente habilidades incomuns, de acordo com as peculiaridades e capacidades específicas da fruta consumida. Entretanto, isto não garante que o personagem já inicie com o controle total destas habilidades. A força e controle sobre a Akuma no Mi aumentam gradativamente conforme o amadurecimento do personagem, recebendo Técnicas Aprimoradas por Nível de Usuário e, dependendo da fruta, Técnicas Auxiliares.

Quando o jogador comer uma Akuma no Mi, suas habilidades devem ser criadas pelo próprio jogador com a aprovação do Mestre, usando este capítulo como guia.

NÍVEL DE USUÁRIO

Ao se tornar um usuário de uma Akuma no Mi, você recebe técnicas, características, traços e Pontos de Usuário, de acordo com o tipo de fruta e seu **nível de personagem** (explicado no **Capítulo 3**). Por exemplo, se um personagem comer uma fruta estando no 6º nível de personagem, ele iniciará o Nível de Usuário também no 6º nível, recebendo todas as suas características e habilidades até o 6º nível.

Ao se tornar um usuário, é possível usar os poderes da fruta imediatamente, entretanto, para que possa ser adicionado o bônus de proficiência em qualquer jogada, é necessário que para cada Nível de Usuário recebido, acima do primeiro, o personagem passe 1 hora se adaptando à fruta. Por exemplo, se seu personagem estiver no 8º nível de personagem, no momento que comer uma Akuma no Mi, ele só poderá adicionar seu bônus de proficiência após passar 7 horas se adaptando à fruta. Caso a fruta seja consumida no 1º nível de personagem, não é necessário nenhum tempo de adaptação.

Além das características únicas das Akuma no Mi, conforme o personagem aumenta de nível, ele recebe técnicas de acordo com o tipo da fruta. Cada fruta apresenta tipos diferentes de evolução, esses traços são exemplificados mais a frente neste capítulo.

6.2 USANDO A AKUMA NO MI

Usuários são proficientes nas habilidades de sua Akuma no Mi e a habilidade de Espírito é a sua fonte de poder, sendo assim, ao realizar jogadas de ataque, Testes de Habilidade ou Resistência, seu modificador de espírito será essencial, junto com sua proficiência. O modificador de Espírito também será usado para Testes de Resistência contra suas habilidades de Akuma no Mi.

PONTOS DE USUÁRIO (PU)

Mesmo as habilidades das Akuma no Mi possuem o seu limite, gastando assim Pontos de Usuário (PU), que são o limitador do seu uso. Pontos de Usuário são recuperados totalmente após terminar um descanso longo. Conforme o personagem evolui, mais pontos são adquiridos, os **Pontos de Usuário são iguais ao dobro do seu nível de personagem**.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Em determinados níveis o seu personagem tem acesso a características especiais chamadas de “Técnicas de Akuma no Mi”, essas técnicas, quando usadas ofensivamente, são sempre consideradas como uma “jogada de ataque especial”, qualquer característica que beneficie uma “jogada de ataque” não se aplica às técnicas, a não ser que a descrição da característica ou técnica diga o contrário.

As Técnicas de Akuma no Mi só podem ser utilizadas uma vez por turno, mesmo sendo técnicas diferentes, exceto, quando na técnica estiver especificado que ela seja usada com uma ação bônus.

Você aprende uma técnica no momento em que há uma fusão entre imaginar o seu uso e o treino necessário para que o movimento seja dominado e efetivo durante um combate. Cada técnica é recebida em um determinado nível.

Todas as técnicas consomem Pontos de Usuário, quando os Pontos de Usuário acabam, não é mais possível executar técnicas provenientes da Akuma no Mi.

CD Akuma no Mi = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Espírito
Modificador de ataque = bônus de proficiência + seu modificador de Espírito

Em caso de ataques semelhantes a ataques físicos normais, como um soco ou o disparo de uma pistola as jogadas de acerto são feitas normalmente. Jogadas de ataque corpo-a-corpo são feitas com Força e à distância com Destreza ou com a Habilidade que o seu “Estilo de Combate” lhe possibilitar usar.

6.3 FRAQUEZAS

Após ingerir uma Akuma no Mi, o usuário se torna vulnerável às fraquezas específicas que anulam seus poderes e habilidades.

ÁGUA DO MAR

Dizem as lendas que os usuários de Akuma no Mi se tornam encarnações de maldições do mar. Por esse motivo, em troca de adquirir poderes sobre-humanos, estes usuários recebem uma grande fraqueza, a água marinha. Ao entrar em contato com a água do mar (em quantidade suficiente para submergi-los), o usuário fica com a condição **"Enfraquecido"** e completamente fraco, não conseguindo se mover e afundando no mar. O efeito é igual sob água doce ou qualquer outro líquido.

KAIROSEKI

A Kairoseki, Pedra do Mar ou "Oceanite" causa um efeito semelhante à água do mar, ao entrar em contato com um usuário, tornando seus corpos fracos e anulando seus poderes completamente, o usuário fica com a condição **"Enfraquecido"**. Objetos ou armas deste material geram o mesmo efeito, mas devem estar em constante contato.

INIMIGO NATURAL

Toda fruta do tipo Logia e algumas do tipo Paramecia tem em elementos e habilidades de outras Akuma no Mi uma fraqueza. No caso dos usuários de Logia, por transformarem seu corpo em um elemento da natureza puro, qualquer desvantagem, vinculada ao elemento que a fruta representa, também se torna presente.

Essas fraquezas podem fazer com que suas habilidades não funcionem ou sejam drasticamente prejudicadas, por exemplo, um usuário da Suna-Suna no Mi, ao interagir com água em seu corpo, não consegue se tornar intangível.

Existem também os casos de existirem outros usuários de frutas que sejam imunes às suas habilidades ou que ignorem suas características, por exemplo, o usuário da Magu-Magu no Mi, por possuir um calor mais intenso, queima o usuário da Mera-Mera no Mi ignorando sua intangibilidade.

6.4 TREINANDO SUA AKUMA NO MI

Conforme você treina sua fruta, você vai se tornando capaz de criar técnicas cada vez mais poderosas. Abaixo estão as regras para que seja possível criar essas técnicas de maneira fácil e de forma equilibrada.

As técnicas das Akuma no Mi seguem as mesmas regras das **Técnicas de Combate e Ataque Combinado**, presentes no **Capítulo 3**, deste livro.

PONTOS DE USUÁRIO E DANO

Para a criação de uma técnica de Akuma no Mi, por padrão, devem ser respeitadas as seguintes limitações de relação entre Pontos de Usuário e o dano que cada técnica pode aplicar.

- É adicionado 1d12 de dano em um único alvo para cada 1 Ponto de Usuário.
- É adicionado 1d6 de dano em múltiplos alvos ou em todas as criaturas que estiverem em uma área predeterminada para cada 1 Ponto de Usuário.

CRIANDO CONDIÇÕES COM A AKUMA NO MI

Algumas Akuma no Mi possuem a capacidade de impor efeitos em oponentes, causando condições presentes no **Capítulo 10**, mais a frente neste livro, ou criadas pelo próprio jogador com a aprovação do Mestre.

Cada condição presente no **Capítulo 10** possui um custo de Pontos de Usuário predeterminado ao ser empregada em técnicas. No caso de condições criadas pelo jogador, o Mestre deve determinar o custo.

O alvo da condição deve fazer um Teste de Resistência de Força, Destreza, Constituição, Sabedoria ou Espírito, dependendo da natureza da condição, não sofrendo o efeito se passar.

Em caso de condições em que nenhuma das habilidades normais se apliquem a Classe de Dificuldade será igual a 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Espírito.

CRIANDO TÉCNICAS AUXILIARES

Técnicas Auxiliares ajudam o usuário em combates e em muitas outras situações. Nem todas as Akuma no Mi irão conseguir proporcionar Técnicas Auxiliares. O Mestre decide quais frutas possuem Técnicas Auxiliares.

TÉCNICA AUXILIAR

Técnica adquirida no **3º, 11º e 19º nível**, gastam poucos Pontos de Usuário e não podem infligir dano diretamente. Causam condições ou possuem outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- Duração:** Instantâneo.
- Alcance:** De acordo com o jogador (alcance máximo de uma técnica de 5º grau).
- Requisito:** Ação Bônus ou Reação.
- Máximo de Pontos:** Até 15 Pontos de Usuário (mínimo 1 Ponto de Usuário).
- Dano:** Nenhum.

CRIANDO TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Técnicas são criadas pelo jogador de acordo com as propriedades da fruta e devem sempre ser aprovadas pelo Mestre. As técnicas são aprendidas de acordo com o nível do “Estilo de Combate” do personagem do jogador. Essas técnicas só podem ser usadas uma vez por turno.

TÉCNICA BASE (1º GRAU)

Recebida no **1º nível**, técnicas base são sempre adquiridas no momento em que se engole a fruta, podem infringir dano, causar condições ou possuir outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- 🍌 **Duração:** Instantâneo.
- 🍌 **Requisito:** Ação Versátil, Ação Bônus ou Reação.
- 🍌 **Máximo de Pontos:** Até 2 Pontos de Usuário.
- 🍌 **Dano Máximo:** 2d12 em um único alvo ou 2d6 de dano em múltiplos alvos.
- 🍌 **Alcance em Área (Esfera/Cilindro):** Uma esfera ou cilindro com alcance de até 1,5 metro de raio.
- 🍌 **Alcance em Área (Cone):** Um cone com alcance de até 3 metros.
- 🍌 **Alcance em Alvo Único:** Toque ou com alcance em linha de até 9 metros (ataque à distância ou Teste de Resistência).

TÉCNICA APRIMORADA (2º GRAU)

Recebida no **5º nível**, gastam Pontos de Usuário, podem infringir dano, causar condições ou possuir outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- 🍌 **Duração:** Instantâneo.
- 🍌 **Requisito:** Ação.
- 🍌 **Máximo de Pontos:** Até 6 Pontos de Usuário.
- 🍌 **Dano Máximo:** 6d12 em um único alvo ou 6d6 de dano em múltiplos alvos.
- 🍌 **Alcance em Área (Esfera/Cilindro):** Uma esfera ou cilindro com alcance de até 3 metros de raio.
- 🍌 **Alcance em Área (Cone):** Um cone com alcance de até 6 metros.
- 🍌 **Alcance em Alvo Único:** Toque ou com alcance em linha de até 12 metros (ataque à distância ou Teste de Resistência).

TÉCNICA APRIMORADA (3º GRAU)

Recebida no **10º nível**, gastam Pontos de Usuário, podem infringir dano, causar condições ou possuir outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- 🍌 **Duração:** Instantâneo.
- 🍌 **Requisito:** Ação.
- 🍌 **Máximo de Pontos:** Até 9 Pontos de Usuário.
- 🍌 **Dano Máximo:** 9d12 em um único alvo ou 9d6 de dano em múltiplos alvos.
- 🍌 **Alcance em Área (Esfera/Cilindro):** Uma esfera ou cilindro com alcance de até 6 metros de raio.
- 🍌 **Alcance em Área (Cone):** Um cone com alcance de até 9 metros.
- 🍌 **Alcance em Alvo Único:** Toque ou com alcance em linha de até 15 metros (ataque à distância ou Teste de Resistência).

TÉCNICA APRIMORADA (4º GRAU)

Recebida no **15º nível**, gastam Pontos de Usuário, podem infringir dano, causar condições ou possuir outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- 🍌 **Duração:** Instantâneo.
- 🍌 **Requisito:** Ação.
- 🍌 **Máximo de Pontos:** Até 12 Pontos de Usuário.
- 🍌 **Dano Máximo:** 12d12 em um único alvo ou 12d6 de dano em múltiplos alvos.
- 🍌 **Alcance em Área (Esfera/Cilindro):** Uma esfera ou cilindro com alcance de até 9 metros de raio.
- 🍌 **Alcance em Área (Cone):** Um cone com alcance de até 12 metros.
- 🍌 **Alcance em Alvo Único:** Toque ou com alcance em linha de até 18 metros (ataque à distância ou Teste de Resistência).

TÉCNICA APRIMORADA (5º GRAU)

Recebida no **20º nível**, gastam Pontos de Usuário, podem infringir dano, causar condições ou possuir outras finalidades. Possuem as seguintes características:

- 🍌 **Duração:** Instantâneo.
- 🍌 **Requisito:** Ação.
- 🍌 **Máximo de Pontos:** Até 15 Pontos de Usuário.
- 🍌 **Dano Máximo:** 15d12 em um único alvo ou 15d6 de dano em múltiplos alvos.
- 🍌 **Alcance em Área (Esfera/Cilindro):** Uma esfera ou cilindro com alcance de até 12 metros de raio.
- 🍌 **Alcance em Área (Cone):** Um cone com alcance de até 15 metros.
- 🍌 **Alcance em Alvo Único:** Toque ou com alcance em linha de até 21 metros (ataque à distância ou Teste de Resistência).

ATAQUE COMBINADO

As técnicas de Akuma no Mi seguem as mesmas regras das técnicas de combate para o uso de Ataque Combinado.

DURAÇÃO DE UMA TÉCNICA

Toda técnica criada deve ter sua duração como “Instantâneo”, não se prolongando por mais tempo além do necessário para sua execução. Ao escolher causar um efeito com a técnica, sua duração pode variar de acordo com o efeito escolhido.

GERENCIANDO O DANO DA TÉCNICA

Por padrão, toda técnica ofensiva que tenha alvo único deve causar dano com d12 para cada ponto gasto, e técnicas que causem dano em uma grande área como esfera, cilindro ou cone causam dano com d6 para cada ponto gasto.

Porém, em caso de técnicas que não possuam alvos únicos, mas tenham um alcance pequeno que englobe poucas criaturas ou outras limitações de alcance, é possível trocar o dado de dano para d10 ou d8, ao invés de d6. Os casos mais comuns são:

- A técnica causa dano apenas em criaturas que acertem você, até seu próximo turno (d10);
- A técnica causa dano apenas em criaturas que façam alguma ação específica, até seu próximo turno (d10);
- A técnica causa dano em criaturas dentro de uma linha reta, de até 1,5 metro de largura e 9 metros de comprimento (d10);
- A técnica causa dano apenas nas criaturas que estejam a 1,5 metro de você (d8);
- A técnica causa dano apenas nas criaturas que estejam a 1,5 metro do espaço em que você se desloca (d8).

Técnicas com essa característica **não podem ter seu alcance aumentado** de nenhuma forma.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Por padrão, toda técnica que tenha como um dos objetivos causar uma condição ou efeito **deve exigir um Teste de Resistência**, para que a criatura receba as consequências apenas no caso de falhar no teste.

TÉCNICAS EM ÁREA

Quando uma técnica que atinge mais de uma criatura causa dano, é necessário que as criaturas façam um Teste de Resistência escolhido pela técnica (geralmente Destreza) para receber metade ou todo o dano.

Quando, além do dano, a técnica também pedir um Teste de Resistência para causar condições e efeitos, somente as criaturas que falharam no primeiro teste contra o dano devem ser bem sucedidas no novo teste, para não receber a condição ou efeito. As criaturas que passaram no primeiro teste não são afetadas.

6.5 ADICIONANDO OUTROS EFEITOS

Uma técnica pode englobar mais situações e resultados do que as condições podem proporcionar. A seguir, existem alguns efeitos que uma técnica pode ter. Elas aumentam ou diminuem o custo de Pontos de Usuário, mas **nunca devem ultrapassar o limite máximo de pontos que cada técnica possui, de acordo com seu grau** (exceto se o efeito disser o contrário).

Os exemplos abaixo são as características mais comuns, que um jogador pode querer adicionar às suas técnicas, e para ajudar Mestres e jogadores a balancear a criação das técnicas. Caso queira, o jogador pode criar outros efeitos que não estejam citados aqui, com a aprovação do Mestre.

AUMENTO NO CUSTO

Independente do efeito escolhido para a técnica, não é possível ultrapassar o limite de dano da técnica que cada grau possui.

CONTROLE

São efeitos que abrangem tanto o controle do usuário com sua própria técnica quanto o controle do campo de batalha.

Adicionar Condição	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de impor uma condição à uma criatura.
Detalhes	Caso a condição escolhida não possua uma duração própria, ela dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada. Uma condição deve sempre exigir um Teste de Resistência para que a criatura possa não sofrer seus efeitos.
Exigência	Nenhuma.
Custo	O mesmo valor de PU da condição (Capítulo 10).
Exemplo	“...A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para não receber a condição...”

Adicionar Empurrão	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de empurrar uma criatura.
Detalhes	Para ser empurrada, a criatura deve falhar em um Teste de Resistência (geralmente de Força). Não é possível empurrar uma criatura de categoria de tamanho maior que “Grande”. Para cada 3 metros que uma criatura é empurrada, caso ela bata em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 1d8 de dano de concussão extra, até o máximo de 6d8. Esse dano é aplicado apenas uma vez e não é necessário que a criatura empurrada percorra todo o alcance do empurrão para receber o dano máximo possível de cada empurrão.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU para cada 3 metros de alcance.
Exemplo	“...O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância de você, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano de concussão extra...”

Adicionar Vantagem/Desvantagem	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de atribuir para uma criatura vantagem ou desvantagem em um dos próximos tipos de jogadas: jogada de ataque, Testes de Habilidade ou Testes de Resistência.
Detalhes	Deve ser escolhido apenas um dos tipos de vantagem/desvantagem possíveis para a técnica, que dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU.
Exemplo	<i>“...Com o seu discurso você gera uma forte motivação em uma criatura que possa te ouvir, até o final do próximo turno dela, o próximo Teste de Habilidade que ela fizer recebe vantagem...”</i>

Aumentar Alcance	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar o seu alcance em uma jogada de ataque à distância.
Detalhes	Esse efeito não aumenta a quantidade de alvos da técnica.
Exigência	Técnicas que usem um alcance em “Linha” e façam uma jogada de ataque.
Custo	1 PU para cada 6 metros adicionais.
Exemplo	<i>“...Atingido uma criatura, dentro do alcance da técnica, com uma jogada de ataque a distância...”</i>

Aumentar Área	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar a área de ação de uma técnica.
Detalhes	Esse efeito pode ser aplicado a qualquer área, como “Cone”, “Esfera”, “Cilindro” ou “Linha”.
Exigência	Técnicas que afetem uma área.
Custo	1 PU para cada 3 metros adicionais.
Exemplo	<i>“...Libera um líquido escorregadio no chão, toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza para não receber a condição...”</i>

Aumentar Classe de Dificuldade	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar a Classe de Dificuldade (CD) de uma técnica.
Detalhes	Caso a técnica exija 2 Testes de Resistência, deve ser adicionado PU na técnica para cada teste.
Exigência	Técnicas que exijam um Teste de Resistência, no mínimo.
Custo	1 PU para cada +1 adicionado à CD da técnica (até o máximo de +2).
Exemplo	<i>“...Pode intensificar essa técnica usando 2 Pontos de Usuário para adicionando +2 na CD imposta...”</i>

Condição/Efeito em Área	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de impor uma mesma condição em todas as criaturas dentro de uma área.
Detalhes	Caso a técnica cause dano, apenas as criaturas que falharem no Teste de Resistência contra o dano poderão ser afetadas pela condição ou efeito, fazendo outro Teste de Resistência contra a condição ou efeito, normalmente.
Exigência	Técnicas que afetem uma área.
Custo	Valor de PU igual ao grau da técnica. Por exemplo, uma técnica de 3º grau aumenta em +3 o custo. Caso seja utilizado em uma Técnica Auxiliar, para saber seu custo, ela será considerada com o mesmo grau da técnica de maior grau que mais se aproximar ao seu alcance. Por exemplo, se tiver alcance de um cone com 7,5 metros, terá o mesmo custo de uma técnica de 3º Grau (alcance máximo de um cone de 9 metros).
Exemplo	<i>“...A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Constituição deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição...”</i>

Condição/Efeito Extra	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de impor duas condições, dois efeitos ou um efeito e uma condição.
Detalhes	Técnicas podem ter no máximo 2 condições.
Exigência	Técnicas que já tenham uma condição ou efeito.
Custo	O mesmo valor de PU da condição ou efeito adicionado.
Exemplo	<i>“...A criatura atingida deve passar em um Teste de Resistência de Força para não ser empurrada por 3 metros e um Teste de Resistência de Constituição para não receber a condição...”</i>

Criar Lacaio	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de criar algo parecido com uma criatura viva.
Detalhes	A criatura dura até 1 minuto, recebe as características presentes na tabela “Lacaio” abaixo, pode usar uma ação para “Atacar” (apenas 1 vez), “Ajuda”, “Usar um Objeto” ou “Agarrar” e possui a mesma ordem no turno de combate que você. As características tidas como “(Base)” podem ser melhoradas com o uso de efeitos, gastando a mesma quantidade de Pontos de Usuário e que duram enquanto a criatura durar (PVs temporários são adicionados como PVs normais).
Exigência	Nenhuma.
Custo	8 PU.
Exemplo	<i>“...Você cria um clone de areia com a mesma aparência que a sua e características de acordo com a tabela...”</i>

Lacaio		
Classe de Resistência (Base): 15	Pontos de Vida (Base): 50	Deslocamento (Base): 9 metros
Valores de Habilidades iguais aos seus (Apenas para propósitos de Testes de Habilidade e Resistência)		
Características	Invulnerabilidade a Dano: Veneno. Invulnerabilidade à Condição: Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado, Exausto, Paralisado e Petrificado.	
Ataques	Ataque (Base): Ataque Corpo-a-Corpo: +9 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: 12 (1d12+5) de dano.	

Controle Cirúrgico	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de manter criaturas aliadas seguras na área da sua técnica.
Detalhes	Ao executar uma técnica, você pode escolher um número de criaturas igual ao seu modificador de Destreza (mínimo de uma criatura), dentro da área da técnica, para não sofrer nenhum dano ou condição.
Exigência	Uma técnica que obriga outras criaturas a realizarem um Teste de Resistência para não sofrer dano ou condição.
Custo	1 PU.
Exemplo	“...Ao realizar esta técnica você pode escolher um número de criaturas igual ao seu modificador de Destreza (mínimo de uma criatura) dentro da área da técnica para não sofrer...”

Duração Prolongada	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de estender a duração de condições ou efeitos.
Detalhes	No caso de técnicas que imponham um Teste de Resistência, a criatura pode repetir o teste para resistir ao efeito ou condição, ao final de cada turno. Se a técnica tiver mais de uma condição ou efeito, o Mestre decide quantas serão prolongadas e você pode gastar mais 1 PU para adicionar as não inclusas.
Exigência	A técnica deve ter algum efeito ou condição.
Custo	4 PU para o primeiro minuto e 2 PU para cada minuto posterior.
Exemplo	“...Recebe -3 metros de deslocamento normal, enquanto a técnica durar. A criatura pode repetir o teste ao final de cada turno dela e encerrar o efeito...”

Falha Automática	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de impor de forma absoluta uma condição ou efeito que, normalmente, exigiria um Teste de Resistência.
Detalhes	Caso a técnica exija 2 ou mais Testes de Resistência, deve ser adicionado PU separados para cada teste que você queira a falha automática.
Exigência	Possuir uma condição ou efeito que custe 3 PU ou menos e que exija um Teste de Resistência.
Custo	Metade dos PU (arredondado para cima) da condição escolhida para falha contra uma criatura ou 6 PU para falha contra mais de uma criatura.
Exemplo	“...Toda criatura Grande ou menor dentro do alcance da técnica é empurrada por 3 metros...”

Técnica Dominada	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de alterar livremente o custo de PU em cada uso.
Detalhes	Você pode escolher a quantidade de PU, dependendo da sua necessidade, podendo ultrapassar o limite máximo de PU imposto pelo grau da técnica em até 1 ponto (pode dar o dano ou cura máxima que a técnica normalmente teria com o custo de 1 ponto a mais, que excede o limite de pontos da técnica).
Exigência	Técnicas que causem dano, cura ou Pontos de Vida Temporários.
Custo	1 PU.
Exemplo	“...Você pode gastar 1 Ponto de Usuário para adicionar 1d12 de dano, até um dano máximo total de 6d12...” (2º grau)

Técnica Rápida	
Efeito	Concede à técnica a possibilidade de tornar sua execução possível com uma “Ação Bônus” ou “Reação”.
Detalhes	A técnica que recebe esse efeito não pode mais ser usada com uma “Ação”.
Exigência	Técnicas que tenham o requisito do seu uso como “Ação”.
Custo	Valor de PU igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 5º grau aumenta em +5 o custo).
Exemplo	“...Ao ser alvo de uma jogada de ataque de uma criatura, você pode usar sua reação para criar uma lança de sombras que surge do chão e atravessa a criatura em uma jogada de ataque corpo-a-corpo...”

OFENSIVO

São efeitos que tem como propósito potencializar diretamente jogadas de acerto e dano.

Acerto Automático	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de acertar automaticamente o alvo, sem a necessidade de jogar dados.
Detalhes	Técnicas que possuam essa característica não podem realizar acertos críticos.
Exigência	Técnicas que façam jogadas de ataque para acertar.
Custo	4 PU.
Exemplo	“...Dispara um projétil de energia que acerta uma criatura sem chance de errar...”

Adicionar Crítico	
Efeito	Concede à técnica um aumento na margem de acerto crítico.
Detalhes	Um acerto crítico dobra todos os dados de dano da técnica.
Exigência	Técnicas que façam jogadas de ataque para acertar.
Custo	1 PU para tornar a margem de acerto crítico em 19-20 ou 3 PU para 18-20.
Exemplo	“...Em uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma margem de acerto crítico 19-20...”

Ataque de Cerco	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de dar o dobro do resultado do dano em objetos e estruturas.
Detalhes	Não tem efeito em objetos que estejam sendo vestidos ou carregados por uma criatura.
Exigência	Nenhuma.
Custo	2 PU.
Exemplo	“...Quando atinge um objeto ou estrutura com esta técnica, o dano é dobrado...”

Aumentar Acerto	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar a jogada de acerto de uma técnica ou jogada de ataque.
Detalhes	Pode ser usado como uma Técnica Auxiliar para aprimorar outras técnicas ou como parte de uma técnica fixa. Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Técnicas que façam jogadas de ataque para acertar.
Custo	1 PU para cada +1 adicionado em jogadas de acerto (até o máximo de +3).
Exemplo	“...Cria uma esfera flutuante de luz que gera uma explosão ofuscante e auxilia em +2 a próxima jogada de acerto de uma criatura à sua escolha. Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada...”

Criar Arma	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de criar uma arma com dano próprio e com as mesmas propriedades de uma arma existente no Capítulo 8 .
Detalhes	Você recebe proficiência nas armas criadas e pode escolher o modificador das jogadas de acerto. A arma dura até o início do seu próximo turno. A arma criada pode atender os requisitos de características e técnicas, dependendo de qual tipo de arma escolhida na criação (arma cortante, arma de fogo, arma especial, arma marcial ou munição).
Exigência	A técnica não causa dano diretamente. Ou seja, ela adiciona dano a outras jogadas de ataque normais, mas não pode causar dano durante sua própria execução.
Custo	1 PU para cada 1d8 de dano (não deve ser adicionado nenhum modificador ao dano). Máximo de 4 PU.
Exemplo	“...Você cria uma espada de luz, durante a duração da técnica, pode realizar jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma...”

Dano Adicional (Jogadas de Ataque ou Técnicas)	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de acrescentar dano extra em jogadas de ataque ou outras técnicas.
Detalhes	O tipo de dano adicionado varia de acordo com as propriedades da Akuma no Mi.
Exigência	A técnica não pode causar dano diretamente. Ou seja, adiciona dano a outras técnicas ou jogadas de ataque normais, mas não pode causar dano durante sua própria execução (ação, reação, ação bônus e etc.).
Custo	1 PU para cada 1d12 de dano adicional em uma única criatura ou 1d6 de dano em mais de uma criatura. Máximo de 3 PU em jogadas de ataque normais.
Exemplo	“...Consegue adicionar 2d12 de dano de fogo extra em qualquer outra técnica, que faça uma jogada de ataque...”

Dano Contínuo	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de continuar causando dano em uma área predeterminada, no primeiro turno de cada criatura e no início de cada turno seguinte.
Detalhes	O máximo de dados de dano que uma técnica com essa característica pode causar por turno é igual ao número do grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 5º grau pode causar no máximo 5d6 de dano por turno).
Exigência	Uma técnica que cause dano em uma área fixa e uma duração de no mínimo 1 minuto (Duração Prolongada).
Custo	Valor de PU igual à metade do grau da técnica arredondado para cima (por exemplo, uma técnica de 3º grau aumenta em +2 o custo).
Exemplo	“...Uma criatura deve realizar um Teste de Resistência de Destreza na primeira vez que ela entrar no fogo ou que o fogo entrar no espaço dela, incluindo quando o fogo apareceu, e a cada vez que ela iniciar o turno dentro do fogo. Uma criatura sofre todo o dano se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso...”



SUPORTE

São efeitos que buscam auxiliar você ou outras criaturas em suas tarefas, dentro e fora de batalha.

Adicionar Cura	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de curar Pontos de Vida de uma criatura.
Detalhes	Pode ser usado para curar outras criaturas ou a si mesmo.
Exigência	Não ser uma “Técnica Base”.
Custo	1 PU para cada 1d10 Pontos de Vida recuperado em uma única criatura ou 1d4 Pontos de Vida recuperados em mais de uma criatura dentro de uma área.
Exemplo	“...Recupera 6d4 Pontos de vida de todas as criaturas dentro de uma esfera de 6 metros de raio...”

Adicionar Pontos de Vida Temporários	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de criar Pontos de Vida Temporários em uma criatura.
Detalhes	Pode ser usado para criar Pontos de Vida Temporários em outras criaturas ou a si mesmo. Esses pontos duram até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU para cada 1d10 Pontos de Vida Temporários criados em uma única criatura ou 1d4 Pontos de Vida Temporários criados em mais de uma criatura dentro de uma área.
Exemplo	“...A criatura espetada com suas unhas recebe uma explosão de adrenalina e ganha 3d10 Pontos de Vida Temporários...”

Adicionar Voo	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de dar deslocamento de voo a uma criatura.
Detalhes	Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	2 PU para dar 9 metros de voo a uma criatura e +1 PU para cada 3 metros adicionais (limite máximo de 15 metros).
Exemplo	“...Aumenta o seu deslocamento normal em +9 metros, até o início do seu próximo turno...”

Aumentar Classe de Resistência	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar a Classe de Resistência (CR) de uma criatura.
Detalhes	Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	2 PU para cada +1 adicionado na CR de uma criatura (até o máximo de +3 na CR).
Exemplo	“...Aumenta a CR de uma criatura diferente de você em +2, até o final do próximo turno dela ou aumenta a sua CR em +2, até o início do seu próximo turno...”

Aumentar Movimento	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de aumentar o deslocamento normal de uma criatura.
Detalhes	Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU para aumentar 3 metros ou 2 PU para 6 metros.
Exemplo	“...Aumenta o seu deslocamento normal em +6 metros, até o início do seu próximo turno...”

Contenção de Dano	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de reduzir o dano sofrido de uma criatura.
Detalhes	Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU para cada 2d8 de proteção até o máximo de 5 PU.
Exemplo	“...Pode criar uma aura protetora em uma criatura, que esteja dentro do alcance da técnica, que a protege de receber 4d8 de dano até o início do próximo turno dela...”

Redução de Movimento	
Efeito	Concede à técnica a capacidade de diminuir o deslocamento normal de uma criatura.
Detalhes	Dura até o início do seu próximo turno ou até o final do próximo turno de uma outra criatura afetada.
Exigência	Nenhuma.
Custo	1 PU para reduzir o movimento de uma criatura pela metade ou 2 PU para reduzir o movimento de uma criatura a 0.
Exemplo	“...Uma forte pressão que faz com uma criatura que não passe em um Teste de Resistência de Força tenha seu deslocamento normal reduzido pela metade...”

REDUÇÃO NO CUSTO

Ao reduzir o custo de uma técnica não é possível tornar o seu custo 0, o mínimo que a técnica custará será 1 Ponto de Usuário.

Concentração Crucial	
Efeito	Faz com que a técnica tenha como requisito sua “Concentração” e que ela termine prematuramente caso você a perca.
Detalhes	As regras do uso da “Concentração” estão no Capítulo 10 .
Exigência	Técnicas que tenham uma duração de 1 minuto ou mais.
Redução	-2 PU para o primeiro minuto e -1 PU para cada minuto posterior.
Exemplo	Descrito apenas nos requisitos.

Efeito Colateral	
Efeito	Faz com que ao executar uma técnica ela cause ao usuário uma condição ou efeito prejudicial.
Detalhes	A técnica causa qualquer condição ou efeitos da mesma forma que seria empregada contra uma criatura inimiga. Por exemplo, reduz pela metade o seu próprio deslocamento até o final do seu próximo turno. Entretanto, caso seja necessário um Teste de Resistência, você falha automaticamente nele.
Exigência	Nenhuma.
Redução	A redução é igual ao custo de PU da condição ou efeito que você recebe ao executar a técnica. Por exemplo, ao receber a condição “Atordoad” ao final da técnica, você reduz o uso da técnica em 4 PU.
Exemplo	<i>“...Ao executar essa técnica, você fica temporariamente desestabilizado e tem seu deslocamento normal reduzido a 0, até o final do seu próximo turno...”</i>

Mínimo Alcance	
Efeito	Faz com que a técnica não tenha um alcance maior que o de “Toque” ou “Pessoal” (distância de 1,5 metro).
Detalhes	Mesmo que o alcance do seu “Toque” seja maior que 1,5 metro, a técnica não poderá ultrapassar esse limite.
Exigência	É possível apenas quando a Akuma no Mi poderia te garantir a possibilidade de realizar essa mesma técnica em uma distância maior.
Redução	-1 PU.
Exemplo	<i>“...Usando a elasticidade do corpo, o usuário potencializa sua força e desfere um soco em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo...”</i>

Reduzir Área	
Efeito	Faz com que o alcance máximo de uma técnica diminua.
Detalhes	Esse efeito pode ser aplicado a qualquer área, como “Cone”, “Esfera”, “Cilindro” ou “Linha”.
Exigência	“Técnicas Aprimoradas” que afetem uma área.
Redução	-1 PU para cada 3 metros reduzidos.
Exemplo	Descrito apenas nos requisitos.

Requisito Limitador	
Efeito	Faz com que a técnica não possa ser executada sem o cumprimento de um requisito extra.
Detalhes	O tipo de requisito deve ser algo que tenha um verdadeiro impacto na limitação do seu uso, como “possível apenas à noite”, “possível apenas quando estiver totalmente submerso em água” ou “possível apenas se não tiver ninguém em uma determinada área à sua volta”. Não podendo ser algo simples como “um tipo ou número específico de arma empunhada”, “uma posição específica” ou “uma raça ou tipo corporal específico”. O Mestre é quem deve considerar se o novo requisito se encaixa neste efeito.
Exigência	Nenhuma.
Redução	Entre -1 e -5 PU (de acordo com a avaliação do Mestre).
Exemplo	<i>“...Desde que você esteja a até 12 metros de uma grande fonte natural de água, você pode desferir um poderoso golpe que racha o ar e atinge as profundezas submersas...”</i>

Técnica Autodestrutiva	
Efeito	Faz com que a técnica também cause uma parte do dano no próprio usuário da técnica.
Detalhes	Você recebe metade do resultado do valor dos dados de dano da técnica, sem poder reduzir ou passar esse dano para Pontos de Vida temporários.
Exigência	A técnica deve causar dano no próprio usuário da técnica.
Redução	-1 PU para cada 2 dados de dano que a técnica possa causar.
Exemplo	<i>“...Você infla seu próprio corpo, que rompe e cria uma explosão poderosa, causando um grande dano em toda criatura dentro da área da técnica e causando metade desse dano em você...”</i>

Técnica Demorada	
Efeito	Faz com que a técnica tenha como requisito uma “Ação” para ser executada.
Detalhes	A técnica com esse efeito não pode ser executada de forma diferente de uma “Ação”.
Exigência	Técnicas Auxiliares.
Redução	-5 PU.
Exemplo	Descrito apenas nos requisitos.

Técnica Dependente	
Efeito	Faz com que para que a técnica possa ser utilizada seja necessário o uso de uma outra técnica antes.
Detalhes	Cria a necessidade de que a duração de uma outra técnica predeterminada esteja ativa no momento que você quiser utilizar uma técnica com esse efeito.
Exigência	Que tenha uma técnica fixa como requisito e que esteja ativa.
Redução	Igual a metade (arredondado para baixo, mínimo de 1 PU e máximo de 3 PU) da técnica necessária como requisito.
Exemplo	“...Usando esta técnica, todas as criaturas não hostis a você, que estejam dentro da técnica “Circus Maximus”, recebem um acalento em seus corações pelos espetáculos maravilhosos do circo e são curadas com esta técnica...”

Técnica Devoradora	
Efeito	Faz com que a técnica extraia toda a força de vontade do usuário durante um curto período de tempo, causando uma fadiga temporária.
Detalhes	O usuário fica sem poder usar o Haki imediatamente após a duração da técnica acabar.
Exigência	Técnicas que tenham qualquer tipo de Haki como requisito.
Redução	-3 PU e ficar 10 minutos sem poder usar nenhuma forma de Haki.
Exemplo	“...Criando uma estaca gigante de fios revestida com Haki do armamento. Ao final da duração desta técnica, você deve ficar 10 minutos sem poder usar nenhuma forma de Haki...”

Técnica Exaustiva	
Efeito	Faz com que a técnica extraia toda a força física do usuário durante um curto período de tempo, causando uma fadiga temporária.
Detalhes	A quantidade de níveis de exaustão deve ter uma quantidade fixa e preestabelecida pela técnica e o usuário recebe esses níveis imediatamente após a duração da técnica acabar.
Exigência	Nenhuma.
Redução	-4 PU para cada Nível de Exaustão que a técnica lhe garantir, ao seu final.
Exemplo	“...Ao final da duração desta técnica, o usuário recebe ou aumenta 1 Nível de Exaustão...”

Técnica Incerta	
Efeito	Faz com que a técnica tenha 50% de chance de falhar ou possa ser executada com menos PU.
Detalhes	Ao jogar um d6, os PU da técnica podem ser reduzidos pelo mesmo valor do resultado do dado, porém, caso o resultado seja 4 ou maior, a técnica falha em ser executada. Você não perde nenhum PU, mas perde sua “Ação”, empregada na técnica.
Exigência	Técnicas que tenham “Ação” como requisito.
Redução	Entre -1 e -3, de acordo com o resultado do d6.
Exemplo	“...Antes de realizar essa técnica, jogue 1d6 para reduzir o seu custo em um valor igual ao resultado do dado. Caso o resultado seja “4” ou maior, você falha em executar esta técnica, não gasta nenhum Ponto de Usuário e perde sua ação...”

Técnica Indomável	
Efeito	Faz com que técnicas com múltiplos alvos cause um grande dano ou dano nenhum.
Detalhes	O dado de dano da técnica se torna o d8. Toda criatura afetada que passar no teste não recebe dano nenhum.
Exigência	Técnicas que exijam um Teste de Resistência para receber metade ou todo o dano.
Redução	Valor de PU igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 2º grau reduz em 2 o custo).
Exemplo	“...Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou nenhum dano se obtiver sucesso....”

Técnica Não Ofensiva	
Efeito	Faz com que a técnica não possa causar dano.
Detalhes	Nenhuma criatura pode sofrer dano e nem essa técnica pode auxiliar outros ataques ou técnicas a darem dano adicional. Essa técnica também não pode facilitar jogadas de acerto ou Testes de Resistência (bônus de acerto, vantagem ou desvantagem) caso o objetivo dessas rolagens seja causar dano.
Exigência	Técnicas que não podem causar dano diretamente ou indiretamente.
Redução	-2 PU para “Técnicas Base” e “Técnicas Aprimoradas” ou -1 Ponto para “Técnicas Auxiliares”.
Exemplo	“...O usuário pode criar rapidamente uma porta que absorve ataques inimigos, objetos absorvidos ficam na dimensão especial. Usando uma reação, cria uma porta no ar que aparece entre o usuário e a jogadas de ataque a distância....”

USUÁRIOS NORMAIS

Normalmente, usuários recebem 1 “Técnica Base” no 1º nível, “Técnicas Aprimoradas” a cada 5 níveis e alguns usuários podem receber 3 “Técnicas Auxiliares” (3º, 11º e 19º nível).

Sendo possível receber mais técnicas se tornando um “Usuário Especialista Parcial” ou “Usuário Especialista Total”, explicados mais a frente neste capítulo.

6.6 LOGIA

São frutas que dão ao usuário a habilidade de transformar completamente seu corpo em algum elemento da natureza, tornando seus usuários invulneráveis a maioria dos ataques normais.

PROPRIEDADES DA LOGIA

Descreve características únicas ligadas ao poder da Akuma no Mi, que podem possuir diferentes utilidades e finalidades ao seu usuário. Podem ser escolhidas até duas das características abaixo.

Corpo Modificado: De acordo com uma modificação que a Akuma no Mi pode fazer no corpo do usuário, recebe uma característica (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre.

Habilidade Específica: De acordo com as propriedades da Akuma no Mi, garante uma habilidade (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre (pode ser escolhido duas vezes).

Invulnerabilidade: O corpo do usuário de uma Logia é transformado para o elemento da fruta consumida, sempre que ele quiser. Desta forma, ele é imune a ataques comuns, exceto, aqueles que são fortalecidos com o efeito de Haki do Armamento, com o uso de Kairoseki e através de um inimigo natural.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Técnicas com a Akuma no Mi, podem possuir efeitos e gastam Pontos de Usuário. Podem ser voltadas para infligir dano, criar objetos ou qualquer finalidade possível de acordo com a descrição da fruta. Recebe proficiência em qualquer técnica proveniente da Akuma no Mi.

Técnica Base: O usuário recebe uma técnica única ligada a Akuma no Mi. Esta técnica é recebida no 1º nível de personagem.

Técnica Aprimorada: Com a evolução do personagem é possível acessar novas técnicas, permitindo ampliar seu leque de opções. Técnicas Aprimoradas gastam Pontos de Usuário e são recebidas no 5º, 10º, 15º e 20º nível do “Estilo de Combate”.

Técnicas Auxiliares: O usuário pode receber técnicas durante sua evolução que servem para todos os tipos de situações. Estas técnicas não podem ter como finalidade infligir dano diretamente e são recebidas no 3º, 11º e 19º nível do “Estilo de Combate”.

EXEMPLO DE LOGIA

Mera-Mera no Mi (Fruta do Fogo)				
Nível	Pontos de Usuário	Técnicas	Custo	Dano
1º	2	(1º Grau) Hiken	2	2d6
2º	4	-	-	-
3º	6	-	-	-
4º	8	-	-	-
5º	10	(2º Grau) Shinka Shiranui	6	6d12
6º	12	-	-	-
7º	14	-	-	-
8º	16	-	-	-
9º	18	-	-	-
10º	20	(3º Grau) Hotarubi: Hidaruma	9	5d12
11º	22	-	-	-
12º	24	-	-	-
13º	26	-	-	-
14º	28	-	-	-
15º	30	(4º Grau) Enkai: Hibashira	12	12d6
16º	32	-	-	-
17º	34	-	-	-
18º	36	-	-	-
19º	38	-	-	-
20º	40	(5º Grau) Dai Enkai: Entei	15	15d6

PROPRIEDADES DA LOGIA

Invulnerabilidade: Seu corpo se torna fogo. Desta forma, ele é imune a ataques comuns, exceto, aqueles que são fortalecidos com o efeito de Haki do Armamento, com o uso de Kairoseki e através de seu inimigo natural (magma).

Chamas Ardentes (Habilidade Específica): Todas as técnicas da Mera-Mera no Mi que causem dano fazem com que a criatura atingida deva fazer um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer a condição “Queimado”. Você pode escolher não impor essa condição.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

O usuário é proficiente em técnicas com a Mera-Mera no Mi, podendo adicionar seu bônus de proficiência.

Técnica Base (1º Grau)	Hiken		
	O usuário dispara um soco de fogo gigante. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 3 metros, Cone
		Requisito	Mera-Mera no Mi, Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Shinka Shiranui		
	Arremessa em uma única criatura, com uma jogada de ataque à distância, duas lanças flamejantes que perfuram o alvo e queimam-no por dentro.		
	6 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Mera-Mera no Mi, Ação
		Dano	6d12 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Hotarubi: Hidaruma		
	Cria pequenas chamas de cor esverdeada, que podem ser confundidos com vaga-lumes. O usuário pode escolher uma criatura, dentro da área da técnica e que o usuário possa ver, para acertá-la automaticamente com uma jogada de ataque à distância.		
	9 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Mera-Mera no Mi, Ação
		Dano	5d12 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Enkai: Hibashira		
	O usuário se envolve em um manto de chamas e libera um pilar de fogo. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de raio por 9 metros de altura, Cilindro
		Requisito	Mera-Mera no Mi, Ação
		Dano	12d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Impossível		

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Dai Enkai: Entei		
	O usuário se envolve em um grande manto de chamas e cria uma bola de fogo gigante, escolhendo um ponto a até 9 metros de distância do usuário, para lançar sua explosão. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros de raio, Esfera
		Requisito	Mera-Mera no Mi, Ação
		Dano	15d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Impossível		

6.7 PARAMECIA

As frutas Paramecia são as mais comuns em quantidade e com as habilidades mais diversificadas. Dependendo da Akuma no Mi, pode possuir o poder de modificar seu próprio corpo ou o de outro, de manipular, transformar ou criar alguma propriedade ou objeto, manipular o espaço e tempo, entre outros.

PROPRIEDADES DA PARAMECIA

Descreve características únicas ligadas ao poder da Akuma no Mi, que podem possuir diferentes utilidades e finalidades ao seu usuário. Podem ser escolhidas até duas das características abaixo.

Corpo Modificado: De acordo com uma modificação que a Akuma no Mi pode fazer no corpo do usuário, recebe uma característica (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre.

Habilidade Específica: De acordo com as propriedades da Akuma no Mi, garante uma habilidade (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre (pode ser escolhido duas vezes).

Invulnerabilidade Parcial: O corpo do usuário de uma Paramecia pode ser modificado, dependendo da Akuma no Mi. Desta forma, ele pode ser imune ou resistente a tipos específicos de ataque, exceto, aqueles que são fortalecidos com Haki do Armamento ou com o uso de Kairoseki.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Técnicas com a Akuma no Mi, podem possuir condições e normalmente gastam Pontos de Usuário. Podem ser voltadas para infligir dano, criar objetos ou qualquer finalidade possível, de acordo com a Akuma no Mi. Recebe proficiência em qualquer técnica proveniente da Akuma no Mi.

Técnica Base: O usuário recebe uma técnica única ligada a Akuma no Mi. Esta técnica é recebida no 1º nível de personagem.

Técnica Aprimorada: Com a evolução do personagem é possível acessar novas técnicas, permitindo ampliar seu leque de opções. Técnicas Aprimoradas gastam Pontos de Usuário e são recebidas no 5º, 10º, 15º e 20º nível do “Estilo de Combate”.

Técnicas Auxiliares: O usuário pode receber técnicas durante sua evolução que servem para todos os tipos de situações. Estas técnicas não podem ter como finalidade infligir dano diretamente e são recebidas no 3º, 11º e 19º nível do “Estilo de Combate”.

EXEMPLO DE PARAMECIA

Doa-Doa no Mi (Fruta da Porta)				
Nível	Pontos de Usuário	Técnicas	Custo	Técnicas Auxiliares
1º	2	(1º Grau) Door-Door	2	-
2º	4	-	-	-
3º	6	-	-	Air Door
4º	8	-	-	-
5º	10	(2º Grau) Kaiten Door	4	-
6º	12	-	-	-
7º	14	-	-	-
8º	16	-	-	-
9º	18	-	-	-
10º	20	(3º Grau) Trap Door	5	-
11º	22	-	-	Exit Door
12º	24	-	-	-
13º	26	-	-	-
14º	28	-	-	-
15º	30	(4º Grau) Door Dimension	8	-
16º	32	-	-	-
17º	34	-	-	-
18º	36	-	-	-
19º	38	-	-	Giant Door
20º	40	(5º Grau) Elevator Door	10	-

PROPRIEDADES DA PARAMECIA

Porteiro (Habilidade Específica): Com uma ação bônus, você pode criar portas de diferentes formatos e tamanhos, desde pequenas aberturas para as mãos até um tamanho em que o corpo do usuário possa passar, em qualquer objeto que toque.

Porta Especial (Habilidade Específica): Com uma ação, você pode abrir uma porta para uma dimensão especial, que é idêntica ao mundo real e nada que acontece nele pode interagir com essa dimensão especial.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

O usuário é proficiente em técnicas com a Doa-Doa no Mi, podendo adicionar seu bônus de proficiência.

Técnica Base (1º Grau)	Door-Door		
	O usuário cria uma porta de até 3 metros de raio, em qualquer formato, onde quer que o usuário encoste, possibilitando atravessar paredes e superfícies de qualquer tipo. As dimensões da porta também podem ser exatamente iguais a silhueta do usuário ou do tamanho dos membros utilizados, como pés e mãos.		
	A porta fecha logo após o usuário entrar, e deve ser usada outra ação bônus para sair para o mundo normal. A primeira jogada de ataque feita logo após sair do mundo especial é feita com vantagem.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação Bônus
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Kaiten Door		
	O usuário torna parte da cabeça de uma criatura em uma porta. O alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição ou recebera a condição “Atordado” até o final do próximo turno da criatura.		
	4 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Trap Door		
	O usuário pode tocar uma superfície e criar uma porta armadilha, com até 3 metros de raio em qualquer formato, que irá se abrir assim que ele acionar, usando uma reação. Para que a porta possa se abrir, deve haver um espaço vazio, por exemplo, abrir o chão de um prédio pra que a criatura caia para o andar inferior.		
	A criatura que for pega na armadilha deve passar em um Teste de Habilidade de Destreza para não cair (caso haja para onde cair) e perder todo o seu deslocamento.		
	5 Pontos de Usuário	Duração	Até 5 minutos, Concentração
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação
Dano		Nenhum	
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Door Dimension		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, o usuário empurra uma criatura grande ou menor para uma porta feita de ar que surge logo atrás dela e que se fecha instantaneamente após a criatura passar. Após 30 minutos, ela ressurge pela porta no mesmo local, mas para ela é como se tivesse se passado 1 segundo.		
	8 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Elevator Door		
	O usuário toca e define um local para ser o “ponto de retorno”, pode ser o próprio ar ou um objeto. A qualquer momento, enquanto a técnica durar, você pode criar uma porta de até 3 metros de raio, em qualquer formato, que fica aberta por até 5 minutos ou até que o usuário decida fechar. O usuário e qualquer criatura que passe pela porta, após 30 minutos, surge de uma porta que aparece no “ponto de retorno”, independente da distância entre as portas.		
	10 Pontos de Usuário	Duração	Até 24 horas
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	Air Door		
	O usuário cria uma porta de até 3 metros de raio, em qualquer formato, abrindo o próprio ar. Ao entrar pela porta o usuário adentra uma dimensão especial, onde não pode interagir com a dimensão comum de nenhuma forma, podendo ficar ali o quanto desejar. Esta dimensão é idêntica a nossa. Enquanto estiver nessa dimensão, o usuário e tudo que ele carregar estará invisível e intangível para a dimensão comum e poderá usar suas habilidades dentro desta dimensão especial normalmente.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Ação

Técnica Auxiliar	Exit Door		
	O usuário pode criar rapidamente uma porta que absorve ataques inimigos, objetos absorvidos ficam na dimensão especial. Usando uma reação, cria uma porta no ar que aparece entre o usuário e a jogadas de ataque a distância. Para que a porta abra mais rapidamente que o ataque, o usuário deve jogar um d20, em um resultado 10 ou maior o ataque é absorvido e não causa dano.		
	4 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi, Reação

Técnica Auxiliar	Giant Door		
	Toda porta criada pelo usuário pode ter até 12 metros de raio.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Doa-Doa no Mi

EXEMPLOS DE PARAMECIA

Zushi-Zushi no Mi (Fruta da Gravidade)				
Nível	Pontos de Usuário	Técnicas	Custo	Dano
1º	2	(1º Grau) Gravity Slash	2	1d12
2º	4	-	-	-
3º	6	-	-	-
4º	8	-	-	-
5º	10	(2º Grau) Gravity Strike	6	6d6
6º	12	-	-	-
7º	14	-	-	-
8º	16	-	-	-
9º	18	-	-	-
10º	20	(3º Grau) Gravity Force	9	5d12
11º	22	-	-	-
12º	24	-	-	-
13º	26	-	-	-
14º	28	-	-	-
15º	30	(4º Grau) Gravity Throw	12	7d6
16º	32	-	-	-
17º	34	-	-	-
18º	36	-	-	-
19º	38	-	-	-
20º	40	(5º Grau) Meteor	15	14d6

PROPRIEDADES DA PARAMECIA

Alteração de Gravidade (Habilidade Específica): Com uma ação, você consegue alterar a gravidade de objetos que estejam a até 6 metros de você, tornando objetos e estruturas mais leves, pesados ou até flutuar, desde que não estejam sendo vestidas ou carregadas por uma criatura e estejam dentro do alcance de 6 metros de você.

Zona Densa (Habilidade Específica): Com uma ação bônus, você cria uma gravidade densa em uma área de 6 metros ao seu redor, forçando criaturas dentro dessa área a fazer um Teste de Resistência de Força, perdendo metade do movimento até o final do próximo turno, se falhar.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

O usuário é proficiente em técnicas com a Zushi-Zushi no Mi, podendo adicionar seu bônus de proficiência.

Técnica Base (1º Grau)	Gravity Slash		
	O usuário executa um rápido golpe em uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “ Pesado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Zushi-Zushi no Mi, Ação Versátil
		Dano	1d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Gravity Strike		
	Manipulando a gravidade, libera uma onda de choque contra seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Zushi-Zushi no Mi, Ação
		Dano	6d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Gravity Force		
	O usuário escolhe uma criatura dentro do alcance da técnica e exerce sobre ela um peso gravitacional absurdo, que a esmaga contra o chão. Ela e uma área de 3 metros de raio a volta dela afundam por 9 metros. A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Força, recebendo as condições “ Impedido ” e “ Caído ” até o final do seu próximo turno, se falhar, ou a condição “ Caído ” até o final do próximo turno, se passar.		
	9 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera
		Requisito	Zushi-Zushi no Mi, Ação
		Dano	5d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Gravity Throw		
	Todos os objetos inanimados dentro do alcance da técnica (casas, rochas, partes do chão, navios), a sua escolha, são levitados até a altura máxima do alcance e podem ficar suspensos até o fim da técnica. Quando os objetos caírem, toda a criatura abaixo da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. Construções recebem o dobro do dano.		
	12 Pontos de Usuário	Duração	Até 2 minutos, Concentração
		Alcance	Até 15 metros de raio por 15 metros de altura, Cilindro
		Requisito	Zushi-Zushi no Mi, Ação
		Dano	7d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Meteor		
	O usuário usa uma forte atração gravitacional, que invoca um meteorito do espaço e escolhe um ponto a até 36 metros de distância do usuário, para o meteorito cair. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros de raio, Esfera
		Requisito	Zushi-Zushi no Mi, Ação
		Dano	14d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			



6.8 ZOAN E ZOAN ANCESTRAL

Estes tipos de frutas dão ao usuário o poder de se transformar, totalmente ou parcialmente no animal referente à Akuma no Mi, recebendo suas características.

TRAÇOS COMUNS

Dependendo do animal que a fruta representa, você recebe algumas características inerentes do animal, **escolha até 3 desses traços**. As características mais comuns, geralmente, são:

Andar no Gelo: Quando na forma animal ou híbrida, você pode se mover e escalar superfícies congeladas sem precisar realizar um Teste de Habilidade. Além disso, terreno difícil composto por gelo ou neve não custa deslocamento extra para você.

Audição Aguçada: Em qualquer forma, você tem vantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados à audição.

Camuflagem: Quando na forma animal ou híbrida, você tem vantagem em Testes de Destreza (Furtividade), relacionados à sua pele ou pelugem, para se esconder, se ficar sem se mexer.

Corpo Minúsculo: Quando na forma animal, você recebe vantagem nos Testes de Resistência e Habilidade de Destreza.

Couro Farpado: Quando na forma animal ou híbrida, no começo de cada um dos seus turnos, você causa 1d10 de dano perfurante a qualquer criatura que esteja te agarrando.

Cuspir Veneno: Quando na forma animal ou híbrida, você pode fazer uma jogada de ataque à distância com alcance de até 6 metros contra uma criatura. Caso acerte, essa criatura deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição CD 14 ou receberá a condição **"Envenenado"**, durante 1 minuto, após isso, se torna imune ao seu veneno por 24 horas.

Deslocamento Animal: Quando na forma animal, seu deslocamento se torna 12 metros (prevalece o maior, caso tenha).

Eco Localização: Quando na forma animal ou híbrida, você pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio de 9 metros. Você não pode se beneficiar desta característica enquanto estiver com a condição **"Surdo"**.

Escalada Aracnídea: Quando na forma animal ou híbrida, você pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um Teste de Habilidade.

Escalador: Quando na forma animal ou híbrida, você pode escalar superfícies difíceis sem precisar realizar um Teste de Habilidade.

Escavador: Quando na sua forma animal ou híbrida, usando uma ação, você pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento e deixa um túnel de 1,5 metro de raio para trás.

Especialidade Animal: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe o dobro do seu bônus de proficiência em uma perícia que você já seja proficiente. Você pode escolher entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Intimidação e Sobrevivência. Este traço pode ser escolhido até 2 vezes por personagem.

Faro Aguçado: Em qualquer forma, você tem vantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados ao olfato.

Fedor: Quando na forma animal ou híbrida, qualquer criatura que comece seu turno a até 1,5 metro de você deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição CD 12 ou receberá a condição **"Envenenado"** até o início do próximo turno dela. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura fica imune ao seu fedor por 24 horas.

Habilidade Animal: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe proficiência em uma Perícia. Você pode escolher entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Intimidação e Sobrevivência.

Inflar: Quando na forma animal ou híbrida, com uma ação bônus, você consegue aumentar uma categoria de tamanho e todas as criaturas que estejam a até 1,5 metro de você devem fazer um Teste de Resistência de Força CD 14, sendo lançadas por 6 metros e recebendo o estado **"Caído"**, se falharem no teste, ou empurradas por 3 metros, se passarem.

Luz Própria: Quando na forma animal ou híbrida, você consegue criar luz de uma parte do seu corpo, iluminando uma esfera com raio de 6 metros com luz direta e mais 3 metros como penumbra.

Múltiplos Membros (2 extras ou mais): Quando na forma animal ou híbrida, com uma ação bônus, você consegue fazer uma única jogada de ataque (desde que nesse turno você não tenha usado ou use a ação **"atacar"**), **"Usar um Objeto"** ou **"Guardar e Sacar"** uma quantidade de armas igual a quantidade de membros extras.

Pele Escorregadia: Quando na forma animal ou híbrida, qualquer criatura que tente te agarrar recebe desvantagem.

Percepção às Cegas: Quando na forma animal ou híbrida, você pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio de 6 metros.

Prender a Respiração: Em qualquer forma, você pode prender sua respiração por até 1 hora e não precisa fazer testes para mantê-la ao receber danos.

Resistência Animal: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe proficiência em um tipo de Teste de Resistência. Você pode escolher entre Força, Destreza ou Constituição.

Respirar na Água: Quando na forma animal ou híbrida, você pode respirar embaixo d'água.

Soltar Tinta: Quando na forma animal ou híbrida, você pode usar uma ação para soltar sua tinta em um cone de 6 metros, toda criatura dentro da área, que utilize seus olhos para enxergar, deve fazer um Teste de Resistência de Destreza CD 14 para não receber a condição **"Cega"** até que use uma ação para limpar a tinta ou seja coberta com água corrente.

Visão Aguçada: Em qualquer forma, você tem vantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados à visão.

Visão Noturna: Em qualquer forma, você pode ver na escuridão dentro de um raio de 18 metros. Você pode ver na penumbra dentro do raio como se estivesse sob luz plena e na escuridão como se estivesse na penumbra. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

Voo: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe 9 metros de voo e pode usar todo ou parte desse movimento para voar.

TRAÇOS ESPECÍFICOS

Além dos traços animais normais, o usuário pode escolher traços que simbolizam as melhores características ou as que você mais pretende explorar desse animal. Você pode escolher **até 5 destes traços**, desde que façam parte das características do animal.

Os traços específicos estão separados em grupos de animais que mais se assemelham, entretanto, estes grupos não limitam suas escolhas, caso o animal que a fruta representa se encaixe em outros grupos também, você pode escolher esses traços.

As características mais comuns estão descritas na tabela “Traços Específicos”, porém, o jogador pode pensar em outras e pedir a aprovação do Mestre.

Caso a fruta pertença a um animal carnívoro caçador, o usuário pode escolher **até 3 destes traços** e recebe o traço especial “Predador”, descrito abaixo:

Predador: Quando na forma animal ou híbrida, uma vez por turno, você pode usar sua ação bônus para se dar vantagem na sua próxima jogada de ataque. Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Espírito (mínimo de 1 uso). Você recupera todos os seus usos após um descanso longo.

Traços Específicos	
Grupos	Traços
Animais Voadores	Ataque de Mergulho: Quando na forma animal ou híbrida, se você estiver voando e mergulhar, pelo menos 6 metros, em linha reta e atingir um alvo com um ataque corpo-a-corpo, causa 3d6 de dano extra ao alvo.
	Planar: Quando na forma animal ou híbrida, desde que não esteja com suas asas presas, você não recebe dano de queda.
	Sobrevooo: Quando na forma animal ou híbrida, você não provoca uma reação ou a característica “Ataque de Oportunidade” quando realiza um voo para fora do alcance de um inimigo.
	Voo Superior: Quando na forma animal, seu deslocamento de voo se torna 15 metros.
Animais Quadrúpedes	Agarrar com a Cauda: Quando na forma híbrida, usando uma ação bônus, você pode usar sua cauda para tentar agarrar uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado. Caso acerte, ao invés de causar dano, o alvo fica agarrado. Enquanto a criatura estiver agarrada, você tem vantagem nas suas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra ela, não podendo usar esta característica em mais de uma criatura ao mesmo tempo.
	Bote: Quando na forma animal, desde que tenha percorrido no mínimo 6 metros, você pode substituir o seu primeiro ataque normal desarmado corpo-a-corpo, para desferir uma mordida que causa 2d6 de dano Perfurante e o alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Força para não ser derrubado.
	Deslocamento Superior: Quando na forma animal ou híbrida, seu deslocamento se torna 15 metros (prevalece o maior, caso tenha).
	Postura Animal: Quando na forma animal, ao ter que fazer um Teste de Resistência para não receber a condição “Caído”, você recebe vantagem na jogada.
Animais Robustos	Cabeça Dura: Quando na forma animal ou híbrida, ao ter que fazer um Teste de Resistência para não receber a condição “Atordoado”, você recebe vantagem na jogada.
	Corpo Inerte: Quando na forma animal ou híbrida, ao ter que fazer um Teste de Resistência para não ser empurrado, você recebe vantagem na jogada.
	Duro de Matar: Quando receber um dano que zeraria seus Pontos de Vida, ao final do turno do inimigo que infligiu o dano, você fica com 1 Ponto de Vida. Você recupera o uso desta característica ao final de um descanso longo. Ferimentos e dores são levados em consideração, normalmente.
	Poder de Tração: Quando na forma animal, você recebe vantagem em Testes de Habilidade e Resistência de Força. Além disso, sua capacidade de erguer e carregar peso dobra.
Outros Tipos	Aprimoramento Animal: Em qualquer forma, um valor de habilidade à sua escolha entre Força, Destreza ou Constituição aumenta em 4. Seu máximo para esse valor agora é 24. Este traço só pode ser escolhido por usuários de Akuma no Mi .
	Armazenamento de Energia: Em qualquer forma, você pode escolher recuperar todos os Pontos de Energia ao terminar um descanso longo. Você pode usar esta característica 1 vez e recupera seu uso após 2 + 1d8 dias.
	Casco Protetor: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe +2 na CR normal enquanto mantém o casco e pode usar sua reação para entrar totalmente no casco e receber +5 na CR normal. Enquanto dentro do casco, você fica incapacitado e com deslocamento 0. Você só pode usar uma ação para sair do casco.
	Chifre/Garra: Quando na forma animal ou híbrida, uma vez por turno, você pode usar sua ação bônus para trocar o tipo de dano de uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado para “perfurante”/“cortante” e adicionar 1d6 de dano extra ao ataque.
	Regeneração: Em qualquer forma, você recupera 1d6 Pontos de Vida + seu modificador de Constituição, no início de cada um dos seus turnos, se estiver consciente e possuir, pelo menos, 1 Ponto de Vida. Sendo capaz de regenerar ossos, pedaços de órgãos e recuperar partes do corpo em alguns dias. Esta regeneração consegue recuperar um valor máximo de Pontos de Vida igual a 3 vezes o nível do seu “Estilo de Combate” + 10. Você recupera o uso desta característica ao final de um descanso longo. Por exemplo, um personagem no 7º nível pode recuperar no máximo 31 Pontos de Vida, até terminar um descanso longo.
	Corpo Resistente: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe resistência a um tipo de dano, por exemplo veneno, fogo, frio, cortante etc. Este traço pode ser escolhido até 2 vezes por personagem.
	Sanguinário: Em qualquer forma, você pode usar uma ação bônus para impor sobre você mesmo a condição “Enfurecido”, escolhendo um alvo que tenha te ferido ou te ofendido de alguma forma, no último minuto. Você pode usar esta característica uma vez por dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo.
	Saúde Animal: Em qualquer forma, você pode escolher recuperar todos os Dados de Vida ao terminar um descanso longo. Você pode usar esta característica 1 vez e recupera seu uso após 1 + 1d4 dias.
	Surto de Adrenalina: Em qualquer forma, apenas durante um encontro, você pode se concentrar por 1 turno, sem usar sua ação ou movimento e recuperar 2d6 Pontos de Energia/Usuário, que são perdidos ao final da batalha, caso não usados. Você pode usar esta característica até 3 vezes por dia (apenas uma vez por encontro) e recupera todos os seus usos após um descanso longo.

CARNÍVOROS E HERBÍVOROS

Dentre as Zoan normais ainda existe uma pequena diferença que separa em duas classes essa fruta, que pode se aplicar até mesmo nas Zoan Ancestrais, essa diferença é sobre o comportamento alimentar do animal que a Akuma no Mi pertence.

As Zoan pertencentes a animais carnívoros e predadores, que possuem grande ferocidade e instinto para caçar suas presas, acabam contaminando seus usuários com grande agressividade e impulsos violentos, com isso, animais desse tipo dão aos seus usuários o Traço Animal Especial “Predador” e até 3 Traços Específicos que se encaixem no tipo de animal.

As Zoan pertencentes aos outros animais que não se destacam tanto assim na caça, para que possam sobreviver, se tornam mais versáteis em suas características e recebem até 5 Traços Específicos que se encaixem no tipo de animal.

ZOAN ANCESTRAIS

Usuários dessas Zoan especiais podem escolher até 3 “Traços Comuns” e até 3 “Traços Específicos” (ou 1 “Traço Específico” e o traço especial “Predador”). Além disso, podem escolher receber até 3 “Traços Ancestrais”, abaixo.

Traços Ancestrais

Animal Grande: Quando na forma animal, a sua categoria de tamanho se torna Grande, seu alcance aumenta em 1,5 metro e você recebe desvantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade).

Criatura Robusta: Em qualquer forma, o seu valor máximo de Pontos de Vida aumenta em 20.

Investida Atropeladora: Quando na forma animal ou híbrida, se você correr, pelo menos, 6 metros em linha reta até uma criatura e então atingi-la com um ataque corpo-a-corpo, o alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Força, ou cairá no chão. Se o alvo for derrubado, você pode realizar outro ataque corpo-a-corpo, com uma ação bônus.

Monstro de Cerco: Quando na forma animal, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo causam o dobro do dano a objetos e estruturas.

Pele Resistente: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe resistência em um tipo de dano à sua escolha entre Concussão, Cortante ou Perfurante.

Recuperação Acelerada: Em qualquer forma, quando você cair a 0 Pontos de Vida e não morrer, após 30 minutos, você pode recobrar a consciência usando todos os seus Dados de Vida disponíveis e mais 3 adicionais, para recuperar seus Pontos de Vida.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Usuários de Zoan e Zoan Ancestral não recebem técnicas. Dessa forma, eles não podem se tornar um “Usuário Especialista Parcial” ou um “Usuário Especialista Total” ou receber qualquer característica que garanta mais Técnicas de Akuma no Mi.

PONTOS DE ENERGIA

Usuários de Zoan normal e Zoan Ancestral não recebem Pontos de Usuário, ao invés disso, recebem Pontos de Energia igual ao nível do “Estilo de Combate”, no momento da ingestão da fruta. A cada nível de “Estilo de Combate” posterior, o usuário recebe 1 Ponto de Energia adicional ao que normalmente receberia.

FORMAS

São os tipos de transformações possíveis para um usuário de Zoan. Todos sendo capazes de mudar entre as formas original, animal e híbrida, com uma ação bônus e posteriormente na forma despertada. Independente da forma que o seu personagem estiver, ele continua recebendo as Características de Combate presentes no “Estilo de Combate” escolhido.

Original: É o estado normal do usuário, retornar para esta forma é possível a partir de todas as outras e não custa uma ação bônus, nesta forma, ocorre a interrupção de qualquer bônus que a Akuma no Mi possa ter atribuído.

Animal: Forma que traz apenas as características e habilidades inatas do animal, fazendo o usuário indistinguível de um animal normal. Nesta forma, você pode aumentar seu deslocamento normal ou ganhar deslocamento de voo.

Híbrida: Forma resultante da combinação da forma animal com a original que leva a outras formas variadas chamadas de “Points”.

POINTS

A forma híbrida pode assumir formas especiais chamadas de “Points”, que são transformações em partes específicas no corpo do animal, para que você possa explorar o máximo potencial de suas características únicas. Para usar ou alternar entre “Points” é necessária uma ação bônus.

Independentemente do seu nível, você deve escolher 5 dos “Points” apresentados mais abaixo (que correspondam às características do animal que a Akuma no Mi representa). Não é possível usar mais de um “Point” ao mesmo tempo, exceto que o “Point” especifique que pode ser usado em qualquer forma.

Caso os “Points” apresentados não se encaixem na sua visão do personagem ou você deseje outros, você pode criar seus próprios “Points”, desde que sejam aprovados pelo Mestre da sua mesa.

Traços Realçados: Os “Points” podem garantir benefícios que permanecem ativos enquanto você estiver transformado neste “Point”. Quando um “Point” escolhido garante “Traços Realçados”, você recebe suas características **desde o 1º nível** do seu Estilo de Combate ou no momento queingere a fruta.

Técnicas: Além dos “Traços Realçados”, os “Points” escolhidos também podem garantir uma “Técnica Base” ou “Técnica Aprimorada”. Quando um “Point” garante uma técnica, você só poderá usá-la quando possuir o nível estipulado pelas regras das técnicas de Akuma no Mi para cada grau (por exemplo, uma técnica de 3º grau só poderá ser usada quando o personagem estiver no 10º Nível do personagem).

ARM POINT

Uma transformação possível para qualquer usuário de Zoan. Altera a forma dos membros superiores ou inferiores, aumentando seus músculos e dando a eles maior força física.

- **Força Animal (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, sua força cresce e seus ataques corpo-a-corpo desarmados são substituídos de acordo com a tabela “Força Animal”. O dano pode ser de concussão, cortante ou perfurante, de acordo com o animal e o tipo de ataque.

Força Animal			
Nível	Ataque Desarmado	Nível	Ataque Desarmado
1º ao 5º	1d6	11º ao 15º	1d10
6º ao 10º	1d8	16º ao 20º	1d12

Técnica Base (1º Grau)	Arm Point: Heavy Gong (Pode ser executada a partir do 1º Nível)		
	Você aumenta a força dos seus braços ou pernas para realizar uma poderosa jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

BRAIN POINT

Exclusivo para animais com **grande inteligência**, altera a forma física para melhorar a capacidade cognitiva e conseguir deduzir as melhores formas de enfrentar seus inimigos.

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Brain Point: Scope (Pode ser executada a partir do 15º Nível)		
	Analisando uma criatura inimiga, você consegue perceber seus pontos fracos e pode explorar o máximo deles, até que o inimigo consiga reverter essa situação.		
	Enquanto a técnica durar, todas as suas jogadas de ataque, contra uma criatura escolhida, recebem vantagem e margem de acerto crítico 18-20.		
	Alternativamente, ao usar esta técnica, você pode dar vantagem na jogada de ataque e aumentar a margem de acerto crítico para 18-20 de apenas uma técnica, até o final do seu turno.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

CLAW POINT

Exclusivo para animais que possuem **garra** ou algo semelhante, altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com a garra, alterando seu formato e características.

- **Climbing Spikes (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, você recebe movimento de escalada igual ao seu movimento normal, podendo se manter preso à parede sem precisar de nenhuma ação e recebe vantagem em Testes de Resistência para se manter preso a uma parede.

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Claw Point: Savage Attack (Pode ser executada a partir do 20º Nível)		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo feroz contra uma criatura, rasgando seu corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	14d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		



GUARD POINT

Exclusivo para animais com **pelugem**, altera sua forma física, aumentando em grande quantidade e tamanho seus pelos, para garantir mais proteção.

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Guard Point: Heavy Guard (Pode ser executada a partir do 5º Nível)		
	Em qualquer forma, ao receber um ataque, você pode usar sua reação para aumentar sua Classe de Resistência em +1 e diminuir o dano sofrido até o fim da duração da técnica em 8d8.		
	Heavy Defense: No 20º nível, usando sua reação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 5º Grau, para aumentar sua Classe de Resistência em +3 e diminuir o dano sofrido até o fim da duração da técnica em 18d8 e custa 15 Pontos de Energia.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Reação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

HEAVY POINT

Exclusivo para animais de **médio** e **grande porte**, apresenta um grande crescimento da massa corporal, estatura e peso, que aumenta a força e a resistência do usuário.

- **Físico Animalesco (Traço Aprimorado):** Em qualquer forma, o usuário modifica seu corpo **permanentemente**, ganhando músculos mais resistentes e uma constituição acima de qualquer humano normal. Seus Pontos de Vida ganhos pelo “**Estilo de Combate**” (modificador de Constituição incluso) e **Raça** são alterados e substituídos (outras características que adicionem Pontos de Vida são somadas normalmente), de acordo com a tabela “Físico Animalesco”, independentemente da forma em que esteja ou do “Point” que esteja usando.

Físico Animalesco							
Nível	Pontos de Vida	Nível	Pontos de Vida	Nível	Pontos de Vida	Nível	Pontos de Vida
1º	40	6º	130	11º	220	16º	310
2º	60	7º	150	12º	240	17º	330
3º	80	8º	170	13º	260	18º	350
4º	95	9º	185	14º	275	19º	365
5º	110	10º	200	15º	290	20º	380

HORN POINT

Exclusivo para animais que possuem **chifre** ou algo semelhante, altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com o chifre, alterando seu formato e características.

- **Colonnade (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, ao usar seus chifres para atacar, o alcance de sua jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado aumenta em 1,5 metro.

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Horn Point: Big Horn (Pode ser executada a partir do 15º Nível)		
	Você usa seus poderosos chifres, que aumentam de tamanho, para realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força ou receberá a condição “ Caído ”.		
	12 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	11d12 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

JUMP POINT

Exclusivo para animais que possuem **grande poder nas pernas** e nos saltos, altera sua forma física para aumentar seu salto exponencialmente, aumentando a quantidade de músculos na perna.

- **Speed Jump (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, você se torna capaz de saltar até 9 metros em distância e 6 metros de altura, sem sofrer dano de queda por essa altura (caso não esteja incapacitado ou preso de alguma forma).

Técnica Base (1º Grau)	Jump Point: Strong Leg (Pode ser executada a partir do 1º Nível)		
	Enquanto a técnica durar, o usuário não recebe redução de deslocamento por nenhum motivo.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação Bônus
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

KUNG FU POINT

Uma transformação possível para qualquer usuário de Zoan. Altera sua forma para uma criatura com movimentos ágeis e coordenados, perfeitos para serem usados em artes marciais.

- **Passo da Garça (Traço Aprimorado):** Seu movimento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.
- **Golpe do Tigre (Traço Aprimorado):** Se você não possuir um ataque corpo-a-corpo desarmado ele se torna 1d8, caso possua, prevalece o maior.
- **Estilo da Cobra (Traço Aprimorado):** 5 vezes por dia, durante um combate e apenas uma vez por rodada, você pode escolher usar uma ação adicional. A ação pode ser usada apenas para realizar as ações de “Atacar” (um ataque corpo-a-corpo desarmado, apenas), “Disparada” ou “Esquivar”. Você recupera todos os usos desta característica ao término de um descanso longo.

LIGHT POINT

Exclusivo para animais de **pequeno** porte, apresenta uma redução no tamanho do usuário ou transforma o seu corpo para que seja muito mais fácil se mover.

- **Agilidade Animal (Traço Aprimorado):** Em qualquer forma, desde que você não esteja “**Agarrado**” ou “**Impedido**” sua CR recebe um bônus de +1. Quando no 8º nível, esse bônus aumenta para +2 e, no 14º nível, aumenta para +3. Não é possível ultrapassar o valor de 21 em sua Classe de Resistência com essa característica.
- **Reflexos Animalescos (Traço Aprimorado):** Em qualquer forma, você recebe vantagem em Testes de Resistência de Destreza.

MONSTER POINT

Uma transformação possível para qualquer usuário de Zoan. Altera sua forma para uma criatura monstruosa e com grande sede de sangue.

- **Corpo Monstruoso (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, uma vez por dia e recuperando seu uso ao término de um descanso longo, se o usuário estiver com menos de um terço dos Pontos de Vida totais, ele pode usar uma ação bônus para receber as seguintes características, durante até 2 minutos:
 - 👹 Aumenta o seu valor máximo de Pontos de Vida em 30 (o valor aumenta para 60, no 10º nível, e para 120, no 15º nível);
 - 👹 Recebe resistência contra dano de Concussão, Cortante e Perfurante;
 - 👹 O ataque corpo-a-corpo desarmado se torna 1d10 de dano de Concussão (o dano aumenta para 3d6, no 15º nível);
 - 👹 O usuário perde o controle, atacando e perseguindo a criatura mais próxima a ele e não consegue usar técnicas;
 - 👹 Após a duração deste “Point”, o usuário fica 10 minutos “**Impedido**” e “**Incapacitado**”.

No 10º Nível, você não perde mais a racionalidade ao usar o “Monster Point”, pode usar este “Point” com qualquer valor de Pontos de Vida, podendo encerrá-la a qualquer momento, e o usuário não recebe as condições “**Impedido**” e “**Incapacitado**”, após o seu término.

POISON POINT

Exclusivo para animais que **expelem, injetam ou usam veneno** de alguma forma, potencializando sua capacidade de produção do veneno e adquirindo uma resistência ainda maior.

- **Corpo Imune (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, você recebe invulnerabilidade a dano de veneno e à condição “**Envenenado**”.

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Poison Point: Poison Sting (Pode ser executada a partir do 5º Nível)		
	Executando uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, ao atingir o alvo, ele recebe um envenenamento que reduz o seu movimento pela metade e recebe desvantagem em todas as suas jogadas de ataque, enquanto a técnica durar.		
	No final de cada um de seus turnos, a criatura afetada por esta técnica pode fazer um Teste de Resistência de Constituição para encerrar sobre si todos os efeitos desta técnica.		
	5 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			



SCALE POINT

Exclusivo para animais que possuem **escama** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque ou defesa com a escama, alterando seu formato e características.

- **Dragon Lance (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, com uma ação bônus, você consegue fazer uma única jogada de ataque à distância com escamas que saem do seu corpo como projéteis (desde que nesse turno você não tenha usado ou use a ação “atacar”). Essa jogada de ataque tem um alvo único, causa 1d12 + seu modificador de Destreza ou Espírito de dano Perfurante e tem um alcance de até 9 metros em linha.

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Scale Point: Dragon Armor (Pode ser executada a partir do 10º Nível)		
	Fazendo com que suas escamas cresçam, você consegue envolver o próprio corpo e criar uma armadura de escamas. Enquanto a técnica durar, você recebe resistência contra todos os tipos de dano, com exceção de dano Psíquico e Verdadeiro.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

TAIL POINT

Exclusivo para animais que possuem uma **cauda** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com cauda, alterando seu formato e características.

- **Cauda Selvagem (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, com uma ação bônus, você consegue fazer uma única jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado com sua cauda (desde que nesse turno você não tenha usado ou use a ação “atacar”). Todos que estiverem a 1,5 metro de você recebem o mesmo ataque, mas sofrem apenas o dano desarmado, sem o modificador de habilidade, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Tail Point: Tail Whip (Pode ser executada a partir do 10º Nível)		
	Com um movimento rápido da sua cauda, você executa um golpe com grande força em uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força. Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

WING POINT

Exclusivo para animais que possuem **asas** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com asas, alterando seu formato e características.

- **Controle Alado (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, o usuário consegue manter todos os seus braços ao mesmo tempo que cria e usa suas asas perfeitamente. Você recebe vantagem na sua primeira jogada de ataque em cada turno, desde que esteja voando.

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Wing Point: Razor Wind (Pode ser executada a partir do 5º Nível)		
	Você balança usa asas contra seus inimigos e cria uma poderosa onda de vento cortante contra eles. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	6d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		



EXEMPLO DE ZOAN

Neko-Neko no Mi: Model Leopard (Fruta do Gato: Modelo Leopardo)						
Nível	Pontos de Energia	Heavy Point	Arm Point	Técnicas	Custo	Dano
1º	3	40 PV	1d6	(1º Grau) Arm Point: Heavy Gong	2	2d12
2º	6	60 PV	1d6	-	-	-
3º	9	80 PV	1d6	-	-	-
4º	12	95 PV	1d6	-	-	-
5º	15	110 PV	1d6	-	-	-
6º	18	130 PV	1d8	-	-	-
7º	21	150 PV	1d8	-	-	-
8º	24	170 PV	1d8	-	-	-
9º	27	185 PV	1d8	-	-	-
10º	30	200 PV	1d8	(3º Grau) Tail Point: Tail Whip	9	6d12
11º	33	220 PV	1d10	-	-	-
12º	36	240 PV	1d10	-	-	-
13º	39	260 PV	1d10	-	-	-
14º	42	275 PV	1d10	-	-	-
15º	45	290 PV	1d10	-	-	-
16º	48	310 PV	1d12	-	-	-
17º	51	330 PV	1d12	-	-	-
18º	54	350 PV	1d12	-	-	-
19º	57	365 PV	1d12	-	-	-
20º	60	380 PV	1d12	(5º Grau) Claw Point: Savage Attack	12	11d12

TRAÇOS COMUNS

Deslocamento Animal: Quando na forma animal, seu deslocamento se torna 12 metros (prevalece o maior, caso tenha).

Escalador: Quando na forma animal ou híbrida, você pode escalar superfícies difíceis sem precisar realizar um Teste de Habilidade.

Faro Aguçado: Em qualquer forma, você tem vantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados ao olfato.

TRAÇOS ESPECÍFICOS

Agarrar com a Cauda: Quando na forma híbrida, usando uma ação bônus, você pode usar sua cauda para tentar agarrar uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado. Caso acerte, ao invés de causar dano, o alvo fica agarrado. Enquanto a criatura estiver agarrada, você tem vantagem nas suas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra ela, não podendo usar esta característica em mais de uma criatura ao mesmo tempo.

Predador: Quando na forma animal ou híbrida, uma vez por turno, você pode usar uma ação bônus para se dar vantagem na sua próxima jogada de ataque. Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Espírito (mínimo de 1 uso).

Bote: Quando na forma animal, desde que tenha percorrido no mínimo 6 metros, você pode substituir o seu primeiro ataque normal desarmado corpo-a-corpo, para desferir uma mordida que causa 2d6 de dano Perfurante e o alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Força para não ser derrubado.

Sanguinário: Em qualquer forma, você pode usar uma ação bônus para impor sobre você mesmo a condição **"Enfurecido"**, escolhendo um alvo que tenha te ferido ou te ofendido de alguma forma, no último minuto. Você pode usar esta característica uma vez por dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo.

POINTS

Possui as formas "Heavy Point", "Arm Point", "Tail Point", "Claw Point" e "Monster Point", suas características e benefícios são recebidas de acordo com a regras do **Capítulo 6**.

ARM POINT

Altera a forma dos membros superiores ou inferiores, aumentando seus músculos e dando a eles maior força física.

● **Força Animal (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, sua força cresce e seus ataques corpo-a-corpo desarmados são substituídos de acordo com a tabela "Neko-Neko no Mi: Model Leopard". O dano pode ser de concussão, cortante ou perfurante, de acordo com o animal e o tipo de ataque.

Técnica Base (2º Grau)	Arm Point: Heavy Gong (Pode ser executada a partir do 1º Nível)		
	Você aumenta a força dos seus braços ou pernas para realizar uma poderosa jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura.		
	2 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Neko-Neko no Mi: Model Leopard, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

CLAW POINT

Exclusivo para animais que possuem **garra** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com a garra, alterando seu formato e características.

- **Climbing Spikes (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, você recebe movimento de escalada igual ao seu movimento normal, podendo se manter preso à parede sem precisar de nenhuma ação e recebe vantagem em Testes de Resistência para se manter preso a uma parede.

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Claw Point: Savage Attack (Pode ser executada a partir do 20º Nível)		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo feroz contra uma criatura, rasgando seu corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	15 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Akuma no Mi (Zoan), Ação
		Dano	14d12 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

HEAVY POINT

Exclusivo para animais de **médio** e **grande porte**, apresenta um grande crescimento da massa corporal, estatura e peso, que aumenta a força e a resistência do usuário.

Físico Animalesco (Traço Aprimorado): Em qualquer forma, o usuário modifica seu corpo **permanentemente**, ganhando músculos mais resistentes e uma constituição acima de qualquer humano normal. Seus Pontos de Vida ganhos pelo “**Estilo de Combate**” (modificador de Constituição incluso) e **Raça** são alterados e substituídos (outras características que adicionem Pontos de Vida são somadas normalmente), de acordo com a tabela “Neko-Neko no Mi: Model Leopard”, independentemente da forma em que esteja ou do “Point” que esteja usando.

MONSTER POINT

Uma transformação possível para qualquer usuário de Zoan. Altera sua forma para uma criatura monstruosa e com grande sede de sangue.

- **Corpo Monstruoso (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, uma vez por dia e recuperando seu uso ao término de um descanso longo, se o usuário estiver com menos de um terço dos Pontos de Vida totais, ele pode usar uma ação bônus para receber as seguintes características, durante até 2 minutos:
 - 👹 Aumenta o seu valor máximo de Pontos de Vida em 30 (o valor aumenta para 60, no 10º nível, e para 120, no 15º nível);
 - 👹 Recebe resistência contra dano de Concussão, Cortante e Perfurante;
 - 👹 O ataque corpo-a-corpo desarmado se torna 1d10 de dano de Concussão (o dano aumenta para 3d6, no 15º nível);
 - 👹 O usuário perde o controle, atacando e perseguindo a criatura mais próxima a ele e não consegue usar técnicas;
 - 👹 Após a duração deste “Point”, o usuário ficará 10 minutos “**Impedido**” e “**Incapacitado**”.

No 10º Nível, você não perde mais a racionalidade ao usar o “Monster Point”, pode usar este “Point” com qualquer valor de Pontos de Vida, podendo encerrá-la a qualquer momento, e o usuário não recebe as condições “**Impedido**” e “**Incapacitado**”, após o seu término.

TAIL POINT

Exclusivo para animais que possuem uma **cauda** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com cauda, alterando seu formato e características.

- **Cauda Selvagem (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, com uma ação bônus, você consegue fazer uma única jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado com sua cauda (desde que nesse turno você não tenha usado ou use a ação “atacar”). Todos que estiverem a 1,5 metro de você recebem o mesmo ataque, mas sofrem apenas o dano desarmado, sem o modificador de habilidade, sem sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Tail Point: Tail Whip (Pode ser executada a partir do 10º Nível)		
	Com um movimento rápido da sua cauda, você executa um golpe com grande força em uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano de Concussão extra.		
	9 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Neko-Neko no Mi: Model Leopard, Ação
		Dano	6d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

6.9 ZOAN MÍTICA

São frutas de animais ou entidades mitológicas, com as mais diversas habilidades, características e propriedades. Como elas abrangem praticamente qualquer habilidade possível, não existem regras que regulem as Zoan Míticas totalmente. Suas propriedades abrangem modificações corpóreas, liberação de elementos, poderes sobrenaturais e outras características.

PROPRIEDADES DA ZOAN MÍTICA

Descreve características únicas ligadas ao poder da Akuma no Mi, que podem possuir diferentes utilidades e finalidades ao seu usuário. Podem ser escolhidas até duas das características abaixo.

Corpo Modificado: De acordo com uma modificação que a Akuma no Mi pode fazer no corpo do usuário, recebe uma característica (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre.

Habilidade Específica: De acordo com as propriedades da Akuma no Mi, garante uma habilidade (Condições ou Efeitos), de forma passiva e sem a necessidade de usar Pontos de Usuário para isso, que não pode ultrapassar os limites de uma técnica de 1º Grau e deve ser aprovada pelo Mestre (pode ser escolhido duas vezes).

Invulnerabilidade Parcial: O corpo do usuário de uma Zoan Mítica pode ser modificado, dependendo da Akuma no Mi. Desta forma, ele pode ser imune ou resistente a tipos específicos de ataque, exceto, aqueles que são fortalecidos com Haki do Armamento ou com o uso de Kairoseki.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

Técnicas com a Akuma no Mi, podem possuir efeitos e gastam Pontos de Usuário. Podem ser voltadas para infligir dano, criar objetos ou qualquer finalidade possível de acordo com a descrição da fruta. Recebe proficiência em qualquer técnica proveniente da Akuma no Mi.

Técnica Base: O usuário recebe uma técnica única ligada a Akuma no Mi. Esta técnica é recebida no 1º nível de personagem.

Técnica Aprimorada: Com a evolução do personagem é possível acessar novas técnicas, permitindo ampliar seu leque de opções. Técnicas Aprimoradas gastam Pontos de Usuário e são recebidas no 5º, 10º, 15º e 20º nível do “Estilo de Combate”.

Técnicas Auxiliares: O usuário pode receber técnicas durante sua evolução que servem para todos os tipos de situações. Estas técnicas não podem ter como finalidade infligir dano diretamente e são recebidas no 3º, 11º e 19º nível do “Estilo de Combate”.

TRAÇOS COMUNS E ESPECÍFICOS

Assim como as Zoan normais e Ancestrais, as Zoan Míticas recebem 3 “Traços Comuns” e 5 “Traços Específicos”, de acordo com as características do animal que a fruta representa.

Alternativamente, quando for escolher os “Traços Específicos”, você pode escolher até 3 “Traços Ancestrais” dentro do limite de 5 traços.

FORMAS

São os tipos de transformações possíveis para um usuário de Zoan. Todos sendo capazes de mudar entre as formas original, animal e híbrida, com uma ação bônus e posteriormente na forma despertada. Independente da forma que o seu personagem estiver, ele continua recebendo as Características de Combate presentes no “Estilo de Combate” escolhido.

Original: É o estado normal do usuário, retornar para esta forma é possível a partir de todas as outras e não custa uma ação bônus, nesta forma, ocorre a interrupção de qualquer bônus que a Akuma no Mi possa ter atribuído.

Animal: Forma que traz apenas as características e habilidades inatas do animal, fazendo o usuário indistinguível de um animal normal. Nesta forma, você pode aumentar seu deslocamento normal ou ganhar deslocamento de voo.

Híbrida: Forma resultante da combinação da forma animal com a original que leva a outras formas variadas chamadas de “Points”.

POINTS

O usuário de uma Zoan Mítica pode escolher não receber uma “Técnica de Akuma no Mi” para receber qualquer um dos “Points” recebidos pelas Zoan normais e Zoan Ancestrais, dentro das mesmas regras. Não é possível usar mais de um “Point” ao mesmo tempo, exceto que o “Point” especifique que pode ser usado em qualquer forma.

Caso os “Points” apresentados não se encaixem na sua visão do personagem ou você deseje outros, você pode criar seus próprios “Points”, desde que sejam aprovados pelo Mestre da sua mesa.

Traços Realçados: Os “Points” podem garantir benefícios que permanecem ativos enquanto você estiver transformado neste “Point”. Quando um “Point” escolhido garante “Traços Realçados”, você recebe suas características **desde o 1º nível** do seu Estilo de Combate ou no momento queingere a fruta, mesmo que seja um “Point” escolhido para níveis superiores.

Técnicas: Além dos “Traços Realçados”, os “Points” escolhidos também podem garantir uma “Técnica Base” ou “Técnica Aprimorada”. Para Zoan Míticas, quando um “Point” garante uma técnica, você só poderá usá-la quando estiver no mesmo nível ou superior da técnica que o “Point” substituiu, além disso, deve possuir o nível estipulado pelas regras das técnicas de Akuma no Mi para cada grau (por exemplo, uma técnica de 3º grau só poderá ser usada quando o personagem estiver no 10º Nível do personagem ou no 8º no caso de um Usuário Especialista Total e Parcial).

EXEMPLO DE ZOAN MÍTICA

Tori-Tori no Mi: Model Phoenix (Fruta do Pássaro: Modelo Fênix)					
Nível	Pontos de Usuário	Chamas Curativas	Técnicas/Points	Custo	Dano
1º	2	Regeneração 1d10	(1º Grau) Ongle	2	-
2º	4	-	-	-	-
3º	6	-	-	-	-
4º	8	-	-	-	-
5º	10	Regeneração 2d10	(2º Grau) Fukkatsu no Aoi Hono	2	2d12
6º	12	-	-	-	-
7º	14	-	-	-	-
8º	16	-	-	-	-
9º	18	-	-	-	-
10º	20	Regeneração 3d10	(3º Grau) Hoo-In	9	6d12
11º	22	-	-	-	-
12º	24	-	-	-	-
13º	26	-	-	-	-
14º	28	-	-	-	-
15º	30	Regeneração 4d10	(4º Grau) Nashi no Tsubute	12	11d12
16º	32	-	-	-	-
17º	34	-	-	-	-
18º	36	-	-	-	-
19º	38	-	-	-	-
20º	40	Regeneração 5d10	(2º Grau) Wing Point: Razor Wind	6	6d6

PROPRIEDADES DA ZOAN MÍTICA

Invulnerabilidade Parcial: O corpo do usuário é imune a “Feridas Brutais”, “Ferimentos Graves” ou perdas de membros.

Regeneração (Habilidade Específica): Utilizando a capacidade regenerativa da Akuma no Mi, ao final de cada turno, em que não esteja inconsciente ou com os poderes da Akuma no Mi anulados, o usuário pode regenerar Pontos de Vida de acordo com a coluna “Chamas Curativas” da tabela “Tori-Tori no Mi: Model Phoenix”.

Quando o usuário regenerar um valor igual a 8 vezes o seu nível, o valor da regeneração é reduzido pela metade. Quando for regenerado o dobro deste valor, a regeneração acaba e só pode ser usada novamente após um descanso curto ou longo.

TRAÇOS COMUNS

Resistência: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe resistência a dano de Fogo.

Visão Aguçada: Em qualquer forma, você tem vantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados à visão.

Voo: Quando na forma animal ou híbrida, você recebe 9 metros de voo e pode usar todo ou parte desse movimento para voar.

TRAÇOS ESPECÍFICOS

Aprimoramento Animal (Força): Em qualquer forma, um valor de habilidade à sua escolha entre Força, Destreza ou Constituição aumenta em 4. Seu máximo para esse valor agora é 24.

Ataque de Mergulho: Quando na forma animal ou híbrida, se você estiver voando e mergulhar, pelo menos 6 metros, em linha reta e atingir um alvo com um ataque corpo-a-corpo, causa 3d6 de dano extra ao alvo.

Planar: Quando na forma animal ou híbrida, desde que não esteja com suas asas presas, você não recebe dano de queda.

Recuperação Acelerada: Em qualquer forma, quando você cair a 0 Pontos de Vida e não morrer, após 30 minutos, você pode recobrar a consciência usando todos os seus Dados de Vida disponíveis e mais 3 adicionais, para recuperar seus Pontos de Vida.

Sobrevoos: Quando na forma animal ou híbrida, você não provoca uma reação ou a característica “Ataque de Oportunidade” quando realiza um voo para fora do alcance de um inimigo.

POINTS

Possui a formas “Wing Point” e suas características e benefícios são recebidas de acordo com a regras do **Capítulo 6**.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI / POINTS

O usuário é proficiente em técnicas com a Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, podendo adicionar seu bônus de proficiência.



Técnica Aprimorada (1º Grau)	Ongle		
	Um poderoso chute direto em uma criatura, feito com um dos pés transformado em uma garra. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, Ação Versátil
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Fukkatsu no Aoi Hono		
	Você pode usar suas chamas para curar uma criatura. Porém essa cura consome a estamina da criatura e só pode ser usada 1 vez a cada 2 horas, para que a criatura não receba 1 nível de exaustão, após 1 hora de cada uso excessivo.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Usuário para adicionar 1d10 de cura, até a cura máxima total de 6d10.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, Ação
		Cura	1d10 de Cura
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Hoo-In		
	Voando em grande velocidade na direção de um alvo, você realizar um golpe poderoso com os dois pés transformados nas garras da fênix. Essa técnica causa o dobro do dano em construções.		
	9 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, Ação
		Dano	7d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Nashi no Tsubute		
	Transformando seus braços em asas, você lança suas chamas de fênix em todas as criaturas que estejam dentro do alcance da técnica. Cada criatura é curada e pode escolher receber metade da cura para encerrar as condições “Desidratado”, “Letárgico”, “Queimado”, “Sangramento” e “Sonolento”.		
	Porém essa cura consome a estamina da criatura e só pode ser usada 1 vez a cada 6 horas, para que a criatura não receba 1 nível de exaustão, após 1 hora de cada uso excessivo.		
	12 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Cone
		Requisito	Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, Ação
		Cura	12d6 de Cura
Ataque Combinado Impossível			

WING POINT

Exclusivo para animais que possuem **asas** ou algo semelhante. Altera sua forma física para o melhor proveito de um ataque com asas, alterando seu formato e características.

- **Controle Alado (Traço Aprimorado):** Quando na forma híbrida, o usuário consegue manter todos os seus braços, enquanto usa suas asas e as controla perfeitamente. Você tem vantagem na sua primeira jogada de ataque em cada turno, desde que esteja voando.

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Wing Point: Razor Wind		
	Você balanceia usa asas contra seus inimigos e cria uma poderosa onda de vento cortante contra eles. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Energia	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Tori-Tori no Mi: Model Phoenix, Ação
		Dano	6d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6.10 USUÁRIO ESPECIALISTA

Quando um personagem come uma Akuma no Mi, lhe são concedidos poderes extraordinários. Ainda assim, muitos jogadores podem querer potencializar esses atributos escolhendo se dedicar inteiramente à evolução das habilidades concedidas pela fruta e abandonar o treino de seu “Estilo de Combate”, de forma total ou parcial.

Esta escolha pode ser feita logo após comer a Akuma no Mi ou posteriormente. São necessários 8 dias de adaptação, durante este tempo, não ocorrem mudanças do uso das técnicas da Akuma no Mi ou “Estilo de Combate”.

Ao escolher a especialização parcial, posteriormente, você pode escolher a especialização total, serão necessários 4 dias de adaptação e, durante este tempo, não ocorrem mudanças do uso das técnicas da Akuma no Mi ou “Estilo de Combate”.

Não é possível escolher a especialização parcial após ter escolhido a especialização total. Da mesma forma, não é possível desfazer qualquer umas das especializações para voltar a ser um usuário normal.

ESPECIALISTA PARCIAL

- Todas as “Características de Combate” do “Estilo de Combate” são mantidas e as posteriores são aprendidas normalmente.
- Todos os Pontos de Energia adquiridos previamente são mantidos como tal e não podem ser transferidos.
- Conforme o aumento de nível do personagem, você pode escolher, em cada nível posterior, somar os Pontos de Energia adquiridos aos Pontos de Usuário ou mantê-los como Pontos de Energia.
- Todas as “Técnicas de Combate” do “Estilo de Combate”, previamente aprendidas, são mantidas e as posteriores são aprendidas normalmente.
- Quando alguma característica que recupera Pontos de Energia é usada em você, é possível escolher recuperar os Pontos de Energia normalmente ou, ao invés de Pontos de Energia, você recupera esse valor em Pontos de Usuário.
- Recebe Técnicas Auxiliares extras no 7º e no 15º nível.
- Recebe Técnicas Aprimoradas extras no 8º (3º Grau) e no 13º nível (4º Grau).

ESPECIALISTA TOTAL

- Todas as Características de Combate do “Estilo de Combate” são mantidas e as posteriores são aprendidas normalmente.
- Todos os Pontos de Energia, adquiridos previamente, são transferidos e somados aos Pontos de Usuário.
- Conforme o aumento de nível do personagem, todos os Pontos de Energia adquiridos posteriormente são transferidos automaticamente para Pontos de Usuário, somando-os.
- Todas as “Técnicas de Combate” do “Estilo de Combate”, previamente aprendidas, são esquecidas.
- Torna-se impossível aprender as “Técnicas de Combate” do “Estilo de Combate” posteriores ao seu nível atual.
- Até o 10º nível do personagem, para utilizar características do “Estilo de Combate”, Profissões e Treinamentos que exijam Pontos de Energia, o Usuário Total deve gastar 2 vezes o valor normal da característica com Pontos de Usuário. Por exemplo, caso um Usuário Total com o “Estilo de Combate” Carateca Homem-Peixe queira usar a característica “Escudo Atmosférico”, que pede originalmente 2 Pontos de Energia, ele deve usar 4 Pontos de Usuário.
Quando o personagem atinge o 11º nível, ele pode usar essas características com o mesmo custo de Pontos de Energia usando Pontos de Usuário.
- Quando alguma característica que recupera Pontos de Energia é usada em você, ao invés de Pontos de Energia, você recupera esse valor em Pontos de Usuário.
- Técnicas de 1º grau tem seu custo de Pontos de Usuário reduzido a 0.
- Recebe Técnicas Auxiliares extras no 1º, 7º e 15º nível.
- Recebe Técnicas Aprimoradas extras no 3º (2º Grau), 8º (3º Grau), 13º (4º Grau) e no 17º nível (5º Grau).
- Técnicas da sua Akuma no Mi adicionam o seu modificador de Espírito à jogada de dano. Quando a técnica possuir múltiplos alvos, você adiciona apenas metade do modificador (arredondado para baixo). Essa característica não pode ser usada em conjunto com outra que permita adicionar qualquer modificador ao dano da técnica.

TÉCNICAS EXTRAS

As especializações garantem a criação de técnicas adicionais para aumentar a gama de variações que a sua fruta possa assegurar.

Técnica Auxiliar: Você pode criar Técnicas Auxiliares, respeitando as mesmas regras de criação especificadas neste capítulo.

Técnica Aprimorada: Você pode criar Técnicas Aprimoradas. Suas regras de criação, como dados de dano e custo de Pontos de Usuário são de acordo com o próximo grau recebido. Por exemplo, uma técnica extra, recebida no 8º nível, tem as mesmas características que uma técnica aprimorada de 3º Grau, recebida no 10º nível.



EXEMPLO DE USUÁRIO ESPECIALISTA TOTAL:

PARAMECIA

Gomu-Gomu no Mi (Fruta da Borracha) - Total					
Nível	Pontos de Usuário	Técnicas	Custo	Dano	Técnicas Auxiliares
1º	4	(1º Grau) Gomu-Gomu no Pistol	2	2d12	Gomu-Gomu no Ami
2º	8	-	-	-	-
3º	12	(2º Grau) Gomu-Gomu no Stamp	6	4d12	Gomu-Gomu no Rocket
4º	16	-	-	-	-
5º	20	(2º Grau) Gomu-Gomu no Muchi	6	3d6	-
6º	24	-	-	-	-
7º	28	-	-	-	Gomu-Gomu no Fusen
8º	32	(3º Grau) Gomu-Gomu no Rifle	9	7d12	-
9º	36	-	-	-	-
10º	40	(3º Grau) Gomu-Gomu no Bazooka	9	7d12	-
11º	44	-	-	-	Gear Second
12º	48	-	-	-	-
13º	52	(4º Grau) Gomu-Gomu no Bullet	12	8d12	-
14º	56	-	-	-	-
15º	60	(4º Grau) Gomu-Gomu no Gatling	12	12d6	Gear Third
16º	64	-	-	-	-
17º	68	(5º Grau) Gomu-Gomu no Ame	15	14d6	-
18º	72	-	-	-	-
19º	76	-	-	-	Gear Fourth
20º	80	(5º Grau) Gomu-Gomu no Cannon	15	11d12	-

PROPRIEDADES DA PARAMECIA

Membros Esticados (Habilidade Específica): As jogadas de ataque corpo-a-corpo do usuário têm alcance de até 9 metros em linha.

Invulnerabilidade Parcial: O corpo do usuário tem resistência a dano de concussão, invulnerabilidade a dano elétrico e invulnerabilidade a jogadas de ataque à distância com dano de concussão, desde que o ataque não seja imbuído com Haki e que não tenha contato com kairoseki.

TÉCNICAS DE AKUMA NO MI

O usuário é proficiente em técnicas com a Gomu-Gomu no Mi, podendo adicionar seu bônus de proficiência.

Técnica Base (1º Grau)	Gomu-Gomu no Pistol		
	Usando a elasticidade do corpo, o usuário potencializa sua força e desfere um soco em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo.		
	2 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação Versátil
		Dano	2d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		



Técnica Aprimorada (2º Grau)	Gomu-Gomu no Stamp		
	Usando a elasticidade do corpo, o usuário potencializa sua força e desfere um chute em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura Grande ou menor para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em um Teste de Resistência de Força.		
	Se, durante o empurrão, a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	4d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

Técnica Aprimorada (2º Grau)	Gomu-Gomu no Muchi		
	O usuário estica a perna e desfere um chute para derrubar seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	A criatura que não passar no primeiro Teste de Resistência de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Destreza ou receberá a condição “Caído”.		
	6 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	3d6 de dano de Concussão
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Gomu-Gomu no Rifle		
	Usando a elasticidade do corpo, o usuário gira o punho múltiplas vezes para potencializar sua força e desfere um soco em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Esse ataque causa o dobro de dano em construções.		
	9 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	7d12 de dano de Concussão
Ataque Combinado Possível			

Técnica Aprimorada (3º Grau)	Gomu-Gomu no Bazooka		
	Esticando os dois braços, o usuário desfere um poderoso golpe em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Força para não ser empurrada por 12 metros e sofrer a condição “ Caído ”.		
	9 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	7d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (4º Grau)	Gomu-Gomu no Bullet		
	Usando a elasticidade do corpo, o usuário potencializa sua força e desfere um soco em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer a condição “ Atordado ”.		
	12 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	9d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Impossível		



Técnica Aprimorada (4º Grau)	Gomu-Gomu no Gatling		
	O usuário dispara incontáveis socos em todas as direções com uma velocidade impressionante. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	12 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Cone
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	12d6 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Gomu-Gomu no Ame		
	O usuário dispara incontáveis socos em todas as direções com uma velocidade impressionante em uma área muito maior. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros de raio e 15 metros de altura, Cilindro
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	14d6 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		

Técnica Aprimorada (5º Grau)	Gomu-Gomu no Cannon		
	Aquecendo e concentrando a força nos dois braços, o usuário desfere um poderoso golpe em uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer a condição “ Atordado ”.		
	15 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação
		Dano	11d12 de dano de Concussão
	Ataque Combinado Possível		







TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	Gomu-Gomu no Ami		
	O usuário entrelaça e estica seus dedos, criando algo semelhante a uma rede, ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo, o inimigo recebe a condição “Agarrado” e pode encerrar a condição a qualquer momento. Até a condição se encerrar, o usuário não pode usar os braços para mais nada.		
	1 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Linha
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação Bônus








Técnica Auxiliar	Gomu-Gomu no Rocket		
	Usando o chão ou algum objeto como apoio, o usuário consegue esticar os braços e se lançar por até 18 metros em qualquer direção.		
	4 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação Bônus

Técnica Auxiliar	Gomu-Gomu no Fusen		
	Usando sua reação, o usuário consegue se inflar sugando ar pela boca para reduzir qualquer dano de concussão sofrido em 6d8 ou reduzir um dano de queda a 0.		
	3 Pontos de Usuário	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Reação
		Dano	Nenhum



Gear Second			
Técnica Auxiliar	O usuário consegue aumentar a circulação do seu corpo aumentando sua velocidade explosivamente. Suas técnicas se tornam a jato, sendo mais rápidas e fortes. Enquanto esta técnica estiver ativa, o usuário recebe as seguintes características:		
	 O usuário recebe vantagem em todas as suas jogadas de ataque com as técnicas da Gomu-Gomu no Mi;		
	 Toda jogada de ataque corpo-a-corpo e técnicas da Gomu-Gomu no Mi, feitas pelo usuário, recebem 1d12 de dano extra;		
	 O usuário adiciona +1 à sua CR;		
	 Aumenta em +3 metros o deslocamento normal do usuário e não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade”;		
	 Todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas pelo usuário recebem vantagem;		
	 Ao encerrar esta técnica, o usuário recebe ou aumenta 1 Nível de Exaustão.		
	6 Pontos de Usuário	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Gomu-Gomu no Mi, Ação Bônus
Dano		Nenhum	

Gear Third			
Técnica Auxiliar	Cortando o dedo e inflando o próprio osso, o usuário aumenta tempestivamente o poder de suas técnicas. Ao usar o Gear Third junto de uma técnica da Gomu-Gomu no Mi, a técnica recebe as seguintes características.		
	<div> <div></div> O dano da técnica aumenta em 4d12 extra; </div>		
	<div> <div></div> Toda técnica que inflija dano e tenha como alcance “Linha” o alcance se torna “Cone”; </div>		
	<div> <div></div> Toda técnica que inflija dano e tenha como alcance “Cone” aumenta seu alcance em +3 metros. </div>		
	Ao final da técnica, o usuário encolhe para 1 metro de altura e fica impedido de fazer ações e reações até o final do seu próximo turno.		
6 Pontos de Usuário		Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Usar uma técnica da Gomu-Gomu no Mi

Gear Fourth			
Técnica Auxiliar	Inflando os próprios músculos e usando o Haki do Armamento ao máximo, o usuário ganha força e velocidade sem igual. Enquanto esta técnica estiver ativa, o usuário recebe as seguintes características:		
	 O usuário aumenta uma categoria de tamanho e adiciona +3 à sua CR;		
	 Toda jogada de ataque corpo-a-corpo feita pelo usuário recebe 2d12 de dano extra;		
	 O usuário recebe vantagem em todas as suas jogadas de ataque com as técnicas da Gomu-Gomu no Mi e o dano da técnica aumenta em 6d12 extra;		
	 Criaturas têm desvantagem em Testes de Resistência de Destreza contra técnicas da Gomu-Gomu no Mi;		
	 Aumenta em +6 metros o deslocamento normal do usuário e não sofre reações, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”;		
	 Todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas pelo usuário recebem vantagem;		
	 Ao encerrar esta técnica, o usuário recebe ou aumenta 2 Níveis de Exaustão e não poderá usar Haki de nenhum tipo, durante 10 minutos.		
	14 Pontos de Usuário	Duração	Até 2 minutos
Alcance		Pessoal	
Requisito		Gomu-Gomu no Mi, Ação Bônus e Haki do Armamento (Perito)	



6.11 COMEÇANDO COM AKUMA NO MI

O Mestre pode permitir que o jogador já inicie a aventura como um usuário de Akuma no Mi. Nesses casos, a fruta já está incorporando à própria história do personagem, por exemplo, um animal que comeu a fruta Hito-Hito no Mi (Fruta do Humano) e agora pode se transformar e se comunicar como um humano.

É recomendado que o Mestre seja bastante atento quanto aos impactos que o acesso prematuro de uma Akuma no Mi pode causar em suas aventuras, pois, da mesma forma que escalar um penhasco é um grande desafio para a maioria dos jogadores, se tornará uma tarefa fácil para um usuário que possua a capacidade de voar. Esses acontecimentos logo no início da aventura podem causar a frustração dos jogadores que não possuem o poder das Akuma no Mi, por se sentirem inferiores, ou então, do usuário por não achar um desafio.

FRUTAS RECOMENDADAS

O **Anexo C** deste livro lista as Akuma no Mi e as categoriza, não só de acordo com sua raridade e o seu nível de poder, mas também pela sua capacidade de alterar o fluxo das aventuras. Desta forma, existem 4 categorias (S, A, B, C) que podem ter praticamente o mesmo poder de combate, independente da categoria a que pertença, contudo, alguns detalhes fazem com que sejam muito mais complicadas de lidar em certos tipos de aventuras.

Dentre as categorias, a mais recomendadas para se iniciar uma aventura são as frutas das categorias “C” e “B”, essas frutas possuem uma evolução muito mais equilibrada e gradual, e ficando tão forte quanto as outras categorias no final.

Dentre as categorias “A” e “S”, ainda é recomendado que se dê preferência às Logia da categoria “S”, embora o corpo invulnerável das Logia seja algo formidável, as habilidades pertencentes às Paramécia da categoria “A” podem transformar totalmente, não somente o campo de batalha, como a maioria das situações fora dele. Habilidades como a da fruta Hobi-Hobi no Mi (criar brinquedos a partir de seres vivos e fazer com que qualquer um os esqueça), além de mudar totalmente a narrativa da história e os rumos da aventura, criam exércitos de brinquedos poderosos, assim como a Soru-Soru no Mi (manipula a alma de outras pessoas e pode criar servos a partir da estimativa de vida roubada de outras criaturas vivas) e a Kage-Kage no Mi (cria soldados mortos-vivos extraíndo a sombra de criaturas vivas). Outras frutas, como a Ope-Ope no Mi (fruta de operações) ou a Horu-Horu no Mi (fruta de fantasmas), também podem transformar as aventuras bruscamente.

Nenhuma fruta é proibida, os jogadores e o Mestre só estão limitados pelas suas próprias imaginações, mas é importante que toda decisão quanto a começar ou não com uma fruta e quais frutas escolher sejam feitas com cautela e o mais importante é que o Mestre e seus jogadores conversem e entrem em acordo quanto a esses assuntos.

CATEGORIAS DE AKUMA NO MI

A lista de Akuma no Mi separa cada Akuma no Mi pela força, raridade, e impacto no jogo, contudo, aplicando as regras deste livro para as criações de técnicas e habilidades, o poder que cada uma exerce são bem próximos. O dano causado por um raio da Goru-Goru no Mi (fruta do raio) acaba sendo o mesmo causado por um soco de pedra de Ishi-Ishi no Mi (fruta da pedra).

Desta forma, no início das aventuras, um dos pontos mais importantes é a capacidade que a fruta dá para o personagem do jogador contornar adversidades e neste quesito, a categoria de frutas “A” é a que mais possibilita isso.

FACA DE DOIS GUMES

Embora as frutas deem aos seus usuários grandes poderes e habilidades extraordinárias, toda Akuma no Mi, sem exceção, também garante ao seu portador pontos fracos que podem lhe custar a vida.

Caso você seja um personagem de nível baixo com um poder chamativo, pode atrair a atenção de outros piratas poderosos ou da Marinha, que podem dispor de ferramentas de kairoseki, serem especialista contra usuários ou possuírem diversos outros métodos.

Ainda que com poderes incríveis, um personagem de nível baixo ainda é uma presa fácil diante de todo um mundo com tantas pessoas poderosas, e pode acabar não estando preparado para certos inimigos, principalmente aqueles que sabem explorar as fraquezas de usuários.



CAPÍTULO 7

HAKI



“Haki é um poder dormente em todas as criaturas do mundo... “Presença”, “Espírito de Luta” e “Intimidação” ... Não é diferente de coisas que os humanos sentem naturalmente como o “Ato de não duvidar”. Isso é força!”

— Silvers Rayleigh

Haki é um poder misterioso que é encontrado em todos os seres vivos do mundo. Não é diferente dos sentidos normais. No entanto, a maioria das pessoas não percebe isso ou deixa de despertá-lo. Em termos gerais, existem dois tipos de Haki comuns a todos, no entanto, há um terceiro tipo que apenas um determinado grupo de "escolhidos" são ditos possuir.

7.1 DESPERTANDO O HAKI

O despertar do Haki ocorre quando o personagem atinge o 12º nível do seu “Estilo de Combate”, considerando que neste nível o personagem já esteja ciente da existência ou já sinta manifestações interiores e exteriores do Haki e tenha uma grande sintonia com suas próprias habilidades e sentidos, se tornando apto a entender seu funcionamento.

PONTOS DE AMBIÇÃO (PA)

Pontos de Ambição (PA) são recebidos, normalmente, quando o personagem atinge o 12º nível do seu “Estilo de Combate”, recebendo 2 pontos, e a cada nível posterior, recebendo mais 2 pontos. **O Mestre também pode recompensar seus jogadores com Pontos de Ambição.**

Caso você receba Pontos de Ambição, após ter o Haki despertado, e não possa distribuí-los, esses pontos são perdidos. Por exemplo, se você receber 2 Pontos de Ambição ao atingir o 20º nível, com o seu Haki principal no máximo de pontos do estágio Perito e o secundário no máximo de pontos do estágio Treinado, não há como os distribuir e eles são perdidos.

GANHAR PONTOS ADICIONAIS

Receber Pontos de Ambição como recompensa ou por traços da Kuja não faz com que o Haki desperte e **apenas com o Haki despertado você pode usar os pontos para evoluir os estágios de Haki.**

O jogador pode ser ensinado, caso encontre algum perito em qualquer um dos 3 tipos de Haki e que seja hábil a ensinar. Após esse treinamento especial, o Mestre pode definir se você conseguiu despertar o seu Haki.

Ao receber Pontos de Ambição por qualquer motivo, caso você já possua o Haki despertado, você deve imediatamente distribuir esses pontos aos tipos de Haki que você tiver disponível, o que garante que você possa usar suas novas características de imediato. Caso não haja para onde distribuir os Pontos de Ambição recebidos, eles são perdidos.

USANDO PONTOS DE AMBIÇÃO

Ao despertar o Haki, você pode escolher seu Haki principal e distribuir seus Pontos de Ambição livremente entre os tipos que possuir (tanto pontos recém recebidos quanto os que você tenha recebido anteriormente, antes de despertar).

Cada tipo de Haki tem sua evolução **separada e individual** (evoluir um tipo não evolui os outros) que é determinada pela quantidade de pontos que o tipo de Haki possui, para cada ponto colocado em um tipo, você recebe e acumula características que só podem ser usadas se você puder usar o Haki.

Você pode distribuir os pontos livremente entre os tipos de Haki que você tem acesso, adicionando quantos pontos quiser em 1 único tipo de Haki ou em vários tipos ao mesmo tempo.

Só é possível adicionar pontos no Haki do Rei caso o Mestre tenha especificado que o seu personagem possua esta característica.

7.2 USANDO O HAKI

Ao aprender a usar o seu Haki, dependendo do seu nível de controle dele, ainda é possível que você não consiga usá-lo propriamente durante uma batalha. Porém, conforme você se aperfeiçoa no seu uso, essa tarefa se torna cada vez mais fácil.

HAKI DESPERTADO

O Haki despertado é o que garante que um personagem possa distribuir Pontos de Ambição nos tipos de Haki e usar suas características. Entretanto, caso possua o Haki do Rei, ele pode se manifestar de forma involuntária, mesmo que o jogador ainda não tenha despertado.

DESPERTAR PREMATURO

Apenas o Mestre pode determinar que o jogador despertou qualquer um dos 3 tipos de Haki, de uma forma prematura, em qualquer momento do jogo, conforme seu próprio critério.

Com o despertar prematuro do Haki, o jogador recebe imediatamente 1 Ponto de Ambição e, a cada nível posterior, recebe mais 1 ponto, até que chegue ao 12º nível e comece a receber pontos normalmente.



HAKI PRINCIPAL

Ao despertar o Haki no 12º nível ou prematuramente, você tem acesso a dois tipos de Haki: **Armamento** e **Observação**. Você escolhe um deles para ser o seu **Haki Principal**. Ao definir o Haki principal, o outro tipo de Haki se torna **secundário**.


Cada um dos 3 tipos de Haki possuem uma evolução distinta, que acontece conforme você aumenta **Pontos de Ambição**. Através de uma evolução natural, resultante de treinos e experiências em combates comuns, somente o Haki principal pode ser refinado até o estágio Perito, o secundário chega apenas até o estágio Treinado.


O Haki do Rei é uma exceção a essa regra, não pode ser escolhido como Haki principal, mas pode ser evoluído até o estágio “Perito” sem nenhum pré-requisito.


ESTÁGIO DO HAKI

Cada tipo de Haki possui três estágios: **Inexperiente**, **Treinado** e **Perito**. Esses estágios possuem características que aumentam e se acumulam conforme você adiciona Pontos de Ambição, separadamente em cada tipo de Haki.

O estágio do **Haki Principal** do personagem corresponde ao controle do Haki secundário também, o que determina se você irá precisar fazer testes ou quantos tipos de Haki você conseguirá usar ao mesmo tempo, durante um combate.

 **Inexperiente:** No primeiro estágio, o personagem ainda não tem um grande controle sobre o Haki. Ao início de cada encontro de batalha, o jogador deve fazer um Teste de Espírito CD 15, se falhar, o personagem não conseguirá usar nenhuma característica dos 3 tipos de Haki;

 **Treinado:** Com uma experiência moderada das habilidades do Haki, ao início de cada encontro de batalha, o jogador deve fazer um teste de Espírito CD 12, se falhar ele deve escolher apenas 1 dos 3 tipos de Haki (se possuir) para usar durante todo o encontro. Caso o personagem só possa usar um tipo de Haki, não é necessário fazer esse teste;

 **Perito:** Sendo um especialista no uso do Haki, você não precisa fazer nenhum teste antes de começar um encontro, podendo usar todos os tipos de Haki que seu personagem possuir, normalmente.

SUPERANDO LIMITES

Existe um meio de evoluir o Haki secundário até o estágio Perito. Ao enfrentar um oponente com o número máximo de Pontos de Ambição do estágio Perito, no mesmo tipo de Haki que você possua o número máximo de Pontos de Ambição do estágio Treinado, durante a luta, você pode conseguir romper suas próprias barreiras e alcançar um Ponto de Ambição no estágio Perito.

O Mestre decide se durante a luta você conseguiu superar os limites do Haki secundário. Quanto mais mortal a luta mais chances de conseguir esse feito. Não é possível chegar ao estágio Perito enfrentando companheiros ou em situações que não apresentem perigo real.

A partir do momento que você recebe o primeiro ponto no estágio Perito do seu Haki secundário, uma vez por descanso longo, sempre que você enfrentar outro inimigo que também esteja no ápice do estágio Perito deste mesmo tipo de Haki, você recebe mais um Ponto de Ambição.

7.3 HAKI DO REI

Ninguém sabe ao certo a origem deste Haki, mesmo indivíduos extremamente poderosos não necessariamente detêm esta característica. Porém, é inegável que quem manifesta esse poder sempre se torna um personagem importante na história, possui uma força de vontade inabalável, junto à uma personalidade forte e ambições de grandes proporções.

Aqueles que possuem o Haki do Rei, podem subjugar a vontade dos outros ao seu redor, levando os inimigos com pouca força de vontade e que não conseguem resistir à aura poderosa emanada, a perderem a consciência e desmaiarem.







$$\text{CD Haki} = 8 + \text{bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Espírito}$$

O Haki usa a habilidade Espírito como fonte de energia, sendo assim, quando há um choque de usuários de Haki, seu modificador de Espírito será essencial. O modificador de Espírito também será usado para Testes de Resistência contra o seu Haki.

DESMAIANDO INIMIGOS

Ao liberar a aura de Haki do Rei contra inimigos com o valor da habilidade de Espírito menor que o seu, ele é submetido a um **Teste de Resistência de Espírito**, com o CD do seu Haki. Em caso de falha, a criatura entra em estado de colapso e cai com a condição “Inconsciente”, continuando assim por até 10 minutos, até sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar. Este feito não gera Pontos de Experiência ao detentor do Haki, uma vez que, a liberação da aura não traz nenhum tipo de aprendizado ao detentor.

Está característica não tem efeito contra criaturas que tenham as descrições abaixo:

-  Possuam valor de habilidade de Espírito maior que o seu;
-  Possuam um valor de habilidade de Espírito 16 ou superior;
-  Sejam imunes à condição “Amedrontado”;
-  Possuam ações lendárias;
-  O Mestre determine que não podem ser afetadas;
-  Possuam o Haki do Rei.

Alternativamente, você pode escolher impor somente a condição “**Amedrontado**” com essa característica, quando fizer isso, a característica poderá afetar mesmo criaturas com valor de habilidade de Espírito 16 ou superior.

CHOQUE ENTRE HAKI DO REI

Quando dois ou mais detentores do Haki do Rei se enfrentam e liberam suas auras, ocorre um choque entre eles. Este choque cria uma onda que afeta todas as criaturas próximas, com uma força muito maior que a aura de um único detentor do Haki do Rei.

Com exceção dos que possuírem um valor de habilidade de Espírito 18 ou maior ou também possuam o Haki do Rei, este choque de auras apaga todas as criaturas que estejam a até 30 metros da origem do choque, tenham um valor de habilidade de Espírito menor que qualquer um dos detentores do Haki do Rei, e não passem em um Teste de Espírito, com desvantagem.

ESCOLHIDO PELOS CÉUS

O método para descobrir se algum dos jogadores possuem o Haki do Rei pode ser escolhido pelo Mestre. Como método padrão, os jogadores podem jogar um d20 cada, quem tiver 20 como resultado, possuirá o Haki do Rei.

Detentores deste Haki, que ainda não despertaram o controle do Haki ou que ainda não distribuíram nenhum ponto nele, possuem automaticamente acesso a todo o estágio Inexperiente, porém, não possuem controle nenhum sobre suas características. Apenas quando despertam é possível usar conscientemente seus efeitos. Ao despertar, o personagem entra no estágio Treinado com o primeiro Ponto de Ambição colocado no Haki do Rei.

7.4 TIPOS DE HAKI

Cada Haki confere habilidades únicas e possuem finalidades específicas. Conforme você aumenta seus Pontos de Ambição em um tipo de Haki, você recebe acesso a novas características correspondentes a quantidade de pontos adicionados.

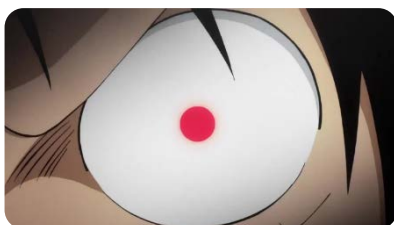
HAKI DA OBSERVAÇÃO (Kenbun-Shoku Haki)

É o tipo de Haki que permite ao usuário sentir a presença de outras pessoas, mesmo que elas estejam escondidas da vista ou muito longe para ver naturalmente.

Em níveis mais elevados, o usuário também pode usar este Haki para prever os movimentos de um adversário pouco antes de fazê-los, tornando o ataque muito mais fácil de desviar. Essa previsão é exibida para o usuário como uma imagem ou uma breve "premonição" do que o adversário pretende fazer, falar e os danos que o usuário receberá se o ataque acertar.

Quanto mais intenção assassina o inimigo tiver, mais fácil é prever. Embora, os usuários mais qualificados consigam prever os movimentos futuros existindo intenções assassinas no ambiente ou não.

Haki da Observação		Pontos
Inexperiente	Perceber Presença: Você passa automaticamente em um Teste de Habilidade de Espírito (Intuição) para saber como uma criatura está se sentindo em relação a você (hostil, neutra ou amigável). Usando sua ação e mantendo com Concentração , você pode fazer um Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) com vantagem para sentir a presença de criaturas vivas a uma distância de até 24 metros de você e enxergá-las como uma aura, mesmo se estiverem invisíveis. Uma vez por encontro, você pode escolher uma criatura, que esteja a menos de 6 metros e saber quão poderosa ela parece ser (O Mestre revela o ND ou a CR ou os PV do alvo).	1
	Antecipação: Uma vez por rodada, você pode ignorar qualquer reação que seja acionada por um movimento seu, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como "Ataque de Oportunidade Superior".	2
	Previsão: Quando você fizer uma jogada de ataque, usar uma Técnica do seu "Estilo de Combate" ou proveniente de uma Akuma no Mi, que seja necessário fazer uma jogada de ataque, ela recebe +1 para acertar.	3
	Premonição (Inexperiente): Usando uma ação bônus e mantendo com Concentração , durante a batalha, sua Classe de Resistência aumenta em +1. Alternativamente, quando você não estiver usando essa característica com Concentração , você pode usar sua reação para aumentar +2 na CR até início do próximo turno.	4
Treinado	Percepção Sobrenatural: Você não pode ser surpreendido e não precisa rolar iniciativa, sendo o primeiro na ordem de turnos. Caso outra criatura também tenha essa característica, o Mestre decide quem começa primeiro.	5
	Previsão: Quando você fizer uma jogada de ataque, usar uma Técnica do seu "Estilo de Combate" ou proveniente de uma Akuma no Mi, que seja necessário fazer uma jogada de ataque, ela recebe +2 para acertar.	6
	Premonição Sobrenatural: Quando você for alvo de um efeito que exige um Teste de Resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.	7
Perito	Premonição (Perito): Usando uma ação bônus e mantendo com concentração , durante a batalha, sua Classe de Resistência aumenta em +2. Alternativamente, quando você não estiver usando essa característica com Concentração , você pode usar sua reação para aumentar +3 na CR até início do próximo turno.	8
	Previsão: Quando você fizer uma jogada de ataque, usar uma Técnica do seu "Estilo de Combate" ou proveniente de uma Akuma no Mi, que seja necessário fazer uma jogada de ataque, ela recebe +3 para acertar.	9
	Ver o Futuro: Se você falhar em um Teste de Resistência ou jogada de ataque, você pode escolher obter sucesso, no lugar. Essa habilidade pode ser usada 3 vezes no dia. Você recupera todos os seus usos após um descanso longo. Ao atacar criaturas que não estiverem no estágio "Perito" do Haki da Observação, você ignora e não sofre qualquer reação que seria acionada por uma jogada de ataque sua e a criatura perde a sua reação.	10



HAKI DO ARMAMENTO (Buso-Shoku Haki)

Permite que o usuário crie uma força igual a uma armadura invisível em torno de si, potencializando sua defesa e ataque. Da mesma forma, é possível revestir suas armas e projéteis.

Este tipo de Haki também tem a capacidade de ignorar os poderes de um usuário de Akuma no Mi, tocando o "corpo verdadeiro" sob qualquer proteção que a fruta forneça.

Haki do Armamento		Pontos
Inexperiente	Ataque Verdadeiro: Suas jogadas de ataque e Técnicas do “Estilo de Combate” ou provenientes de uma Akuma no Mi com dano de Concussão, Cortante e Perfurante (ou que o Mestre decida que pode se beneficiar com esta característica) acertam normalmente usuários de Akuma no Mi, ignorando suas resistências e invulnerabilidades, com exceção de resistências não místicas recebidas por Zoan (normal, Ancestral e Mítica).	1
	Endurecimento Defensivo (Inexperiente): Você envolve todo o seu corpo com Haki do Armamento e adiciona 30 Pontos de Vida temporários, que duram até que a batalha termine. Enquanto estiver com esses Pontos de Vida temporários, você se torna resistente a danos cortantes, perfurantes e de concussão. Os Pontos de Vida da armadura são totalmente recuperados após 10 minutos de descanso sem usar Haki do Armamento.	2
	Endurecimento Ofensivo (Inexperiente): Qualquer jogada de ataque, com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), recebe 1d4 de dano extra.	3
	Escudo de Vontade: Usando uma reação, você pode fazer um Teste de Resistência CD 21 menos o seu modificador de Espírito, para não sofrer qualquer tipo de efeito das habilidades das Akuma no Mi.	4
Treinado	Fortalecimento: Ao realizar uma Técnica de um “Estilo de Combate” ou proveniente de uma Akuma no Mi com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), será aumentada uma quantidade de dados de dano ou redução de dano igual ao grau da técnica utilizada. Por exemplo, uma Técnica de 2º grau que causa 5d8 de dano cortante, receberá 2d8 de dano cortante extra.	5
	Endurecimento Defensivo (Treinado): Você envolve todo o seu corpo com Haki do Armamento e adiciona 60 Pontos de Vida temporários, que duram até que a batalha termine. Enquanto estiver com esses Pontos de Vida temporários, você se torna resistente a danos cortantes, perfurantes e de concussão. Os Pontos de Vida da armadura são totalmente recuperados após 10 minutos de descanso sem usar Haki do Armamento.	6
	Emissão de Haki: Aumenta o alcance das suas jogadas de ataque corpo-a-corpo em 1,5 metro.	7
Perito	Endurecimento Ofensivo (Perito): Qualquer jogada de ataque, com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que possa se beneficiar com esta característica), recebe 1d6 de dano extra.	8
	Emissão Defensiva: Ao ser alvo de uma jogada de ataque ou técnica, antes de saber se o ataque acertou ou não, você pode usar sua reação para criar uma barreira de Haki que protege você e toda criatura em um cone de 6 metros para trás de você de todo o dano. Essa característica pode ser usada uma vez por dia e recupera o seu uso ao término de um descanso longo.	9
	Destruição Interna: Jogadas de ataque e de Técnicas do “Estilo de Combate” ou provenientes de uma Akuma no Mi com dano de concussão, cortante e perfurante (ou que o Mestre decida que pode se beneficiar com esta característica) trocam o tipo de dano para “Verdadeiro”.	10

HAKI DO REI (Hao-Shoku Haki)

É o tipo mais raro de Haki e não pode ser alcançado através de treinamento. Apenas um entre milhões de pessoas têm essa capacidade e os que a possuem tem seu nome cravado na história para sempre.

Concede ao usuário a capacidade de dominar as vontades dos outros, a ponto de deixar inconsciente aqueles com espírito fraco diante de um portador deste Haki.

Haki do Rei		Pontos
Inexperiente	Presença do Rei: Quando colocado em uma situação de estresse, você é capaz de liberar, involuntariamente , uma onda que afeta indiscriminadamente todas as criaturas a até 9 metros ao seu redor, de acordo com o quadro “Desmaiando Inimigos”.	-
	Carisma do Conquistador: Seu valor máximo para a habilidade de Espírito se torna 24.	-
	Ambição Crescente: Você recebe 1 Ponto de Ambição adicional no 12º nível e novamente no 14º, 16º e 18º nível.	-
Treinado	Espírito Selvagem: Você Recebe vantagem em Testes de Resistência de Espírito contra animais. Testes de Resistência contra sua Intimidação , em animais que tenham o valor de habilidade de Espírito menor que o seu, recebem desvantagem. Esta característica não se aplica a animais lendários e abissais.	1
	Autoridade do Rei: Usando uma ação, você se torna capaz de amedrontar ou desmaiar uma única criatura, à sua escolha, de acordo com o quadro “Desmaiando Inimigos”.	2
	Soberania do Rei: Usando uma ação, você se torna capaz de amedrontar ou desmaiar todas as criaturas, à sua escolha, de acordo com o quadro “Desmaiando Inimigos”, em até 30 metros ao seu redor. As criaturas que passarem no teste e forem suscetíveis ao desmaio, de acordo com o quadro “Desmaiando Inimigos”, enquanto estiverem dentro do alcance da sua aura, se movem como se estivessem em terreno difícil.	3
	Imposição do Rei: Uma jogada de ataque bem sucedida derrota instantaneamente criaturas com ND 3 ou menor e forem suscetíveis ao desmaio, de acordo com o quadro “Desmaiando Inimigos”. A criatura derrotada cai a 0 Pontos de Vida, como se tivesse tido um colapso mental, com olhos brancos e espumando pela boca e só se recupera após 1 hora de descanso.	4
Perito	Vontade do Rei: Ao ser derrotado e cair inconsciente com 0 Pontos de Vida, após 2 turnos desacordado, você pode escolher recuperar totalmente seus Pontos de Vida e metade dos seus Pontos de Energia e voltar a batalha sem nenhum tipo de penalidade. Após dois minutos, você fica paralisado e extremamente cansado, com exaustão no 5º nível, só conseguindo recuperar 1 nível de exaustão por vez e tendo o tempo de descanso longo dobrado, até recuperar todos os níveis de exaustão.	5
	Armamento do Rei: Você combina o Haki do Rei ao seu Haki do Armamento e consegue criar uma ofensiva incomparável. Uma vez por turno, antes de saber se o ataque acertou, ao realizar uma jogada de ataque, você pode escolher dar o valor máximo possível nos dados de dano.	6

7.5 ESPECIALISTA EM HAKI

Existem aqueles que buscam apenas em sua própria força o caminho para conquistar suas ambições e, embora saibam os benefícios que as Akuma no Mi podem trazer, não concebem possuir as fraquezas que são impostas aos seus usuários.

Esses guerreiros buscam uma forma de superar até mesmo os usuários de Akuma no Mi, focando seus treinos em sua força física, “Estilo de Combate” e principalmente no uso do Haki.

Manter-se no estado de Especialista em Haki exige um grande esforço diário em treinar tanto o corpo quanto o espírito, junto a isso, existe um comprometimento em buscar apenas o aperfeiçoamento de suas próprias técnicas. Com isso, no momento em que o personagem consumir uma Akuma no Mi ele perde todos os benefícios desta característica.

O Mestre é quem decide se o jogador pode ou não ser um Especialista em Haki. Também determina se o jogador precisará de alguém para ser seu treinador, quando o jogador estará apto e quais são as condições que o jogador deve atingir para tal.

Os personagens que seguem esse caminho possuem uma inclinação decidida em não usar o poder das Akuma no Mi, dessa forma, deve haver um comprometimento do jogador em não se tornar um usuário de Akuma no Mi por vontade própria.

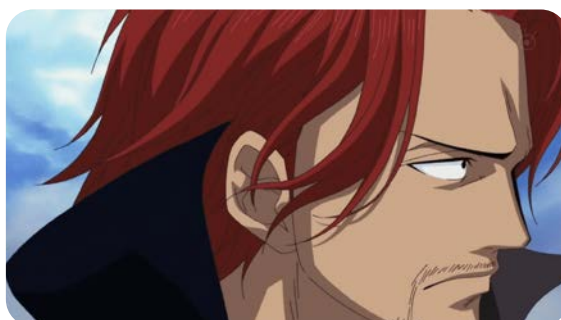
CARACTERÍSTICAS DE UM ESPECIALISTA EM HAKI

Tendo despertado o Haki e desde que não seja um usuário de Akuma no Mi, você recebe as seguintes características ao finalizar o treino de um Especialista em Haki:

Você perde imediatamente todos os benefícios ao se tornar um usuário de Akuma no Mi.

- ☠ Recebe Pontos de Energia igual ao dobro do número do seu nível de “Estilo de Combate”, anteriores à finalização do treinamento.
- ☠ A cada nível de “Estilo de Combate” posterior, você recebe o dobro de Pontos de Energia que normalmente receberia.
- ☠ Escolha até duas Técnica de Combate de 1º Grau. Essa técnica poderá ser executada sem uso de Pontos de Energia. Cada vez que você aumentar o seu nível, você poderá trocar uma das técnicas escolhidas por outra técnica de 1º Grau.
- ☠ Você pode se tornar “Perito” em mais um tipo de Haki além do seu principal, distribuindo Pontos de Ambição normalmente ou ao enfrentar peritos no tipo de Haki escolhido, em qualquer nível de Pontos de Ambição.
- ☠ Não há mais necessidade de testes para utilizar o Haki dentro de batalhas.
- ☠ Você recupera todos os Pontos de Energia ao terminar um descanso longo.
- ☠ Você recupera todos os Dados de Vida ao terminar um descanso longo.
- ☠ Ao realizar um descanso longo você recupera 2 níveis de exaustão ao invés de 1.
- ☠ Ao terminar um descanso curto, você pode recuperar 2d6 Pontos de Energia, com um número limite igual à metade do seu nível de “Estilo de Combate”. Por exemplo, se o resultado dos dados for 7 e seu personagem for um espadachim do 8º nível, você só poderá recuperar 4 Pontos de Energia.
- ☠ Ao chegar no 20º nível, você recebe todos os Pontos de Ambição que estiverem faltando para chegar ao máximo em cada tipo de Haki até o limite do estágio que você puder chegar (essa característica não faz você adquirir o estágio “Perito”).
- ☠ Técnicas do “Estilo de Combate” adicionam o seu modificador de Espírito à jogada de dano. Quando a técnica possuir múltiplos alvos, você adiciona apenas metade do modificador (arredondado para baixo). Essa característica não pode ser usada em conjunto com outra que permita adicionar qualquer modificador ao dano da técnica.
- ☠ Ao chegar ao máximo de Pontos de Ambição do estágio Perito em qualquer um dos tipos de Haki, você pode colocar mais um Ponto de Ambição e receber as técnicas finais, referente ao tipo escolhido, presentes na tabela “O Especialista”, abaixo:

O Especialista	
Haki da Observação	Premonição Especial: Todo ataque contra você, feito por criaturas que não possuam o Estágio Perito no Haki da Observação, recebe desvantagem e todo Teste de Resistência de Destreza que você venha a fazer recebe vantagem.
Haki do Armamento	Armamento Supremo: Sempre que você receber dano por uma jogada de ataque corpo-a-corpo, caso a criatura que fez o ataque não possua o Estágio Perito em Haki do Armamento, ela recebe 1d10 de dano de concussão.
Haki do Rei	Presença Esmagadora: Qualquer criatura hostil, que não possua o Estágio Perito em Haki do Rei e comece seu turno a até 3 metros de você, deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Espírito ou receberá 2d6 de dano psíquico.



CAPÍTULO 8

EQUIPAMENTOS



“A lâmina mais forte é aquela que pode proteger o que você quer proteger e cortar aquilo que você quer cortar.”

— Roronoa Zoro

O mundo está repleto de compradores e vendedores de muitos tipos: carpinteiros, estilistas, agricultores, joalheiros. Nas maiores cidades, quase tudo que se possa imaginar é colocado à venda, desde especiarias exóticas e roupas de luxo e espadas.

Para um pirata, a disponibilidade de armas, mochilas, corda e bens similares é de grande importância, uma vez que o equipamento adequado pode significar a diferença entre a vida e a morte em uma batalha ou numa floresta perigosa. Esse capítulo detalha o comércio de mercadorias que os piratas normalmente se beneficiam durante suas jornadas.

8.1 EQUIPAMENTO INICIAL

Ao criar seu personagem, você recebe equipamentos baseados em uma combinação de seu “Estilo de Combate” e de sua Profissão.

Você decide como seu personagem adquiriu esse equipamento inicial. Pode ter sido uma herança ou bens que o personagem adquiriu durante a sua formação. Você pode ter sido equipado com uma arma e uma mochila como parte do serviço da Marinha. Pode até ter roubado seu equipamento. A arma pode ser uma relíquia de família, transmitida de geração em geração, até seu personagem ter finalmente assumido a responsabilidade e seguido os passos dos seus antepassados.

8.2 RIQUEZA

A riqueza aparece de muitas formas. Moedas, pedras preciosas, bens comerciais, objetos de arte, animais e propriedade podem refletir o bem-estar financeiro de seu personagem. Os membros de pequenas vilas comercializam em bens, trocando aquilo que eles precisam e pagando impostos por grãos e queijo. Os membros da nobreza comercializam em direitos legais, tais como os direitos de uma mina, um porto, ou terra, ou em barras de ouro, medindo ouro pelo peso em vez de por moedas. Dentre todos, o meio mais comum de representar riquezas é o dinheiro, conhecido como Belly (฿).

VENDENDO TESOIRO

Oportunidades não faltam para encontrar tesouros, equipamentos, armas e muito mais em baús enterrados e esconderijos de bandidos. Normalmente, é possível vender seus tesouros e bugigangas quando seu grupo retornar a uma cidade ou outro povoado, desde que seu personagem possa encontrar compradores e comerciantes interessados no que você trouxe.

Armas e Equipamentos: Como regra geral, armas não danificadas e outros equipamentos, valem metade do custo quando vendido em um mercado. Armas usadas sem passar por um ferreiro reparador raramente estão em boas condições para vender.

Akuma no Mi: Encontrar alguém com interesse e dinheiro em comprar uma Akuma no Mi é muito difícil. Da mesma forma, você não irá se deparar com uma Akuma no Mi para comprar facilmente. Normalmente, só são encontradas em **Mercados Negros**.

Gemas, Joias e Obras de Arte: Esses itens retêm o seu valor total no mercado, e você pode trocá-los por Bellies ou usá-los como moeda para outras transações. Para tesouros excepcionalmente valiosos, o Mestre pode exigir que você encontre um comprador em uma grande cidade ou uma comunidade maior, em primeiro lugar.

Bens Comerciais: Nas partes mais afastadas, muitas pessoas realizam transações por meio de escambo. Como barras de ferro, sacos de sal, gado, entre outros, normalmente possuem um valor fixado no mercado e podem ser usados como moeda.

COMÉRCIO DE BENS

A maioria das riquezas não é medida em moedas. Elas são medidas em títulos, terras, direitos de cobrar impostos ou direitos sobre os recursos (como uma mina ou uma floresta).

Grandes comerciantes, governantes, nobres e a realeza regulam o comércio. Companhias privilegiadas possuem os direitos para conduzir trocas comerciais ao longo de certas rotas, enviar navios mercantes de vários portos ou têm a concessão de comprar e vender bens específicos. Os governantes definem preços para os bens ou serviços que controlam e determinam quem pode ou não pode oferecer esses produtos e serviços. Mercadores geralmente trocam bens comerciais sem o uso de moeda.

8.3 EQUIPAMENTOS DE AVENTURA

Esta seção descreve os itens que possuem regras especiais ou requerem mais explicações.

RARIDADE

Cada item possui uma raridade que dita o quão fácil é ter acesso à sua compra. Os equipamentos neste capítulo são categorizados para ajudar o jogador e o Mestre a saber o quão provável, em cada lugar, é a possibilidade de compra e venda de cada item.

Comum: São os itens que podem ser achados para compra e venda com relativa facilidade em qualquer vila, cidade e reino.

Incomum: São itens mais difíceis de se conseguir, seja por ter um preço elevado, ter uma função muito específica ou por ser algo de manuseio complexo e de pouca procura por compradores. Geralmente, só são encontrados em grandes cidades e reinos.

Raro: São itens exclusivos, extremamente caros, com quantidades limitadas ou que devem ter sua distribuição controlada. Podem ser encontrados em grandes cidades e reinos, porém, sua compra pode ser negada sem determinadas permissões, sejam profissionais ou políticas.

Mercado Negro: São itens restritos ou que só podem ser conseguidos de maneira ilegal. Podem ser adquiridos no mercado negro ou outros tipos de mercados secretos, seu acesso é sempre protegido e só chega aos ouvidos de quem é considerado um “comprador em potencial”. Por conta da alta procura e do perigo do tráfico desses itens, os valores podem variar em grande escala, um item pode chegar a ter a diferença de 100 vezes o seu valor de um mercador para o outro ou só ao passar dos dias.

FERRAMENTAS

Ferramentas são essenciais para as profissões, geralmente são compostas por livros diversos e kits para auxílio para realizar os atos da profissão e possibilitar que sejam feitas coisas que não poderiam ser feitas de outra maneira, como um ofício ou para reparar um item, falsificar um documento ou abrir uma fechadura.

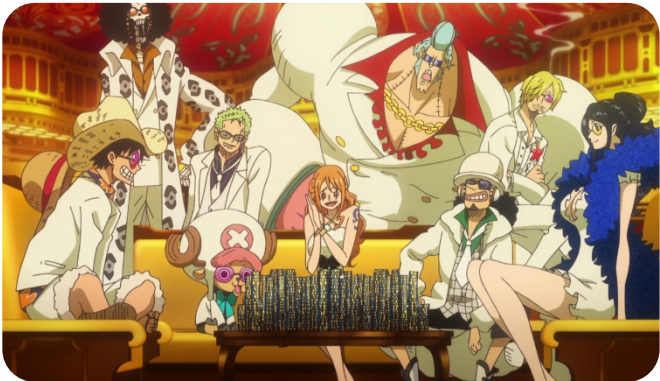
A profissão concede proficiência com certas ferramentas. Proficiência com uma ferramenta permite adicionar o bônus de proficiência em qualquer Teste de Habilidade que você realizar usando essa ferramenta.

Capacidade de Recipientes			
Recipiente	Capacidade	Recipiente	Capacidade
Algibeira	15 cm³ /3 kg de equipamentos	Frasco	120 ml
Balde	12 litros/15 cm³ sólido	Garrafa	750 ml
Barril	160 litros/1,2 m³ sólido	Jarra	5 litros
Baú	3,5 m³/150 kg de equipamentos	Mochila Pequena*	40 cm³/30 kg de equipamentos
Caneca	500 ml	Mochila Média*	70 cm³/60 kg de equipamentos
Cantil	2 litros	Mochila Grande*	100 cm³/100 kg de equipamentos
Cesto	60 cm³/20 kg de equipamentos	Saco	30 cm³/10 kg de equipamentos
* Você pode prender itens como um saco de dormir e um rolo de corda do lado de fora da mochila.			

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

A tabela “Comida, Bebida e Hospedagem” mostra os preços para itens alimentícios individuais e hospedagem para uma única noite. Estes preços estão incluídos em suas despesas totais de estilo de vida.

Comida, Bebida e Hospedagem	
Item	Custo
Acomodação em estalagem (diária)	
Esquálida	฿ 1.000
Pobre	฿ 3.000
Modesta	฿ 5.000
Confortável	฿ 10.000
Rica	฿ 25.000
Aristocrática	฿ 40.000
Banquete (por pessoa)	฿ 10.000
Carne, pedaço	฿ 800
Saquê	
Comum (jarra)	฿ 1.800
Fino (garrafa)	฿ 5.000
Refeição (diária)	
Pobre	฿ 1.200
Modesta	฿ 2.000
Confortável	฿ 3.000
Rica	฿ 6.000
Aristocrática	฿ 10.000
Pão, pedaço	฿ 80
Queijo, pedaço	฿ 60
Vinho	
Jarra	฿ 5.000
Caneca	฿ 500
Garrafa	฿ 2.000



Ferramentas
Ferramentas de Profissão – Amador (Comum) Preço: 20.000 ₧ Descrição: Possui todos os itens e equipamentos necessários para a realização e execução da graduação amador de uma profissão.
Ferramentas de Profissão – Profissional (Comum) Preço: 40.000 ₧ Descrição: Possui todos os itens e equipamentos necessários para a realização e execução da graduação profissional de uma profissão.
Ferramentas de Profissão – Especialista (Incomum) Preço: 60.000 ₧ Descrição: Possui todos os itens e equipamentos necessários para a realização e execução da graduação especialista de uma profissão.
Ferramentas de Profissão – Mestre (Incomum) Preço: 80.000 ₧ Descrição: Possui todos os itens e equipamentos necessários para a realização e execução da graduação mestre de uma profissão.
Ferramentas de Profissão – Grão-Mestre (Raro) Preço: 125.000 ₧ Descrição: Possui todos os itens e equipamentos necessários para a realização e execução da graduação grão-mestre de uma profissão.

Kits de Ferramentas
Kit de Chaves (Comum) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Um conjunto de chaves mecânicas variadas para trabalhar com construção e desconstrução de objetos.
Kit de Construção (Comum) Preço: 3.000 ₧ Descrição: Diversos tipos tamanhos e espessuras de pregos, parafusos, porcas, arruelas, lixas e afins.
Kit de Cozinha (Comum) Preço: 60.000 ₧ Descrição: Um conjunto com facas, panelas e utensílios de cozinha para fazer todo o tipo de comida.
Kit de Disfarce (Raro) Preço: 45.000 ₧ Descrição: Um kit onde vem dois tipos de camisetas, dois tipos de calças (ou bermudas), dois tipos de sapatos, dois tipos de peruca e um adereço peculiar escolhido pelo jogador. Só pode ser usado por quem tiver proficiência.
Kit de Escalada (Incomum) Preço: 30.000 ₧ Descrição: Um kit de escalada inclui pítons especiais, botas com solas pontiagudas, luvas e um cinto. Você pode usar o kit de escalada como uma ação para "ancorar-se". Quando faz isso, você não pode cair mais de 7,5 metros a partir do ponto onde se ancorou, e não pode subir mais de 7,5 metros de distância desse ponto, sem desfazer a âncora.
Kit de Falsificação (Mercado Negro) Preço: 20% do valor do item original Descrição: Kit variável, vendido no Mercado Negro. Permite falsificar quase tudo. Possui moldes, materiais, tinta, etc. Só pode ser usado por quem tiver proficiência.
Kit de Pesquisa (Raro) Preço: 60.000 ₧ Descrição: Um conjunto de uso único com itens para que sejam feitas pesquisas químicas e biológicas, com tudo que é necessário para criar ou analisar microrganismos e afins. Possui tubos de ensaio, frascos e recipientes de vários tamanhos, produtos químicos, pipetas, provetas, placas de petri e etc.
Kit de Primeiros Socorros (Comum) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Um conjunto de itens para uso único: 1 pacote de gaze, 1 pacote bandagem, 1 pacote de ataduras, 1 rolo de fita adesiva, 1 manual de primeiros socorros, 1 frasco de álcool, 1 termômetro, 1 analgésico, 1 pinça plástica, 1 tesoura pequena 1 par de luvas, 1 Máscara descartável. O kit é para apenas um uso e pode retornar um personagem desacordado a 1 Ponto de Vida.
Kit de Remédios (Incomum) Preço: 12.500 ₧ Descrição: Um kit de remédios básicos para situações variadas de cirurgia, tratamentos e prevenções.
Kit de Temperos (Comum) Preço: 15.000 ₧ Descrição: Um kit de muitas especiarias para preparar os mais variados tipos de pratos.
Kit de Tratamento (Incomum) Preço: 30.000 ₧ Descrição: Um conjunto com seringas de plástico e agulhas hipodérmicas descartáveis para injeções, agulhas curvas para sutura, e linhas de sutura.
Kit para Abrir Cadeado (Raro) Preço: 15.000 ₧ Descrição: Um conjunto de ferramentas de dez usos para abrir cadeados e fechaduras comuns, só pode ser usado por quem tiver proficiência.

Livro de Graduação
Livro de Profissão – Amador (Comum) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Um livro que ensina ao leitor os princípios básicos de uma Profissão, dando ao mesmo, noções suficientes para torná-lo um amador.
Livro de Profissão – Profissional (Incomum) Preço: 100.000 ₧ Descrição: Um livro que ensina ao leitor os princípios básicos de uma Profissão, dando ao mesmo, noções suficientes para torná-lo um profissional.
Livro de Profissão – Especialista (Raro) Preço: 500.000 ₧ Descrição: Um livro que ensina ao leitor os princípios básicos de uma Profissão, dando ao mesmo, noções suficientes para torná-lo um especialista.

Equipamentos
Algemas (Incomum) Preço: 5.000 ₧ Descrição: Um par de algemas que impossibilita a movimentação livre dos membros presos. Quando nos membros superiores, causa a condição “Incapacitado”. Quando nos membros inferiores, causa a condição “Pesado”.
Algemas de Kairoseki (Mercado Negro) Preço: 2.000.000 ₧ Descrição: Um par de algemas aparentemente comuns, mas são especialmente feitas para prender usuários de Akuma no Mi, causando as condições normais de uma algema mais a condição “Enfraquecido”.
Cantil (Comum) Preço: 2.000 ₧ Descrição: Garrafa com tampa e corda, com 2 litro de capacidade de armazenamento de líquidos, feita para uso em viagens.
Chapa Metálica de Aço (Incomum) Preço: 8.000 ₧/Unidade Descrição: Uma chapa de aço de tamanho padrão para construções.
Corda (Comum) Preço: 1.500 ₧ Descrição: Corda feita de material resistente, pode ser usada em navios e em casas, assim como usos diversos. Possui 15 metros.
Corrente de Elos (Comum) Preço: 1.200 ₧/metro Descrição: Uma corrente com elos feitos de metal, que pode servir diversos fins.
Equipamento de Mergulho (Raro) Preço: 15.000 ₧ roupa, 35.000 ₧ tanque (1 h de duração), 50.000 ₧ bomba de oxigênio com uma carga (usada para reabastecer o tanque). Descrição: Uniforme usado por mergulhadores para explorar o oceano. Vem com máscara, tanque de oxigênio, blusa, calça térmica isolante e pés de pato. Confere um bônus nulo de defesa, mas permite que qualquer um explore o mar aberto. O tanque precisa ser reabastecido no barco periodicamente.
Ganchos de Escalada (Raro) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Um par de ganchos que podem ser facilmente acoplados as mãos e pés. Seus dentes são bem resistentes. Permitem escalar qualquer parede sem nenhuma redução ou Teste de Habilidade, já que seus dentes cravam firme e profundamente na superfície.
Grilhões de Transporte (Incomum) Preço: 15.000 ₧ Descrição: Consiste em algemas e correntes que são presas nos braços, cintura e pernas dos prisioneiros, de modo que dificulta a fuga e, consequentemente, facilita o transporte dos prisioneiros.
Instrumento Musical (Comum) Preço: Entre 10.000 ₧ e 15.000 ₧ Descrição: Um instrumento musical à escolha do jogador.
Lanterna (Comum) Preço: 800 ₧ Descrição: Instrumento em forma cilíndrica com lâmpadas e vidro na ponta. Usa como fonte de energia pilhas ou baterias. Ilumina um cone de 4 metros à frente da pessoa.
Lingote de Metal (Comum) Preço: 6.000 ₧/Unidade Descrição: Um lingote de cerca de 1 kg de metal variado
Mochila Grande (Incomum) Preço: 20.000 ₧ Descrição: Mochila utilizada para guardar qualquer item ou equipamento que o jogador possua, mas com limite de peso de 100 kg.
Mochila Média (Comum) Preço: 15.000 ₧ Descrição: Mochila utilizada para guardar qualquer item ou equipamento que o jogador possua, mas com limite de peso de 60 kg.
Mochila Pequena (Comum) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Mochila utilizada para guardar qualquer item ou equipamento que o jogador possua, mas com limite de peso de 30 kg.
Óculos de Visão Noturna (Mercado Negro) Preço: 85.000 ₧ Descrição: Aparato desenvolvido pela Marinha para fins de escolta e combate noturno, submarino ou em cavernas. Permite que o usuário enxergue onde normalmente não seria possível.
Rede de Kairoseki (Mercado Negro) Preço: 3.000.000 ₧ Descrição: Rede própria para prender usuários de Akuma no Mi, ao mesmo tempo que os impossibilita de usar seus poderes. Deve ser feita uma jogada de ataque à distância para arremessar a rede a até 6 metros de distância em linha reta, em uma única criatura Média ou menor. A criatura atingida recebe a condição “Enfraquecida” e a condição “Impedido”.
Rede de Pesca/Captura (Comum) Preço: 1.500 ₧ Descrição: Uma rede trançada de fibras usadas para pesca ou capturar criaturas. Deve ser feita uma jogada de ataque à distância para arremessar a rede a até 6 metros de distância em linha reta, em uma única criatura Média ou menor. A criatura atingida recebe a condição “Impedido”.
Sela (Comum) Preço: 28.000 ₧ Descrição: Objeto de couro usado para manter um cavaleiro vinculado ao seu animal. O domador senta-se sobre um acolchoado de couro preso por cordas e rédeas na boca, braços, pernas e rabo da criatura, podendo controlar sua navegação.
Tábua de Madeira (Comum) Preço: 2.200 ₧/Unidade Descrição: Uma tábua de tamanho padrão para construções.
Vara de Pescar (Comum) Preço: 8.000 ₧ Descrição: Uma vara de pescar simples de madeira com uma linha resistente longa, uma boia e um anzol.

Utensílios
Asa Delta (Raro) Preço: 260.000 ₧ Descrição: Usada para capturar correntes de vento e planar pelos céus. Dependendo das condições climáticas, adiciona 9 metros de deslocamento de voo.
Baú (Comum) Preço: 12.000 ₧ Descrição: Item utilizado para guardar objetos ou itens de valor, além de dinheiro é claro. Possui um cadeado especial de grande resistência, mas um ladrão provido do tempo necessário poderá abri-lo cedo ou tarde.
Cofre (Incomum) Preço: 60.000 ₧ Descrição: Item utilizado para guardar objetos ou itens de valor, além de dinheiro é claro. Possui um sistema especial de trancas e é extremamente resistente, mas um ladrão provido do tempo necessário poderá abri-lo cedo ou tarde.
Den-Den Mushi Alto Falante (Comum) Preço: 32.000 ₧ Descrição: Dispositivo de comunicação comum, mas utilizado principalmente em locais públicos ou áreas específicas. Sua principal função é de passar mensagens ou comunicados na área onde foi instalado e por possuir um potente nível sonoro ele é capaz de passar a mensagem transmitida com nitidez a longas distâncias.
Den-Den Mushi Bebê (Raro) Preço: 50.000 ₧ Descrição: Um den-den mushi menor e portátil do que um normal, podendo caber até mesmo na palma da mão. Permite manter contato com aliados e pessoas que se encontram na mesma área ou ilha, mas não pode ser usada para chamadas a longa distância, como de uma ilha para outra. Também pode ser usado para propagar a voz de uma pessoa para a área inteira.
Den-Den Mushi Branco (Mercado Negro) Preço: 600.000 ₧ Descrição: Ao contrário dos outros dispositivos de comunicação, esse den-den mushi possui duas funções únicas do seu modelo. Sendo capaz de capturar frequências de conversa de outros dispositivos de comunicação dentro da sua área de ação, "grampeando" a conversa. Quando ligado a outro den-den mushi de comunicação é usado para evitar que outro den-den mushi branco possa capturar a conversa realizada pelo den-den mushi acoplado a ele, criando uma linha segura. No entanto, por se tratar de um dispositivo especial, somente o Governo Mundial e a Marinha podem utilizá-los sem problemas, sendo que pessoas fora dessas entidades que sejam pegas utilizando o dispositivo terão seus equipamentos confiscados e serão presos para investigação.
Den-Den Mushi Câmera (Incomum) Preço: 40.000 ₧ Descrição: Aparentemente um den-den mushi normal. Permite tirar fotos ao emitir um flash pelos olhos como acontece com uma câmera normal. Em seguida, ela cospe a foto.
Den-Den Mushi Fone (Raro) Preço: 20.000 ₧ Descrição: Den-den mushi de tamanho normal e de coloração branca, ele é mais gordinho e fica conectado com o den-den mushi responsável por receber ou fazer ligações. Evitando que ligações sejam interceptadas.
Den-Den Mushi Normal (Comum) Preço: 50.000 ₧ Descrição: Dispositivo de comunicação comum, possuindo grande área de ação e um bom sinal para comunicações e por isso pode se comunicar com qualquer outro den-den mushi conhecido.
Den-Den Mushi Preto (Mercado Negro) Preço: 120.000 ₧ Descrição: Dispositivo de comunicação portátil. Devido ao seu tamanho reduzido ele pode ser usado como um relógio sem levantar suspeitas de terceiros e por esse motivo é muito usado por agentes do Governo Mundial, Marinha e revolucionários de cargos altos. Porém, devido as vantagens de sua descrição ao ser usado, esse dispositivo possui alcance limitado, podendo somente se comunicar com outros dispositivos conhecidos presentes na mesma ilha.
Eternal Pose (Raro) Preço: 300.000 ₧ Descrição: Muito semelhante ao Log Pose, mas com uma função especial o Eternal Pose sempre irá apontar a direção de uma única ilha.
Log Pose (Comum) Preço: 50.000 ₧ Descrição: Item de extrema importância e utilidade para qualquer navegador que deseje conduzir uma embarcação de forma correta pela Grand Line. Diferente das bússolas convencionais utilizadas nos Blues, o Log Pose possui um mecanismo especial de navegação que se adequa e memoriza o campo magnético da ilha onde a pessoa se encontra após um determinado tempo, normalmente, entre 1 dia a uma semana. Dessa forma, após sincronizar com o campo magnético a agulha do equipamento apontará a direção a ser seguida para alcançar a próxima ilha da rota escolhida.
Log Pose de 3 Agulhas (Incomum) Preço: 500.000 ₧ Descrição: Semelhante ao Log Pose normal e com a mesma função, porém, possui 3 agulhas que sincronizam com 3 ilhas diferentes. Utilizado nos mares do Novo Mundo, uma vez que suas ilhas podem alterar seus campos magnéticos com muita frequência ou até mesmo esconder, fazendo com que um Log Pose normal seja pouco confiável. Dentre as 3 agulhas, a que se mantiver mais estática é a que aponta para a ilha mais segura.
Vivre Card (Raro) Preço: 2.000.000 ₧ Descrição: Um material raro e especial, confeccionado em poucos lugares e por pessoas aptas. O vivre card, utilizando de materiais especiais, indicará sempre a direção de uma pessoa específica, pessoa essa que teve algum material biológico cedido para a confecção do vivre card, tais como: cabelo, unhas ou pele. Dessa forma, o vivre card sempre se moverá para a direção que a pessoa se encontra. Ao entregar para alguém, existirá a chance dessa pessoa aparecer, para ajudar, quando houver a necessidade.
Roupa de Gala (Incomum) Preço: 400.000 ₧ Descrição: Peças de roupas para festas e reuniões de alto nível social.
Roupa Especial (Incomum) Preço: 40.000 ₧ Descrição: Qualquer roupa utilizada para um clima ou ambiente específico. Quando um personagem utiliza as roupas adequadas, ele não recebe exaustão por imposições climáticas. Geralmente usado para se deslocar em desertos, locais com invernos brutais, para mergulhos profundos e alpinismo.

Consumíveis
Ampola de Anestesia (Incomum) Preço: 80.000 ₧ Descrição: Um frasco de 100 ml com uma tampa feita para ser perfurada por uma seringa com um líquido anestésico.
Antídoto (Comum) Preço: 40.000 ₧ Descrição: Um pequeno frasco de vidro, que contém tipos de substâncias feitas para anular venenos comuns ou serve de base para criar outros mais complexos.
Bastão de Fumaça (Comum) Preço: 10.000 ₧ Descrição: Um bastão de trinta centímetros de comprimento, que depois de quebrado ao meio, solta uma grande nuvem de fumaça. Faz uma nuvem de fumaça de 6 metros de raio, a fumaça é branca e não tóxica, mas pode ter outras cores, é feita de compostos químicos que ao se chocarem na quebra do bastão produzem a fumaça.
Caixa de Maquiagem (Comum) Preço: 5.000 ₧ Descrição: Uma caixa com todos os tipos de maquiagem e produtos para passar no corpo.
Combustível de Máquina (Incomum) Preço: 4.000 ₧/Unidade Descrição: Combustível necessário para o funcionamento de robôs e grandes máquinas. Cada unidade dura 10 dias.
Frasco de Ácido (Raro) Preço: 20.000 ₧/Unidade Descrição: Um pequeno frasco contendo um poderoso ácido. Pode ser arremessado em uma jogada de ataque à distância por 6 metros, ao entrar em contato com o corpo do alvo causa 3d8 de dano de ácido.
Gás do Sono (Mercado Negro) Preço: 80.000 ₧/Unidade Descrição: Um recipiente de metal contendo gás sonífero. Quando sua válvula é solta, espalha o gás em uma esfera de 1,5 metro de raio, a cada 6 segundos, a área aumenta em mais 1,5 metro até assumir uma área total de 9 metros, com duração máxima de 1 minuto, após isso, se dissipa. Toda a criatura que terminar seu turno dentro da área deve passar em um Teste de Resistência de Constituição, ou receberá a condição “Sonolento”, o teste deve ser repetido se a criatura continuar na área do gás e, caso o resultado do d20 seja 1, a criatura cai inconsciente.
Gás Inflamável (Raro) Preço: 150.000 ₧/Unidade Descrição: Um recipiente de metal contendo gás inflamável. Quando sua válvula é solta, espalha o gás em uma esfera de 1,5 metro de raio, a cada 6 segundos, a área aumenta em mais 1,5 metro até assumir uma área total de 9 metros, com duração máxima de 1 minuto, após isso, se dissipa. Caso fogo ou faísca entre em contato com o gás, todas as criaturas dentro da área devem passar em um Teste de Resistência de Destreza para não sofrer 3d6 de dano de fogo.
Núcleo de Energia (Raro) Preço: 500.000 ₧/Unidade Descrição: Fonte de energia responsável pelo funcionamento de um Raid Suit. Cada unidade restaura até 100 Pontos de Tecnologia.
Pacote de Isca de Peixe (Comum) Preço: 200 ₧ Descrição: Um pacote com 20 iscas de peixes para ser usado em uma vara de pescar.
Pacote de Pólvora (Incomum) Preço: 20.000 ₧ Descrição: Um pacote com pólvora suficiente para um disparo de canhão.
Pilha/Bateria (Comum) Preço: 200 ₧ Descrição: Uma pequena quantidade de pilhas e baterias para instrumentos elétricos. Servem como fonte de energia para vários aparelhos.
Ração de Viagem (Comum) Preço: 2.000 ₧/Ração Descrição: Comida conservada e própria para viagem, não é particularmente saborosa, mas serve para matar a fome. Sacia a fome por um dia.
Ração Militar (Incomum) Preço: 8.000 ₧/Ração Descrição: Comestível, rico em proteínas e cafeína, desenvolvido por nutricionistas da Marinha. Garante saciedade e gera uma descarga de adrenalina instantânea, permitindo que um soldado triunfe sobre debilitações que normalmente sucumbiriam. Concede 20 Pontos de Vida temporários e mantém quem consumiu alimentado pelo resto do dia.
Ração para Animais (Comum) Preço: 800 ₧/Ração Descrição: Comida com os nutrientes necessários para a maioria dos animais. Sacia a fome por um dia.
Refeição (Comum) Preço: 1.000 ₧ Descrição: Comidas servidas em tavernas e restaurantes.
Tabaco (Comum) Preço: 1.000 ₧ Descrição: Produto agrícola plantado para ser consumido por fumo de forma recreativa, na forma de cigarro, charuto, cachimbo, rapé e narguilé. Pode também ser usado de pesticida.
Tubo de Ensaio (Incomum) Preço: 500 ₧ Descrição: Tubo de vidro feito para armazenagem de substâncias.
Veneno Básico – Dose (Mercado Negro) Preço: 80.000 ₧ Descrição: Você pode usar o veneno contido nesse vidro para cobrir a lâmina de uma arma cortante ou perfurante ou até três peças de munição. Aplicar o veneno leva uma ação. Uma criatura atingida pela arma ou munição envenenada deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá a condição “Envenenado”. Uma vez aplicado, o veneno retém sua potência durante 1 minuto antes de secar.

KIT DE VENENOS

Um kit de venenos permite ao jogador aplicar venenos e criá-los a partir de diversos materiais, tratá-los e identificá-los. Proficiência com esse kit permite ao personagem adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que ele fizer para criar ou utilizar venenos.

Componentes: Um kit de venenos inclui frascos de vidro, um almofariz, produtos químicos, uma vareta de vidro, produtos químicos e outros equipamentos necessários para a criação de venenos.

Custo: ₧ 50.000.

PROFICIÊNCIA EM TESTES ESPECÍFICOS

Você se torna capaz de adicionar seu bônus de proficiência mediante a situações específicas em Testes de Habilidade que você normalmente não poderia e mesmo em certas perícias especiais, só possíveis para quem segue certas profissões.

História: Seu treinamento com venenos pode ajudá-lo quando você tentar lembrar fatos sobre envenenamentos famosos.

Investigação/Percepção: Seu conhecimento em venenos o ensinou a manusear tais substâncias com cuidado, fornecendo vantagem quando você inspeciona objetos envenenados ou tenta extrair pistas de eventos que envolvam venenos.

Medicina: Quando você trata uma vítima de envenenamento, seu conhecimento garante a você informações adicionais sobre como fornecer os melhores cuidados a seu paciente.

Sobrevivência: Trabalhar com venenos concede a você conhecimento sobre quais plantas e animais são venenosos.

Manusear Venenos: Sua proficiência permite a você manusear e aplicar um veneno sem risco de se expor aos efeitos. Com isso, você pode realizar as seguintes atividades.

Atividade	CD
Perceber um objeto envenenado	10
Determinar os efeitos de um veneno	15
Extrair Veneno	16

KIT DE HERBALISMO

A proficiência em um Kit de Herbalismo permite identificar plantas e coletar com segurança seus elementos úteis para criar remédios e poções. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer Testes de Habilidade que você fizer para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com esse kit é necessária para criar antídotos.

Componentes: Um Kit de Herbalismo inclui bolsas para guardar ervas, tesouras e luvas de couro para coletar plantas, almofariz e pilão e vários frascos de vidro.

Custo: ₧ 50.000.

PROFICIÊNCIA EM TESTES ESPECÍFICOS

Você se torna capaz de adicionar seu bônus de proficiência mediante a situações específicas em Testes de Habilidade que você normalmente não poderia e mesmo em certas perícias especiais, só possíveis para quem segue certas profissões.

Investigação: Quando você inspeciona uma área coberta de plantas, sua proficiência pode ajudá-lo a descobrir detalhes e pistas que outras pessoas podem perder.

Medicina: Seu domínio do herbalismo ajuda você a tratar doenças e feridas, aumentando seus métodos de tratamento com plantas medicinais.

Sobrevivência: Quando você viaja na natureza, sua habilidade em herbalismo facilita a identificação de plantas e fontes de alimento que outras pessoas podem ignorar.

Identificar Plantas: Você pode identificar a maioria das plantas com uma inspeção rápida de sua aparência e cheiro. Com isso, você pode realizar as seguintes atividades.

Atividade	CD
Encontrar plantas	15
Identificar veneno	20



8.4 ARMAS

Seu “Estilo de Combate” garante a você proficiência com algumas armas, refletindo tanto o foco do “Estilo de Combate” quanto as ferramentas mais prováveis que o personagem usa. Não importa se você prefere uma katana ou um mosquete, sua arma e a capacidade de manejá-la efetivamente podem significar a diferença entre a vida e a morte enquanto estiver em uma batalha.

Cada arma é classificada como **corpo-a-corpo** ou **à distância**. Uma **arma corpo-a-corpo** é usada para atacar um alvo a 1,5 metro de você, enquanto que uma **arma à distância** é usada para atacar um alvo a uma certa distância.

PROFICIÊNCIA EM ARMA

Seu “Estilo de Combate” e treinamentos podem conceder a você proficiência com certas armas isoladas ou categorias de armas. Existem 4 categorias: **armas cortantes**, **armas de fogo**, **armas especiais** e **armas marciais**.

- 🔪 **Armas Cortantes:** Possuem lâminas alongadas e cada tipo de arma possui um dano próprio, são utilizadas para combates corpo-a-corpo e essenciais para espadachins desferirem suas técnicas de combate.
- 💣 **Armas de Fogo:** Utilizam a explosão da pólvora para disparar projéteis capazes de atingir longas distâncias em alta velocidade. O tipo de arma muda a capacidade de alcance e o tipo de munição que é usada, cada projétil possui um dano próprio.
- 🛡️ **Armas Especiais:** São equipamentos que, geralmente, precisam de um treinamento para ser utilizado, condição, ou uma descrição mais detalhada do seu uso, podem ser armas corpo-a-corpo ou à distância, cortantes ou de fogo.
- 👤 **Armas Marciais:** São como extensões do corpo do usuário, **possuem o mesmo dano que o ataque desarmado do personagem que o utiliza**. Geralmente são usadas por artistas marciais, pois essas armas permitem que os movimentos aprendidos em seus treinamentos tenham melhor aproveitamento em uma batalha.

Proficiência com uma arma permite que você adicione seu bônus de proficiência na jogada de ataque em qualquer ataque que você realizar com essa arma. Se você realizar uma jogada de ataque utilizando uma arma com a qual não tenha proficiência, não adiciona seu bônus de proficiência na jogada de ataque.

PROPRIEDADES DAS ARMAS

Muitas armas têm propriedades especiais relacionados com a sua utilização e cada uma atribui formas diferentes de manuseio e de estratégias em combate.

Acuidade: Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance: Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar.

Arma de Cerco: São armas feitas para destruir construções. Sempre que uma arma de cerco atingir uma construção seu dano final é dobrado.

Arremesso: Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade. Quando uma arma tiver essa propriedade, você pode sacá-la como parte do ataque de arremesso.

Distância: Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

Dois Mãos: Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

Munição: Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta munição, conforme especificada na arma. Sacar a munição ou recarregar a arma faz parte do ataque. No fim da batalha, em caso de arcos, você pode recuperar metade das flechas gastas, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha.

Pesada: Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas pequenas ou menores.

Recarga: Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma munição da arma por rodada quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

Versátil: Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. O valor de dano que aparece entre parênteses ao lado da propriedade é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.



ARMAS IMPROVISADAS

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e precisam atacar com qualquer coisa que tenham ao alcance das mãos. Uma arma improvisada inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira, uma roda de carroça ou um animal morto.

Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo-a-corpo, ou arremessar uma arma corpo-a-corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6 metros e um alcance máximo de 18 metros.

LISTA DE ARMAS MAIS COMUNS

Abaixo estão os tipos de armas que são mais populares em todo o mundo de ONE PIECE, separadas por categorias, sendo facilmente encontradas na maioria das ilhas que possuem lojas de armas.

Armas Cortantes	
Adaga/Kunai	Propriedade: Acuidade e Arremesso (distância 6/15 metros). Preço: 20.000 B. Descrição: Uma pequena arma cortante e muito leve, pode ser usada para combates corpo-a-corpo ou lançada contra inimigos. Dano: 1d4, cortante ou perfurante.
Daito Katana	Propriedade: Acuidade e Versátil (1d8). Preço: 80.000 B. Descrição: Categoria de espada, que possui entre 24 e 60 centímetros de linha reta, sendo o resto curva, é maior que uma katana normal. Dano: 1d6, cortante.
Katana	Propriedade: Acuidade. Preço: 70.000 B. Descrição: É um tipo de espada, de corte em apenas um gume e com uma leve curva. Dano: 1d6, cortante.
Kogatana	Propriedade: Acuidade. Preço: 30.000 B. Descrição: Versão pequena de uma katana, se assemelhando a uma faca. Dano: 1d4, cortante.
Machado	Propriedade: Arremesso (distância 6/15 metros). Preço: 55.000 B. Descrição: Um pedaço de madeira ou metal circular com uma lâmina grossa e afiada, em sua extremidade. Dano: 1d6, cortante.
Machado Grande	Propriedade: Alcance, Duas Mãos e Pesada. Preço: 90.000 B. Descrição: Um pedaço de madeira ou metal circular com duas lâminas grossas e afiadas opostas uma à outra, em sua extremidade. Dano: 1d12, cortante.
Nodachi	Propriedade: Alcance, Duas Mãos e Pesada. Preço: 100.000 B. Descrição: Uma grande katana. Sua capacidade de corte e alcance são superiores ao de uma katana, devido ao seu peso e tamanho. Dano: 1d8, cortante.
Rapieira	Propriedade: Acuidade. Preço: 70.000 B. Descrição: É uma esbelta espada pontiaguda, projetada principalmente para estocadas. O cabo tem um projeto complexo que atua como uma forma de proteção para que a mão possa realizar seus ataques. Dano: 1d6, cortante ou perfurante.
Sabre	Preço: 70.000 B. Descrição: É uma espada com um gume e com um grande protetor de mão. A lâmina é, geralmente, curvada e com comprimento variável. Dano: 1d6, cortante.
Shikomizue	Propriedade: Acuidade. Preço: 75.000 B. Descrição: É uma espada fina, normalmente, escondida dentro de uma bengala. Dano: 1d6, cortante.



Armas de Fogo	
Escopeta	Propriedade: Distância (cone de 3 metros), Duas Mãos, Munição e Recarga. Preço: 150.000 ₧. Descrição: Com seu corpo alongado de cano duplo, uma escopeta libera vários projéteis esféricos de uma única vez. Gasta 10 munições esféricas por disparo. Dano: Todos dentro da área devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 3d6 de dano de concussão se falhar.
Mosquete	Propriedade: Distância (18/24 metros), Munição e Duas Mãos. Preço: 100.000 ₧. Descrição: Um mosquete comum, seu dano varia de acordo com a munição. Cada disparo gasta uma munição.
Metralhadora	Propriedade: Distância (cone de 6 metros), Duas Mãos, Munição e Recarga. Preço: 380.000 ₧. Descrição: Uma arma alongada que possui um carregador que guarda as munições e libera uma grande quantidade de projéteis em um curto espaço de tempo. Gasta 20 munições perfurantes por disparo. Dano: Todos dentro da área devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo 3d6 de dano perfurante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.
Pistola	Propriedade: Distância (9/15 metros) e Munição. Preço: 70.000 ₧. Descrição: Uma pistola comum, seu dano varia de acordo com a munição. Cada disparo gasta uma munição.

Armas Especiais	
Arco	Propriedade: Distância (18/24 metros), Duas Mãos e Munição. Preço: 22.500 ₧. Descrição: Uma vara de madeira resistente com uma corda elástica que dispara flechas a longas distâncias.
Lançador de Arpão	Propriedade: Distância (30/54 metros), Duas Mãos, Munição, Pesada e Recarga. Preço: 300.000 ₧. Descrição: Um lançador que dispara um arpão conectado a uma corrente que prende o alvo. Dano: 2d10, perfurante.
Bazuca	Propriedade: Distância (18/24 metros), Duas Mãos, Munição, Pesada e Recarga. Preço: 350.000 ₧. Descrição: Um canhão portátil que pode ser utilizado por apenas uma pessoa e causa grande dano. Usa a mesma munição de canhões.
Canhão de Mão	Propriedade: Distância (21/30 metros), Duas Mãos, Munição, Pesada e Recarga. Preço: 350.000 ₧. Descrição: Uma poderosa arma que dispara bolas de chumbo ou explosivas. Muito utilizada para destruir navios e outras construções.
Escudo de Ferro	Preço: 50.000 ₧. Descrição: Um pequeno escudo redondo com 30 cm de diâmetro feito para ser segurado por uma mão, com tamanho suficiente para uma defesa ágil e para repelir ataques. Adiciona +2 na CR. Quando o ataque erra por menos de 2, o escudo recebe o dano no lugar e suporta até 100 de dano, antes que quebre, caso receba mais de 40 de dano, não poderá mais ser reparado. Dano: 1d4, concussão.
Espada Montante	Propriedade: Alcance, Arma de Cerco, Duas Mãos e Pesada. Preço: 150.000 ₧. Descrição: Uma espada enorme que pode medir até 3 metros. Pode possuir muitas aparências, desde versões maiores de espadas comuns ou aparências de cutelos ou espadas com lâminas que lembram dentes. Pode ser usada como requisito “Arma Cortante” em técnicas. Dano: 2d6, cortante.
Chicote	Propriedade: Alcance. Preço: 7.500 ₧. Descrição: Uma corda entrançada ou tira de couro terminada em ponta e presa a um cabo. Dano: 1d6, cortante.
Foice	Propriedade: Alcance e Duas Mãos. Preço: 50.000 ₧. Descrição: Um bastão de madeira ou metal com uma longa lâmina curvada em sua ponta. Pode ser usada como requisito “Arma Cortante” em técnicas. Dano: 1d8, cortante.
Lança	Propriedade: Alcance, Duas Mãos e Arremesso (distância 6/12 metros). Preço: 70.000 ₧. Descrição: Um bastão de madeira ou metal circular com uma lâmina na ponta. Pode ser usada como requisito “Arma Cortante” em técnicas. Dano: 1d8, perfurante ou 1d6, concussão.
Mangual	Propriedade: Arma de Cerco, Pesada. Preço: 30.000 ₧. Descrição: Um cabo de madeira ou metal com uma bola de ferro com espinhos conectado por uma corrente. Dano: 1d10, perfurante.
Martelo de Guerra	Propriedade: Arma de Cerco, Duas Mãos e Pesada. Preço: 80.000 ₧. Descrição: Um cabo de madeira ou metal com um grande e pesado pedaço de metal em sua extremidade. Dano: 1d12, concussão.
Tridente	Propriedade: Alcance e Duas Mãos. Preço: 70.000 ₧. Descrição: Um bastão de madeira ou metal circular com 3 pontas em sua extremidade. Dano: 1d10, perfurante ou 1d6, concussão.
Zarabatana	Propriedade: Distância (6/9 metros). Preço: 8.000 ₧. Descrição: Um pequeno cano feito com o propósito de atirar dardos venenosos silenciosamente.
Shuriken	Propriedade: Acuidade e Arremesso (distância 6/12 metros). Preço: 500 ₧/Unidade. Descrição: Uma pequena estrela de metal afiada. Dano: 1d4, perfurante.

Armas Marciais	
Bastão	Propriedade: Alcance e Duas Mãos. Preço: 40.000 ₧. Descrição: Um pedaço de madeira ou metal circular. Dano: Concussão.
Kanabo / Tacape	Propriedade: Arma de Cerco, Duas Mãos e Pesada. Preço: 60.000 ₧. Descrição: Um cabo de madeira ou metal com a extremidade grossa, podendo possuir espinhos em sua ponta. Dano: Concussão ou perfurante.
Luva de Espinhos	Preço: 20.000 ₧. Descrição: Uma luva com uma placa de metal coberta de espinhos, na parte superior dos dedos. Dano: Perfurante.
Nunchaku	Propriedade: Acuidade. Preço: 25.000 ₧. Descrição: Dois pedaços de madeira ou metal conectados por uma corrente. Dano: Concussão.
Par de Tonfas	Propriedade: Duas Mãos. Preço: 42.000 ₧. Descrição: Dois bastões compridos de madeira ou de ferro, com uma pega perpendicular a um terço do comprimento. Dano: Concussão.

DANO DE UMA ARMA MARCIAL

Uma arma marcial causa dano igual ao dado do seu dano desarmado, aumentado em um passo. Por exemplo, se o seu dado de dano desarmado for 1d4, ao atacar com uma arma marcial, o dado de dano do ataque será 1d6.

Esse aumento é limitado até d8, por exemplo, se o seu ataque desarmado for 1d8, ao atacar com uma arma marcial, o dado de dano do ataque ainda será 1d8.

Essa limitação não se aplica ao seu dado de dano natural. Por exemplo, se o seu dado de dano for 1d10 ou superior, ao atacar com uma arma marcial, o dado de dano do também será 1d10 ou superior.

Munição	
Bola de Chumbo	Propriedade: Arma de Cerco, Pesada. Preço: 15.000 ₧/Unidade. Descrição: Munição usada em canhões e bazucas com um poder destrutivo muito grande. Dano: 3d10, concussão.
Bola Explosiva	Propriedade: Arma de Cerco, Pesada. Preço: 32.000 ₧/Unidade. Descrição: Munição usada em canhões e bazucas, explodem com o impacto, causando danos de fogo em uma área de 6 metros de raio. Dano: 3d10, concussão + 2d6 de fogo.
Dardo	Preço: 200 ₧/Unidade. Descrição: Uma pequena munição com uma agulha, que pode ser lançada por uma zarabatana. Dano: 1 de dano perfurante.
Dinamite	Propriedade: Arremesso (distância 6 metros). Preço: 25.000 ₧. Descrição: Uma banana de dinamite. Com uma ação, uma criatura pode acender uma dinamite e arremessá-la. Cada criatura a até 1,5 metro do ponto deve realizar um Teste de Resistência de Destreza CD 15, sofrendo 3d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Um personagem pode prender bananas de dinamite juntas para que elas explodam ao mesmo tempo. Cada banana adicional aumenta o dano em 1d6 (até o máximo de 10d6) e o raio de explosão em 1,5 metro (até o máximo de 6 metros). A dinamite pode ser equipada com um estopim longo para explodir após uma quantidade de tempo determinado, geralmente 1 a 6 rodadas. Jogue a iniciativa para a dinamite. Após o número determinado de rodadas passar, a dinamite explode na iniciativa.
Flecha	Preço: 500 ₧/Unidade. Descrição: Uma fina vareta de madeira com uma ponta de ferro perfurante. Dano: 1d6, perfurante.
Munição de Kairoseki	Preço: 1.000.000 ₧/Unidade. Descrição: Munição feita de kairoseki para armas de disparo, como pistolas e mosquetes. Ao acertar um usuário de Akuma no Mi, anula imediatamente todos os seus poderes e impõe a condição “Enfraquecido”. Dano: 1d8, perfurante.
Munição Esférica	Preço: 500 ₧/Unidade. Descrição: Qualquer munição simples de armas de disparo, como: pistolas e mosquetes. Dano: 1d6, concussão.
Munição Perfurante	Preço: 2.000 ₧/Unidade. Descrição: Qualquer munição simples de armas de disparo, como: pistolas e mosquetes. Dano: 1d8, perfurante.



8.5 DESPESAS E ESTILO DE VIDA

As despesas de estilo de vida fornecem uma maneira simples de explicar o custo de vida em um mundo de fantasia. O estilo de vida cobre as acomodações, comida, bebida e todas as outras necessidades dos personagens, quando ele não estiver embarcado. Além disso, as despesas cobrem o custo de manutenção do equipamento para que o personagem possa estar pronto quando as próximas aventuras começarem.

No início de cada semana ou mês (à sua escolha), determine um estilo de vida a partir da tabela “Despesas de Estilo de Vida” e pague o preço para sustentar esse estilo de vida. Os preços indicados são por dia, então se você deseja calcular o custo de seu estilo de vida escolhido por um período de trinta dias, multiplique o preço listado por 30. O estilo de vida pode mudar de um período para o outro, com base nos recursos que você tem à sua disposição, ou mantenha o mesmo estilo de vida ao longo da carreira do seu personagem.

A escolha do estilo de vida do personagem pode ter consequências. Manter um estilo de vida rico pode ajudá-lo a fazer contatos com os ricos e poderosos, mas o personagem corre o risco de atrair ladrões. Da mesma forma, viver de forma desleixada pode ajudar a evitar os criminosos, mas é improvável que você faça conexões poderosas.

Miserável: Você vive em condições desumanas. Sem nem um teto, você se abriga onde quer que possa, esgueirando-se em celeiros, aconchegando-se em caixas velhas e contando com as boas graças de pessoas melhores do que ele. Um estilo de vida miserável apresenta perigos abundantes. A violência, as doenças e a fome o seguem aonde quer que você vá. Outras pessoas miseráveis cobiçam suas armas e equipamentos, que representam uma fortuna para seus padrões. Você está abaixo da maioria das pessoas.

Esquálido: Você vive em um estábulo com goteiras, uma cabana com piso enlameado fora da cidade ou em uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade. Você tem abrigo dos elementos, mas vive em um ambiente de desespero e muitas vezes violento, em lugares repletos de doenças, fome e desgraça. Você está abaixo da maioria das pessoas e tem poucas proteções legais. A maioria das pessoas nesse nível de vida sofreu um terrível contratempo. Eles podem ser perturbados, marcados como exilados ou sofrem de alguma doença.

Pobre: Um estilo de vida pobre significa sobreviver sem os confortos disponíveis em uma comunidade estável. Comida e alojamentos simples, roupas surradas e condições imprevisíveis são suficientes, embora provavelmente seja uma experiência desagradável. Suas acomodações podem ser um quarto em um cortiço ou na sala comum acima de uma taverna. Você se beneficia de algumas proteções legais, mas ainda tem de lidar com a violência, o crime e a doença. As pessoas nesse nível de vida tendem a ser trabalhadores não qualificados, vendedores de rua, traficantes, ladrões, mercenários e outros tipos de má reputação.

Modesto: Um estilo de vida modesto o mantém fora das favelas e garante a manutenção de seu equipamento. Você vive em uma parte mais antiga da cidade, aluga um quarto em uma pensão, estalagem ou templo. Você não passa fome ou sede, e suas condições de vida são limpas, embora simples. As pessoas comuns que vivem estilos de vida modestos incluem soldados com suas famílias, trabalhadores, estudantes, sacerdotes, alguns magos e afins.

Confortável: A escolha de um estilo de vida confortável significa que você pode pagar a roupa mais agradável e pode facilmente manter o seu equipamento. Você mora em uma pequena casa de campo em um bairro de classe média ou em uma sala privada em uma bela hospedaria. O estilo de vida confortável está associado a mercadores, comerciantes qualificados e oficiais militares.

Rico: A escolha de um estilo de vida rico significa ter uma vida de luxo, mas você pode não ter alcançado esse status social através de heranças da nobreza ou realeza. Você vive um estilo de vida comparável ao de um comerciante bem sucedido, um servo favorecido da realeza ou o proprietário de algumas pequenas empresas. Você tem alojamentos respeitáveis, geralmente uma casa espaçosa em uma boa parte da cidade ou uma suíte confortável em uma bela hospedaria. Você provavelmente tem uma pequena equipe de funcionários.

Aristocrático: Você vive uma vida de abundância e conforto. Você circula entre os grupos de pessoas mais poderosas da comunidade. Possui uma excelente hospedagem, talvez uma casa na melhor parte da cidade ou quartos na melhor hospedaria. Você janta nos melhores restaurantes, contrata o alfaiate mais habilidoso e elegante, e tem servos que atendem todas as suas necessidades. Você recebe convites para as reuniões sociais dos ricos e poderosos, e passa as noites na companhia de políticos, líderes da guilda, sumos sacerdotes e nobreza. Você também deve lidar com os mais altos níveis de engano e traição. Quanto mais rico você for, maior é a chance de você ser atraído pela intriga política como um peão ou participante.

Despesas de Estilo de Vida	
Estilo de Vida	Preço/dia
Miserável	–
Esquálido	ℳ 2.000
Pobre	ℳ 5.000
Modesto	ℳ 10.000
Confortável	ℳ 20.000
Rico	ℳ 70.000
Aristocrático	ℳ 100.000 ou mais

8.6 MONTARIAS E VEÍCULOS

Uma boa montaria pode ajudar você a mover-se mais rapidamente através de áreas selvagens, mas seu objetivo principal é carregar os equipamentos que o deixariam mais lento. A tabela “Montarias e Outros Animais” mostra o deslocamento de cada animal e sua capacidade de carga básica.

Um animal puxando uma carruagem, carroça, biga, trenó ou vagão pode carregar um peso equivalente a até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o peso do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo veículo, eles podem somar sua capacidade de carga.

Montarias diferentes das que são listadas aqui existem nos mundos de ONE PIECE, mas são de lugares específicos e normalmente não estão disponíveis para compra. Elas incluem montarias voadoras (pássaros, insetos gigantes e invenções) e mesmo montarias aquáticas (cavalos marinhos gigantes, por exemplo). Adquirir tais montarias muitas vezes significa proteger um ovo e criar a criatura você mesmo ou negociar com a própria montaria.

Sela: Uma sela militar prende o cavaleiro, ajudando-o a se manter sentado em sua montagem durante uma batalha. Ela concede vantagem em qualquer Teste que você fizer para manter-se montado. São necessárias para montar montarias aquáticas e voadoras.

Proficiência com Veículos: Se você possuir proficiência com um certo tipo de veículo (terrestre ou aquático), você pode adicionar seu bônus de proficiência em qualquer Teste que fizer para controlar esse tipo de veículo em circunstâncias difíceis.

Embarcações a Remo: Barcos de quilha e barcos a remo são usados em lagos e rios. Esses veículos não podem ser remados contra qualquer correnteza mais forte, mas podem ser puxados por animais de tração nas margens. Um barco a remo pesa 45 kg, caso desejem carregá-lo sobre a terra.

Barcos			
Animal	Custo	Deslocamento	Capacidade de Carga
Bote	฿ 160.000	Correnteza	210 kg
Barco	฿ 200.000	Correnteza	240 kg
Barco a Remo	฿ 240.000	Correnteza + 2 nós (4 km/h)	220 kg

Montarias e Outros Animais			
Animal	Custo	Deslocamento	Capacidade de Carga
Burro ou mula	฿ 300.000	12m	210 kg
Camelo	฿ 1.000.000	15m	240 kg
Cavalo de montaria	฿ 2.000.000	18m	220 kg
Cavalo pesado	฿ 1.000.000	12m	270 kg
Elefante	฿ 6.000.000	12m	660 kg

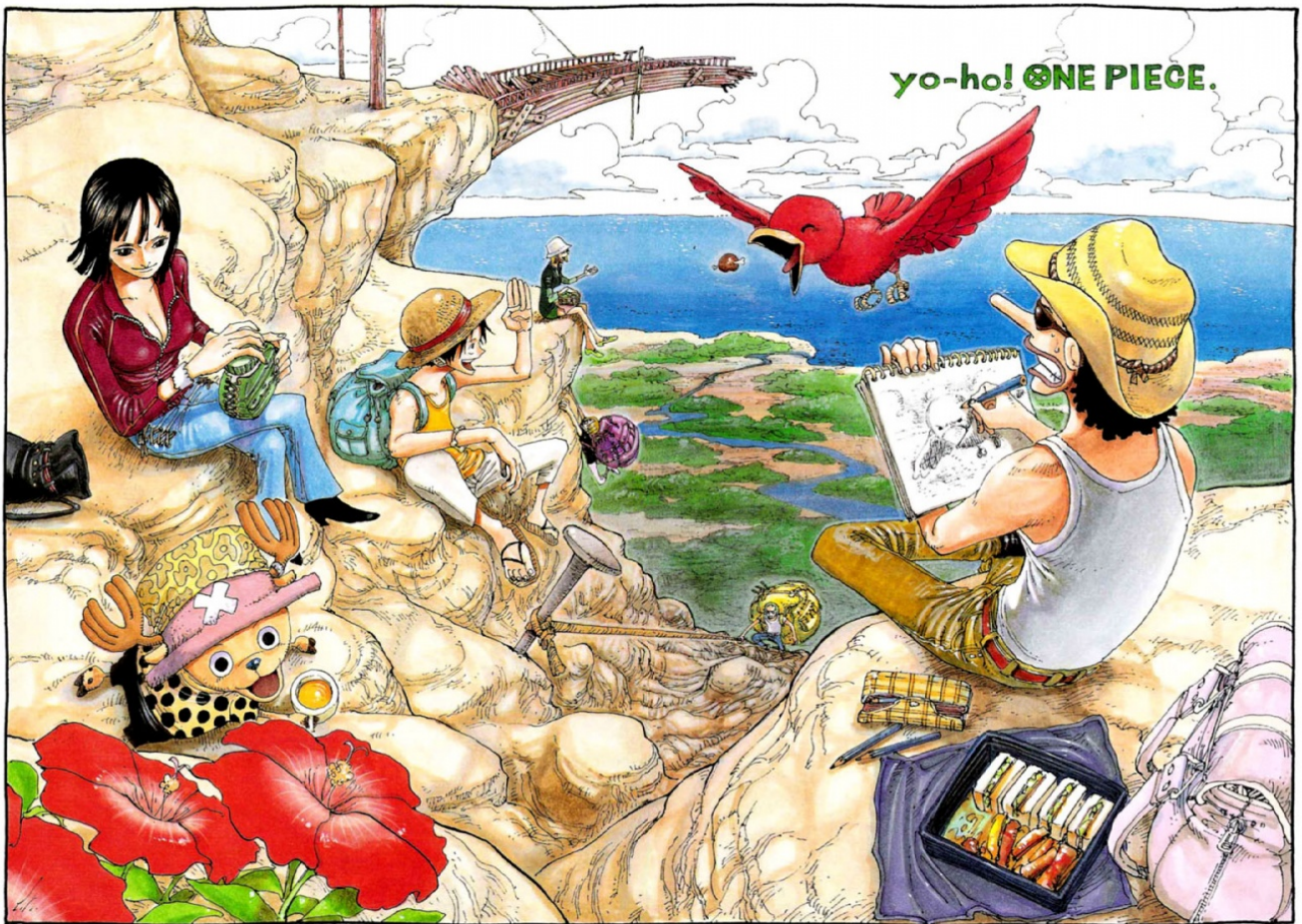
Arreios e Veículos de Tração		
Item	Custo	Peso
Alforje	฿ 15.000	4 kg
Carroça	฿ 30.000	100 kg
Carruagem	฿ 80.000	300 kg
Freio e rédea	฿ 10.000	0,5 kg
Trenó	฿ 2.000	150 kg

Sela		
Item	Custo	Peso
Compacta	฿ 100	7,5 kg
Exótica	฿ 6.000	20 kg
Militar	฿ 2.000	15 kg
Viagem	฿ 1.000	12,5 kg



CAPÍTULO 9

HABILIDADES



“Os sonhos das pessoas não têm fim!”

— Marshall D. Teach

As três principais jogadas do jogo – Testes de Habilidades, Testes de Resistência e jogadas de ataque – dependem dos cinco valores de habilidade. O 1º capítulo deste livro descreve a regra básica por trás dessas jogadas: jogue um d20, adicione um modificador de habilidade derivado de um dos cinco valores de habilidade e compare o resultado com um número alvo. Esse capítulo se concentra em como usar os Testes de Habilidade e os Testes de Resistência, cobrindo as atividades fundamentais que as criaturas podem tentar realizar durante o jogo

Força: mede o poder físico

Constituição: mede a resistência

Sabedoria: mede o raciocínio e a memória

Destreza: mede a agilidade

Espírito: mede a força da personalidade, determinação, percepção, intuição e a sorte

9.1 VALORES E MODIFICADORES

Cada uma das habilidades de uma criatura possui um valor, um número que define a magnitude dessa habilidade. Um valor de habilidade não é apenas uma medida de capacidades inatas, mas também abrange o treinamento e a competência da criatura em atividades relacionadas a essa habilidade.

Um valor entre 10 e 11 é a média de um humano normal, mas os piratas e muitos animais estão acima da média na maioria de suas habilidades. Um valor de 18 é o mais alto que uma pessoa normalmente atinge. Piratas podem ter valores tão altos quanto 20 e animais ou piratas e marinheiros lendários podem ter valores tão altos quanto 30.

Cada habilidade também possui um modificador, derivado de seu valor e variando entre -5 (para um valor de habilidade 1) até +10 (para um valor de 30). A tabela “Valores e Modificadores de Habilidade” registra os modificadores de habilidade de 1 a 30. Para determinar um modificador de habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de habilidade e em seguida dividir o total por 2 (arredondando para baixo).

VALORES E MODIFICADORES DE HABILIDADE			
Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Devido aos modificadores de habilidade afetarem quase todas as jogadas de ataque, Testes de Habilidade e Testes de Resistência, os modificadores de habilidades aparecem mais frequentemente durante o jogo do que os próprios valores de habilidade.

9.2 VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas vezes, uma habilidade especial ou técnica concede vantagens ou desvantagens em um Teste de Habilidade, Teste de Resistência ou jogada de ataque. Quando isso acontecer, você deve jogar um segundo d20 quando realizar a jogada. Você deve usar o resultado mais alto entre os dois dados se possuir vantagem, e usar o resultado mais baixo, se possuir desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem em um Teste e jogar 2d20, resultando em um 17 e um 5, você deve usar o 5. Se possuir vantagem e conseguir esses mesmos números, você deve usar o 17.

Se múltiplas situações dão a você vantagens ou impõem desvantagens, ainda assim você joga apenas um d20 adicional. Por exemplo, se duas situações favoráveis concedem vantagem, você ainda deve jogar apenas um d20 adicional.

Se alguma circunstância provocar uma jogada que tenha tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, considera-se que você não possua nenhuma delas, e deve jogar apenas um d20. Isso funciona da mesma maneira se várias circunstâncias impõem desvantagem e apenas uma concede vantagem ou vice-versa. Em tal situação você não terá nem vantagem nem desvantagem.

Quando você possui vantagem ou desvantagem e alguma coisa no jogo, tal como a **definição Sorte**, permite refazer uma jogada de um d20, só um dos dados pode ser jogado de novo. Você escolhe qual. Por exemplo, se um homem-peixe tem vantagem em um Teste de Habilidade e consegue um 1 e um 13, o homem-peixe poderia usar a característica da definição sorte para refazer a jogada do 1.

Você geralmente adquire vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou técnicas. O Mestre também pode decidir que algumas circunstâncias influenciam a jogada em um sentido ou no outro e, assim, conceder vantagem ou impor desvantagem na jogada.



9.3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Os personagens têm um bônus de proficiência determinado pelo seu nível. Animais também têm esse bônus, que está incorporado em seu bloco de estatísticas. O bônus é usado nas regras de Testes de Habilidade, Testes de Resistência e jogadas de ataque.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado a uma única rolagem de dados ou outro número mais de uma vez. Por exemplo, se duas regras diferentes dizem que você pode adicionar seu bônus de proficiência em um Teste de Resistência de Sabedoria, você deve adicionar o bônus apenas uma vez quando fizer a jogada.

Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicado ou reduzido pela metade, por exemplo) antes de ser aplicado. Por exemplo, a Característica de Combate “Hissatsu” do atirador dobra o bônus de proficiência para acerto de ataques normais. Se uma circunstância sugere que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma jogada, você ainda deve adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar ou dividir o bônus apenas uma vez.

Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permite que você multiplique seu bônus de proficiência ao fazer um Teste de Habilidade que normalmente não se beneficiaria do bônus de proficiência, você não adiciona o bônus no Teste. Nessa situação, o bônus de proficiência será 0, dado o fato de que multiplicar 0 por qualquer número ainda resultará em 0. Por exemplo, se você não tiver proficiência na perícia História, você não ganha nenhum benefício proveniente de uma habilidade que permita dobrar seu bônus de proficiência quando realizar um Teste de Sabedoria (História).

Em geral, você não pode multiplicar seu bônus de proficiência em jogadas de ataque e Testes de Resistência. Se alguma habilidade ou efeito permite que você faça isso, as mesmas regras se aplicam.

9.4 TESTES DE HABILIDADE

Um Teste de Habilidade testa um talento inato do personagem ou animal e seu treinamento em um esforço para superar um desafio. O Mestre exige um Teste de Habilidade quando um personagem ou animal tenta uma ação (que não seja um ataque) que tenha uma chance de fracasso. Quando o resultado é incerto, os dados determinam os resultados. Para cada Teste de Habilidade, o Mestre decide qual das cinco habilidades é relevante para a tarefa e sua dificuldade, representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil a tarefa, maior a sua CD. A tabela “Classes de Dificuldade Típicas” mostra as CD mais comuns.

Classes de Dificuldade Típicas	
Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

Para fazer um Teste de Habilidade, jogue um d20 e adicione o modificador da habilidade relevante. Como acontece com outras jogadas de d20, aplique os bônus e penalidades e compare o resultado total à CD. Se o total for igual ou superior a CD, o Teste de Habilidade foi um sucesso e a criatura passou no desafio em questão. Caso contrário, será um fracasso, o que significa que o personagem ou animal não fez nenhum progresso em direção ao objetivo, ou até progrediu, mas sendo esse progresso combinado com um revés determinado pelo Mestre.

TESTES RESISTIDOS

Algumas vezes, os esforços de um personagem e de um animal são diretamente opostos um ao outro. Isso pode ocorrer quando os dois estão tentando realizar a mesma tarefa e só um pode ter sucesso, como a tentativa de pegar uma chave que caiu no chão. Essa situação também se aplica quando um deles está tentando impedir o outro de completar um objetivo – por exemplo, quando um animal tenta forçar a abertura de uma porta que um pirata está mantendo fechada. Em situações como essas, o resultado é determinado por uma forma especial de Teste de Habilidade, chamado Teste resistido.

Ambos os participantes de um Teste resistido fazem os Testes de Habilidade apropriados para seus esforços. Eles aplicam todos os bônus e penalidades apropriados, mas em vez de comparar o resultado a uma CD, eles comparam os resultados de seus Testes entre si. O participante com o maior resultado vence. Significa que esse personagem, ou animal, obteve sucesso na ação ou impediu o outro de obter sucesso.

Se um Teste resistido resultar em empate, a situação continua a ser a mesma de antes. Assim, um competidor pode vencer um Teste resistido mesmo em um empate. Se dois personagens realizam um Teste resistido para arrebatar uma chave que está caída no chão, nem um deles consegue agarrá-la. Em uma disputa entre um animal tentando abrir uma porta e um pirata tentando mantê-la fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.



PERÍCIAS

Cada habilidade abrange uma ampla gama de capacidades, incluindo as perícias que um personagem ou animal pode ser proficiente. Uma perícia representa um aspecto específico de uma habilidade e a proficiência de um indivíduo em uma perícia demonstra um foco sobre esse aspecto (as proficiências em perícias iniciais de um personagem são determinadas na criação do personagem e as proficiências em perícia de um animal estão no bloco de estatísticas do animal.)

Por exemplo, um Teste de Destreza pode refletir a tentativa de um personagem em realizar uma manobra acrobática, apanhar um objeto, ou permanecer escondido. Cada um desses aspectos da Destreza tem uma perícia associada: Acrobacia, Prestidigitação e Furtividade, respectivamente. Assim, um personagem que tem proficiência na perícia Furtividade é particularmente bom em Testes de Destreza relacionados a esgueirar-se e esconder-se.

As perícias relacionadas a cada valor de habilidade são mostradas na lista a seguir (nenhuma perícia está relacionada com a Constituição.).

Força	Destreza	Sabedoria	Espírito
Atletismo	Acrobacia	História	Intuição
	Furtividade	Investigação	Percepção
	Prestidigitação	Sobrevivência	Atuação
		Provocação	Enganação
			Intimidação
			Persuasão

Algumas vezes, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade usando uma perícia específica – por exemplo: "Faça um Teste de Espírito (Percepção)." Em outras ocasiões, um jogador pode perguntar ao Mestre se sua proficiência numa perícia em particular aplica-se a um determinado Teste. Em ambos os casos, a proficiência em uma perícia significa que o indivíduo pode adicionar seu bônus de proficiência nos Testes de Habilidade que envolvam essa perícia. Sem proficiência na perícia, o indivíduo faz um Teste de Habilidade normal. Por exemplo, se um personagem tenta subir um penhasco perigoso, o Mestre pode pedir um Teste de Força (Atletismo). Se o personagem for proficiente em Atletismo, o bônus de proficiência do personagem é adicionado ao Teste. Se o personagem não possui proficiência em Atletismo, ele realiza apenas um Teste de Força normal.

VARIAÇÃO: PERÍCIAS COM HABILIDADES DIFERENTES

Normalmente, a proficiência em uma perícia só se aplica a um tipo específico de Teste de Habilidade. Proficiência em Atletismo, por exemplo, geralmente se aplica a Testes de Força. Em algumas situações, no entanto, a sua proficiência pode razoavelmente se aplicar a um tipo diferente de Teste. Nesses casos, o Mestre pode pedir um Teste usando uma combinação incomum de habilidade e perícia, ou o jogador pode perguntar ao seu Mestre se pode aplicar uma proficiência para um Teste diferente. Por exemplo, se o jogador tiver que nadar de uma ilha para o continente, o Mestre pode pedir um Teste de Constituição para ver se ele tem a energia necessária para realizar a tarefa. Neste caso, o Mestre pode permitir que o jogador aplique sua proficiência em Atletismo e pedir um Teste de Constituição (Atletismo). Então, se o jogador for proficiente em Atletismo, ele pode aplicar seu bônus de proficiência para o Teste de Constituição, assim como ele faria para um Teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, quando o lutador humano grande usa uma exibição de força bruta para intimidar um inimigo, o Mestre pode pedir um Teste de Força (Intimidação), apesar de Intimidação ser normalmente associada com o Espírito.

TESTES PASSIVOS

Um Teste passivo é um tipo especial de Teste de Habilidade que não envolve rolagens de dado. Esse Teste pode representar o resultado médio de uma tarefa feita repetidamente, tal como a procura de portas secretas várias vezes ou quando o Mestre quer determinar secretamente se os personagens obtiveram sucesso em uma tarefa sem rolagem de dado, como perceber um monstro escondido.

Veja como determinar o valor total do Teste passivo de um personagem:

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao Teste. Se o personagem tem vantagem no Teste, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5. A mecânica de jogo refere-se ao total do Teste passivo como valor.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível possui Espírito 15 e tem proficiência em Percepção, ele terá um Espírito (Percepção) Passivo com valor de 14.

As regras sobre esconder-se na seção "Destreza" abaixo, dependem de Testes passivos.



9.5 TRABALHO EM EQUIPE

Algumas vezes, dois ou mais personagens se unem para tentar realizar uma tarefa. O personagem que está liderando o esforço – ou aquele que possui o maior modificador de habilidade – pode fazer um Teste de Habilidade com vantagem, o que reflete a ajuda prestada pelos outros personagens. Em combate, isso requer a ação “Ajudar”.

Um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele poderia tentar sozinho. Por exemplo, tentar abrir uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então um personagem que não tenha essa proficiência não pode ajudar outro personagem na tarefa. Além disso, um personagem pode ajudar apenas quando dois ou mais indivíduos trabalhando juntos seria realmente produtivo. Algumas tarefas, tais como enfiar uma linha em uma agulha, não se tornam mais fáceis com ajuda.

TESTES EM GRUPO

Quando um número de indivíduos está tentando realizar algo como um grupo, o Mestre pode pedir um Teste de Habilidade do grupo. Em tal situação, os personagens que são hábeis em uma determinada tarefa ajudam a cobrir aqueles que não são.

Para fazer um Teste de Habilidade do grupo, todos no grupo realizam um Teste de Habilidade. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, o grupo tem sucesso. Caso contrário, o grupo fracassa.

Testes de grupo não são frequentes e são mais úteis quando todos os personagens obtêm sucesso ou fracassam como grupo. Por exemplo, quando os piratas estão navegando através de um pântano, o Mestre pode pedir um Teste de Sabedoria (Sobrevivência) do grupo para verificar se os personagens podem evitar areia movediça, buracos e outros perigos naturais do ambiente. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, os personagens que obtiveram sucesso são capazes de orientar seus companheiros para fora do perigo. Caso contrário, o grupo se depara com um desses perigos.

9.6 USANDO CADA HABILIDADE

Cada tarefa que um personagem ou animal pode tentar durante o jogo é coberta por uma das cinco habilidades. Essa seção explica mais detalhadamente o que essas habilidades medem e as formas que elas são utilizadas no jogo.




FORÇA

A força mede a potência física, treinamento atlético, e a extensão da força bruta que você pode exercer.







TESTES DE FORÇA

Um Teste de Força representa qualquer tentativa de levantar, empurrar, puxar ou quebrar alguma coisa, forçar seu corpo através de um espaço ou outra forma de aplicar a força bruta para resolver uma situação. A perícia Atletismo reflete aptidão em certos tipos de Testes de Força.

Atletismo: Um Teste de Força (Atletismo) abrange as situações difíceis que você encontra ao escalar, saltar ou nadar. Os exemplos incluem as seguintes atividades:

-  Você tenta escalar um penhasco natural ou escorregadio, evitar perigos enquanto escala uma parede, ou agarrar-se a uma superfície quando algo está tentando derrubá-lo.
-  Você tenta saltar uma distância excepcionalmente longa ou executar um salto em altura.
-  Você luta para nadar ou manter-se à tona em corredeiras traiçoeiras, ondas agitadas pela tempestade ou áreas com algas espessas. Ou outra criatura tenta empurrá-lo ou puxá-lo debaixo da água ou interferir de outra forma em sua natação.

Outros Testes de Força: O Mestre também pode pedir um Teste de Força quando você tenta realizar uma das seguintes tarefas:

-  Forçar para abrir uma porta emperrada, trancada ou bloqueada.
-  Libertar-se de amarras.
-  Forçar-se através de um túnel que é muito pequeno.
-  Segurar-se em um vagão enquanto é arrastado atrás dele.
-  Tombar uma estátua.
-  Impedir uma grande pedra de rolar.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Força em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo-a-corpo, tal como uma espada, uma katana ou um bastão. Você usa armas de ataque corpo-a-corpo para realizar ataques em um combate corpo-a-corpo e algumas dessas armas podem ser arremessadas para realizar um ataque à distância.



ERGUENDO E CARREGANDO

Seu valor de Força determina a quantidade de peso que você pode suportar. Os termos a seguir definem o que você pode levantar ou carregar.

Capacidade de Carga. Sua capacidade de carga máxima é igual a 10 vezes o seu valor de Força. Esse é o peso em kg que você pode carregar, o que é alto o suficiente para que a maioria dos personagens geralmente não tenha que se preocupar com isso.

Puxar, Arrastar e Levantar. Você pode arrastar, puxar ou erguer um peso em kg até duas vezes a sua capacidade de carga (ou 20 vezes o seu valor de Força). Ao empurrar ou arrastar um peso superior à sua capacidade de carga, o seu deslocamento é reduzido para 1,5 metro.

Tamanho e Força. Criaturas grandes podem suportar mais peso, enquanto que criaturas Miúdas podem carregar menos. Para cada categoria de tamanho acima de Médio, a capacidade de carga da criatura é dobrada, assim como o montante de peso que ela pode empurrar, puxar ou levantar. Para uma criatura Miúda, esses pesos são reduzidos pela metade.

VARIAÇÃO: SOBRECARGA

As regras para erguer e carregar são intencionalmente simples. Se você está à procura de regras mais detalhadas para determinar como um personagem é prejudicado pelo peso do equipamento que ele carrega, eis aqui uma variação das regras.

Se você carregar peso em kg superior a 3 vezes o seu valor de Força, você está com sobrecarga, o que significa que o seu deslocamento diminui em 3 metros.

Se você carregar um peso em kg que exceda em 6 vezes o seu valor de Força até a sua capacidade de carga máxima (10 vezes o valor de Força), você está com sobrecarga pesada, o que significa que seu deslocamento diminui 6 metros e você tem desvantagem em Testes de Habilidade, jogadas de ataque e Testes de Resistência que usem Força, Destreza ou Constituição.

DESTREZA

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio.

TESTES DE DESTREZA









Um Teste de Destreza representa a tentativa de se mover com agilidade, rapidez ou em silêncio, ou para evitar cair quando você andar por uma estrada traiçoeira. As perícias Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação, refletem aptidão em certos tipos de Testes de Destreza.

Acrobacia: Um Teste de Destreza (Acrobacia) abrange uma tentativa de permanecer de pé em uma situação complicada, como tentar correr sobre uma camada de gelo, equilibrar-se na corda bamba ou ficar de pé no convés de um navio que balança fortemente. O Mestre também pode pedir um Teste de Destreza (Acrobacia) para ver se você é capaz de realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos mortais.

Furtividade: Um Teste de Destreza (Furtividade) é realizado para tentar esconder-se de inimigos, esgueirar-se por guardas, escapar sem ser notado, ou aproximar-se de alguém sem ser visto ou ouvido.

Prestidigitação: Sempre que você tentar realizar um ato de Prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, você deve fazer um Teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um Teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você pode roubar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou pegar algo do bolso de outra pessoa.

Outros Testes de Destreza: O Mestre pode pedir um Teste de Destreza quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

-  Controlar uma carruagem muito carregada em uma ladeira.
-  Dirigir uma carroça em uma curva acentuada.
-  Abrir uma fechadura.
-  Desarmar uma armadilha.
-  Amarrar um prisioneiro com segurança.
-  Escapar de amarras.
-  Tocar um instrumento de cordas.
-  Criar um objeto pequeno ou detalhado.



ESCONDENDO-SE

Quando você tenta se esconder, você deve fazer um Teste de Destreza (Furtividade). Até que você seja descoberto ou pare de se esconder, o resultado desse Teste é resistido por um Teste de Espírito (Percepção) de qualquer criatura que procure ativamente por sinais de sua presença. O Mestre decide quando as circunstâncias são apropriadas.

Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo claramente, e se fizer algum barulho (como gritar um aviso ou derrubar um vaso), o barulho denuncia sua posição. Uma criatura invisível não pode ser vista, assim ela sempre pode tentar se esconder. No entanto, os sinais de sua passagem ainda podem ser notados e ela ainda deve permanecer em silêncio.

Em combate, a maioria das criaturas está alerta para sinais de perigo ao seu redor, então, se você sair de seu esconderijo e se aproximar de uma criatura, ela normalmente o verá. No entanto, em determinadas circunstâncias, o Mestre pode permitir que você permaneça escondido enquanto se aproxima de uma criatura que está distraída, o que concede a você vantagem em um ataque antes de ser visto.

O que você pode ver? Um dos principais fatores para determinar se você pode encontrar uma criatura ou objeto escondido é o quão bem ele pode enxergar em uma área, que pode ser escuridão leve até a escuridão densa.

Percepção Passiva: Quando você se esconde, há uma chance de que alguém perceba você mesmo se não estiverem procurando ativamente. Para determinar se uma criatura percebe você escondido, o Mestre compara o resultado do seu Teste de Destreza (Furtividade) com o valor de Espírito (Percepção Passiva) da criatura (que equivale a 10 + modificador de Espírito da criatura), bem como quaisquer outros bônus ou penalidades. Se a criatura possuir vantagem, adicione 5. Para desvantagem, subtraia 5. Por exemplo, se um personagem de 1º nível (com um bônus de proficiência de +2) possui um Espírito 15 (modificador de +2) e proficiência em Percepção, sua Percepção Passiva será 14.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com armas à distância, como uma pistola ou um arco longo. Você também pode adicionar seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo-a-corpo que possuir a propriedade acuidade, como uma adaga ou uma katana.

CLASSE DE RESISTÊNCIA

Você pode adicionar uma parte ou todo o seu modificador de Destreza à sua Classe de Resistência.

INICIATIVA

No início de todos os combates, você joga sua iniciativa realizando um Teste de Destreza. A iniciativa determina a ordem dos turnos das criaturas envolvidas no combate.






CONSTITUIÇÃO

A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital.

TESTES DE CONSTITUIÇÃO

Testes de Constituição são incomuns e nenhuma perícia se aplica a eles, porque a resistência representada por essa habilidade é, em grande parte, passiva em vez de envolver um esforço específico por parte de um personagem ou animal. No entanto, um Teste de Constituição pode representar uma tentativa de você ir além dos limites normais.

Possíveis Testes de Constituição: O Mestre pode pedir um Teste de Constituição quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

-  Segurar a respiração.
-  Marchar ou trabalhar por horas sem descanso.
-  Ficar sem dormir.
-  Sobreviver sem comida ou água.
-  Beber uma caneca de cerveja de uma só vez.

AUMENTANDO A VITALIDADE

Como uma das características dos Estilos de Combate, o modificador de Constituição contribui para os seus Pontos de Vida. Normalmente, você adiciona seu modificador de Constituição para cada Dado de Vida que jogar para seus Pontos de Vida.

Se o modificador de Constituição mudar, o seu máximo de Pontos de Vida também muda, como se você tivesse o novo modificador desde o 1º nível. Por exemplo, se você aumentar seu valor de Constituição quando atingir o 4º nível e o modificador de Constituição subir de +1 para +2, você deve ajustar seu máximo de Pontos de Vida como se o modificador sempre tivesse sido +2. Então, você adiciona 3 Pontos de Vida para os seus três primeiros níveis, e em seguida, joga seus Pontos de Vida para o 4º nível usando o novo modificador. Ou se você está no 7º nível e algum efeito reduzir seu valor de Constituição de modo a reduzir seu modificador em 1, o máximo de Pontos de Vida será reduzido em 7.



SABEDORIA

A Sabedoria mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar.

TESTES DE SABEDORIA

Um Teste de Sabedoria entra em jogo quando você precisa usar a lógica, estudo, memória ou raciocínio dedutivo. As perícias História, Investigação, Medicina, Navegação e Sobrevivência refletem aptidão em certos tipos de Testes de Sabedoria.







História: Um Teste de Sabedoria (História) mede o conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos antigos, disputas passadas e guerras recentes.

Investigação: Quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um Teste de Sabedoria (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento também pode necessitar de um Teste de Sabedoria (Investigação).

Provocação: Um Teste de Sabedoria (Provocação) é feito quando você tenta coagir uma pessoa ou animal a reagir de acordo com sua vontade, seja de forma agressiva ou para agir de forma descuidada. Exemplos incluem fazer piadas ofensivas para enfurecer um pirata ou chamar um marinheiro de covarde.

Sobrevivência: Um Teste de Sabedoria (Sobrevivência) é feito para seguir rastros, caçar, orientar o grupo através de terras congeladas, identificar sinais de que reis dos mares vivem nas proximidades, prever o tempo, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.

Outros Testes de Sabedoria: O Mestre pode pedir um Teste de Sabedoria quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

-  Comunicar-se com uma criatura sem usar palavras.
-  Estimar o valor de um item precioso.
-  Conseguir um disfarce para fazer-se passar por um guarda da cidade.
-  Forjar um documento.
-  Recordar conhecimento sobre um ofício ou Profissão.
-  Vencer um jogo de habilidade.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Sabedoria em suas jogadas de ataque e dano quando os ataques forem provenientes de tecnologia e a Sabedoria na construção e manutenção de arma ou prótese seja essencial, como quando um ciborgue ataca ou o uso de uma roupa tecnológica. Você também pode adicionar seu modificador de Sabedoria em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma tecnológica que possuir a propriedade invenção, como um bastão que controla o tempo ou um canhão de laser.

ESPÍRITO

O espírito representa sua força de vontade, criatividade, determinação, conexão com o mundo ao seu redor, percepção, sorte, intuição, carisma, liderança e a capacidade de interagir com os outros. Ele inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou manipuladora.

TESTES DE ESPÍRITO

Um Teste de Espírito pode ser usado para análise de um desconhecido, perceber ameaças, resistir ao Haki do Rei, quando tentar influenciar ou entreter os outros, expor uma opinião ou dizer uma mentira convincente, ou quando estiver em uma situação social complicada. As perícias Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição, Lidar com Animais, Percepção e Persuasão refletem aptidão em certos tipos de Testes de Espírito.

Atuação: Um Teste de Espírito (Atuação) determina o quão bem você pode entreter uma plateia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento.

Enganação: Um Teste de Espírito (Enganação) determina se você pode esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações. Esse engano pode abranger tudo, como iludir os outros através de uma mentira cheia de ambiguidade. Situações típicas incluem tentar ludibriar um marinheiro, iludir um comerciante, ganhar dinheiro através de jogos de azar, usar um disfarce, amenizar as suspeitas de alguém com falsas garantias ou manter uma cara séria ao contar uma mentira descarada.








Intimidação: Ao tentar influenciar alguém através de ameaças abertas, ações hostis ou violência física, o Mestre pode pedir a realização de um Teste de Espírito (Intimidação). Exemplos incluem tentar arrancar informações de um prisioneiro, convencer bandidos da montanha a recuar de um confronto ou com a sua aura de Haki do Rei.

Intuição: Um Teste de Espírito (Intuição) decide se você pode determinar as verdadeiras intenções de uma criatura, perceber uma mentira ou prever o próximo movimento de alguém.

Percepção: Um Teste de Espírito (Percepção) permite observar, ouvir ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. A Percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos. Por exemplo, você pode tentar sentir a presença de pessoas através de uma porta fechada. Ou você pode sentir coisas que são obscurecidas ou que normalmente passariam despercebidas, desde uma emboscada em uma estrada, bandidos escondidos nas sombras de um beco ou uma porta secreta fechada somente com a luz de velas.

Persuasão: Quando você tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza ou boa índole, o Mestre pode pedir para você fazer de um Teste de Espírito (Persuasão). Normalmente, você usa a Persuasão quando está agindo de boa-fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada. Exemplos de persuadir os outros incluem convencer um mordomo a deixar sua tripulação a ver o rei, negociar a paz entre duas tribos em conflito ou inspirar uma multidão de pessoas da cidade.

Outros Testes de Espírito: O Mestre pode pedir um Teste de Espírito quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

-  Obter um pressentimento sobre o que fazer.
-  Discernir se uma criatura é forte ou perigosa.
-  Colocar à prova a sorte do personagem.
-  Achar a melhor pessoa para saber sobre notícias, rumores e boatos.
-  Misturar-se na multidão para descobrir os temas centrais da conversa.

USO DE TÉCNICAS

Usuários de Akuma no Mi, Haki e alguns Estilos de Combate usam Espírito como sua habilidade para usar técnicas, o que ajuda a determinar a CD dos Testes de Resistência de suas técnicas.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Um Teste de Resistência – também chamado de resistência – representa uma tentativa de resistir a uma técnica, uma armadilha, um veneno, uma doença ou uma ameaça similar. Você normalmente não decide fazer um Teste de Resistência, você é forçado a fazer um, porque seu personagem ou animal corre risco de sofrer algum mal.

Para fazer um Teste de Resistência, jogue um d20 e adicione o modificador de habilidade apropriado. Por exemplo, você usa seu modificador de Destreza para um Teste de Resistência de Destreza.

Um Teste de Resistência pode ser modificado por um bônus ou penalidade situacional e pode ser afetado por vantagem ou desvantagem, conforme determinado pelo Mestre.

Cada “Estilo de Combate” concede proficiência em pelo menos dois Testes de Resistência. O Okama é proficiente em Testes de Resistência de Espírito e Destreza. Como a proficiência em perícia, proficiência em Teste de Resistência permite que você adicione seu bônus de proficiência em Testes de Resistência feitos usando uma habilidade particular. Alguns animais possuem proficiência em Testes de Resistência.

A Classe de Dificuldade de um Teste de Resistência é determinada pelo efeito que a provocou. Por exemplo, a CD para um Teste de Resistência causado por uma técnica é determinada pela habilidade de quem a usou e seu bônus de proficiência.

O resultado de um sucesso ou fracasso em um Teste de Resistência também é detalhado no efeito que o provocou. Geralmente, um Teste bem sucedido significa que a criatura não sofreu nenhum dano ou sofreu um dano reduzido, proveniente do efeito.



CAPÍTULO 10

TÉCNICAS



“Nós não estamos procurando a morte; estamos lutando pela vida.”

— Usopp

Técnicas são habilidades providas principalmente dos “Estilo de Combate” e das Akuma no Mi, têm funções variadas, mas, normalmente, são utilizadas como ataques.

10.1 UTILIZANDO TÉCNICAS

Em determinados níveis o seu personagem tem acesso a características especiais chamadas de “Técnicas de Combate”, quando usadas ofensivamente, essas técnicas são sempre consideradas como uma “jogada de ataque especial”, qualquer característica que beneficie uma “jogada de ataque” não se aplica às técnicas, a não ser que a descrição da característica ou técnica diga o contrário.

As técnicas só podem ser utilizadas uma vez por turno, mesmo sendo técnicas diferentes, exceto, quando na técnica estiver especificado que ela seja usada com uma ação bônus.

ATAQUE COMBINADO

Algumas técnicas podem ser usadas em conjunto com seus aliados (cada técnica descreve se é possível o Ataque Combinado), isso faz com que elas se sincronizem, aumentando seu poder de destruição. Quando usado o Ataque Combinado, **o dano de cada técnica envolvida aumenta em 2 dados de dano extra**.

Em qualquer momento durante um encontro, desde que nenhum dos envolvidos esteja impedido de usar suas ações, os personagens podem ignorar a ordem de iniciativa e combinar suas técnicas ao mesmo tempo. O uso do Ataque Combinado habilita uma “rodada especial” (que não conta para nenhum outro efeito) em que cada jogador pode fazer o uso de uma técnica, mas não será possível se mover ou usar qualquer outra ação, reação ou ação bônus. Após essa “rodada especial”, o combate segue normalmente, respeitando a ordem de iniciativa de onde ela parou.

A técnica usada durante o Ataque Combinado não consome nenhuma ação dos personagens, mas o desconto de Pontos de Energia/Usuário e possíveis efeitos ocorrem normalmente.

Cada personagem pode **participar** do Ataque Combinado 1 vez por dia e recuperar o seu uso após terminar um descanso longo. Ao atingir o **11º nível**, é possível participar desta característica até 2 vezes por dia (mas apenas uma vez por encontro) e recuperar 1 de seus usos após terminar um descanso longo.

ALCANCE

O alvo de uma técnica deve estar dentro do alcance da mesma. O alvo pode ser uma criatura ou todo o espaço que a técnica abrange.

A maioria das técnicas tem seu alcance descrito em metros. Algumas técnicas podem ser miradas em apenas uma criatura (incluindo você) que você toque. Outras técnicas afetam você apenas. Essas técnicas têm na descrição de alcance “pessoal”.

Técnicas que criam cones ou linhas de efeito originárias a partir de você têm como alcance “pessoal”, indicando que o ponto de origem deve ser você mesmo.

DURAÇÃO

A duração da técnica é a extensão de tempo que ela persiste. Uma duração pode ser expressa em rodadas, minutos, horas ou mesmo em anos. Algumas técnicas especificam que seus efeitos duram até ser dissipada ou destruída.

INSTANTÂNEA

Muitas técnicas são instantâneas. A técnica causa dano, cura, cria ou altera uma criatura ou um objeto de um modo que não pode ser dissipada, porque a técnica existe somente por um instante.

CONCENTRAÇÃO

Algumas técnicas requerem que você se mantenha concentrado com a finalidade de mantê-la ativa. Se você perder a concentração, a técnica se encerra.

Se uma técnica precisa ser mantida com concentração, esse detalhe aparece na descrição da própria técnica em “Duração”. Também é descrito na própria técnica quanto tempo você pode manter sua concentração nela. Você pode encerrar a concentração em qualquer momento (nenhuma ação é exigida). Atividades normais, como mover e atacar, não interferem na concentração. Os seguintes fatores podem quebrar a concentração:

Usar outra técnica que exige concentração: Você perde a concentração se conjurar outra técnica que exige concentração. Você não pode se concentrar em duas técnicas de uma só vez.

Sofrer dano: Sempre que você sofrer dano enquanto estiver se concentrando em uma técnica, você deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para manter sua concentração. A CD é igual a 10 ou metade do dano recebido, o que for maior. Se você sofrer o dano de múltiplas origens, como uma flecha e um soco, você deve fazer um Teste de Resistência para cada origem do dano.

Ficar incapacitado ou morto: Você perde a concentração da técnica se ficar incapacitado ou se morrer.

O Mestre também pode decidir que algum fenômeno ambiental, como o impacto de uma onda sobre você enquanto está em um navio enfrentando uma tempestade, demande um sucesso em um Teste de Resistência de Constituição com CD 10, para poder manter a concentração na técnica.

ALVOS

Uma técnica típica requer que você escolha um ou mais alvos para serem afetados por ela. A descrição da técnica informa a você se ela tem como alvo criaturas, objetos ou um ponto de origem para uma área de efeito (descrita abaixo).

A menos que uma técnica tenha efeito perceptível, uma criatura pode não saber se foi alvo dela. Um efeito, como lançar fogo é perceptível, mas um efeito mais sutil, como uma tentativa de ler os pensamentos de uma criatura, normalmente passa despercebido, a menos que a técnica diga o contrário.

UM CAMINHO LIVRE ATÉ O ALVO

Para mirar em um alvo, você deve ter o caminho livre, logo não pode estar por de trás de uma cobertura total.

Se você definir uma área de efeito a partir de um ponto que não possa ver e que seja uma obstrução, como uma parede, entre você e o alvo, o ponto de origem tem início no ponto mais próximo da obstrução.

MIRANDO EM SI MESMO

Se uma técnica tem como alvo uma criatura à sua escolha, você pode escolher a si próprio, a menos que a criatura precise ser hostil a você ou se especificado que a criatura seja outra que não você. Se você estiver na área de efeito de uma técnica usada por você mesmo, você pode ter a si próprio como alvo.

ÁREAS DE EFEITO

Técnicas como “lança-Chamas” e “Santoryu: Tatsu Maki” cobrem uma área, permitindo afetar múltiplas criaturas de uma só vez.

A descrição da técnica especifica sua área de efeito, a qual tem normalmente uma das cinco formas: cone, cubo, cilindro, linha ou esfera. Toda área de efeito tem um **ponto de origem**, uma localização de onde a técnica surge. As regras para cada forma especificam como você posiciona seu ponto de origem. Normalmente, um ponto de origem é um ponto no espaço, mas algumas técnicas têm uma área cujo ponto de origem é uma criatura ou objeto.

O efeito da técnica se expande em linhas retas a partir do ponto de origem. Se nenhuma linha reta desbloqueada se estender a partir do ponto de origem até uma localização dentro da área de efeito, essa localização não estará incluída na área da técnica. Para bloquear uma dessas linhas imaginárias, uma obstrução deve fornecer cobertura total, como anteriormente.

CONE

Um cone se estende em uma direção escolhida por você a partir do ponto de origem. A largura do cone em determinado ponto de seu comprimento é igual à distância desse ponto de origem.

O ponto de origem do cone não está incluído na área de efeito do mesmo, a menos que você decida o contrário.

CUBO

Você escolhe o ponto de origem do cubo em qualquer lugar na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso pelo comprimento de cada lado.

O ponto de origem do cubo não está incluído em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

CILINDRO

O ponto de origem de um cilindro é o centro de um círculo de um raio em particular, como dito na descrição da técnica. O círculo deve estar ou no chão ou na altura do efeito da técnica. A energia de um cilindro se expande em linhas retas do ponto de origem até o perímetro de círculo, formando a base do cilindro. O efeito da técnica, então, se propaga da base ou desce do topo, até uma distância equivalente à altura do cilindro.

O ponto de origem do cilindro está incluído em sua área de efeito.

LINHA

Uma linha se estende de seu ponto de origem em um caminho reto até seu comprimento e cobre uma área definida pela sua largura.

O ponto de origem da linha não está incluído em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

ESFERA

Você seleciona o ponto de origem de uma esfera, e ela se expande a partir desse ponto. O tamanho da esfera é expresso pelo raio em metros que se estende a partir do ponto de origem.

O ponto de origem da esfera está incluído em sua área de efeito.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Muitas técnicas especificam que o alvo pode fazer um Teste de Resistência para evitar alguns ou todos os efeitos dela. A técnica especifica a habilidade que o alvo deve usar para se salvar e o que acontece se obtiver sucesso ou falha.

A CD para resistir às suas técnicas é igual a 8 + o seu modificador de habilidade pedido pela técnica + seu bônus de proficiência + quaisquer modificadores especiais.

JOGADAS DE ATAQUE

Algumas técnicas exigem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito acertou o alvo destinado. O seu bônus de ataque com o ataque com a técnica é igual ao seu modificador de habilidade para usar a técnica + seu bônus de proficiência.

A maioria das técnicas exigem jogadas de ataque que envolvem ataques à distância. É necessário lembrar que você possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5 metro de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada.

COMBINANDO EFEITOS DE TÉCNICA

Os efeitos de diferentes técnicas se somam enquanto as durações dessas técnicas acontecem ao mesmo tempo. Os efeitos de técnicas iguais usadas múltiplas vezes, no entanto, não se somam. Ao invés disso, o efeito mais potente – como o bônus mais elevado – dessas técnicas se aplica enquanto suas durações permanecerem sobrepostos.

10.2 CONDIÇÕES

As condições alteram as capacidades de uma criatura das mais diversas maneiras e surgem como resultado de uma técnica ou outro efeito. A maioria das condições, como cego, são prejudiciais, mas algumas poucas, como invisível, podem ser vantajosas.

Uma condição se encerra ao ser remediada (a condição “Caído” é remediada levantando-se, por exemplo) ou de acordo com uma duração expressa no efeito que a impôs.



Se mais de um efeito impor a mesma condição a uma criatura, cada aplicação de uma condição tem sua própria duração, porém, os efeitos das mesmas não se agravam na criatura. Ou a criatura tem a condição ou não.

As seguintes definições especificam o que acontece a uma criatura quando é sujeita a uma condição e quanto custaria adicionar ela às técnicas de usuários de Akuma no Mi.

As condições que podem ser usadas em técnicas de Akuma no Mi possuem seu custo especificado abaixo.



AGARRADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

-  O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
-  A condição encerra caso a criatura que a agarrou fique **incapacitada** (veja a condição) ou solte a criatura agarrada.



ALUCINADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

-  A criatura sofrendo de alucinações, ataca qualquer outra criatura que esteja próxima, independente se é inimigo ou não.
-  A criatura tem seu Nível de Desafio (caso possua) diminuído em 2.





AMEDRONTADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em Testes de Habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
-  A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.




APAIXONADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **3 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura apaixonada é tomada por amor ou grande admiração por outra criatura, sentindo-se menos propenso a causar danos a ela.
-  Os seguintes sintomas podem ou não ocorrer: coração acelerado, agitação, ciúmes leves ou a ponto de matar e vontade de estar com o alvo da paixão/admiração.
-  Uma criatura apaixonada não pode atacar quem o apaixonou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos nocivos.
-  Quem o apaixonou possui vantagem em Testes de Habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.




ATORDOADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **4 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura atordoada está **incapacitada** (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitantemente.
-  A criatura falha automaticamente em Testes de Resistência de Força ou Destreza.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.




BÊBADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

-  Uma criatura em estado de embriaguez se comporta de forma visivelmente diferente de seu habitual.
-  A criatura recebe desvantagem em Testes de Resistência e Habilidade de Destreza e em qualquer outro teste que o Mestre interpretar que seja comprometido.
-  A condição se encerra quando a criatura passar em um Teste de Resistência de Constituição ou em situações que o Mestre acreditar serem efetivas, por exemplo, tomar café forte, ser jogado em água fria, assistir a uma cena forte.



CAÍDO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

-  A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.
-  A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
-  Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.








CEGO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer Teste de Habilidade que requeira o uso da visão.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.





CONGELADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **5 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura congelada está envolvida, juntamente com todos os objetos que estiver vestindo ou carregando, por gelo.
-  A criatura está **incapacitada** (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.
-  A criatura deve passar em um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer a condição “hipotérmico”.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
-  A criatura falha automaticamente em Testes de Resistência de Constituição e Destreza.
-  A criatura tem resistência a todos os tipos de dano. Seu peso é multiplicado por cinco.
-  A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.





DESIDRATADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Ponto de Usuário.**

-  Uma criatura desidratada tem seu deslocamento reduzido pela metade.
-  A criatura sofre 1 nível de exaustão a cada 1 hora.
-  A criatura, no turno dela, pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas.
-  A condição se encerra logo após a ingestão de, no mínimo, 500 ml de água.



EMPODERADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **4 Pontos de Usuário.**








-  Uma criatura empoderada aumenta seus limites físicos por um estímulo psicológico ou químico, durante 1 minuto.
-  Os danos de jogadas de ataque corpo-a-corpo se tornam 1d12, prevalecendo o maior.
-  As jogadas de ataque e jogadas de ataque especiais das técnicas recebem +1 para acertar.
-  Testes de Resistência de criaturas, impostas pela criatura empoderada, recebem desvantagem.

ENFEITIÇADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**






-  Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos nocivos.
-  Quem o enfeitiçou possui vantagem em Testes de Habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

ENFRAQUECIDO | Não pode ser reproduzido.

-  O deslocamento de uma criatura enfraquecida diminui pela metade, arredondado para cima e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento. Seu deslocamento de natação se torna 0.
-  A criatura fica incapacitada de usar qualquer habilidade ou característica recebida por uma Akuma no Mi.
-  A criatura recebe desvantagem em Testes de Habilidade.
-  A criatura não pode realizar ações ou reações.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
-  A criatura falha automaticamente em qualquer Testes de Resistência.
-  A condição encerra se a causa do enfraquecimento for removida.



ENFURECIDO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura enfurecida tenta atacar a todo custo a fonte da sua fúria e recebe desvantagem em suas jogadas de ataque.
-  A criatura ataca qualquer outra criatura, amigável ou não, que esteja próxima e tente impedir, de qualquer forma, seu combate contra quem a enfureceu.
-  Os danos de ataques corpo-a-corpo contra quem a enfureceu aumentam em 1d4, enquanto a fúria persistir.
-  A fúria se mantém por 1 minuto. Ela termina prematuramente se a criatura cair inconsciente ou se seu turno acabar e a criatura não tiver atacado nenhuma criatura desde seu último turno ou não tiver sofrido dano nesse período.
-  Uma criatura amigável pode gastar uma ação para fazer um Teste de Habilidade de Sabedoria (Persuasão) CD 13 para acalmar a criatura enfurecida, com desvantagem enquanto a fonte da fúria estiver em sua linha de visão.




ENVENENADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

-  Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e Testes de Habilidade.
-  Para venenos comuns, após um dia de descanso, a criatura se cura e pode fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 15. Se passar, pelas próximas 24 horas, ganha vantagem em Testes de Resistência contra o veneno que a afetou.




ESTREMECIDO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Ponto de Usuário.**

-  A criatura estremece não consegue se manter estável no chão e sofre desvantagem em Testes de Habilidade de Destreza.
-  A criatura sofre -3 nas suas jogadas de ataque.
-  Cada 1,5 metro de movimento da criatura custa 1,5 metro adicional.


IMPEDIDO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
-  A criatura sofre desvantagem em Testes de Resistência de Destreza.






INCAPACITADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.



INCONSCIENTE

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **8 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura inconsciente está **incapacitada** (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.
-  A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.
-  A criatura falha automaticamente em Testes de Resistência de Força ou Destreza.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
-  Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.



INVISÍVEL

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **5 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de técnicas ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão densa. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.
-  Jogadas de ataque contra a criatura sofrem desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.



HIPOTÉRMICO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura hipotérmica sofre desvantagem em Testes de Resistência de Destreza, Testes de Habilidade e jogadas de ataque.
-  A condição se estende até que seja tratada de forma adequada com um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 10 ou um teste de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência) CD 17.





LETÁRGICO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura letárgica tem seu deslocamento reduzido pela metade.
-  Os danos de ataques feitos pela criatura são reduzidos pela metade, exceto de ataques feitos por armas de fogo.



PARALISADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **6 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura paralisada está **incapacitada** (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.
-  A criatura falha automaticamente em Teste de Resistência de Força e Destreza.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
-  Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.







PESADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Ponto de Usuário.**

-  Uma criatura pesada tem seu deslocamento reduzido pela metade.
-  A criatura sofre desvantagem em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo.

PETRIFICADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **8 Pontos de Usuário.**

-  Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.
-  A criatura está **incapacitada** (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.
-  Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
-  A criatura falha automaticamente em Testes de Resistência de Força e Destreza.
-  A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.
-  A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

QUEIMADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

- 👤 Uma criatura queimada recebe dano constante de 1d6 de fogo, uma vez por rodada, no início de cada um de seus turnos, enquanto não usar uma ação para apagar o fogo. Durante este período, a criatura não pode usar técnicas ou características que requeiram concentração e falha automaticamente em testes de concentração.
- 👤 A criatura queimada receberá desvantagem em testes de concentração até que seja tratada de forma adequada com um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 10 ou um teste de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência) CD 17.

SANGRAMENTO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

- 👤 Uma criatura sangrando recebe dano constante de 1d6, uma vez por rodada, sempre que se movimentar.
- 👤 A criatura que sofrer novamente esta condição aumenta em mais 1d6 o dano sofrido, até o máximo de 3d6.
- 👤 A criatura continuará sangrando até que seja tratada de forma adequada com um Teste de Habilidade de Sabedoria (Medicina) CD 10 ou um teste de Habilidade de Sabedoria (Sobrevivência) CD 16, encerrando o sangramento por completo.

SONOLENTO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **3 Pontos de Usuário.**

- 👤 A criatura não pode usar Reações.
- 👤 A criatura sonolenta, independentemente das habilidades, não poderá realizar mais de dois ataques corpo-a-corpo durante o turno dela.
- 👤 A criatura recebe desvantagem em Testes de Resistência de Destreza e Sabedoria.

SUFOCADO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **2 Pontos de Usuário.**

- 👤 A criatura não consegue formular palavras entendíveis.
- 👤 A criatura recebe desvantagem em Teste de Resistência de Destreza, podendo permanecer neste estado por um número de turnos igual 1 + o seu modificador de Constituição (mínimo de 1 turno), após isso deve fazer um Teste de Constituição CD 10, para não desmaiar, no início de cada turno, em cada um dos turnos seguintes é aumentado +2 ao Teste.

SURDO

Custo em pontos para técnicas de Akuma no Mi | **1 Ponto de Usuário.**

- 👤 Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer Teste de Habilidade que requeira o uso da audição.

10.3 EXAUSTÃO

Alguns fatores podem fazer com que o corpo se canse e não responda da mesma forma que em seu estado perfeito. Elementos como sede, fome, exposição a climas extremos, desgaste físico prolongado e mesmo estresses psicológicos excessivos podem causar exaustão.

Se uma criatura que já possui um nível de exaustão sofrer outro efeito que também causa exaustão, o nível atual de exaustão da criatura aumenta em uma quantidade especificada pela descrição do efeito que a causou.

Conforme o nível de exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos pioram. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas de todos os níveis anteriores, sendo assim, uma criatura sofrendo o nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido pela metade além de sofrer desvantagem em Testes de Habilidade.

Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto que ela também tenha ingerido um pouco de água e comida.

EXAUSTÃO	
Nível	Condição
1	Desvantagem em Testes de Habilidade
2	Deslocamento reduzido à metade
3	Desvantagem nas jogadas de ataque e Testes de Resistência
4	Máximo de Pontos de Vida reduzido à metade
5	Deslocamento reduzido à 0
6	Desmaio



10.4 DOENÇA

Doenças são condições especiais que podem ter várias causas e deixam o corpo mais fraco, chegando ao ponto de levar até a morte. Na maioria das vezes, a condição só poderá ser encerrada com tratamento médico.

DOENTE

- 🦊 Uma criatura doente tem seu deslocamento reduzido em 3 metros.
- 🦊 A criatura sofre desvantagem em Testes de Habilidade de Destreza (Furtividade).
- 🦊 A criatura sofre desvantagem em Testes de Habilidade Espírito (Percepção).
- 🦊 Os Pontos de Vida máximos da criatura são reduzidos pela metade.
- 🦊 A criatura falha automática em manter a concentração.
- 🦊 Enquanto doente, todo o dano sofrido pela criatura diminui os pontos de vida máximo pelo mesmo valor.

DOENÇAS CONHECIDAS

DOENÇA DO CHUMBO BRANCO

Causa: Manipulação direta do minério chumbo branco ou descendência genética.

Sintomas: Manchas brancas na pele e cabelo, dor no corpo e óbito em 1d4+2 meses.

Tratamento: Não existe.

ESCORBUTO

Causa: Carência de vitamina C.

Sintomas: Queda dos dentes e abertura de feridas antigas (3d6 de dano por dia).

Tratamento: Acompanhamento de um médico, 1d4 dias de cuidados e 500.000 ₧.

FEBRE DAS ÁRVORES

Causa: Consumo ou exposição prolongada a plantas infectadas.

Sintomas: Manchas verdes na pele, febre e óbito em 3d4+5 dias.

Tratamento: Acompanhamento de um médico, 2d4 dias de cuidados e 1.000.000 ₧.

FEBRE KESTIA

Causa: Mordida do carrapato Kestia.

Sintomas: Febre alta e óbito em 1d4+2 dias.

Tratamento: Acompanhamento de um médico, 3d4 dias de cuidados e 700.000 ₧.

MAL DO MERGULHADOR

Causa: Descompressão sofrida ao subir do fundo para a superfície do oceano, o sangue não consegue se manter em seu estado solúvel e acaba criando bolhas de ar dentro do corpo. Essas bolhas começam a expandir dentro e fora das veias, prejudicando a corrente sanguínea, músculos e articulações.

Sintomas: Pressão baixa, dor de cabeça e desmaio.

Tratamento: Acompanhamento de um médico, 2d4 dias de cuidados e 250.000 ₧.

TRATAMENTO

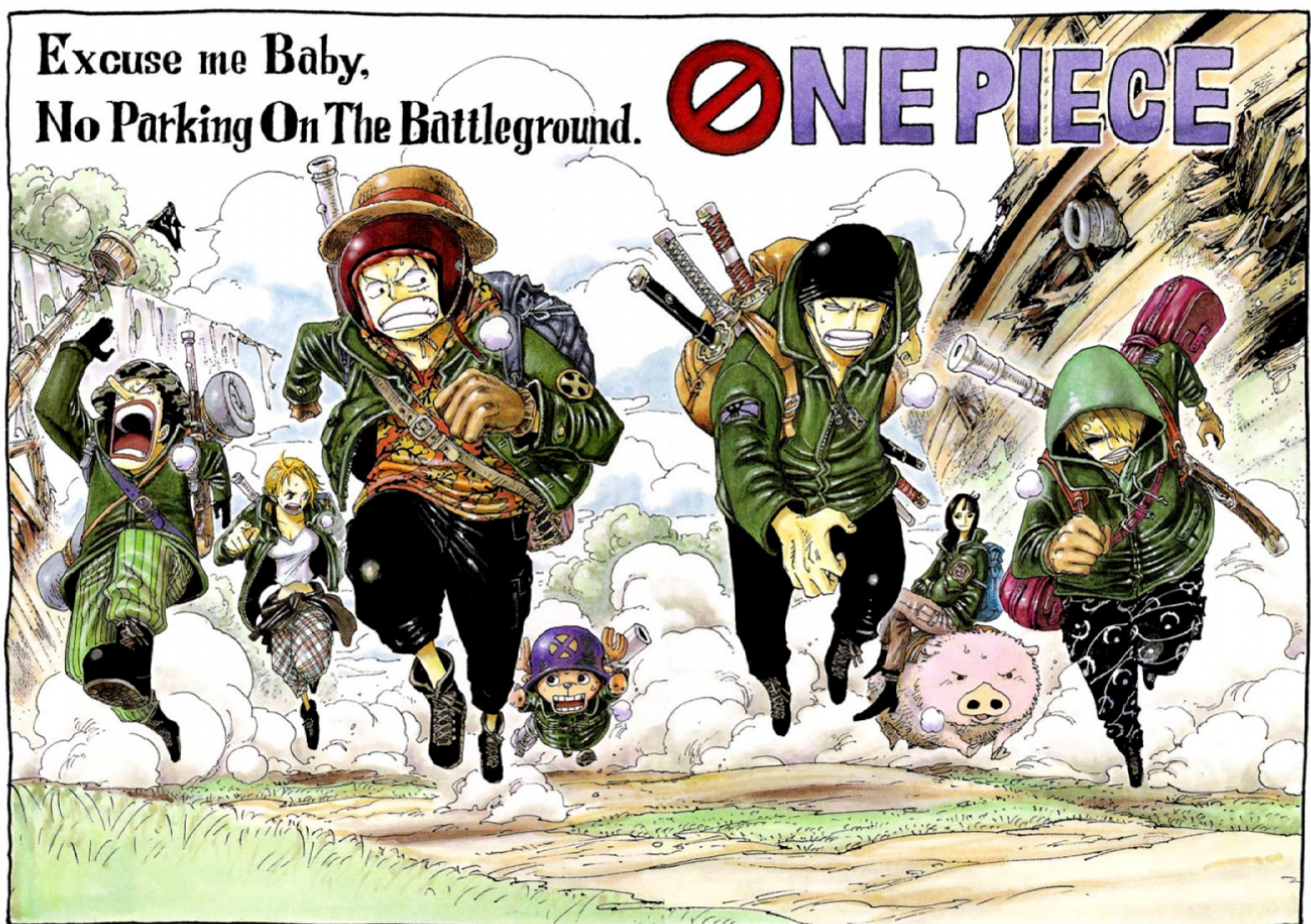
Durante o tratamento os sintomas e a chance de óbito são interrompidos, o paciente não pode exercer atividades e deve se manter em repouso até o último dia. Caso o período de repouso seja interrompido, os dias para o óbito são retomados, o tempo restante do tratamento é dobrado e o seu valor aumenta em 40%.

Custo de tratamento: O custo do tratamento engloba todas as despesas, como: alimentação, remédios, ingredientes, possíveis erros e etc.



CAPÍTULO 11

AVENTURA



“Quando o mundo é ruim com você, você tem que lidar com isso. Não é como se alguém fosse te salvar se você começar a criar desculpas.”

— Roronoa Zoro

Investigar uma caverna onde está escondido um tesouro, esgueirar-se através das estreitas vielas de uma cidade, abrir uma nova trilha através das densas florestas de uma ilha – essas são as coisas de que são feitas as aventuras de um RPG. Um personagem desse jogo pode explorar ruínas esquecidas e terras desconhecidas, descobrir segredos obscuros e planos sinistros, além de matar criaturas perversas. E se tudo correr bem, o personagem vai sobreviver para reivindicar suas recompensas antes de embarcar em uma nova aventura.

11.1 AVENTURANDO-SE

Esse capítulo aborda os conceitos básicos de uma vida de aventuras, desde a mecânica da movimentação até as complexas interações sociais. As regras para o descanso também estão nesse capítulo, juntamente com uma discussão sobre quais as atividades um personagem pode realizar entre suas aventuras.

Não importa se os piratas estão explorando uma masmorra empoeirada ou as complexas relações de uma corte real, o jogo seguirá um ritmo natural, conforme descrito na introdução do livro:

1 - O Mestre descreve o ambiente.

2 - Os jogadores descrevem o que eles desejam fazer.

3 - O Mestre narra os resultados de suas ações.

Normalmente, o Mestre utiliza um mapa como esboço da aventura, acompanhando o progresso dos personagens na medida que eles exploram os corredores da masmorra ou regiões selvagens. As notas do Mestre, incluindo a legenda do mapa, descrevem o que os piratas encontrarão assim que entrarem em cada nova área. Às vezes, a passagem do tempo e as ações dos piratas determinam o que acontece, por isso o Mestre pode usar uma linha do tempo ou um fluxograma para acompanhar seu progresso, em vez de um mapa.

TEMPO

Em situações em que manter o controle da passagem do tempo é importante, o Mestre determina o tempo que uma tarefa requer. O Mestre pode usar uma escala de tempo diferente, dependendo do contexto da situação. No ambiente de uma prisão, o movimento dos piratas acontece em uma escala de **minutos**. É necessário cerca de um minuto para passar por um longo corredor, mais um minuto para verificar se há armadilhas na porta no final do corredor e uns bons dez minutos para vasculhar a câmara atrás de algum objeto interessante ou valioso.

Em uma cidade ou região selvagem, muitas vezes é mais apropriado usar uma escala de **horas**. Piratas ansiosos para chegar à torre solitária no coração da floresta, podem percorrer os 24 km que os separam da torre em pouco menos de quatro horas.

Para viagens longas, uma escala de **dias** funciona melhor. Seguindo de uma ilha para outra, os piratas viajam por quatro dias sem qualquer interferência, até uma emboscada da Marinha interromper sua jornada.

Em combate e outras situações que exija um ritmo acelerado, o jogo baseia-se em **rodadas**, um espaço de tempo de **6 segundos**.

11.2 MOVIMENTO

Nadar através das corredeiras de um rio, esgueirar-se pelo corredor de uma caverna, escalar uma encosta de montanha traiçoeira – todos os tipos de movimento desempenham um papel fundamental nas aventuras.

O Mestre pode resumir o movimento dos piratas sem calcular distâncias exatas ou tempos de viagem: "Vocês viajam através do mar e encontram a ilha do mapa no final da noite do terceiro dia". Mesmo em uma masmorra, particularmente em uma masmorra grande ou em uma rede de cavernas, o Mestre pode resumir o movimento entre os encontros: "Depois de matar o guardião na entrada da antiga fortaleza dos bandidos e consultarem seu mapa, vocês percorrem quilômetros de corredores até chegarem a uma ponte estreita, semelhante a um arco de pedra, sobre um abismo."

No entanto, algumas vezes é importante saber quanto tempo leva para ir de um ponto a outro, não importando se a resposta seja em dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de uma viagem dependem de dois fatores: o deslocamento e o ritmo de viagem das criaturas em movimento e o terreno em que elas estão se movendo.



DESLOCAMENTO

Cada personagem e animal possui um deslocamento, que é a distância em metros que o personagem ou animal pode andar em uma rodada. Esse número pressupõe explosões de movimento enérgico no meio de uma situação de risco de vida.

As regras seguintes determinam o quanto um personagem ou qualquer outra criatura pode se mover em um minuto, uma hora ou um dia.

RITMO DE VIAGEM

Durante uma viagem, um grupo de piratas pode se mover em um ritmo normal, rápido ou lento, como mostrado na tabela “Ritmo de Viagem”. A tabela indica a distância que um grupo pode se mover em um determinado período de tempo e qual o efeito do ritmo de viagem. Um ritmo rápido deixa os personagens com menos percepção, enquanto um ritmo lento torna possível se esconder e procurar uma área com mais cuidado (consulte a seção “Atividades durante Viagem” mais adiante nesse capítulo, para mais informações).

Marcha Forçada: A tabela “Ritmo de Viagem” assume que os personagens viajam 8 horas por dia. Eles podem ir além desse limite, mas correm o risco de exaustão.

Para cada hora adicional de viagem além das 8 horas diárias, os personagens cobrem a distância indicada na coluna Hora para seu ritmo, e cada personagem deve realizar um Teste de Resistência de Constituição no final da hora. A CD é 10 +1 para cada hora acima das 8 horas. Em um fracasso no Teste de Resistência, um personagem sofre um nível de exaustão.

Montarias e Veículos: Para curtos espaços de tempo (até uma hora), muitos animais se movem muito mais rápido do que os humanoides. Um personagem montado pode andar a galope por aproximadamente uma hora, cobrindo o dobro da distância normal para um ritmo rápido. Se uma montaria descansada estiver disponível a cada 12 ou 16 quilômetros, os personagens podem cobrir distâncias maiores nesse ritmo, mas isso é muito raro, exceto em áreas densamente povoadas.

Personagens em carroças, carruagens ou outros veículos terrestres usam um ritmo normal. Personagens em veículos aquáticos estão limitados à velocidade do veículo, e eles não sofrem penalidades de um ritmo rápido ou obtêm benefícios de um ritmo lento. Dependendo do tamanho do veículo aquático e de sua tripulação, é possível viajar até 24 horas por dia.

Algumas montarias especiais, como um pássaro gigante ou veículos especiais, como um tapete voador, permitem viajar mais rapidamente.

Ritmo de Viagem				
Distância Percorrida por:				
Ritmo	Minuto	Hora	Dia	Efeito
Rápido	120 metros	6 km	45 km	Penalidade de -5 no valor de Espírito (Percepção) passivo
Normal	90 metros	4,5 km	36 km	–
Lento	60 metros	3 km	27 km	Pode usar Furtividade

TERRENO DIFÍCIL

As velocidades de deslocamento dadas na tabela “Ritmo de Viagem” são medidas sobre um terreno simples: estradas, planícies abertas ou corredores de masmorras limpos. Mas muitas vezes os piratas enfrentam florestas densas, pântanos profundos, ruínas cheias de entulho, montanhas íngremes e com o solo coberto de gelo – tudo isso é considerado terreno difícil.

Um personagem se move metade do seu deslocamento em terrenos difíceis – para cada 1,5 metro percorrido em terreno difícil, são gastos 3 metros do deslocamento do personagem – fazendo com que seja possível cobrir apenas metade da distância normal em um minuto, uma hora ou um dia.

TIPOS ESPECIAIS DE MOVIMENTO

Mover-se em masmorras perigosas ou áreas selvagens, muitas vezes envolve mais do que simplesmente andar. Os piratas podem ter que escalar, rastejar, nadar ou saltar para chegar onde desejam.

MOVIMENTO VERTICAL

Movimento vertical é aquele que altera a altitude do personagem, normalmente causado por voo, queda ou alguma habilidade específica que permita estabilidade neste movimento. Quando o personagem ou animal não possuir uma característica que discrimine o movimento vertical, o total de movimento será sempre a metade do movimento normal. No movimento vertical direcionado contra a gravidade, cada 1,5 metro custa 1,5 metro adicional (3 metros adicionais em terrenos difíceis). Movimentos verticais a favor da gravidade não sofrem diminuição, sendo metade do movimento normal total, quando ultrapassado esse movimento, o personagem perde controle, entrando em queda livre.

ESCALADA, NATAÇÃO E RASTEJAMENTO

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5 metro de deslocamento custa 1,5 metro adicionais (3 metros adicionais em terrenos difíceis), a menos que uma criatura tenha um deslocamento de escalada ou de natação. Ao critério do Mestre, subir uma superfície vertical escorregadia ou um com poucos lugares para segurar-se exigirá sucesso em um Teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, nadar qualquer distância em águas agitadas pode exigir sucesso em um Teste de Força (Atletismo).

ATIVIDADES DURANTE VIAGEM

Enquanto estiverem viajando em uma masmorra ou uma área selvagem, os piratas precisam manter-se alerta para o perigo, e alguns deles podem executar outras tarefas para ajudar na viagem do grupo.

SALTANDO

A Força determina a distância que um personagem pode saltar.

Salto em Distância: Quando você realiza um salto em distância, você cobre uma distância igual ao seu valor de Força em metros, se você percorrer, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando realiza um salto em distância sem percorrer 3 metros antes de saltar, você pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro saltado custa um metro de deslocamento.

Essa regra assume que a altura do salto não importa, como saltar através de um córrego ou abismo. Por opção do Mestre, você precisa passar em um Teste de Força (Atletismo) CD 10 para superar um obstáculo baixo (não mais alto do que 1/4 da distância percorrida no salto), como uma cerca ou muro baixo. Caso contrário, você vai colidir contra o obstáculo.

Quando você aterrissar em um terreno difícil, você precisa passar em um Teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para aterrissar de pé. Caso contrário, você cairá no chão.

Salto em Altura: Quando você realizar um salto em altura, você salta no ar uma quantidade de metros igual a 5 + seu modificador de Força se percorrer uma distância de, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando você realiza um salto em altura sem tomar distância, você pode saltar apenas metade dessa altura. De qualquer forma, cada metro do salto custa um metro de deslocamento. Em algumas circunstâncias, o Mestre pode pedir um Teste de Força (Atletismo) para verificar se você pode saltar mais alto do que o normal.

Você pode estender os braços metade da sua altura durante o salto. Assim, você pode alcançar uma distância igual à altura do salto, mais a sua altura e mais metade dela.

ORDEM DE MARCHA

Os piratas devem estabelecer uma ordem de marcha. Uma ordem de marcha é um método fácil de determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem observar inimigos escondidos e quais estão mais próximos desses inimigos quando o combate se iniciar.

Um personagem pode ocupar a linha de frente, uma ou mais linhas intermediárias, ou a linha da retaguarda. Personagens nas fileiras dianteiras e na retaguarda precisam de espaço suficiente para viajar lado a lado com outros de sua posição. Quando o espaço é muito apertado, a ordem de marcha deve mudar, geralmente movendo os personagens para uma posição intermediária.

Menos de Três Linhas: Se um grupo de piratas organiza sua ordem de marcha com apenas duas fileiras, terão uma linha de frente e uma retaguarda. Se há apenas uma linha, ela é considerada linha de frente.

FURTIVIDADE

Ao viajar em um ritmo lento, os personagens podem se mover furtivamente. Enquanto eles não estiverem em um local aberto, eles podem tentar surpreender ou esgueirar-se de outras criaturas que encontrem.

PERCEBENDO AMEAÇAS

Use o valor de Espírito (Percepção) Passiva dos personagens para determinar se alguém no grupo percebeu uma ameaça oculta. O Mestre pode decidir que uma ameaça pode ser notada apenas por personagens de uma determinada linha de marcha. Por exemplo, se os personagens estão explorando um labirinto de túneis, o Mestre pode decidir que apenas os personagens da linha de retaguarda têm chance de ouvir ou detectar uma criatura seguindo o grupo, enquanto os personagens da linha de frente e intermediárias não podem.

Enquanto estiverem viajando em marcha acelerada, os personagens sofrem -5 de penalidade no seu valor de Espírito (Percepção) Passiva para perceber ameaças escondidas.

Encontrando Criaturas: Se o Mestre determinar que os piratas encontrarão outras criaturas enquanto estão viajando, cabe a ambos os grupos decidir o que acontece em seguida. Qualquer grupo pode decidir atacar, iniciar uma conversa, fugir ou esperar para ver o que o outro grupo faz.

Surpreendendo Inimigos: Se os piratas encontrarem uma criatura ou grupo hostil, o Mestre determina se os piratas ou seus inimigos podem ser surpreendidos quando o combate começar.

OUTRAS ATIVIDADES

Personagens que voltem sua atenção para outras tarefas enquanto seu grupo viaja, não estão focados em notar algum sinal de perigo. Esses personagens não contribuem com seu valor de Espírito (Percepção) Passiva para perceber ameaças ocultas. No entanto, um personagem que não está prestando atenção ao perigo pode realizar uma das seguintes atividades, ou alguma outra atividade, com a permissão do Mestre.

Navegar: O personagem pode tentar impedir que o grupo se perca, realizando um Teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir.

Desenhar um Mapa: O personagem pode desenhar um mapa que registra o progresso do grupo e ajuda os personagens a voltar para o seu curso, caso eles se percam. Não é necessário nenhum Teste de Habilidade.

Rastrear: Um personagem pode seguir os rastros de outra criatura, realizando um Teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir.

Forragear: O personagem pode manter-se atento às fontes de comida e água, realizando um Teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir.

11.3 DESCANSO

Por mais heroicos que sejam, os piratas não podem gastar cada hora do dia no meio da exploração, interação social e do combate. Eles precisam descansar – tempo para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos, atualizar suas mentes e espíritos e se prepararem para mais aventuras. Podem ser feitos descansos curtos no meio de um dia de aventuras e um descanso longo ao fim do dia.

DESCANSO CURTO

Um descanso curto é um período de tempo de inatividade, com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não faz nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar seus ferimentos.

Um personagem pode gastar um ou mais Dados de Vida no final de um descanso curto, até o máximo de Dados de Vida do personagem, que é igual ao nível do personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador joga o dado e adiciona seu modificador de Constituição à jogada. O personagem recupera Pontos de Vida iguais à essa jogada. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada. Um personagem recupera alguns Dados de Vida gastos ao terminar um descanso longo, conforme explicado abaixo.

DESCANSO LONGO

Um descanso longo é um período de tempo de inatividade prolongada, pelo menos 8 horas de duração, durante o qual um personagem dorme ou exerce atividades leves: ler, falar, comer ou vigiar por não mais de 2 horas. Se o descanso for interrompido por um período de atividade extenuante – pelo menos 1 hora de caminhada, combate, uso de técnicas ou atividades semelhantes – os personagens devem começar o descanso de novo para ganhar algum benefício dele.

No final de um descanso longo, o personagem recupera todos os Pontos de Vida perdidos. O personagem também recupera os Dados de Vida gastos iguais à metade da quantidade total de Dados de Vida do personagem. Por exemplo, se um personagem tem oito Dados de Vida, ele pode recuperar quatro Dados de Vida ao terminar um descanso longo.

Um personagem não pode se beneficiar de mais de um descanso longo em um período de 24 horas, e um personagem deve ter pelo menos 1 Ponto de Vida no início do descanso para obter seus benefícios.

ENTRE AVENTURAS

Entre viagens dentro de florestas e batalhas contra marinheiros, os piratas precisam de tempo para descansar, se recuperar e se preparar para sua próxima aventura. Muitos piratas também usam esse tempo para executar outras tarefas, tais como a criação de invenções, realização de pesquisas ou gastando seu dinheiro suado.

Em alguns casos, a passagem do tempo é algo que ocorre com pouco alarde ou descrição. Ao iniciar uma nova aventura, o Mestre pode simplesmente declarar que uma certa quantidade de tempo se passou e permitir que você descreva em termos gerais, o que o seu personagem fez nesse período. Em outras ocasiões, o Mestre pode querer manter o controle de quanto tempo está se passando enquanto eventos além da sua percepção continuam em movimento.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, você escolhe uma determinada qualidade de vida e paga o custo por manter esse estilo de vida, conforme descrito no capítulo 10.

Viver um estilo de vida particular não tem um efeito enorme sobre o personagem, mas seu estilo de vida pode afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a você. Por exemplo, quando você leva uma vida aristocrática, durante o período de tempo em que passar em uma cidade, talvez seja mais fácil para você influenciar os nobres da cidade do que se vivesse na pobreza.

ATIVIDADES EM TEMPO LIVRE

Entre aventuras, o Mestre pode perguntar o que seu personagem está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nesses períodos requerem um determinado número de dias para ser concluída antes de você ganhar qualquer benefício por essa atividade, e pelo menos 8 horas a cada dia devem ser gastas na atividade realizada no tempo livre para que esse dia seja contado. Os dias não precisam ser consecutivos. Se você tiver mais do que a quantidade mínima de dias para gastar, você pode continuar fazendo a mesma coisa por um longo período de tempo ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Outras atividades de tempo livre, diferentes das apresentadas a seguir, também são possíveis. Se você quiser que seu personagem gaste seu tempo livre realizando uma atividade que não é abordada aqui, você deve discuti-la com seu Mestre.

CONSTRUINDO OBJETOS

Você pode criar objetos, incluindo construções, equipamentos de aventura e obras de arte. Você deve ser proficiente com ferramentas relacionadas ao objeto que está tentando criar (normalmente provenientes da sua Profissão). Você também pode precisar de acesso a materiais especiais ou locais necessários para criá-lo. Por exemplo, alguém proficiente com ferramentas de carpinteiro precisa de madeira para construir um barco.

Vários personagens podem combinar seus esforços na criação de um único objeto, desde que todos os personagens tenham proficiência nas ferramentas necessárias e estiverem trabalhando juntos no mesmo lugar. Cada personagem a mais contribui com redução de um décimo do tempo total, para criar o objeto. Por exemplo, três personagens com proficiência nas ferramentas necessárias e as instalações adequadas podem criar um navio em 70 dias, enquanto se fosse um personagem só o tempo normal seria de 100 dias.



EXERCENDO UMA PROFISSÃO

Você pode exercer uma Profissão entre suas aventuras. Caso você seja membro de uma organização que pode fornecer a você um emprego remunerado. Ou pode vender os objetos criados por seu trabalho. Músicos podem fazer performances em praças, festejos ou particulares para ganhar dinheiro, médicos podem cobrar por consultas.

RECUPERANDO-SE

Você pode usar o tempo livre entre aventuras para se recuperar de um ferimento incapacitante, doença ou veneno.

Após 3 semanas de tempo livre que você passou se recuperando, você pode fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 15. Se passar, você pode escolher um dos seguintes resultados:

-  Terminar um efeito que o impede de recuperar Pontos de Vida.
-  Pelas próximas 24 horas, ganhar vantagem nos Testes de Resistência contra uma doença ou veneno que o está afetando atualmente.

PESQUISANDO

O tempo entre aventuras é uma grande oportunidade para realizar pesquisas, desvendar os mistérios com os quais você se deparou ao longo da aventura. Uma investigação pode incluir pesquisar tomos e pergaminhos empoeirados em uma biblioteca ou pagar uma bebida a algum morador local afim de arrancar boatos e rumores de seus lábios.

Quando você começa a sua investigação, o Mestre determina se a informação está disponível, quantos dias de tempo livre vai demorar para encontrá-la e se existem quaisquer restrições à sua pesquisa (tais como a necessidade de procurar um indivíduo específico, tomo ou local). O Mestre também pode exigir que você faça um ou mais Testes de Habilidade, como um Teste de Sabedoria (Investigação) para encontrar pistas que apontem para a informação que procura, ou um Teste de Espírito (Persuasão) para conseguir a ajuda de alguém. Uma vez que essas condições forem satisfeitas, você descobre a informação, caso ela esteja disponível.

11.4 O AMBIENTE

Por natureza, piratas envolvem adentrar lugares escuros, perigosos e cheios de mistérios a serem explorados. As regras dessa seção abordam algumas das formas mais importantes da interação dos piratas com o ambiente desses locais. O Guia do Mestre tem regras que cobrem situações mais inusitadas.

QUEDA

A queda de uma grande altura é um dos perigos mais comuns que os piratas enfrentam.

No final de uma queda, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão para cada 5 metros de queda, até um máximo de 30d6. A criatura ficará caída no chão, a menos que ela evite sofrer o dano da queda.

ASFIXIA

Uma criatura pode segurar sua respiração por um número de minutos igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos).

Quando uma criatura não conseguir mais prender a respiração, ela recebe a condição “Sufocado” e pode sobreviver por um número de rodadas igual a 1 + o seu modificador de Constituição (mínimo de 1 rodada). Após isso, deve fazer um Teste de Constituição CD 10 no início de cada turno, para não desmaiar, em cada um dos turnos seguintes aumentando +2 no Teste.

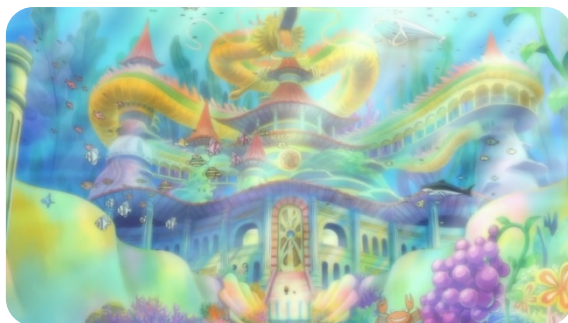
Por exemplo, uma criatura com Constituição 14 (modificador +2) pode prender a respiração por 3 minutos. Se começar a asfixia (recebendo a condição “Sufocado”), ela terá três rodadas para tomar ar, antes de precisar fazer testes para não cair inconsciente.

Se você não puder respirar ou estiver sufocando, você não pode recuperar Pontos de Vida até poder respirar novamente.

DIVIDINDO O GRUPO

Às vezes, faz sentido dividir um grupo de aventura, especialmente se você deseja que um ou mais personagens espiem à frente. Você pode formar diversos grupos, cada um se movendo com um deslocamento diferente.

O inconveniente dessa situação é que o grupo estará dividido em diversos bandos menores em um eventual ataque. A vantagem é que um grupo menor de personagens furtivos se movendo lentamente pode ser capaz de passar despercebido através de inimigos aos quais personagens barulhentos os alertariam. Um anão e um ninja se movendo em um ritmo lento são muito mais difíceis de detectar quando eles deixam seu amigo humanozarrão para trás.



LUZ E VISÃO

As tarefas mais fundamentais de uma aventura – perceber o perigo, encontrar objetos escondidos, atingir um inimigo em combate e utilizar uma técnica, para citar apenas alguns – dependem fortemente da habilidade do personagem para enxergar. Escuridão e outros efeitos que obscurecem a visão podem provar-se um obstáculo significativo.

Uma determinada área pode ser de escuridão leve ou densa. Em uma área de **escuridão leve**, como penumbra, névoa disforme ou folhagem moderada, as criaturas têm desvantagem em Testes de Espírito (Percepção) que dependem de visão.

Uma área de **escuridão densa** – como escuridão, nevoeiro espesso ou folhagem densa – bloqueia a visão completamente. Uma criatura em uma área de escuridão densa está efetivamente cega (condição) quando tenta ver algo obscurecido pela escuridão.

A presença ou ausência de luz em um ambiente cria três categorias de iluminação: luz plena, penumbra e escuridão.

A **luz plena** permite que a maioria das criaturas possa enxergar normalmente. Mesmo dias nublados fornecem luz plena, assim como tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

A **penumbra**, também chamada de sombras, cria uma área de escuridão leve. Uma área de penumbra é geralmente o limite entre uma fonte de luz plena, como uma tocha, e a escuridão em volta dela. A luz suave do nascer e do pôr do sol também contam como penumbra. A lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra com penumbra.

A **escuridão total** cria uma área de escuridão densa. Personagens enfrentam a escuridão total quando estão ao ar livre durante a noite (até mesmo na maioria das noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entranhas do subterrâneo.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Uma criatura com percepção às cegas pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio específico. Criaturas sem olhos e criaturas com eco localização ou sentidos aguçados, como morcegos e cegos treinados têm esse sentido.

VISÃO NO ESCURO

Muitas criaturas, especialmente aquelas que habitam o subterrâneo, possuem visão no escuro. Dentro de um alcance específico, uma criatura com visão no escuro pode enxergar na escuridão total como se fosse na penumbra, então áreas de escuridão total são consideradas apenas como áreas de escuridão leve para tais criaturas. No entanto, a criatura não pode discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

VISÃO VERDADEIRA

Uma criatura com visão verdadeira pode, dentro de um alcance específico, enxergar na escuridão total, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em Testes de Resistência contra elas.

COMIDA E ÁGUA

Os personagens que não comem ou bebem sofrem os efeitos da exaustão. Exaustão causada pela falta de comida ou água não pode ser removida até que o personagem coma e beba a quantidade total necessária.

COMIDA

Um personagem precisa de 0,5 kg de alimento por dia e pode fazer a comida durar mais tempo sobrevivendo com meias rações. Comer apenas 0,25 kg de alimento por dia conta como metade de um dia sem comer. Um personagem pode ficar sem comida por um número de dias igual a 3 + seu modificador de Constituição (mínimo 1). No final de cada dia além desse limite, o personagem sofre automaticamente um nível de exaustão.

Um dia comendo normalmente redefine a contagem de dias sem comida para zero.

ÁGUA

Um personagem precisa de 3 litros de água por dia, ou 6 litros por dia se o tempo estiver quente. Um personagem que bebe apenas metade dessa quantia deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Constituição CD 15, ou sofrerá um nível de exaustão ao final do dia. Um personagem com acesso a ainda menos água sofrerá automaticamente um nível de exaustão ao final do dia.

Se o personagem já possuir um ou mais níveis de exaustão, ele sofre dois níveis de exaustão em ambos os casos.

INTERAÇÃO COM OBJETOS

A interação de um personagem com objetos em um ambiente, muitas vezes, é simples de resolver no jogo. O jogador diz ao Mestre que seu personagem está fazendo alguma coisa, como mover uma alavanca e o Mestre descreve o resultado, se houver algum.

Por exemplo, um personagem pode decidir puxar uma alavanca, o que por sua vez, poderia erguer uma ponte levadiça, inundar uma sala com água ou abrir uma porta secreta em uma parede próxima. No entanto, se a alavanca estiver oxidada na posição ou emperrada, um personagem pode precisar forçá-la. Em tal situação, o Mestre pode pedir um Teste de Força para ver se o personagem conseguiu mover a alavanca. O Mestre define a CD para qualquer Teste com base na dificuldade da tarefa.

Personagens também podem danificar os objetos com suas armas ou golpes. Objetos são imunes a dano de veneno, mas de outro modo, eles podem ser afetados por ataques físicos quase do mesmo modo que uma criatura. O Mestre determina a Classe de Resistência de um objeto e seus Pontos de Vida, e pode decidir que certos objetos têm resistência ou invulnerabilidade a certos tipos de ataques (é difícil cortar uma corda com socos, por exemplo). Objetos sempre fracassam em Testes de Resistência de Força e Destreza e são imunes a efeitos que exijam outros Testes de Resistência. Quando um objeto cai a 0 Pontos de Vida, ele se rompe.

Um personagem também pode tentar realizar um Teste de Força para quebrar um objeto. O Mestre define a CD para o Teste.

NAVEGAÇÃO

É Sempre importante ter o máximo de informação possível quando se navega por mares tão surpreendentes e diferentes entre si, como os existentes no mundo de ONE PIECE.

Blues: Composto por East Blue, South Blue, North Blue e West Blue. São os quatro mares que complementam a porção de água do mundo. Normalmente oferecem perigos pequenos, como monstros marinhos e poucos piratas. Ele se forma com a "cruz" Red Line-Grand Line.

Red Line: É um longo continente que se estende por todo o mundo, envolvendo-o, como um anel. À primeira vista parece impossível atravessar este grande obstáculo com um barco, mas aparentemente, se sabe que é possível cruzar dos Blues à Grand Line através da Reverse Mountain. Para cruzar de um lado a outro da Grand Line, há duas opções: pedir permissão em Mary Geoise, passando de forma segura sobre a Red Line, deixando o barco, ou submergir com o barco revestido por baixo da Red Line, através de um buraco que liga diretamente o Paradise e o Novo Mundo, onde se encontra a Ilha dos Homens-Peixe. Possui seus próprios climas, existindo partes de verão, inverno, primavera e outono. A Red Line ostenta a capital mundial, Mary Geoise, e relata ser de mais de 10.000 metros de profundidade a partir do nível do oceano para a Ilha dos Homens-Peixe, e, ao mesmo tempo, é alta o suficiente acima do nível do mar para ser considerada intransponível e também indestrutível, o que significa que ninguém pode passar por cima ou por baixo, sem usar uma das entradas.

Reverse Mountain: Consiste em duas montanhas que possuem uma estreita fresta entre elas, onde sobe uma corrente marinha muito forte, pois é o choque das correntes dos quatro Blues. É por este caminho que os piratas entram na Grand Line, o primeiro caminho para o ONE PIECE, porém, é um caminho muito perigoso sendo mortal para muitos piratas.

Calm Belt: São dois oceanos paralelos à Grand Line, separando-a dos Blues. No Calm Belt não há correntes marinhas nem ventos fortes, por isso nenhum navio consegue navegar sem algum tipo de equipamento especial. E há também os mais terríveis monstros marinhos.

Grand Line: A Grand Line é a corrente oceânica que está cercada pelos Calm Belts e segue uma linha imaginária que vai do noroeste ao sudeste através do meio do mundo e perpendicular à Red Line. Este trecho do oceano é dito ser o lugar mais perigoso do mundo, e é comumente referido como "cemitério de piratas", por pessoas dos quatro mares, embora, a primeira metade seja conhecida como um paraíso pelos que já a passaram. Apesar da sua reputação, na Grand Line existem ilhas povoadas, onde seus habitantes vivem normalmente. No entanto, também existem várias ilhas, ou partes das ilhas, que são considerados perigosos, por direito próprio, e, portanto, eles são ou desabitada, ou os cidadãos têm tomado precauções para a ameaça. Seus mares são muito perigosos devido a aleatoriedade do seu clima e desastres naturais. É dividido em duas partes: Paradise, a primeira metade da Grand Line e o Novo Mundo, onde está escondido o ONE PIECE.

Paradise: A primeira metade da Grand Line é conhecida como Paraíso para aqueles que foram para o Novo Mundo. Situa-se entre East Blue e South Blue. Enquanto a Grand Line é um lugar perigoso, a primeira metade é conhecido como tal, em comparação com os perigos mais terríveis presentes no Novo Mundo. Diferente dos Blues que usam bússolas, sua navegação é possível através de uma Log Pose que sincroniza com o campo magnético de uma das ilhas próximas, podendo levar, normalmente, entre 1 dia a uma semana. Existem 7 caminhos magnéticos distintos em Paradise, todos com o destino final no Arquipélago de Sabaody, o caminho magnético escolhido pode ser alterado com segurança, utilizando uma Eternal Pose, que indica sempre uma ilha específica.

Céu: Mesmo o céu de ONE PIECE tem ilhas, sendo um local de difícil acesso. Possui um mar feito de nuvens, onde as ilhas flutuam ou mesmo ilhas independentes que vagam pelo céu.

Mar Branco: É a parte inferior do oceano do céu, localizado a 7 mil metros acima da Grand Line e 3 mil metros abaixo do Mar Branco-Branco. É composto de Nuvens Marinhas, essas nuvens são como a água dos Blues, porém, menos densas, quando submerso nela a visão é quase nula. Há também nuvens estranhas que se assemelham a borracha que pode ser utilizada como trampolins. Existem duas maneiras de chegar ao Mar Branco a partir dos Blues. Existe o caminho mais perigoso em que os marinheiros têm de navegar em um Knock-Up Stream. Outra maneira é o Cume do Alto-Oeste, bem como outras poucas ilhas também possuem caminhos. No entanto, essas rotas são aparentemente muito traiçoeiras, é sabido que, mais da metade de uma tripulação não consegue sobreviver.

Mar Branco-Branco: O Mar Branco-Branco é um mar localizado a 10 mil metros acima da Grand Line e 3 mil metros acima do Mar Branco. Neste mar é que se encontram as ilhas, que em sua maioria são compostas por Nuvens Insulares, nuvens mais densas. Para acessar o Mar Branco-Branco deve-se passar pela entrada existente em Heaven's Gate, pagando a taxa de 1 milhão de extol.

Novo Mundo: O mar que possui o lendário tesouro, ONE PIECE. Este mar consegue ser ainda mais perigoso do que qualquer outro, tendo mudanças climáticas quase a todo momento. Situa-se entre o North e West Blue. Ainda não foi totalmente explorada, exceto pelo Rei dos Piratas, Gol D. Roger. Sua navegação é feita através de um Log Pose específico com três agulhas, pois, o Log Pose normal não consegue captar corretamente as ondas magnéticas das ilhas do Novo Mundo. Cada uma das agulhas indica uma ilha diferente, quanto mais a agulha balança, mais perigosa é a ilha.

11.5 INTERPRETANDO

Explorar ilhas, superar obstáculos e matar animais são peças-chave de uma aventura. Não menos importante, porém, são as interações sociais que os piratas têm com outros habitantes do mundo.

A interação assume muitas formas. Talvez você precise convencer um ladrão sem escrúpulos a confessar algum crime ou tentar bajular um alto oficial da Marinha para que ele poupe sua vida. O Mestre assume os papéis de todos os personagens que participam na interação e que não pertencem a outro jogador na mesa. Qualquer personagem deste tipo é chamado de **Personagem do Mestre** (PdM).

Em termos gerais, a atitude de um PdM em relação a você é descrita como amigável, indiferente ou hostil. PdM amigáveis estão predispostos a ajudar você, enquanto os hostis tendem a obstruir seu caminho.

INTERPRETAÇÃO

Interpretação é, literalmente, o ato de interpretar um papel. Nesse caso, é você quem vai determinar como seu personagem pensa, age e fala.

A interpretação é parte de todos os aspectos do jogo, e ela vem à tona durante as interações sociais. As peculiaridades do seu personagem, seus maneirismos, sua personalidade, influenciam em como essas interações são resolvidas.




Existem dois estilos que você pode usar quando interpreta seu personagem: a abordagem descritiva e a abordagem ativa. A maioria dos jogadores usa uma combinação dos dois estilos. Você pode usar qualquer combinação dos dois que funcione melhor para você.

ABORDAGEM DESCRITIVA DE INTERPRETAÇÃO

Com essa abordagem, você descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se em sua imagem mental de seu personagem, você diz a todos o que seu personagem vai fazer e como ele irá fazer determinada tarefa. Por exemplo, Diego joga com Rob Lucci.

Lucci tem um temperamento frio e é obcecado pela justiça, não tendo escrúpulos enquanto segue esse caminho. Diego diz: "Lucci olha com um olhar intimidador, aproxima seu rosto, ameaça caçar e matar todos os entes queridos dela, se ela não colaborar."

Nesse exemplo, Diego transmitiu o humor de Rob Lucci e deu ao Mestre uma ideia clara da atitude e das ações de seu personagem. Ao usar uma abordagem descritiva de interpretação, tenha em mente as seguintes coisas:

-  Descreva as atitudes e emoções do seu personagem.
-  Concentre-se nas intenções do seu personagem e como outros podem percebê-las.
-  Forneça o máximo de detalhes que você se sentir confortável em dizer.

Não se preocupe em fazer as coisas exatamente corretas. Você deve apenas pensar sobre o que seu personagem faria e descrever o que vem em sua mente.

ABORDAGEM ATIVA DE INTERPRETAÇÃO

Se a abordagem descritiva diz ao Mestre e aos outros jogadores o que seu personagem pensa e faz, a abordagem ativa mostra a eles.

Quando você usa a abordagem ativa de interpretação, você fala com a voz de seu personagem, como um ator assumindo um papel. Você pode até repetir os movimentos do seu personagem e sua linguagem corporal. Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem descritiva, mas você ainda precisa descrever as coisas que não podem ser razoavelmente demonstradas.

Voltando ao exemplo acima, de Diego interpretando Rob Lucci, veja como a cena poderia ocorrer se Diego usasse uma abordagem ativa:

Falando como Rob Lucci, Diego diz em uma voz rouca e profunda: "Se não fizer o que eu digo, irei atrás de todos os seus companheiros e matarei um por um." Em sua voz normal, Diego, em seguida acrescenta: "Enquanto falo, vou aproximando o meu rosto dela."

RESULTADOS DE INTERPRETAÇÃO

O Mestre usa as ações e atitudes do seu personagem para determinar como um PdM reage. Um PdM covarde curva-se sob ameaças de violência. Uma pessoa teimosa se recusa a deixar qualquer um importuná-la. Um okama vaidoso adora uma lisonja.

Ao interagir com um PdM, você deve prestar muita atenção ao retrato que o Mestre faz do humor, diálogo e da personalidade do PdM. Você pode ser capaz de determinar traços de personalidade, vínculos, ideais e defeitos de um PdM, em seguida, usá-los para influenciar a atitude do PdM.

Se você puder oferecer ao PdM algo que ele deseja, ameacá-lo com algo que ele teme ou se aproveitar de suas simpatias e objetivos, você pode usar as palavras para obter quase tudo o quizer. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, seus esforços para convencer ou enganar de nada valerão.

TESTES DE HABILIDADE

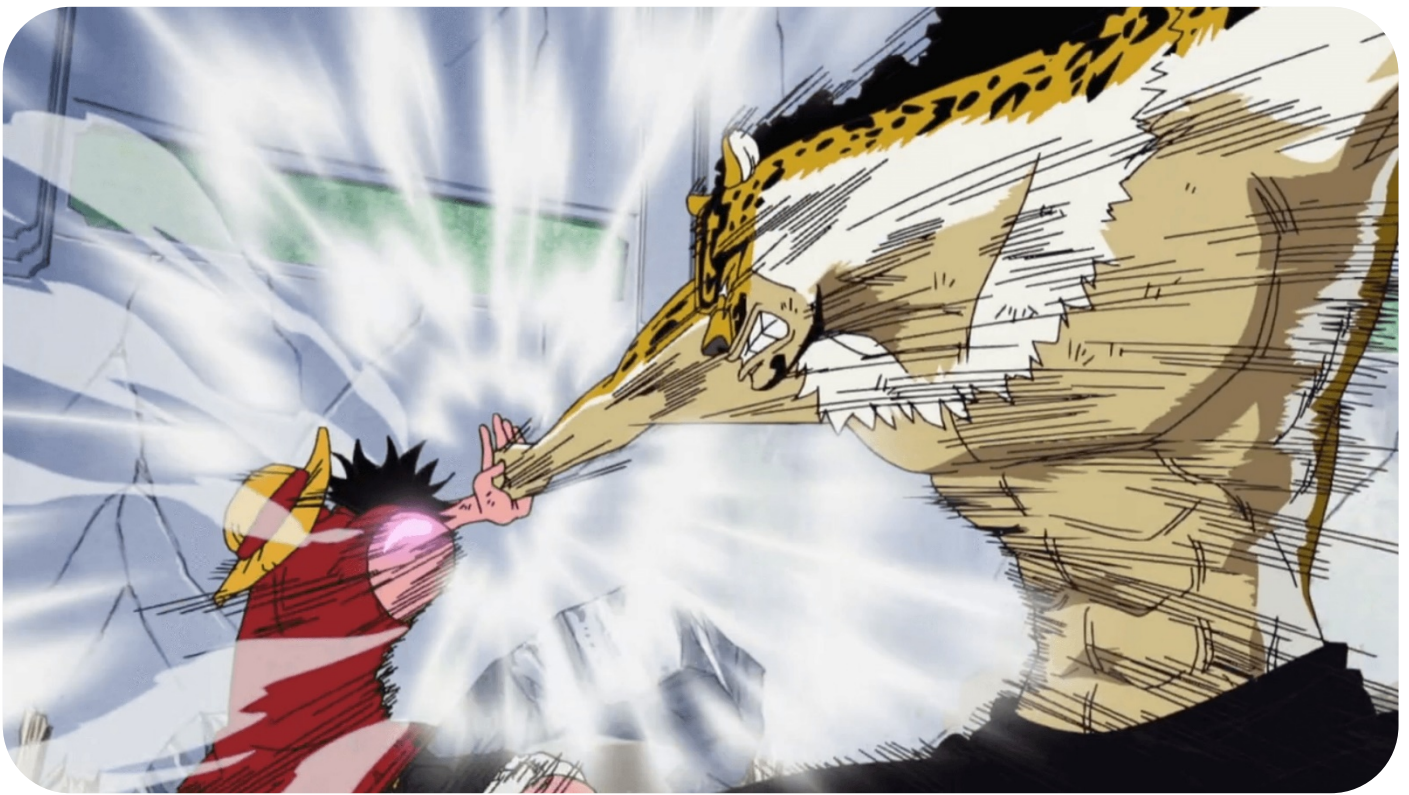
Além da interpretação, os Testes de Habilidade são fundamentais para determinar o resultado de uma interação social.

Os seus esforços de interpretação podem alterar a atitude de um PdM, mas ainda pode haver um elemento de acaso na situação. Por exemplo, o Mestre pode pedir um Teste de Espírito em qualquer ponto durante uma interação dele ou dela, se ele desejar que os dados desempenhem um papel importante nas reações de um PdM. Outros Testes podem ser apropriados em certas situações, a critério do Mestre.

Você deve prestar atenção às suas proficiências em perícia quando pensar em como quer interagir com um PdM e pesar a balança a seu favor, utilizando uma abordagem que se baseia em seus melhores bônus e perícias. Se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, um atirador, que possui proficiência em Enganação é a melhor aposta para liderar a interação. Ao negociar para libertar um refém, um músico com Persuasão pode tomar a maior parte da conversa.

CAPÍTULO 12

COMBATE



“Conhecendo tanto a derrota quanto a vitória, andando por aí derramando lágrimas, é assim que você se torna um verdadeiro homem”

— Shanks

Esse capítulo fornece as regras que você precisa para engajar seus personagens e animais em combate, seja um confronto rápido, um longo conflito em uma ilha ou em um campo de batalha. Nesse capítulo, as regras são para todos, jogador ou Mestre. O Mestre controla todos os animais e personagens do Mestre envolvidos em combate, e cada jogador controla seu aventureiro. "Você" também significa o personagem ou animal que você controla.

12.1 A ORDEM DE COMBATE

Um típico encontro de combate é um conflito entre dois lados, uma enxurrada de golpes, encontros de espadas, fintas, bloqueios, movimentações e técnicas. O jogo organiza o caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma **rodada** representa **6 segundos** no mundo do jogo.

Durante uma rodada, cada participante em batalha tem um **turno**. A ordem de turnos é determinada no começo do encontro de combate, quando todos jogam a iniciativa. Assim que cada um tiver realizado seu turno, a luta continua na próxima rodada se nenhum dos lados for derrotado pelo outro.

SURPRESA

Um grupo de piratas se move furtivamente até um acampamento de bandidos, saltando das árvores e os atacando. Um animal à espreita, despercebido pelos piratas até atacar um deles no meio da floresta. Nessas situações, um lado da batalha ganha surpresa sobre o outro.

O Mestre determina quem pode estar surpreso. Se nenhum dos lados tenta ser furtivo, eles automaticamente se percebem. Caso contrário, o Mestre compara os Testes de Destreza (Furtividade) de qualquer um escondido com o valor de Espírito (Percepção) Passiva de cada criatura do lado oposto. Qualquer personagem ou monstro que não note a ameaça está surpreso no início do encontro.

PASSO-A-PASSO DO COMBATE

- 1 - Determine surpresa:** O Mestre determina se alguém envolvido no encontro de combate está surpreso.
- 2 - Estabeleça posições:** O Mestre decide onde todos os personagens e animais estão localizados. Dada a ordem de marcha dos piratas ou a posição que eles declararam estar em uma sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os adversários estão – qual a distância e em que direção eles estão.
- 3 - Jogue iniciativa:** Todos os envolvidos em um encontro de combate jogam a iniciativa, determinando a ordem dos turnos dos combatentes.
- 4 - Jogue os turnos:** Cada participante em batalha joga seu turno na ordem da iniciativa.
- 5 - Comece a próxima rodada:** Quando todos os envolvidos no combate jogaram seus turnos, a rodada termina. Repita o passo 4 até que a luta acabe.

Se você estiver surpreso, você não pode se mover ou realizar uma ação no primeiro turno de combate, e também não pode usar uma reação até que aquele turno termine. Um membro de um grupo pode ser surpreendido mesmo se outro membro não for.

INICIATIVA

A iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante faz um Teste de Destreza para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. O Mestre faz uma jogada para um grupo de criaturas idênticas, assim cada membro do grupo age ao mesmo tempo.

O Mestre organiza os combatentes em ordem do valor total mais alto do Teste de Destreza até o mais baixo. Essa é a ordem (chamada de ordem de iniciativa) que eles vão agir a cada turno. A ordem de iniciativa permanece a mesma durante todas as rodadas.

Se ocorrer um empate, o Mestre decide a ordem entre aqueles que ele controlar e os jogadores decidem a ordem entre seus personagens. O Mestre pode decidir a ordem se ocorrer um empate entre um inimigo e um personagem do jogador. De forma opcional, o Mestre pode pedir para que os personagens e monstros envolvidos joguem um d20 cada um para determinar a ordem, aquele que obter o maior valor deve agir primeiro.

SEU TURNO

No seu turno, você pode se mover a uma distância igual ao seu **deslocamento** máximo e realizar **uma ação**. Você decide se quer se mover primeiro ou realizar sua ação. Seu deslocamento – algumas vezes chamado de deslocamento de caminhada – está anotado na sua ficha de personagem.

As ações mais comuns que você pode realizar estão descritas na seção "Ações em Combate" mais à frente nesse capítulo. Muitas características de "Estilo de Combate" e outras técnicas fornecem opções adicionais para suas ações.

A seção "Movimento e Posição" mais à frente nesse capítulo fornece as regras para seu movimento. Você pode abrir mão de seu movimento ou sua ação, como também pode não fazer nada em seu turno. Se você não conseguir decidir o que fazer em seu turno, considere realizar uma ação de Esquivar ou Preparar, descritas em "Ações em Combate".



TÉCNICA

São as ações específicas de cada “Estilo de Combate” e Akuma no Mi, quando usadas ofensivamente, essas técnicas são sempre consideradas como uma “jogada de ataque especial”, qualquer característica que beneficie uma “jogada de ataque” não se aplica às técnicas, a não ser que a descrição da característica ou técnica diga o contrário.

As técnicas só podem ser utilizadas uma vez por turno, mesmo sendo técnicas diferentes, exceto, quando na técnica estiver especificado que ela seja usada com uma ação bônus.

AÇÃO BÔNUS

Variadas características de “Estilo de Combate” e outras técnicas permitem que você realize uma ação extra no seu turno chamada ação bônus. Você pode realizar uma ação bônus somente quando uma técnica ou outra característica do jogo afirmar que você pode realizar algo como uma ação bônus. Caso contrário, você não tem uma ação bônus.

Você pode realizar apenas uma ação bônus no seu turno, então você precisa escolher qual ação bônus usar quando tem mais de uma disponível.

Você escolhe quando usar uma ação bônus no seu turno, a menos que o tempo da ação bônus seja especificado e algo o impeça de realizar ações, que também o impedirá de realizar uma ação bônus.

OUTRAS ATIVIDADES NO SEU TURNO

Seu turno pode incluir uma variedade de floreios que não requerem sua ação ou seu movimento.

Você pode se comunicar a qualquer momento que puder, através de expressões ou gestos breves, à medida que joga seu turno. Você também pode interagir com um objeto ou característica do ambiente livremente, tanto durante o seu movimento como em sua ação. Por exemplo, você pode abrir uma porta durante seu movimento à medida que avança na direção de um adversário, ou pode sacar sua arma como parte da mesma ação usada para atacar.

Se você quer interagir com um segundo objeto, então você precisa usar uma ação. Alguns objetos especiais sempre requerem uma ação para serem usados, conforme dito em suas descrições.

O Mestre pode requerer que você use uma ação para qualquer atividade que precisa de atenção especial ou apresente um obstáculo não usual. Por exemplo, o Mestre pode sensatamente esperar que você use uma ação para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

INTERAGINDO COM OS OBJETOS A SUA VOLTA

Aqui estão alguns exemplos do que você pode fazer em conjunto com seu movimento e ação:

- sacar ou guardar uma espada
- abrir ou fechar uma porta
- retirar algo da sua mochila
- pegar uma espada no chão
- pegar uma bugiganga de uma mesa
- remover um anel do seu dedo
- por alguma comida em sua boca
- cravar um estandarte no chão
- beber todo o conteúdo de um frasco
- abaixar ou levantar uma alavanca
- puxar uma tocha de um suporte
- pegar um livro de uma prateleira ao seu alcance
- apagar uma pequena fogueira
- colocar uma máscara
- remover o capuz de um manto da sua cabeça
- colocar sua orelha na porta
- chutar uma pequena pedra
- girar a chave em uma fechadura
- tocar o piso com uma haste de 3 metros
- pegar um item de outro personagem

REAÇÕES

Certas técnicas e situações permitem que você realize uma ação especial chamada de reação. Uma reação é uma resposta instantânea a algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outrem.

Quando você realiza uma reação, você não pode realizar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interrompeu o turno de outra criatura, aquela criatura pode continuar o turno depois da reação.



12.2 MOVIMENTO E POSIÇÃO

Em combate, personagens e criaturas estão em constante movimento, frequentemente usando movimento e posição para ganhar vantagem.

No seu turno, você pode se mover a uma distância igual ao seu deslocamento máximo. Pode usar o máximo ou o mínimo do seu deslocamento durante seu turno, seguindo as regras a seguir.

Seu movimento pode incluir saltar, escalar e nadar. Esses diferentes modos de movimento podem ser combinados com caminhada ou podem constituir todo o seu movimento. De qualquer maneira que você esteja se movendo, você reduz a distância de cada parte de seu movimento do seu deslocamento total, até você usá-lo por completo ou até você acabar de se mover.

QUEBRANDO SEU MOVIMENTO

Você pode quebrar seu movimento em seu turno, usando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação. Por exemplo, se você tem deslocamento de 9 metros, você pode andar 3 metros, realizar sua ação e então se mover mais 6 metros.

MOVENDO-SE ENTRE ATAQUES

Se você realiza uma ação que inclua mais de um ataque, você pode quebrar seu movimento ainda mais ao se mover entre esses ataques.

Por exemplo, um lutador que pode realizar dois ataques com a Característica de Combate “Ataque Extra” e se ele tem o deslocamento de 7,5 metros, ele pode se mover 3 metros, realizar um ataque, se mover 4,5 metros e então atacar de novo.

USANDO DESLOCAMENTOS DIFERENTES

Se você tem mais de um tipo de deslocamento, como seu deslocamento de caminhada e um deslocamento de voo, você pode intercalá-los durante seu deslocamento. Toda vez que fizer essa troca, subtraia a distância que você já percorreu do novo deslocamento. O resultado determina o quanto você ainda pode se deslocar. Se o resultado for 0 ou menor, você não pode usar outro deslocamento durante esse movimento.

Por exemplo, se o seu deslocamento de caminhada for 9 metros e de voo for 18 metros, por conta de uma Akuma no Mi, você poderia voar 6 metros, depois caminhar 3 metros e então saltar no ar e voar outros 9 metros.

TERRENO DIFÍCIL

Um combate raramente ocorre em salas vazias ou planícies inexpressivas. Cavernas com pedras espalhadas, florestas sufocadas por arbustos, escadarias traiçoeiras, navios destruídos, a ambientação de uma luta típica contém terreno difícil.

Cada 1,5 metro de movimento em um terreno difícil custa 1,5 metro adicional. Essa regra é válida mesmo se houver múltiplos obstáculos em um espaço contado como terreno difícil.

Móveis baixos, escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de terreno difícil. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno difícil.

ESTAR CAÍDO

Combatentes frequentemente encontram-se jogados ao chão, seja porque foram derrubados ou porque se jogaram no chão. No jogo, eles são considerados caídos.

Você pode **jogar-se ao chão** sem usar qualquer deslocamento seu. **Levantar-se** exige maior esforço e fazê-lo custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, precisa gastar 4,5 metros para se levantar. Você não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento for 0.

Para se mover enquanto estiver deitado, você precisa **rastejar** ou por alguma técnica se teletransportar. Cada 1,5 metro de movimento enquanto estiver deitado custam 1,5 metro adicional. Rastejar 1,5 metro em terreno difícil, por exemplo, custaria 4,5 metros de deslocamento.

MOVENDO-SE PRÓXIMO DE OUTRAS CRIATURAS

Você pode se mover através do espaço ocupado por criaturas não hostis. Por outro lado, você pode se mover pelo espaço de criaturas hostis apenas se essa criatura for duas categorias de tamanho maiores ou menores que você. Lembre-se que o espaço ocupado por outra criatura é considerado terreno difícil para você.

Seja uma criatura amiga ou inimiga, você não pode voluntariamente terminar seu deslocamento no espaço dela.

MOVIMENTO DE VOO

Criaturas que voam desfrutam de muitos benefícios de mobilidade, mas também tem que lidar com o risco de queda. Se uma criatura que voa for derrubada, tiver seu deslocamento reduzido a 0 ou for impedida de se mover, a criatura cai, a não ser que tenha a habilidade de planar ou esteja sendo mantida suspensa por alguma técnica.



12.3 TAMANHO DE CRIATURA

Cada criatura precisa de espaços diferentes por conta de seu tamanho. A tabela “Categorias de Tamanho” mostra quanto espaço uma criatura de um tamanho particular ocupa em combate. Objetos algumas vezes usam as mesmas categorias de tamanho.

Categorias de Tamanho	
Tamanho	Espaço
Miúdo	0,30 m / 0,30 m
Pequeno	1,5 m / 1,5 m
Médio	3 m / 3 m
Grande	10 m / 10 m
Enorme	30 m / 30 m
Imenso	100 m / 100 m ou maior

ESPAÇO

O espaço de uma criatura é uma área que ela efetivamente controla em combate, não uma expressão das suas dimensões físicas. Uma típica criatura pequena, por exemplo, não possui 1,5 metro de largura, mas controla um espaço desse tamanho. Se um humano pequeno permanecer parado em uma porta de 1,5 metro de largura, outras criaturas não poderão passar por ele a não ser que ele permita.

O espaço de uma criatura também reflete a área que ela precisa para lutar efetivamente. Por essa razão, há um limite no número de criaturas que podem cercar outra criatura em combate. Assumindo combatentes Médios, oito criaturas podem cercar um raio de 1,5 metro de um deles.

Como criaturas maiores precisam de mais espaço, menos delas podem cercar outras. Se cinco criaturas Grandes cercarem uma criatura Média ou menor, haverá pouco espaço para todos na sala. Por outro lado, até vinte criaturas Médias podem cercar uma criatura Imensa.

VARIAÇÃO: JOGANDO NA MATRIZ DE COMBATE

Caso prefira realizar um combate usando uma matriz de combate, miniaturas ou outros marcadores, use essas regras.

Quadrados: Cada quadrado da matriz de combate tem 1,5 metro de lado.

Deslocamento: Em vez de mover metro por metro, mova quadrado por quadrado. Isso significa que você usa seu deslocamento em segmentos de 1,5 metro. É fácil, basta você transformar seu deslocamento em metros para quadrados dividindo o valor por 1,5. Por exemplo, um deslocamento de 9 metros se transforma em 6 quadrados.

Se você usa a matriz de combate com frequência, considere escrever seu deslocamento em quadrados na sua ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado: Para entrar em um quadrado, você deve ter pelo menos 1 quadrado restante no seu deslocamento, mesmo se esse quadrado for diagonalmente adjacente ao seu.

Se um quadrado custar movimento adicional, como um quadrado de terreno difícil, você deve ter movimento restante para entrar nele. Por exemplo, você deve ter pelo menos 2 quadrados de movimento sobrando para entrar em um quadrado de terreno difícil.

Quinas: Movimentos diagonais não podem passar através de quinas de paredes, árvores grandes ou outra característica de terreno que preencha aquele espaço.

Alcances: Para determinar o alcance entre duas coisas em uma matriz de combate – sejam criaturas ou objetos – comece a contar a partir do quadrado adjacente de um deles e pare de contar no espaço do outro. Conte o caminho mais curto.

12.4 AÇÕES EM COMBATE

Quando você realiza sua ação em seu turno, você pode escolher entre uma das ações apresentadas aqui, uma ação que ganhou do seu “Estilo de Combate” ou característica especial, ou uma ação improvisada.

Quando você descreve uma ação que não está detalhada em uma das regras, o Mestre dirá se a ação é possível e que tipo de jogada você deve realizar, se houver, para determinar o sucesso ou fracasso.

AJUDA

Você pode prestar ajuda para que outra criatura complete uma atividade. Quando realiza a ação “Ajudar”, a criatura que você ajuda tem vantagem no próximo Teste de Habilidade que ela fizer para completar a atividade que está recebendo ajuda, dado que ela realize o Teste antes do começo do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode ajudar uma criatura amigável em um ataque contra uma criatura que está a até 1,5 metro de você. Você finta, distrai o alvo ou trabalha em equipe de alguma outra forma para fazer o ataque de seu aliado mais eficaz. Se seu aliado atacar o alvo antes do seu próximo turno, a primeira jogada de ataque que ele realizar contra o alvo tem vantagem.



ATACAR

A ação mais comum para se realizar em combate é a ação “Atacar”, seja golpear com uma espada, atirar uma flecha de um arco ou lutar corpo-a-corpo com os próprios punhos.

Com essa ação, você realiza um ataque corpo-a-corpo ou à distância. Veja a seção "Realizando um Ataque" para as regras que dirigem os ataques.

Certas características, como o Ataque Extra do lutador, permitem que você realize mais de um ataque com essa ação.

TÉCNICAS

Ao ganhar níveis no “Estilo de Combate”, você recebe técnicas. Ao comer uma Akuma no Mi, você tem acesso às técnicas provenientes da Akuma no Mi. Cada técnica possui um tempo para ser usada, que especifica se é necessário gastar uma ação, uma reação, minutos ou até mesmo horas para usá-la. O tempo para usar uma técnica, portanto, não é necessariamente uma ação. Muitas técnicas têm tempo de 1 ação para usar, então frequentemente se usa uma ação em combate para usar a técnica. Podem ser usadas até duas vezes por turno, sendo uma vez provida do “Estilo de Combate” e a outra da Akuma no Mi.

DISPARADA

Quando você realiza a ação “Disparada”, você ganha deslocamento adicional no seu turno atual. O aumento equivale ao seu valor de deslocamento, depois de aplicar qualquer modificador. Com o deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros no seu turno se realizar uma disparada.

Qualquer aumento ou redução do seu deslocamento muda esse movimento adicional na mesma medida. Se seu deslocamento de 9 metros for reduzido a 4,5 metros, por exemplo, você pode se mover até 9 metros no seu turno se realizar uma disparada.

ESCONDER

Quando você opta pela ação “Esconder”, você faz um Teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder, seguindo as regras do capítulo 11 para esconder-se. Se passar, você ganha certos benefícios, como descrito na seção "Atacantes Não Vistos e Alvos" mais adiante nesse capítulo.

ESQUIVAR

Quando você realiza a ação de “Esquivar”, você se foca completamente em evitar ataques. Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra você é feita com desvantagem se você puder ver o atacante e você tem vantagem em Testes de Destreza. Você perde esse benefício se estiver incapacitado ou se seu deslocamento cair para 0.

IMPROVISANDO UMA AÇÃO

Seu personagem pode fazer coisas que não são cobertas pelas ações desse capítulo, como quebrar portas, intimidar inimigos, sentir fraqueza em defesas ou chamar um adversário para trégua. O único limite para as ações que você pode tentar é a sua imaginação e os valores de habilidade do seu personagem. Quando você descreve uma ação que não é detalhada em qualquer uma das regras, o Mestre diz se ela é possível e que tipo de jogada você precisa realizar, se houver, para determinar seu sucesso ou fracasso.

PREPARAR

Algumas vezes você quer saltar sobre um adversário ou quer esperar por uma circunstância particular antes de agir. Para fazê-lo, você precisa usar a ação “Preparar” no seu turno para que possa agir mais tarde naquela rodada usando sua reação. Você tem até o início do seu próximo turno para usar uma ação preparada.

Primeiro, você decide que circunstância perceptível será o gatilho da sua reação. Então, você escolhe a ação que irá realizar em resposta àquele gatilho ou escolhe mover o seu deslocamento máximo em resposta ao gatilho. Exemplos incluem "Se o marinheiro pisar sobre o alçapão, eu vou puxar a alavanca que o abre", e "Se o bandido se aproximar de mim, eu vou me afastar".

Quando o gatilho ocorre, você pode tanto realizar sua reação logo depois do gatilho ou pode ignorá-lo. Lembre-se que você pode realizar apenas uma reação por turno.

Quando você prepara uma técnica, você a usa normalmente, mas segura a energia que será liberada em sua reação quando o gatilho ocorrer. Para ser preparada, uma técnica deve ter o tempo para usar a habilidade igual a 1 ação, e segurar a energia de uma técnica exige concentração. Se sua concentração for quebrada, a técnica se dissipa sem efeito. Por exemplo, se você está concentrando uma técnica e se você sofrer dano antes de usar em sua reação, sua concentração pode ser quebrada.

PROCURAR

Quando você realiza a ação “Procurar”, você foca sua atenção em encontrar algo. Dependendo da natureza da sua procura, o Mestre pode pedir para você fazer um Teste de Espírito (Percepção) ou um Teste de Sabedoria (Investigação).



USAR UM OBJETO

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz alguma outra coisa, como quando saca sua espada como parte de um ataque. Quando um objeto requer sua ação para usá-lo, você realiza a ação “Usar um Objeto”. Essa ação também é útil quando você quer interagir com mais de um objeto por turno.

REALIZANDO UM ATAQUE

Seja atacando com uma arma corpo-a-corpo, disparando uma arma à distância ou realizando uma jogada de ataque para usar uma técnica, um ataque tem uma estrutura simples.

1 - Escolha o alvo: Escolha um alvo dentro do alcance do ataque: uma criatura, um objeto, ou um local.

2 - Determine os modificadores: O Mestre determina se o alvo tem cobertura ou não e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso técnicas e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus na jogada de ataque.

3 - Resolva o ataque: Você realiza uma jogada de ataque. Se acertar, joga o dano, a não ser que um ataque particular tenha regras específicas que digam o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais em adição ou ao invés do dano.

Se houver qualquer dúvida sobre se algo que você faz é um ataque ou não, a regra é simples: se você realiza uma jogada de ataque, então você está realizando um ataque.

JOGADAS DE ATAQUE

Quando você realiza um ataque, sua jogada de ataque determina se o ataque acerta ou erra. Para realizar uma jogada de ataque, jogue um d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o total da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a Classe de Resistência (CR) do alvo, o ataque acerta. A CR de um personagem é determinada na criação do personagem, enquanto que a CR de um animal está em seu bloco de estatísticas.

MODIFICADORES DA JOGADA

Quando um personagem realiza uma jogada de ataque, os dois modificadores mais comuns para a jogada são o modificador de habilidade e o bônus de proficiência do personagem. Quando um animal realiza uma jogada de ataque, ele usa os modificadores fornecidos em seu bloco de estatísticas.

Modificador de Habilidade: O modificador de habilidade usado para um ataque com uma arma corpo-a-corpo é a Força, e o modificador usado para um ataque com uma arma à distância é a Destreza. Armas que possuem a propriedade Acuidade ou Arremesso quebram essa regra.

Algumas técnicas também requerem uma jogada de ataque. O modificador de habilidade usado por técnicas é de acordo com as especificações da própria técnica, do “Estilo de Combate” ou da Akuma no Mi.

Bônus de Proficiência: Você adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque quando está usando uma arma que é proficiente, bem como quando usa técnicas.

ROLANDO 1 OU 20

Algumas vezes, o destino abençoa ou amaldiçoa um personagem, levando um novato a acertar e um veterano a errar.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 20, o ataque acerta, independentemente de qualquer modificador ou da CR do alvo. Além disso, o ataque é considerado um acerto crítico, como é explicado mais à frente nesse capítulo.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra, independentemente de qualquer modificador ou da CR do alvo.

ATACANTES E ALVOS OCULTOS

Combatentes normalmente tentam escapar da vista de seus adversários ao se esconder, espreitando-se na escuridão total.

Quando você ataca um alvo que não pode ver, você tem desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre mesmo se você está tentando adivinhar a localização do alvo ou se está mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas não ver. Se o alvo não está na localização que você mirou, o ataque fracassa automaticamente, mas o Mestre geralmente diz apenas que o ataque errou, não que você tenha acertado a localização da criatura.

Quando uma criatura não pode ver você, então você tem vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura.

Se você está escondido, sem ser visto e ouvido, quando realiza um ataque, você revela sua localização, não importando se o ataque acertou ou não.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Quando você realiza um ataque à distância, você dispara um tiro de pistola ou um virote de uma besta, arremessa uma machadinha ou lança algum projétil para acertar um adversário à uma certa distância. Um animal pode atirar espinhos de sua cauda.

Você pode realizar um ataque à distância contra alvos dentro de uma distância especificada. Se um ataque à distância, como uma técnica, tem uma única distância, você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Alguns ataques à distância, como um tiro de pistola ou mosquete, têm duas distâncias. O menor número é a distância normal, e o maior número é a distância longa. A jogada de ataque tem desvantagem quando o alvo está além da distância normal, e você não pode atacar além da distância longa.

ATAQUES À DISTÂNCIA ENGAJADOS

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando você realiza um ataque à distância com uma arma ou de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metro de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada.

ATAQUES CORPO-A-CORPO

Usado em combate mano a mano, um ataque corpo-a-corpo permite a você atacar um adversário dentro do seu alcance. Um ataque corpo-a-corpo geralmente usa uma arma empunhada, como uma espada, um martelo de guerra ou um machado. Um animal típico realiza ataques corpo-a-corpo quando usa suas garras, chifres, dentes, tentáculos ou outra parte do corpo. Algumas técnicas também envolvem a realização de um ataque corpo-a-corpo.

A maioria das criaturas possui **alcance** de 1,5 metro e, por isso, podem atacar alvos a até 1,5 metro delas quando realizam um ataque corpo-a-corpo. Certas criaturas (normalmente maiores que criaturas Médias) têm ataques corpo-a-corpo com maior alcance que 1,5 metro, como explicado em suas descrições.

Quando você está **desarmado**, ao invés de usar uma arma para realizar um ataque corpo-a-corpo armado, você realiza um **ataque desarmado**; um soco, chute, cabeçada ou golpe similar (nenhum deles contam como armas). Se atingir, um ataque desarmado causa dano de concussão igual a 1 + seu modificador de Força. Você é proficiente com seus ataques desarmados.

COMBATER COM MAIS DE UMA ARMA

Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo com mais de uma espada ou outro tipo de arma, o dano corresponde a uma espada escolhida na jogada, as outras espadas apenas adicionam efeitos (em caso de espadas com habilidades de Akuma no Mi ou feitas por cientistas), não ocorrendo dano normal adicional.

AGARRÃO

Quando você quer segurar uma criatura ou entrar em luta corporal com ela, você pode realizar a ação “Atacar” para fazer um ataque corpo-a-corpo especial, um agarrão. Se você puder realizar múltiplos ataques com a ação “Atacar”, esse ataque especial substitui um deles.

O alvo da sua tentativa de agarrar deve ser de até uma categoria de tamanho maior que você (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, você tenta subjugar o alvo ao realizar um **Teste de Agarrar**, um Teste de Força (Atletismo) resistido pelo Teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do alvo (o alvo escolhe que habilidade usar). Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição “Agarrado”. A condição especifica que tipo de coisas podem terminar com ela e você pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de um Agarrão: Uma criatura vítima de um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para fazê-lo, ela precisa ser bem-sucedida em um Teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por seu Teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada: Quando você se move, você pode arrastar ou carregar a criatura vítima de um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

INVESTIDA EM UMA CRIATURA

Realizando a ação “Atacar”, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo especial para ir de encontro a uma criatura, seja derrubando-a ou empurrando-a para longe de você.

Se você puder fazer múltiplos ataques com a ação “Atacar”, esse ataque substitui um deles.

O alvo do encontrão deve ter no máximo uma categoria de tamanho maior que a sua, e deve estar ao seu alcance. Você realiza um Teste de Força (Atletismo) resistido pelo Teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) – o alvo decide que habilidade usar. Se você vencer o Teste resistido, você pode derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 metro para longe de você.

COBERTURA

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem fornecer cobertura durante o combate, fazendo o alvo ser mais difícil de ser acertado. O alvo pode se beneficiar da cobertura apenas quando o ataque ou outro efeito se origina do lado oposto da cobertura.

São três graus de cobertura. Se o alvo está atrás de múltiplas fontes de cobertura, apenas aquela de maior grau se aplica, os graus de cobertura não se somam. Por exemplo, se um alvo está atrás de uma criatura que fornece meia-cobertura e de uma árvore que dá cobertura superior, o alvo possui cobertura superior.

Um alvo com **meia-cobertura** tem +2 de bônus na CR e nos Testes de Resistência de Destreza. Um alvo tem meia-cobertura quando um obstáculo bloqueia pelo menos metade de seu corpo. O obstáculo pode ser uma mureta, uma parte de uma mobília grande, um tronco de árvore estreito ou uma criatura, seja ela inimiga ou amigável.

Um alvo com **três quartos de cobertura** tem +5 de bônus na CR e nos Testes de Resistência de Destreza. Um alvo tem cobertura superior quando, pelo menos, três quartos do seu corpo é coberto por um obstáculo. O obstáculo pode ser uma grade levadiça, uma seteira ou um tronco de árvore mais robusto.

Um alvo com **cobertura total** não pode ser alvo direto de um ataque ou técnica, porém algumas técnicas podem alcançá-lo ao inclui-lo na área de seu efeito. Um alvo tem cobertura total quando está completamente protegido por um obstáculo.

12.5 DANO E CURA

Ferimentos e o risco de morte são companheiros constantes daqueles que exploram o mundo. A estocada de uma espada, uma flecha certa, a explosão flamejante de um barril de pólvora, todos têm o potencial de causar dano ou até matar as mais diversas criaturas.

PONTOS DE VIDA

Pontos de vida representam a combinação da durabilidade física e mental, a vontade de viver, e sorte. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de matar. Aqueles com menos Pontos de Vida são mais frágeis.

Os Pontos de Vida atuais de uma criatura (geralmente chamados apenas de Pontos de Vida) podem ser qualquer número entre o máximo de Pontos de Vida até 0. Esse número muda frequentemente à medida que a criatura sofre dano ou recebe cura.

A qualquer momento que uma criatura sofrer dano, esse dano é subtraído de seus Pontos de Vida. A perda de Pontos de Vida não tem efeito nas capacidades da criatura até que ela caia a 0 Pontos de Vida.

JOGADAS DE DANO

Cada arma, técnica e habilidades nocivas de um monstro especifica o dano que causa. Você joga o dado de dano, adiciona os modificadores e aplica o dano ao alvo. Técnicas e outros fatores podem garantir bônus ao dano.

Quando você ataca com uma **arma**, você adiciona seu modificador de habilidade ao dano – o mesmo modificador de habilidade usado para a jogada de ataque. Uma **técnica** informa quais os dados de dano serão jogados e se é possível adicionar modificadores.

Se uma técnica ou outro efeito causar dano em **mais de um alvo** ao mesmo tempo, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, quando um usuário de Akuma no Mi cospe fogo, o dano da técnica é jogado uma só vez para todas as criaturas atingidas pelo fogo.

ACERTOS CRÍTICOS

Quando você obtém um acerto crítico, você joga um dado de dano adicional do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois disso, adicione os modificadores relevantes normalmente. Para acelerar o jogo, você pode jogar todos os dados de dano de uma só vez.

Por exemplo, se você jogar um acerto crítico com uma adaga, você joga 2d4 para o dano em vez de 1d4, e adiciona o modificador de habilidade relevante. Se o ataque envolve outros dados de dano, jogue esses dados duas vezes também.

TIPOS DE DANO

Diferentes ataques, técnicas e outros efeitos nocivos causam diferentes tipos de dano. Tipos de dano não têm regras próprias, mas outras regras, como resistência ao dano, dependem dos tipos de dano.

Os tipos de dano estão listados a seguir, com exemplos para ajudar o Mestre a atribuir um tipo de dano a um novo efeito.

Ácido: Frascos de líquidos verdes ou transparentes em um laboratório podem causar dano ácido.

Concussão: Ataque brusco de força – martelos, queda e coisas do tipo – causam dano de concussão.

Cortante: Espadas, machados e garras de animais causam dano cortante.

Elétrico: Um relâmpago ou técnicas podem causar dano elétrico.

Fogo: Explosões ou técnicas podem causar dano de fogo.

Frio: Técnicas ou uma arma de um cientista podem causar dano de frio.

Perfurante: Ataques de perfuração e empalação, incluindo lanças e mordidas de animais, causam dano perfurante.

Psíquico: Habilidades mentais de Akuma no Mi ou grandes traumas podem causar dano psíquico.

Energia: Um laser Beam de um Pacifista ou técnicas podem causar dano de energia.

Trovejante: O estouro e concussão do som ou técnicas, causam dano trovejante.

Veneno: Ferrões venenosos e gases tóxicos, assim como técnicas causam dano de veneno.

Verdadeiro: Um dano que não pode ser reduzido com resistências ou invulnerabilidades.

RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE A DANO

Algumas criaturas e objetos são extremamente difíceis ou muito fáceis de machucar com certos tipos de dano.

Se uma criatura ou objeto tem **resistência** a um tipo de dano, aquele tipo de dano será reduzido pela metade contra ela.

Se uma criatura ou objeto tem **vulnerabilidade** a um tipo de dano, aquele tipo de dano será dobrado contra ela.

Resistência e vulnerabilidade são aplicadas depois de todos os modificadores de dano. Por exemplo, uma criatura tem resistência a dano de concussão e é acertada por um ataque que causa 25 de dano de concussão. A criatura também possui uma pele que reduz todo o dano em 5. Os 25 de dano primeiro são reduzidos em 5 e depois reduzidos pela metade, então a criatura sofre 10 de dano.

Múltiplas resistências e vulnerabilidades que afetam o mesmo tipo de dano contam apenas como uma. Por exemplo, se uma criatura tem resistência a dano de fogo e também tem resistência a todo tipo de dano elemental, o dano de fogo será reduzido pela metade e não por três quartos.

CURA

A não ser que resulte em morte, o dano não é permanente. Mesmo a morte é reversível através da Akuma no Mi certa. Descanso recupera Pontos de Vida de uma criatura, e métodos médicos, podem remover dano instantaneamente.

Quando uma criatura recebe qualquer tipo de cura, os Pontos de Vida recuperados são adicionados aos Pontos de Vida atuais. Os Pontos de Vida de uma criatura não podem exceder o valor máximo da criatura, então qualquer Ponto de Vida recuperado que exceda o limite é perdido. Por exemplo, um atirador médico cura 8 Pontos de Vida de um ciborgue. Se os Pontos de Vida atuais do ciborgue forem 14 e seu máximo de Pontos de Vida for 20, ele recupera 6 pela cura do atirador, não 8.

CAINDO A 0 PONTOS DE VIDA

Quando você cai a 0 Pontos de Vida, ou você morre direto ou fica inconsciente, como é explicado nas seções seguintes.

MORTE INSTANTÂNEA

Dano maciço pode matar instantaneamente. Quando um dano reduz seus Pontos de Vida a 0 e ainda há dano sobrando, você morre se o restante do dano que sobrou for igual ou maior do que seu máximo de Pontos de Vida.

Por exemplo, uma lutadora com um máximo de Pontos de Vida iguais a 12, está com 6 Pontos de Vida atuais. Se ela sofrer 18 de dano por um ataque, ela é reduzida a 0 Pontos de Vida, mas ainda sobraram 12 de dano. Como o dano que restou equivale ao seu máximo de Pontos de Vida, a lutadora morre.

CAINDO INCONSCIENTE

Se um dano reduzir seus Pontos de Vida a 0 e não o matar, você cai inconsciente. Essa inconsciência acaba quando você recupera quaisquer Pontos de Vida.

DESCREVENDO OS EFEITOS DE DANO

Mestres descrevem a perda de Pontos de Vida de maneiras diferentes. Quando seus Pontos de Vida atuais estão entre a metade e o valor máximo, você tipicamente não mostra sinais de ferimento. Quando seus Pontos de Vida caem abaixo da metade, você mostra sinais de desgaste, como cortes e contusões. Um ataque que reduz você a 0 Pontos de Vida acerta-o diretamente, deixando um ferimento que sangra, um trauma ou simplesmente o deixando inconsciente.

PONTOS DE VIDA NEGATIVOS

Se o dano for equivalente ou exceder seu máximo de Pontos de Vida, você não morre instantaneamente, apenas fica com 0 Pontos de Vida e inconsciente. Se, enquanto estiver inconsciente com 0 Pontos de Vida, receber um ou vários danos, você começa a receber **Pontos de Vida Negativos**, que se somam.

Quando a soma dos danos se igualar ou superar o seu máximo de Pontos de Vida, você morre. Por exemplo, um atirador inconsciente com 0 pontos de vida recebe mais dois ataques, com danos de 3 e 7, o atirador agora está com 10 Pontos de Vida Negativos. Caso o atirador tenha como 10 ou menos o seu máximo de Pontos de Vida, ele morre.

Caso o dano que o deixou inconsciente a 0 Pontos de Vida, sem te matar, superar os Pontos de Vida restantes que você possuía, o excedente não conta na soma dos Pontos de Vida Negativos.

Pontos de Vida Negativos servem apenas para medir o quanto de dano seu personagem ainda pode receber, estando inconsciente com 0 Pontos de Vida, até que ele morra. Desta forma, após recuperar quaisquer Pontos de Vida, a inconsciência acaba e o personagem é curado normalmente, ignorando os Pontos de Vida Negativos.

CRIATURAS E MORTE

A maioria dos Mestres declara uma criatura morta no instante que ela cai a 0 Pontos de Vida, em vez dela cair inconsciente.

Vilões poderosos ou personagens do Mestre especiais são exceções comuns. O Mestre pode fazer com que eles caiam inconscientes e seguir as mesmas regras para personagens jogadores.

NOCAUTEANDO UM CRIATURA

Algumas vezes um atacante quer incapacitar um adversário, em vez de dar um golpe fatal. Quando um atacante reduz uma criatura a 0 Pontos de Vida com um ataque corpo-a-corpo, o atacante pode nocautear a criatura. O atacante pode fazer essa escolha no instante que o dano é causado. A criatura cai inconsciente.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas técnicas conferem Pontos de Vida temporários para uma criatura. Pontos de Vida temporários não são Pontos de Vida de verdade, eles são um reforço contra dano, uma reserva de Pontos de Vida que protege você contra ferimentos.

Quando você tem Pontos de Vida temporários e sofre dano, os pontos de vida temporários são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é transferido para seus Pontos de Vida atuais. Por exemplo, se você possui 5 Pontos de Vida temporários e sofre 7 de dano, você perde os Pontos de Vida temporários e então sofre 2 de dano.

Como os Pontos de Vida temporários são separados dos seus Pontos de Vida de verdade, eles podem exceder seu valor máximo. Um personagem pode, portanto, estar com os Pontos de Vida completos e receber Pontos de Vida temporários.

Cura não recupera Pontos de Vida temporários, e eles não podem ser somados uns aos outros. Se você tem Pontos de Vida temporários e recebe mais, você decide se mantém os que já têm ou se recebe os novos. Por exemplo, se uma técnica concede a você 12 Pontos de Vida temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

Se você tem 0 Pontos de Vida, receber Pontos de Vida temporários não recupera sua consciência. Você ainda pode sofrer dano, direcionando o dano sofrido aos Pontos de Vida temporários, mas apenas uma cura verdadeira pode salvar você. A não ser que uma característica que garanta Pontos de Vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até você terminar um descanso longo.



12.6 FERIMENTOS PERSISTENTES

A maioria dos ferimentos são curados com tratamentos simples e repouso, outros são tão graves que, para que seus efeitos desapareçam, será necessário passar por processos de cura mais complexos.

Quando um personagem recebe uma carga massiva de dano, o Mestre pode **optar** por seguir as seguintes regras:

FERIDAS BRUTAIS

Quando o jogador recebe um grande dano, em uma única jogada de ataque, pode ser que o ferimento causado tenha proporções maiores do que uma simples cura ou descanso possam recuperar. Sendo necessário que o jogador passe por uma cirurgia ou outro processo mais específico de cura. O Mestre decide se houve ou não uma ferida brutal, assim como a gravidade do ferimento.

Feridas brutais causam uma diminuição dos Pontos de Vida totais, no mesmo valor do dano sofrido, até que a ferida seja tratada corretamente. Por exemplo, se um lutador tem 60 Pontos de Vida totais, e recebe um dano que retira 20 Pontos de Vida, até que um médico trate a ferida os Pontos de Vida totais do lutador serão 40. Curas e Pontos de Vida Temporários podem ser aplicados normalmente.

Nestes casos, quando o Mestre julgar que a ferida foi muito forte, o personagem deve fazer um teste com CD 15 - o modificador de Constituição do personagem. Existem 3 tipos de feridas brutais:

Grave: Quando a criatura perde, no mínimo, um terço dos Pontos de Vida totais em **uma única jogada de ataque** (independente de outros danos que sejam sofridos durante o mesmo turno), arredondado para baixo.

Crítica: Quando a criatura perde, no mínimo, metade dos Pontos de Vida totais em **uma única jogada de ataque** (independente de outros danos que sejam sofridos durante o mesmo turno), arredondado para baixo.

Mortal: Quando a criatura perde, no mínimo, dois terços dos Pontos de Vida totais **em uma única jogada de ataque** (independente de outros danos que sejam sofridos durante o mesmo turno), arredondado para baixo.

FERIMENTOS GRAVES

Como alternativa para campanhas mais realistas e para jogadores que buscam aventuras mais arriscadas, o Mestre pode usar essas regras de ferimentos graves, onde alguns ataques causam mais que dor ao jogador e podem até criar feridas permanentes. Uma criatura poderia adquirir um ferimento persistente sobre as seguintes circunstâncias:

- ✦ Quando sofrer um acerto crítico;
- ✦ Quando cair a 0 pontos de vida;
- ✦ Quando continuar recebendo dano após estar caído a 0 Pontos de Vida.

O jogador deve fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 12, se falhar, o Mestre escolhe ou rola uma das características presentes na tabela “Ferimentos Persistentes”. A tabela considera uma fisiologia de um humanoide típico, mas o Mestre pode adaptar os resultados para outros tipos de criaturas.

Alternativamente, o Mestre pode ao invés de escolher um dos efeitos descrito na tabela, pedir para que o jogador faça uma rolagem de d20 e atribua a ele o ferimento correspondente ao número do dado na tabela “Ferimentos Graves”.

Ferimentos Persistentes	
1	Perde um Braço ou Mão: Você não pode segurar nada com duas mãos e apenas um objeto por vez.
2	Perde um Pé ou Perna: Seu deslocamento de caminhada é reduzido à metade e você deve usar uma bengala, muleta ou perna de pau para se mover. Você cai no chão após usar a ação de Disparada. Você tem desvantagem em Testes de Destreza feitos para se equilibrar. Estas características são ignoradas se o personagem usar uma prótese mecânica.
3	Perde um Olho: Você tem desvantagem em Testes de Espírito (Percepção) relacionados à visão e nas jogadas de ataque à distância. Se você não tiver nenhum olho restante após sofrer esse ferimento, você está cego. Estas características são ignoradas quando o personagem controla o Haki da Observação.
4	Ferimento Interno: Sempre que você tentar fazer uma ação de combate, você deve realizar um Teste de Resistência de Constituição CD 15. Se fracassar na resistência, você perde sua ação e não pode usar reações até o início do seu próximo turno. O ferimento é curado se um médico tratar o ferimento como se fosse uma ferida brutal crítica ou você passar 10 dias descansando em uma cama.
5-7	Manco: Seu deslocamento de caminhada é reduzido em 1,5 metro. Você deve realizar um Teste de Resistência de Destreza CD 10 após usar a ação de Disparada, se falhar na resistência, você cai no chão. O ferimento é curado se um médico tratar o ferimento como se fosse uma ferida brutal crítica ou se você passar 5 dias descansando em uma cama.
8-10	Costela Quebrada: Tem os mesmos efeitos do “Ferimento Interno”, exceto pela CD de resistência ser 10.
11-13	Cicatriz Horrenda: Você fica desfigurado pela extensão da ferida não poder ser facilmente ocultada. Você tem desvantagem em Testes de Espírito (Persuasão) e vantagem em Testes de Espírito (Intimidação). Um médico pode tratar a cicatriz como um ferimento brutal grave e remover esses efeitos.
14-16	Ferida Infeccionada: Seu máximo de pontos de vida é reduzido em 1 a cada 24 horas que a ferida persistir. Se seu máximo de pontos de vida cair para 0, você morre. Um médico pode tratar a ferida como um ferimento brutal grave e remover esses efeitos.
17-20	Cicatriz Menor: A cicatriz não produz nenhum efeito adverso. Um médico pode tratar a ferida como um ferimento brutal grave e remover a cicatriz.

12.7 COMBATE SUBMERSO

Quando piratas perseguem um rei do mar revestido de tesouros, lutam contra tubarões em um naufrágio ou se encontram em uma sala de masmorra inundada, eles precisam lutar em um ambiente desafiador.

REGRAS GERAIS

Regras que se aplicam a todos os objetos, armas e criaturas que estejam submersas.

- ⚓ Caso não possa respirar dentro d'água, para não soltar a respiração ao sofrer dano e receber a condição "Sufocado", toda criatura deve fazer um Teste de Resistência de Constituição CD 10 ou metade do dano recebido, o que for maior;
- ⚓ Armas de fogo, canhões e bazucas, completamente imersos na água, não funcionam;
- ⚓ Criaturas ou objetos, completamente imersos na água, possuem resistência ao dano de fogo;
- ⚓ Jogadas de **ataque corpo-a-corpo com arma**, com exceção do tridente, têm desvantagem;
- ⚓ Um **ataque à distância** com arma automaticamente erra o alvo que esteja além da distância normal da arma. Mesmo contra um alvo dentro da distância normal, as jogadas de ataque têm desvantagem.

REGRAS PARA CRIATURAS NÃO AQUÁTICAS

Criaturas aquáticas são animais que vivem grande parte de suas vidas em mares e rios, como peixes, monstros marinhos ou baleias (essas criaturas não precisam necessariamente conseguir respirar dentro d'água). **Sirenos, Homens-peixe e meio homens-peixe são considerados criaturas aquáticas.**

- ⚓ Criaturas não aquáticas não podem usar "Reação" e devem escolher entre "Ação", "Ação Bônus" e nadar (movimento), não podendo usar mais do que uma em cada rodada;
- ⚓ O modificador de Força de criaturas não aquáticas é reduzido pela metade, arredondado para cima;
- ⚓ Testes de Habilidade de Espírito (Percepção), para criaturas não aquáticas, recebem desvantagem.

12.8 COMBATE MONTADO

Um carateca pelo campo na batalha, montado em seu cavalo-marinho, um usuário de Akuma no Mi usando técnicas das costas de uma aranha gigante ou um espadachim no alto no céu sobre um falcão gigante, todos eles desfrutam dos benefícios do deslocamento e mobilidade que essas montarias podem fornecer.

Uma criatura que aceita ser montada e que for até uma categoria de tamanho maior que a do personagem, com anatomia apropriada, pode servir como montaria usando as seguintes regras.

MONTANDO E DESMONTANDO

Uma vez durante seu movimento, você pode montar ou desmontar uma criatura que estiver a até 1,5 metro de você. Fazer isso custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, você precisa gastar 4,5 metros do seu deslocamento para montar um cavalo. Portanto, você não pode montá-lo se não possuir 4,5 metros sobrando do seu deslocamento ou se seu deslocamento for 0.

Se um efeito mover sua montaria contra sua vontade enquanto você estiver sobre ela, você precisa realizar um Teste de Resistência de Destreza ou cairá da montaria, ficando derrubado no chão a 1,5 metro dela. Se você for derrubado enquanto estiver montado, você precisa fazer o mesmo Teste de Resistência.

Se sua montaria for derrubada, você pode usar sua reação para desmontá-la enquanto ela cai e permanecer de pé. Caso contrário, você a desmonta e fica caído no chão a 1,5 metro da montaria.

CONTROLANDO UMA MONTARIA

Enquanto você estiver montado, você tem duas opções. Você pode tanto controlar a montaria ou permitir que ela haja de forma independente. Criaturas inteligentes agem de forma independente.

Você pode controlar uma montaria apenas se ela foi treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domesticados, mulas e criaturas semelhantes normalmente têm esse treinamento. A iniciativa de uma montaria controlada muda para se igualar a do cavaleiro que a está montando. Ela se move na direção que o cavaleiro comandar e ela pode realizar apenas duas ações: Disparada e Esquivar. Uma montaria controlada pode se mover e agir inclusive no mesmo turno em que foi montada.

Uma montaria independente mantém sua posição na ordem da iniciativa. Ter um cavaleiro não restringe as ações que a montaria pode realizar e ela move e age como desejar. Ela pode fugir do combate, correr para atacar e devorar adversários gravemente feridos ou agir contra a vontade do cavaleiro.

Em qualquer um dos casos, se a montaria receber um ataque enquanto o personagem estiver sobre ela, o atacante pode escolher você ou a montaria como alvo.



CAPÍTULO 13

TRIPULAÇÃO



“Mesmo nas profundezas do inferno, floresce uma bela flor de amizade, deixando suas pétalas como lembranças, balançando para trás e para frente nas ondas, que um dia floresça mais uma vez. O caminho Okama.”

— Bon Clay

Por mais desorganizado que possa ser um grupo pirata, ainda existe uma hierarquia e uma ordem em uma tripulação. Mesmo o mais rebelde dos piratas, ainda obedece às ordens de seu capitão, assim como segue sua função específica, para que haja o funcionamento do navio e harmonia na tripulação. Neste capítulo, são relacionados as regras e os detalhes de uma tripulação.

13.1 UNINDO-SE A UMA TRIPULAÇÃO

Nada torna as aventuras mais prática do que fazer parte de uma tripulação, em um grupo é possível velejar em grandes navios e resolver os mais diversos obstáculos, como conseguir comida, tratamentos e consertos, com a ajuda de seus companheiros.

Para fazer parte de uma tripulação você pode criar a sua própria ou entrar na de outras pessoas. Quanto mais diversa ela for, melhor o bando será, para isso, você deve contratar, convidar ou aceitar PdMs com profissões que faltam ao seu bando.

INSUBORDINAÇÃO

Ao ingressar em uma tripulação você aceita se tornar subordinado ao seu capitão, isto é uma escolha consciente. No momento que uma ordem dada a você seja desobedecida, o Mestre deve retirar Pontos de Experiência que serão descontados nas próximas distribuições de experiência até que a penalidade de pontos seja expiada.

JOLLY ROGER

É o símbolo de uma tripulação pirata e a forma que todos identificarão sua chegada, sendo o jeito mais preciso de garantir que todos conheçam seus feitos. Geralmente sua aparência tenta se assemelhar a imagem de uma caveira cruzada por dois ossos.

13.2 FUNÇÕES


Além das Profissões que cada personagem possui, em uma tripulação é necessário estar bem determinada as funções inerentes a cada tripulante em relação ao navio, junto com as interações de comando e funções especializadas para o funcionamento do navio. Reduzindo possíveis conflitos de decisões e dinamizando as ações em casos de emergência, uma vez que cada um sabe seu papel.


As funções são divididas em três grupos: **Comando**, **Combate** e **Manutenção**. Dependendo do tamanho do navio, o número necessário de tripulantes com funções pode mudar, esse número está presente no **Capítulo 14**.

COMANDO

As funções de Comando, normalmente, são atribuídas ao capitão e ao seu imediato, porém, conforme a tripulação aumenta, duas pessoas não serão suficientes para comandar tudo. Criando assim os comandantes. Esses comandantes recebem um título de comando quando possuem seu próprio navio, o mais comum é “Comandante de Divisão”.

Capitão: É o responsável pela tripulação e aquele com maior autoridade. As ordens de um capitão podem ser discutidas, mas nunca desobedecidas. O capitão tem em suas costas o peso da vida de seus companheiros e cada decisão deve ser tomada com isso em mente, junto a isso, existe uma ligação forte com seus companheiros e subordinados o que proporciona uma grande ajuda a seus atos, sendo colaborações físicas ou mentais. O capitão pode usar duas habilidades em seus homens:

 **Peso do Mundo:** O capitão pode jogar novamente qualquer jogada 2 vezes ao dia, desde que haja pelo menos 1 membro da tripulação perto ou que a ação seja diretamente relacionada ao bem da tripulação, recuperando essa habilidade após um descanso longo.

 **Ordem do Capitão:** O capitão pode ordenar a um ou mais de seus tripulantes, que possam lhe ouvir, a cumprirem uma ordem. Durante 1 minuto, todos os que foram ordenados recebem vantagem em todas as suas jogadas, para cumprir essa ordem. Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1 semana.

Imediato: O segundo em comando do navio. É o personagem com a opinião mais relevante para o capitão e seu braço direito, quando o mesmo não estiver presente, ou caso o bando seja separado, o imediato é quem dá as ordens. Caso o capitão esteja inconsciente ou não esteja presente o imediato pode usar a habilidade “Peso do Mundo”, 1 vez no dia.

Comandantes: Quando se vê necessário que haja um maior controle da tripulação, pelo seu número abundante. São criados os comandantes, podem receber funções específicas, como comandante do grupo de infiltração, infantaria, defesa ou não. Comandantes são como capitães para suas tropas, mas, não possuem maior autoridade que o capitão ou seu imediato.

MANUTENÇÃO

As funções de manutenção têm como objetivo o funcionamento do navio e o bem-estar da tripulação, sem efetivo o suficiente nessas funções torna-se impossível a navegação.

Cozinheiro Ajudante: Conforme a tripulação aumenta, um só cozinheiro não conseguirá sustentar uma tripulação inteira, tornando necessário o uso de auxiliares na cozinha.

Criado-de-Bordo: São os tripulantes responsáveis por manter o navio limpo e fazer trabalhos braçais. Atribuição dada aos tripulantes recém-chegados.

Mecânico: Conserta, vigia e mantém funcionando as engrenagens e quaisquer outros mecanismos mais complexos do navio.

Mestre do Navio: Responsável por gerenciar as funções mais específicas do navio, ordenando e fiscalizando os tripulantes novatos, existem mestres para limpeza, cozinha, velas, cordas e quaisquer outros afazeres que mereçam uma atenção específica.

Monitor: Responsável por determinar e fiscalizar os tripulantes responsáveis pela vigia 24 horas do navio.

Rapaz da Pólvora: São os tripulantes responsáveis em manter os canhões em condição de uso e avisar quando os estoques de pólvora e munição estiverem acabando. Atribuição dada aos tripulantes novatos.

Sentinela: São os tripulantes responsáveis pela vigia do navio. Atribuição dada aos que já estão há algum tempo no navio.

COMBATE

As funções de combate são voltadas inteiramente para batalhas, infiltrações e artilharia. Inicialmente são comandadas pelo capitão. Quando seu número atinge uma quantidade elevada, são separados e liderados por comandantes.

Atiradores: São os tripulantes que dão suporte aos combatentes, de longe.

Combatentes: São os tripulantes responsáveis pelas batalhas.

Homem das Armas: O atirador principal do navio, tem a responsabilidade de conhecer plenamente os canhões, seu alcance e manuseio, além de verificar se estão com a manutenção em dia. Recebe +2 em jogadas de ataque com os canhões do navio.

EXERCENDO MAIS DE UMA FUNÇÃO

Normalmente, todos os piratas que tiverem apenas 1 função são cogitados como combatentes, independente da função. É comum os piratas recém-chegados exercerem mais de uma função, geralmente são funções simples de manutenção, quando isso ocorre, o pirata não será incluído no efetivo de combate.

Não é possível um mesmo pirata trabalhar em mais de três funções de qualquer umas das 3 categorias e só pode ter 1 função de comando. Quando um pirata exercer 2 funções de qualquer uma das 3 categorias, durante seu tempo de viagem no navio, **ele não poderá fazer treinamentos**; e ao exercer 3 funções, **ele não poderá exercer sua profissão**.

NAVEGANDO COM POUCO EFETIVO

Não existe um bando pirata sem um capitão, assim como, não existe um capitão sem uma tripulação. Todas as funções são importantes para um grupo, porém uma tripulação raramente começa operando com membros suficientes para uma aventura. Nesses casos os piratas devem se desdobrar em várias funções para que a navegação ocorra sem problemas.

A quantidade mínima e recomendada de piratas para operar e navegar um navio depende do tamanho de cada navio. Não é possível navegar em uma quantidade inferior à mínima. Caso a tripulação não tenha o número necessário para atender a quantidade recomendada em cada função do navio a tripulação está com a condição de “Skeleton Crew”.

SKELETON CREW

Nesta condição, o Mestre não irá considerar nada que não seja previamente especificado pelos jogadores nas funções do navio que não atenderem o número recomendado de piratas. Por exemplo, caso um navio não atenda a quantidade recomendada de 8 piratas para a limpeza e, antes do término da viagem os jogadores não relatarem ao Mestre que fizeram a limpeza, o mestre atribuirá as penalidades de não fazer a limpeza.

13.3 RECOMPENSAS

A imponência de um pirata e a primeira impressão de sua força são geralmente ditados pela recompensa que a Marinha colocou pela sua cabeça. Portanto, quanto maior o número, mais fama e respeito os piratas referidos recebem. Conforme os piratas realizam seus feitos, a Marinha se mobiliza para capturá-lo, uma das medidas tomadas é aumentar sua recompensa, proporcionalmente à sua ameaça.

BENEFÍCIOS

Conforme sua recompensa aumenta, sua influência no submundo, capacidade de intimidar e fama também crescem. Isso facilita seu acesso ao Mercado Negro e melhora a motivação da tripulação.

Nível de Desafio da Tripulação Por Recompensa			
Recompensa	Acesso ao Mercado Negro	Nível de Desafio	Reconhecimento
฿ 10.000.000	Salão Principal	1/8	Toda a Marinha
฿ 30.000.000	Nível 1	1/4	Terra Natal
฿ 50.000.000	Nível 2	1/2	Blue de Origem
฿ 100.000.000	Nível 3	1	Todos os Blues
฿ 300.000.000	Ala C	2	Paradise
฿ 500.000.000	Ala B	3	Possível convite a ser Shichibukai
฿ 700.000.000	Ala A	4	Novo Mundo
฿ 2.000.000.000	Ala S	5	Possível reconhecimento como Yonkou

Acesso ao Mercado Negro: Conforme a fama cresce, aumenta a permissão de entrar nas salas mais restritas do Mercado Negro.

Nível de Desafio da Tripulação: Para o capitão do navio, o nível de influência impulsiona a motivação do seu bando e o interesse de novos piratas mais fortes entrarem no seu bando, aumentando o poder de sua tripulação de acordo com sua recompensa.

Reconhecimento: Facilita alguns tipos de interação com outros piratas e cidadãos normais, mesmo a Marinha será mais cuidadosa em lidar com um pirata muito procurado.

Pode gerar um convite a ser Shichibukai após recompensas elevadas, talvez até o reconhecimento como um dos Yonkou.

MALEFÍCIOS

Conforme o nível da sua fama aumenta, piratas e caçadores de recompensas com sede de fama e dinheiro, buscando reconhecimento às suas custas, se tornarão cada vez mais comuns. Da mesma forma, a Marinha também usará métodos cada vez mais condizentes com a sua ameaça.

13.4 COMBATES DE TRIPULAÇÃO

Quando o grupo possui uma grande tripulação e cargos de comando, não serão todas as batalhas que exigirão que eles estejam presentes. Também pode ocorrer de seus homens serem surpreendidos pela Marinha, durante uma missão que não envolvia um combate. Para essas situações, este sistema de batalhas pode ser usado para facilitar o entendimento de qual lado está em vantagem durante uma guerra em que os jogadores, não necessariamente, estejam envolvidos diretamente.

Como uma forma alternativa, o jogador pode participar da batalha, porém, só é narrado o resultado da batalha. Desta forma, o jogador pode ter sido vitorioso e retornar com toda a glória e os espólios da batalha ou em caso de derrota, ele pode retornar ferido ou até mesmo, ter sido capturado.

Desta forma, o Mestre pode querer usar este sistema para decidir os vitoriosos de batalhas envolvendo um grande número de pessoas. Este é um método simples que utiliza algumas informações para sintetizar um resultado mais plausível.

FORÇAS

Dentro de uma batalha existem, no mínimo, dois lados. Esses lados são chamados de “Forças” e são representados de acordo com o poder e influência que possuem. As forças mais comuns são:

VILA

Membros (População): cerca de 200.

Defesa: cerca de 6 policiais.

Nível de Desafio: em média 1/2; Habitante (ND 2).

VILA GRANDE

Membros (População): cerca de 500.

Defesa: cerca de 12 policiais.

Nível de Desafio: em média 1/2; Habitante (ND 2).

NAVIO PIRATA

Membros (Tripulação): cerca de 50.

Defesa: cerca de 5 canhões; cerca de 40 combatentes.

Nível de Desafio: em média 3; Capitão (ND 8).

NAVIO MARINHA

Membros (Tripulação): cerca de 100.

Defesa: cerca de 7 canhões; cerca de 80 combatentes.

Nível de Desafio: em média 3; Capitão (ND 12).

CIDADE

Membros (População): cerca de 5.000.

Defesa: cerca de 150 marinheiros e policiais.

Nível de Desafio: em média 2; Tenente-Comandante (ND 8).

FROTA PIRATA

Navios: cerca de 5.

Membros (Tripulação): cerca de 300.

Defesa: cerca de 25 canhões; cerca de 270 combatentes.

Nível de Desafio: em média 3; Capitão (ND 12).

FROTA DA MARINHA

Navios: cerca de 6.

Membros (Tripulação): cerca de 600.

Defesa: cerca de 42 canhões; cerca de 480 combatentes.

Nível de Desafio: em média 3; Comodoro (ND 14).

CIDADE GRANDE

Membros (População): cerca de 6.000.

Defesa: cerca de 800 marinheiros e policiais.

Nível de Desafio: em média 3; Capitão (ND 12).

QUARTEL DA MARINHA (BLUES)

Membros (marinheiros): cerca de 1.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 15 canhões; cerca de 800 combatentes.

Nível de Desafio: em média 4; Comodoro (ND 14).

REINO

Membros (População): cerca de 10.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 30 canhões; cerca de 1.000 marinheiros, policiais e guardas.

Nível de Desafio: em média 3; Guarda (ND 12).

GRANDE FROTA DA MARINHA

Navios: cerca de 15 navios.

Membros (Tripulação): cerca de 1.500.

Defesa: cerca de 90 canhões; cerca de 1.200 combatentes.

Nível de Desafio: em média 4; Contra-Almirante (ND 16).

REINO GRANDE

Membros (População): cerca de 25.000 habitantes.

Defesa: um grande muro; cerca de 60 canhões; cerca de 3.000 marinheiros, policiais e guardas.

Nível de Desafio: em média 3; Guarda (ND 18).

QUARTEL DA MARINHA (PARADISE)

Membros (marinheiros): cerca de 5.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 30 canhões; cerca de 4.000 combatentes.

Nível de Desafio: em média 6; Vice-Almirante (ND 18).

GRANDE FROTA PIRATA

Navios: cerca de 15 navios.

Membros (Tripulação): cerca de 750.

Defesa: cerca de 75 canhões; cerca de 700 combatentes.

Nível de Desafio: em média 5 (ND 18).

QUARTEL DA MARINHA (NOVO MUNDO)

Membros (marinheiros): cerca de 5.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 50 canhões; cerca de 4.000 combatentes.

Nível de Desafio: em média 7; Vice-Almirante (ND 18).

YONKOU (FORA DO TERRITÓRIO)

Navios: cerca de 5 navios.

Membros (Tripulação): cerca de 400.

Defesa: cerca de 50 canhões; cerca de 400 combatentes.

Nível de Desafio: em média 8; Yonkou (ND 20).

YONKOU (DENTRO DO TERRITÓRIO)

Membros (Piratas): cerca de 5.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 100 canhões;

Nível de Desafio: em média 8; Yonkou (ND 20).

QUARTEL GENERAL DA MARINHA

Membros (marinheiros): Cerca de 6.000.

Defesa: um grande muro; cerca de 50 canhões; cerca de 6.000 combatentes.

Nível de Desafio: em média 7; 3 Almirantes (ND 20), 1 Almirante de Frota (ND 20).

Dentre as Forças os aspectos mais relevantes para o resultado de um confronto são destacados aqui. Seus números são apenas para que sejam usados como uma referência, sendo possível que uma mesma força apresente números diferentes por inúmeros motivos. Em média, os números presentes representam o mínimo que uma força deveria possuir.

Navio: Os navios são fundamentais para uma batalha naval, para ataques a um porto ou cidade portuária e também podem ser usados como ferramentas para defesa de costas. Suas características também são muito importantes, como tipo de madeira e número de canhões.

Membros: Os membros representam aqueles que ocupam, por um certo tempo, ou habitam o local considerado como Força. Isso inclui aqueles que são combatentes e os que não são.

Defesa: A defesa engloba aquilo que é consideravelmente importante para uma batalha, isso, geralmente, inclui a quantidade de combatentes e canhões disponíveis, também se refere caso a Força possua um grande muro, alto e resistente o suficiente para prover grande proteção ao local. Para ser considerado um combatente o indivíduo deve possuir armas e saber usá-las ou ser capaz de combater desarmado. Canhões possuem grande poder destrutivo e são imprescindíveis para abrir buraco em muros e afundar navios.

Nível de Desafio: Este é apenas uma média do quão forte são os combatentes, podendo haver uns mais fortes e outros mais fracos. O Nível de Desafio também especifica quem comanda os combatentes e seu próprio Nível de Desafio entre parênteses.

CENÁRIO

Outro fator muito importante é qual será o palco da batalha. O cenário pode mudar as chances de vitória de um dos lados, caso não estejam devidamente preparados. Os cenários mais comuns são batalhas nos mares ou em terra, onde os jogadores podem estar atacando ou defendendo.

Alto Mar: A batalha pode ocorrer, entre duas ou mais Forças, inteiramente dentro do alto mar.

Terra Firme: A batalha pode ocorrer, entre duas ou mais Forças, inteiramente dentro de terra firme.

Misto: A batalha pode ocorrer, entre duas ou mais Forças, onde há, pelo menos, uma Força no mar e outra em terra.

LADO

O lado em que você está em uma batalha é fundamental para entender o Cenário e as Forças. Dependendo do lado em vocês estão, isso pode fazer a batalha mais vantajosa ou mais mortal.

Por exemplo, se você está defendendo um forte ou um lugar conhecido, isso faz com que você possa lutar com menos homens. Porém, se estiver defendendo um local sem grandes proteções e for pego de surpresa, isso dificulta suas chances de uma vitória.

Alto Mar x Alto Mar: Nesta opção, ambos os lados devem possuir bons navios e o poder de fogo de canhões é muito importante, assim como arpões para restringir o movimento dos navios e alcançá-los.

Terra Firme x Terra Firme: Nesta opção, devem existir exércitos numerosos para tomar um local, canhões são importantes para destruir muros ou para reduzir os exércitos que estão atacando.

Alto Mar x Terra Firme: Nesta opção, todas as peças são importantes, quando se está atacando uma fortaleza a beira do mar ou se protegendo do ataque de navios, deve se ter navios, canhões, exércitos, muros e etc.

Ataque: Um atacante é aquele que está tentando tomar, destruir ou sobrepujar uma Força.

Proteção: Um protetor é aquele que está tentando resistir a ser tomado, destruído ou sobrepujado por outra força.

TESTE DE GUERRA

Em uma batalha, deve ser jogado três vezes o d20 para ambas as Forças e adicionar os modificadores em cada uma das jogadas, que serão explicados mais à frente. Estas jogadas são chamadas de “**Teste de Guerra**”. Desta forma, um Teste de Guerra engloba as três jogadas do d20 com seus modificadores.

A Força vitoriosa é aquela que tiver, no mínimo, os dois maiores números entre todos os 6 resultados. Caso não haja dois resultados maiores ou em um empate, deve ser repetido o Testes de Guerra, até que uma das Forças vença.

Por exemplo, se duas forças se confrontam (“Força A” contra a “Força B”), elas devem fazer o Teste de Guerra. O resultado das 3 rolagens da Força A foram: 32, 25 e 15. Os resultados da Força B foram: 33, 15, 28. Os dois maiores resultados (33 e 32) das 6 rolagens pertencem a ambas as forças e o Teste de Guerra será repetido. Ao repetir o Teste de Guerra, os resultados da Força A são: 25, 28 e 18. Os da Força B são: 29, 30 e 15. Com isso a Força B é o vitorioso da batalha, pois 30 e 29 são os maiores valores do Teste de Guerra.



FORÇAS TRABALHANDO EM CONJUNTO

Quando duas ou mais Forças decidem agir em conjunto, caso o ataque ou defesa seja feito ao mesmo tempo, o Teste de Guerra é feito normalmente pelas Forças envolvidas. A Força que está atacando é quem decide como serão os Testes, caso ambas estejam atacando, quem decide é a que possuir o maior modificador nos Testes. Se duas ou mais Forças escolherem atacar uma única força, a batalha ocorre entre elas, então todas as forças devem fazer testes, independentemente do resultado do primeiro Teste de Guerra.

Por exemplo, em uma batalha existem duas Forças de um lado (Força A e Força B) e três do outro lado (Força X, Força Y e Força Z), se enfrentando. As Forças A e B estão atacando e escolhem atacar juntas a Força X, com o primeiro Teste de Guerra feito entre a Força A e a Força X, o resultado é que a Força A foi vitoriosa, porém, a batalha entre a Força B e a Força X também ocorreu ao mesmo tempo, e o teste deve ser feito da mesma forma, sendo assim, se no resultado do Teste de Guerra da Força X tiver dois números maiores, a Força B também terá sido derrotada.

INFLUÊNCIAS E COMANDANTES EM FORÇAS UNIDAS

Em batalhas que existam forças trabalhando em conjunto, ao mesmo tempo, o modificador do comandante e o modificador da influência se tornam o mesmo para todos que estejam do mesmo lado, sendo considerados os maiores valores entre eles.

MODIFICADORES

De acordo com o Cenário (Alto Mar, Terra Firme ou Misto) e o Lado (Ataque e Proteção) é possível determinar os modificadores a partir das informações das Forças, como sua defesa (canhões e combatentes), navios (números e canhões), entre outras.

Os modificadores são aplicados a todas as Forças envolvidas, quando elas são comparadas, e eles aumentam ou diminuem a chance de vitória.

COMANDANTES

São aqueles que comandam e criam as estratégias de combate, além disso, inspiram e encorajam as tropas por sua força ou experiência. Ao comparar com o ND do comandante da Força inimiga, o Mestre atribui um modificador para o Teste de Guerra.

Nível de Desafio: De acordo com a diferença de ND entre os comandantes, presente na tabela “Os Comandantes”, são atribuídos modificadores, de forma positiva e negativa, para as jogadas de todas as forças em conflito. Por exemplo, se duas forças se enfrentam (Força A contra Força B) e cada uma das forças tem um comandante (Força A com um comandante ND 8 e a Força B com um comandante ND 6). O Teste de Guerra da Força A recebe +1 e o da Força B recebe -1, por causa da diferença de ND.

Influência: Caso o comandante esteja representando uma grande figura do mundo, de forma direta, ou que haja grande possibilidade de que essa figura venha a aparecer ou atacar de volta quem atacar seus representantes, por exemplo, um comandante de um Yonkou ou uma frota onde tem a presença de um Almirante. Nestes casos, adicione modificadores ao teste de Guerra, de acordo com a tabela “Os Comandantes”.

Os Comandantes					
Nível de Desafio	Menor por 4	Menor por 2	Igual	Maior por 2	Maior por 4
	-3	-1	0	+1	+3
Influência	Almirante	Almirante de Frota	Shichibukai	Supernova	Yonkou
	+3	+3	+2	+1	+3

JOGADORES COMO COMANDANTES

Caso um jogador decida que seu personagem vai comandar uma dessas batalhas, o Mestre pode converter o nível do jogador para um Nível de Desafio, de acordo com a tabela “Níveis Correspondentes” e manter o cálculo do Teste de Guerra normalmente.

Durante o tempo em que o personagem estiver envolvido na batalha, o jogador perde o seu controle e deve aguardar até que a batalha termine.

Níveis Correspondentes	
Nível de Desafio	Nível do Jogador
1/4	1
1/2	2
1	3
2	4
3	5
4	6 e 7
5	8 e 9
6	10 e 11
7	12
8	13 e 14
9	15 e 16
10	17 e 18
11	19
12	20

TROPAS

As tropas são a quantidade de combatentes que uma Força dispõe, a tabela utilizada para os modificadores junto à importância de cada fator em uma batalha varia de acordo com a natureza do cenário.

Nível de Desafio: Níveis de Desafio maiores garantem que todas as ações feitas na batalha sejam melhor executadas.

Quantidade de Homens: O contingente de cada Força é muito importante, porém, quando o cenário envolve o alto mar, a quantidade de homens tem sua importância reduzida pelos canhões e navios.

Muro: Um muro forte e grande é essencial para a defesa de um local, impede o avanço das tropas, e mesmo quando destruído, restringe o acesso dos combatentes pelo buraco criado.

Canhões: Canhões são muito eficazes, tanto para a defesa quanto para o ataque, são capazes de abrir buracos em muros e reduzir severamente os inimigos com apenas alguns acertos.

Tropas Atacando ou Defendendo (Alto Mar x Alto Mar)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-3	-1	0	+1	+3
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

Tropas Atacando (Terra Firme x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-5	-2	0	+2	+5
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

Tropas Defendendo (Terra Firme x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-5	-1	0	+1	+5
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				
Muro	Adicione +5 ao modificador				

Tropas Atacando o Mar (Alto Mar x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-3	-1	0	+1	+3
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

Tropas Defendendo o Mar (Alto Mar x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-3	-1	0	+1	+3
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

Tropas Atacando a Terra (Alto Mar x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-3	-1	0	+1	+3
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

Tropas Defendendo a Terra (Alto Mar x Terra Firme)					
Quantidade de Homens	Menor que a Metade	Maior que a Metade	Igual	Menor que o Dobro	Maior que o Dobro
	-3	-1	0	+1	+3
Nível de Desafio	Adicione o modificador com o mesmo número do Nível de Desafio médio dos combatentes				
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 6 canhões				

NAVIOS

Navios são fundamentais em batalhas marítimas e possuem grande poder de fogo. Ao lutar contra outros navios todas as suas características são importantes, mas, ao atacar terra algumas são desconsideradas.

Quantidade de Navios: Cada navio que esteja na batalha aumenta o modificador de um Teste de Guerra de acordo com suas características, tanto em uma batalha de navios quanto de navios contra Forças em terra firme. Por exemplo, se um navio recebe +1 pela resistência, +1 pelo tamanho, +1 pelos canhões e +3 pela velocidade, esse navio aumenta +6 no modificador e, se houver outro igual, esse outro aumenta +6 também.

Canhões: São o principal poder de fogo em uma batalha naval, são capazes de abrir buracos em muros e reduzir severamente os inimigos com apenas alguns acertos.

Resistência: Fator decisivo na durabilidade dos navios, para que possam resistir mais tempo em uma batalha.

Tamanho: O tamanho possibilita que o navio tenha mais alcance e que seja mais difícil que outros navios os interceptem.

Velocidade: Característica imprescindível para que haja o controle do campo de batalha, em um combate marítimo entre navios.

Navios Contra Navios					
Quantidade de Navios	Cada navio adiciona no modificador a soma das suas características abaixo				
Resistência	Cedro	Carvalho	Cerejeira	Adam	Fortificado
	0	+1	+2	+5	+1
Tamanho	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Colossal
	0	+1	+1	+2	+3
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 3 canhões				
Velocidade	Para cada 3 nós (6 km/h), sem contar com a corrente, adicione +1 ao modificador				

Navios Contra Terra Firme					
Quantidade de Navios	Cada navio adiciona no modificador a soma das suas características abaixo				
Resistência	Cedro	Carvalho	Cerejeira	Adam	Fortificado
	0	+1	+2	+5	+1
Canhões	Adicione +1 ao modificador para cada 3 canhões				

RESULTADO

Toda vitória é uma boa notícia, entretanto, algumas custam muito caro. Após uma batalha, o resultado pode ser ruim mesmo em uma vitória, o objetivo é cumprido, porém há muitas perdas. Em uma derrota, apesar da falha ainda pode haver chances de recomeçar ou tudo pode ter sido perdido.

Ao jogar os dados em um Teste de Guerra, dependendo de o resultado ter sido uma vitória ou uma derrota, compare o melhor resultado do vencedor e do perdedor e veja qual a diferença entre eles. De acordo com o resultado, você deve reduzir o número de combatentes e navios envolvidos pela porcentagem referente.

Por exemplo, se a Força A ganhou da Força B em um Teste de Guerra e o melhor resultado dos três d20 jogados da Força A foi um 35 e o melhor resultado da Força B foi 31. Neste caso, a Força A teve uma “Vitória Por Pouco” e perdeu 35% dos seus recursos, e a Força B teve uma “Derrota Por Pouco”, perdendo 50% de seus recursos.

Derrota Por Pouco: Seu maior dado teve uma diferença de 1 até 5. Você perdeu 50% dos seus combatentes e navios.

Derrota: Seu maior dado teve uma diferença de 6 até 14. Você perdeu 75% dos seus combatentes e navios.

Grande Derrota: Seu maior dado teve uma diferença de 15 ou mais. Você perdeu 90% dos seus combatentes e navios.

Vitória Por Pouco: Seu maior dado teve uma diferença de 1 até 5. Você perdeu 35% dos seus combatentes e navios.

Vitória: Seu maior dado teve uma diferença de 6 até 14. Você perdeu 15% dos seus combatentes e navios.

Grande Vitória: Seu maior dado teve uma diferença de 15 ou mais. Você perdeu somente 5% dos seus combatentes e navios.

SORTE GRANDE

Mesmo em batalha que parecem perdidas, a mão do destino pode interferir e garantir uma vitória inexplicável. Um desastre natural, como um maremoto ou um tufão, pode ter aparecido, uma doença grave se espalhou na tropa inimiga ou por qualquer outro motivo suas Forças foram capazes de lutar ou resistir um combate que parecia impossível ou vencer tranquilamente uma disputa acirrada.

Em qualquer Teste de Guerra que você fizer, se em duas das três jogadas o resultado for um 20 “natural”, você ganha como uma **Grande Vitória**.

13.5 TÍTULOS

Piratas podem ser extremamente poderosos e ter feitos inimagináveis, porém, mesmo dentre os mais extraordinários existem dois grupos de piratas que são conhecidos e temidos em todos os mares.

São eles os Shichibukai, 7 grandes piratas aos serviços do Governo Mundial, e os Yonkou, os 4 piratas mais poderosos dentre todos os mares, que são considerados, individualmente, um risco a todo o mundo.

Existe ainda o título dos Supernovas, concedido exclusivamente aos piratas novatos mais promissores de cada geração.

SUPERNOVA

Quaisquer piratas novatos que conseguem receber uma recompensa acima de $\text{B} 100.000.000$ antes de entrar no Novo Mundo são considerados impressionantes, já que isso afirma que o pirata cometeu atos criminosos de graus catastróficos no início de sua carreira e a tendência é que se torne cada vez mais terrível.

No entanto, uma vez chegando na segunda metade na Grand Line, mesmo recompensas de $\text{B} 300.000.000$ são consideradas medíocres.

Piratas considerados Supernovas recebem vantagem em Testes de Resistência de Espírito. Aumenta em 1 o Nível de Desafio da sua tripulação e pode acumular com os aumentos no Nível de Desafio ao se tornar um Shichibukai ou Yonkou.

OUKA SHICHIBUKAI

Ao se tornar um dos 7 Shichibukai, a Marinha perdoa seus crimes passados, sua recompensa e a de sua tripulação são paralisadas e revogadas. Como os Shichibukai não são mais criminosos, eles podem ganhar dinheiro através de negócios legítimos, bem como a caça de recompensas ou ser reconhecido como governante de algum lugar.

Se tornando aliado do Governo Mundial, não necessariamente sendo obrigado a seguir todas as suas ordens completamente, porém, devendo comparecer quando chamado pelo Governo Mundial e atacar os alvos estipulados. Só estando autorizado a atacar livremente outros piratas e também deve pagar para o Governo Mundial um décimo dos tesouros saqueados.

Cada um dos membros dos Shichibukai também deve ter habilidades de intimidação forte e uma representação temível. Além disso, um membro dos Shichibukai não pode ser derrotado. Caso isso ocorra, e outros piratas tenham conhecimento amplo sobre uma derrota, o Governo Mundial revoga seu título e manda a Marinha ou outro Shichibukai mata-lo.

Aumenta em 2 o Nível de Desafio da sua tripulação. Sua presença no mundo se torna extremamente influente, seu nome e o dos principais membros da sua tripulação se tornam conhecidos em todo o mundo, mesmo nas partes mais remotas.

YONKOU

São os quatro capitães piratas mais infames e poderosos do mundo, de acordo com o Governo Mundial, mas não são nem aliados nem inimigos uns dos outros, preferem permanecer autônomos na maioria das circunstâncias e em seus próprios territórios.

Sua presença no mundo se torna extremamente influente, seu nome e o dos principais membros da sua tripulação se tornam conhecidos em todo o mundo, mesmo nas partes mais remotas, podendo causar guerras de proporções mundiais facilmente.

Ao se tornar um dos Yonkou, aumenta em 3 o Nível de Desafio da sua tripulação. Pode receber pedidos de proteção de países, reinos, ilhas ou arquipélagos que estejam sofrendo com ataques ou ameaçadas.

Um dos maiores trunfos de um Yonkou é o poder da sua tripulação. Com isso, o capitão e até 3 comandantes recebem vantagem em Testes de Resistência de Espírito.

Aumento no Nível de Desafio da Tripulação	
Título	Nível de Desafio
Supernova	+1
Shichibukai	+2
Yonkou	+3



CAPÍTULO 14

EMBARCAÇÕES



“Eu gostaria de ter levado vocês um pouco mais longe.”

— Going Merry

No mundo de ONE PIECE é possível lutar não apenas com punhos e espadas, mas também com canhões! Para sobreviver em épicas batalhas navais, é necessário conhecer os mares, as embarcações e suas funções.

14.1 O NAVIO

Um navio é uma construção criada para navegar os mares, seu material mais abundante é a madeira. A parte dianteira de um navio é chamada **proa**, e a parte traseira é a **popa**. O lado esquerdo de um navio é o **bombordo**, e o lado direito é o **estibordo**. O corpo ou estrutura do navio é chamado de **casco**.

A **quilha** é como a “espinha dorsal” do navio: é uma viga central que percorre toda a sua parte inferior, desde a proa até a popa. Ela o impede de tombar para um lado ou para o outro. O **convés** é o primeiro piso do navio, seria como a cobertura de um prédio, os **deques** de um navio são como os andares de uma casa. Navios maiores geralmente possuem vários deques. Os dormitórios de tripulantes, as salas de máquinas e de controle e os espaços para cargas frequentemente ocupam deques diferentes.

Um motor, situado dentro do navio, fornece energia para os hélices, localizado na parte traseira. Os hélices impulsionam o navio pela água. O leme, também situado na parte traseira, ajuda a determinar a direção em que o navio avança. Quando o navio está parado, uma âncora pesada de metal é jogada na água, impedindo o navio de sair do lugar.

PARTES DE UM NAVIO

Assim como os atributos de um jogador, cada embarcação terá um conjunto de atributos definidos por seus diferentes elementos, que caracterizam sua qualidade, as principais são:

ESTRUTURA

Impacta diretamente em sua capacidade de carga, tripulantes, canhões e na sua quantidade de Pontos de Vida. Em caso de navios com proporções e especificações diferentes das apresentadas na tabela “Características Gerais” o Mestre determinará suas características.

CARACTERÍSTICAS GERAIS							
Navio	Dimensão (Metros) L x C x A	Deques	Redução de Velocidade	Cômodos	Tripulantes	Canhões	Pontos de vida
Pequeno	6 x 15 x 18	1	-	Até 4	Até 20	Até 3	150
Médio	15 x 36 x 39	2	- 5 nós (10 km/h)	Até 10	Até 50	Até 10	300
Grande	24 x 51 x 54	3	- 10 nós (20 km/h)	Até 26	Até 130	Até 15	500
Enorme	36 x 72 x 75	4	- 20 nós (40 km/h)	Até 48	Até 240	Até 25	750
Colossal	48 x 120 x 90	5	- 30 nós (60 km/h)	Até 90	Até 450	Até 45	1.000

CONSTRUINDO UM NAVIO

A construção de um navio só pode ser feita por carpinteiros, podendo ser aperfeiçoado por um cientista. Dependendo do tamanho do navio desejado, devem ser obedecidas certas regras na construção, junto com o cumprimento dos requisitos necessários.

REQUISITOS MÍNIMOS					
Navio	Madeira	Mastro	Fortificação	Leme	Construção
Pequeno	200 peças	2	10 peças	Tora	12 dias
Médio	300 peças	2	15 peças	Tora	18 dias
Grande	500 peças	2	25 peças	Circular	25 dias
Enorme	600 peças	3	30 peças	Circular	30 dias
Colossal	800 peças	4	40 peças	Circular	40 dias

CÔMODOS

Um navio possui diversos cômodos, porém, alguns geram benefícios concretos para os tripulantes. Cada cômodo pode acomodar até 10 tripulantes para a utilização das mais diversas atividades. Apenas um **carpinteiro** pode mobilhar e preparar um cômodo, que pode ser da tripulação ou um contratado pela quantidade de dias necessários.

Esses cômodos possuem despesas semanais, o que faz com que as atividades nos cômodos sempre tenham tudo que é necessário para o desempenho das atividades em suas acomodações. Por exemplo, na enfermaria, sempre haveriam materiais de esterilização, panos limpos, algodão e afins. Quando não é possível arcar com suas despesas, o cômodo perde seus benefícios.

APOSENTO DO CAPITÃO					
Descrição	Cômodo exclusivo do capitão, onde ele descansa e são discutidos os assuntos mais importantes.				
Benefício	Testes de Habilidade e Resistência de Espírito do capitão do navio recebem vantagem quando ele estiver neste cômodo.				
Custo	₹ 150.000	Tempo de Construção	1 dia	Despesas Semanais	₹ 10.000

BIBLIOTECA					
Descrição	Cômodo do navio para organizar uma grande quantidade de livros, cartas, jornais e mapas.				
Benefício	Cartas e mapas demoram metade do tempo para serem feitas. Qualquer Teste de Perícia ou Perícia Especial de Sabedoria que tenha sido feito por arqueólogos, caçadores de recompensas e navegadores, após uma pesquisa neste cômodo, recebem vantagem.				
Custo	ℳ 200.000	Tempo de Construção	3 dias	Despesas Semanais	ℳ 25.000

CELA					
Descrição	Cômodo de detenção com alto grau de segurança, para prisioneiros ou tripulantes que inflijam as regras. Celas comportam até 5 criaturas Médias.				
Benefício	Não é necessário ter um tripulante para vigiar os presos. Mesmo em caso de fuga, o prisioneiro deve passar em um Teste de Habilidade de Destreza (Furtividade) CD 25.				
Custo	ℳ 220.000	Tempo de Construção	1 dia	Despesas Semanais	ℳ 5.000

COZINHA					
Descrição	Cômodo para o preparo dos alimentos, também pode ser usado como refeitório.				
Benefício	Navios com cozinha aumentam em 5 sua capacidade máxima de tripulantes.				
Custo	ℳ 300.000	Tempo de Construção	3 dias	Despesas Semanais	ℳ 25.000

DISPENZA					
Descrição	Cômodo projetado de maneira especial, limpo e protegido de humidade, destinado a armazenagem e conservação de alimentos.				
Benefício	Alimentos guardados em uma dispensa levam o dobro do tempo para estragar.				
Custo	ℳ 150.000	Tempo de Construção	1 dia	Despesas Semanais	ℳ 10.000

DORMITÓRIO					
Descrição	Cômodo afastado de barulhos e com camas confortáveis, onde é possível dormir com mais tranquilidade. Cada dormitório comporta até 5 tripulantes.				
Benefício	Toda criatura que repousar em um dormitório diminui em 2 horas o tempo necessário para um descanso longo.				
Custo	ℳ 100.000	Tempo de Construção	2 dias	Despesas Semanais	ℳ 10.000

ENFERMARIA					
Descrição	Cômodo higienizado e projetado para que um médico possa utilizar o máximo de suas habilidades.				
Benefício	Todos os Testes de Perícia ou Perícia Especial de Sabedoria para tratamento de feridas, feitos por um médico, e todos os Testes de Resistência de Constituição, feitos por um paciente, recebem vantagem, quando são feitos dentro deste cômodo.				
Custo	ℳ 350.000	Tempo de Construção	3 dias	Despesas Semanais	ℳ 40.000

LABORATÓRIO					
Descrição	Cômodo de pesquisa e armazenagem para médicos e cientistas.				
Benefício	Todos os Testes de Perícia ou Perícia Especial de Sabedoria feitos por um médico ou cientista recebem vantagem, quando feitos dentro deste cômodo.				
Custo	ℳ 400.000	Tempo de Construção	4 dias	Despesas Semanais	ℳ 35.000

REFEITÓRIO					
Descrição	Cômodo onde um grande número de tripulantes pode fazer suas refeições.				
Benefício	O cozinheiro e seus ajudantes podem alimentar 20 tripulantes a mais além de suas capacidades.				
Custo	ℳ 200.000	Tempo de Construção	2 dias	Despesas Semanais	ℳ 15.000

SALA DAS MÁQUINAS					
Descrição	Cômodo obrigatório para o funcionamento de um sistema de motor.				
Benefício	Permite que o navio possa ter motor a carvão ou motor de combustão.				
Custo	ℳ 500.000	Tempo de Construção	6 dias	Despesas Semanais	ℳ 20.000

SALA DE FERRAMENTAS					
Descrição	Cômodo projetado para facilitar e conter as ferramentas necessárias para trabalhos manuais, criações e invenções.				
Benefício	Todos os Testes de Perícia ou Perícia Especial de Sabedoria e Destreza de carpinteiros e cientistas recebem vantagem, quando feitos dentro deste cômodo.				
Custo	ℳ 200.000	Tempo de Construção	2 dias	Despesas Semanais	ℳ 15.000

SALA DE TREINAMENTO					
Descrição	Cômodo amplo e resistente onde os tripulantes podem se exercitar e treinar suas habilidades, ocupa no mínimo o tamanho de 3 cômodos.				
Benefício	Quando um navio possui este cômodo todos os tripulantes aumentam seu Nível de Desafio em 1. Cada 1 dia treinado neste cômodo é contado como 2, quando um tripulante estiver fazendo um Treinamento Geral ou Treinamento com Arma, presente no Capítulo 7 . Mas apenas um tripulante pode treinar por vez.				
Custo	₺ 450.000	Tempo de Construção	3 dias	Despesas Semanais	₺ 30.000

SALA DO TESOIRO					
Descrição	O cômodo mais seguro do navio, onde são colocados todos os tipos de tesouros ou objetos de valor.				
Benefício	Só é possível abrir este cômodo usando duas chaves que, normalmente, ficam com o capitão e seu imediato. Qualquer outro meio pode danificar o tesouro.				
Custo	₺ 600.000	Tempo de Construção	4 dias	Despesas Semanais	₺ 10.000

MANEJO

É o conjunto de mecanismos que auxiliam no movimento e velocidade do navio. São elas: Velas, motor, mastro e leme.

ÂNCORA		
Descrição: Utilizada para impedir que a correnteza mova o navio da sua posição, a partir do momento que a âncora se prende ao fundo do mar.		
Preço	Custo de Construção	Tempo de Construção
₺ 800.000	₺ 600.000	3 dias

MASTRO					
Descrição: É uma peça de madeira, grossa e circular, situada sobre a quilha do navio, que se destina a expor as velas ao vento e, muitas vezes, apoiar casas de vigilância. É o mastro que dita o máximo de velas que um navio pode ter.					
Mastro Simples		Mastro Composto		Mastro Múltiplo	
Preço	₺ 100.000	Preço	₺ 120.000	Preço	₺ 160.000
Custo de Construção	₺ 80.000	Custo de Construção	₺ 100.000	Custo de Construção	₺ 120.000
Tempo de Construção	1 dia	Tempo de Construção	1 dia	Tempo de Construção	2 dias

LEME			
Descrição: É a peça de manejo que está diretamente em contato com os navegantes, pode ter o formato de uma roda com apoios em sua circunferência para facilitar o manuseio ou uma tora grossa com possibilidade de movimentos laterais. Serve para conduzir o navio para a direção desejada.			
Tora: Consegue direcionar navios pequenos e médios, acima disso, em momentos de correnteza muito fortes, existe uma possibilidade de quebra. Sempre que o Mestre achar necessário ele pode pedir a quem estiver navegando que jogue o d20, em um resultado 5 ou menor a tora quebra e não é mais possível direcionar o navio com ela.			
Circular: Consegue direcionar navios pequenos, médios, grandes, enormes e colossais.			
Leme Tora		Leme Circular	
Preço	₺ 50.000	Preço	₺ 70.000
Custo de Construção	₺ 35.000	Custo de Construção	₺ 55.000
Tempo de Construção	2 horas	Tempo de Construção	5 horas

MOTOR			
Descrição: Um conjunto de arranjos mecânicos que produzem força de movimento a partir da queima de um combustível. Nem todos os navios possuem movimento proporcionado por um motor, os que possuem devem ceder um cômodo para a sala de máquinas, nesta sala também se localiza os controles. Mais de um motor não adiciona velocidade ao navio, sendo sempre levado em conta o mais potente.			
Carvão: Adiciona 10 nós (20 km/h) no movimento total do navio.			
Combustão: Adiciona 20 nós (40 km/h) no movimento total do navio.			
Motor a Carvão		Motor de Combustão	
Preço	₺ 15.000.000	Preço	₺ 25.000.000
Custo de Construção	₺ 12.800.000	Custo de Construção	₺ 20.000.000
Tempo de Construção	3 dias	Tempo de Construção	5 dias



VELAS					
Descrição: Um grande catalisador da força do vento, que ajuda o navio a se mover, aumentando sua velocidade. É composto por tecidos e cordas, criando uma barreira para o vento, usando a força dele para movimentar o navio. Deve ser comprada uma vela para cada mastro.					
Vela de Lona (Mastro Simples)		Vela de Linho (Mastro Simples)		Vela de Seda (Mastro Simples)	
Preço	฿ 40.000	Preço	฿ 80.000	Preço	฿ 120.000
Velocidade	+1 nó (2 km/h)	Velocidade	+2 nós (4 km/h)	Velocidade	+3 nós (6 km/h)
Vela de Lona (Mastro Composto)		Vela de Linho (Mastro Composto)		Vela de Seda (Mastro Composto)	
Preço	฿ 160.000	Preço	฿ 200.000	Preço	฿ 240.000
Velocidade	+4 nós (8 km/h)	Velocidade	+5 nós (10 km/h)	Velocidade	+6 nós (12 km/h)
Vela de Lona (Mastro Múltiplo)		Vela de Linho (Mastro Múltiplo)		Vela de Seda (Mastro Múltiplo)	
Preço	฿ 320.000	Preço	฿ 400.000	Preço	฿ 480.000
Velocidade	+8 nós (14 km/h)	Velocidade	+10 nós (20 km/h)	Velocidade	+12 nós (24 km/h)

MADEIRAS

Principal e mais abundante matéria prima do navio. A CR e o Bônus de Resistência (BR) do navio são atribuídos pelo tipo de madeira predominante (80% ou mais) do qual é construído. Apenas carpinteiros são capazes de manipular livremente a madeira.

CEDRO		
Descrição: É a madeira mais fraca que atende os requisitos mínimos para se fazer um navio, aguenta até o mais feroz dos mares, porém, não é recomendado engajar em batalhas marítimas com navios feitos desta madeira.		
Custo	Classe de Resistência	Bônus de Resistência
฿ 30.000 por peça	12	5
CARVALHO		
Descrição: Uma madeira muito resistente contra impactos, a maioria dos navios presentes na Grand Line são deste material.		
Custo	Classe de Resistência	Bônus de Resistência
฿ 80.000 por peça	16	10
CEREJEIRA		
Descrição: A madeira utilizada no navio dos mais poderosos. Usada pela Marinha, pelos Yonkou e pelos Shichibukai. Possuir um navio de tal material é parte fundamental para estar entre os melhores.		
Custo	Classe de Resistência	Bônus de Resistência
฿ 150.000 por peça	18	15
ADAM		
Descrição: A madeira mais resistente encontrada no mundo. Provém da árvore do conhecimento Adam. Sua raridade imensa torna-a altamente valiosa e é considerada um grande tesouro. Ocasionalmente, essa madeira é vendida no Mercado Negro.		
Custo	Classe de Resistência	Bônus de Resistência
฿ 400.000 por peça	22	30

FORTIFICAÇÕES

Além da resistência da madeira, é possível aumentar ainda mais com fortificações de metal. Só podem ser feitas por um cientista.

AÇO	
Descrição: Liga metálica, formada de ferro com carbono, extremamente resistente.	
Custo	Classe de Resistência
฿ 450.000 por peça	Adiciona +2
AÇO TEMPERADO	
Descrição: Após sua liga ser exposto a altas temperaturas e resfriando-o em seguida, o aço adquire uma resistência sem igual.	
Custo	Classe de Resistência
฿ 600.000 por peça	Adiciona +3

PODER DE FOGO

Varia de acordo com o número de canhões ou outros tipos de armas de destruição no navio. O dano causado é igual ao tipo de munição usado em cada ataque, como bolas de chumbo ou bolas explosivas.

CONSTRUÇÃO				
Armas	Preço	Custo de Construção	Tempo de Construção	CD
Canhão Horn	฿ 1.500.000	฿ 1.000.000	10 dias	18
Canhão Parrot	฿ 2.000.000	฿ 1.200.000	10 dias	19
Canhão Morteiro	฿ 3.000.000	฿ 2.000.000	10 dias	20
Lançador de Arpão Grande	฿ 1.200.000	฿ 800.000	10 dias	21

ARMAS DE NAVIO				
Características	Canhão Horn	Canhão Parrot	Canhão Morteiro	Lançador de Arpão
Alcance	90 metros	150 metros	210 metros	120 metros
Bônus de Acerto	+3	+4	+6	+5
Classe de Resistência	14	15	16	15
Pólvora por Disparo	1 pacote	2 pacotes	3 pacotes	-
Disparo por Turno	1	1	2	1
Pontos de Vida	60	70	80	80
Dano	Mesmo da Munição	Mesmo da Munição	Mesmo da Munição	4d10, dano Perfurante

14.2 CARGOS E TRIPULAÇÃO

Dependendo do tamanho de cada navio existe um efetivo “**Mínimo**” de tripulantes em cada função, para que seja possível exercer algumas atividades do navio. Ainda assim, o navio só poderá ser totalmente aproveitado quando houver o número “**Necessário**”.

As regras e detalhes de cada função e como atribuí-las a cada tripulante está presente no **Capítulo 13**.

MANUTENÇÃO DE ACORDO COM O TAMANHO						
Navio	Navegação		Limpeza		Vigilância	
	Mínima	Necessária	Mínima	Necessária	Mínima	Necessária
Pequeno	1	2	1	2	2	4
Médio	2	3	2	3	2	4
Grande	3	5	4	6	5	7
Enorme	7	10	15	20	5	7
Colossal	12	15	30	50	7	10

Navegação: É todo o processo de movimentar o navio. São necessários tripulantes para içar e desdobrar as velas, levantar e abaixar ancoras, recolher e esticar as cordas e manejar o leme. Não é necessário um conhecimento específico para isso podendo ser desempenhada por **qualquer tripulante que não tenha mais de 2 funções**.

Quando a tripulação não tiver o número mínimo, o navio não tem a capacidade de navegar. Quando possuir o mínimo e não possuir o necessário, testes de navegação serão feitos com desvantagem.

Limpeza: Corresponde à arrumação do navio, é executada por tripulantes com a função “**Criado-de-Bordo**”.

Quando a tripulação não tiver a quantidade mínima para a limpeza, a cada 4 dias todos os tripulantes devem fazer um Teste de Constituição CD 18, quem falhar receberá a condição “Doente” e se locomover no navio custará 1,5 metro a mais a cada 1,5 metro percorridos. Quando possuir o mínimo e não possuir o necessário, se locomover no navio custará 1,5 metro a mais a cada 1,5 metro percorridos.

Vigilância: Em cima dos mastros existem casas de vigilância, onde os tripulantes com a função “**Sentinela**” ou “**Monitor**” se revezam para avistar ameaças.

Quando a tripulação não possuir o número mínimo, infiltrações surpresas podem resultar em roubo total dos tesouros e pertences do navio, além de ataques surpresa ocorrerem com frequência. Quando possuir o mínimo e não possuir o necessário, ataques surpresa ocorrerão na falha de um Teste de Habilidade de Espírito (Percepção) CD 18, a cada duas noites.

Artilharia: Não possui um número exato de tripulantes com a função “**Rapaz da Pólvora**” ou “**Homem das Armas**”, depende do número de canhões existentes no navio.

O número mínimo para cada canhão é 1 homem das armas e o número necessário é 1 homem das armas e 1 rapaz da pólvora. Quando não possuir o número mínimo em um canhão, não há como atacar com ele, se possuir o mínimo e não o necessário, o canhão atacará com desvantagem.

Alimentação: Normalmente, o jogador que tenha a profissão cozinheiro se encarrega desta função, porém, conforme a tripulação cresce, apenas um não conseguirá cuidar da compra dos alimentos e de todo o seu preparo. O cozinheiro consegue alimentar até 50 tripulantes, após isso, serão necessários tripulantes com a função “**Cozinheiro Ajudante**”.

Cada ajudante consegue alimentar mais 25. Sendo assim, caso seja uma tripulação de 100, serão necessários 1 cozinheiro e mais 2 ajudantes. Em caso de não existir ajudantes suficientes, a tripulação começará a sofrer as consequências da falta de comida. É imprescindível existir o cômodo “**Cozinha**”.



14.3 MODELOS DE NAVIOS

Em muitas ilhas é possível comprar navios prontos, construídos de forma comercial e seguindo um modelo. Essa é uma boa alternativa para bandos piratas que não possuem um carpinteiro. Todos esses navios vêm com âncora e todos os cômodos vazios.

O grupo pode contratar carpinteiros e cientistas para modificar qualquer parte do navio, adicionar motor, criar fortificações e modificar os cômodos.

NAVIO PEQUENO					
Classe de Resistência: 12		Ataques por Turno: 1		Preço: \$ 10.400.000	
Bônus de Resistência: 5		Velocidade: 2 nós (4 km/h)		Tripulação Mínima: 2	
Pontos de Vida: 150		Movimento: 6 metros por turno		Tripulação Necessária: 3	
Canhão Horn		Alcance: 90 metros		Bônus de Acerto: +3	Quantidade: 1
ESPECIFICAÇÕES					
Fortificação	Não	Madeira	Cedro	Leme	Tora
Motor	Não	Mastro	2 Simples	Vela	Lona
Deques	1	Cômodos	4	Tripulantes	Até 20

NAVIO MÉDIO					
Classe de Resistência: 16		Ataques por Turno: 5		Preço: \$ 33.000.000	
Bônus de Resistência: 10		Velocidade: 5 nós (10 km/h)		Tripulação Mínima: 2	
Pontos de Vida: 300		Movimento: 15 metros por turno		Tripulação Necessária: 4	
Canhão Parrot		Alcance: 150 metros		Bônus de Acerto: +4	Quantidade: 5
ESPECIFICAÇÕES					
Fortificação	Não	Madeira	Carvalho	Leme	Tora
Motor	Não	Mastro	2 Compostos	Vela	Linho
Deques	2	Cômodos	10	Tripulantes	Até 50

NAVIO GRANDE					
Classe de Resistência: 18		Ataques por Turno: 8		Preço: \$ 92.700.000	
Bônus de Resistência: 15		Velocidade: 10 nós (20 km/h)		Tripulação Mínima: 4	
Pontos de Vida: 500		Movimento: 30 metros por turno		Tripulação Necessária: 6	
Canhão Parrot		Alcance: 150 metros		Bônus de Acerto: +4	Quantidade: 7
Lançador de Arpão Grande		Alcance: 120 metros		Bônus de Acerto: +5	Quantidade: 1
ESPECIFICAÇÕES					
Fortificação	Não	Madeira	Cerejeira	Leme	Circular
Motor	Não	Mastro	2 Múltiplos	Vela	Linho
Deques	3	Cômodos	26	Tripulantes	Até 130

NAVIO ENORME					
Classe de Resistência: 18		Ataques por Turno: 19		Preço: \$ 154.800.000	
Bônus de Resistência: 15		Velocidade: 20 nós (40 km/h)		Tripulação Mínima: 9	
Pontos de Vida: 750		Movimento: 60 metros por turno		Tripulação Necessária: 13	
Canhão Parrot		Alcance: 150 metros		Bônus de Acerto: +4	Quantidade: 17
Lançador de Arpão Grande		Alcance: 120 metros		Bônus de Acerto: +5	Quantidade: 2
ESPECIFICAÇÕES					
Fortificação	Não	Madeira	Cerejeira	Leme	Circular
Motor	Carvão	Mastro	3 Múltiplos	Vela	Linho
Deques	4	Cômodos	48	Tripulantes	Até 240

NAVIO COLOSSAL					
Classe de Resistência: 18		Ataques por Turno: 28		Preço: \$ 212.500.000	
Bônus de Resistência: 15		Velocidade: 38 nós (76 km/h)		Tripulação Mínima: 17	
Pontos de Vida: 1.000		Movimento: 114 metros por turno		Tripulação Necessária: 25	
Canhão Parrot		Alcance: 150 metros		Bônus de Acerto: +4	Quantidade: 25
Lançador de Arpão Grande		Alcance: 120 metros		Bônus de Acerto: +5	Quantidade: 3
ESPECIFICAÇÕES					
Fortificação	Não	Madeira	Cerejeira	Leme	Circular
Motor	Combustão	Mastro	4 Múltiplos	Vela	Seda
Deques	5	Cômodos	90	Tripulantes	Até 450

14.4 BATALHA MARÍTIMA

Batalhas navais são parecidas com batalhas normais, contudo, com dimensões descomuns, as diferenças entre ambas são apresentadas abaixo. Batalhas marítimas não impedem que os personagens que não estejam envolvidos diretamente com a navegação e os canhões hajam livremente.

INICIATIVA

O navio entra na ordem de iniciativa junto com todas as criaturas que estejam participando do combate, normalmente. Quando o combate inicia, o capitão de cada navio faz um Teste de Espírito para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. O Mestre pode decidir a ordem se ocorrer um empate entre um navio inimigo e o de um personagem do jogador.

SEU TURNO

No seu turno, você pode se mover a uma distância igual ao deslocamento máximo do navio, realizar uma ação de ataque e uma ação de manobra. Você decide se quer fazer uma manobra primeiro ou realizar sua ação.

MOVIMENTAÇÃO EM COMBATE

Em combate, geralmente, navios estão em constante movimento. A cada rodada, o navio se move a uma distância igual ao seu deslocamento máximo (seu deslocamento mais a correnteza). Uma vez por turno, quem estiver navegando o navio pode mudar sua direção.

Para facilitar a conversão, para cada 0,5 nós (1 km/h) que o navio possuir, em uma rodada de 6 segundos, equivale a 1,5 metro, sendo assim, se um navio tem velocidade máxima de 20 nós (40 km/h), seu deslocamento em uma rodada é igual a 60 metros.

AÇÕES EM COMBATE

Quando você realiza sua ação em seu turno, você pode escolher entre uma das ações apresentadas aqui.

Quando você descreve uma ação que não está detalhada em uma das regras, o Mestre dirá se a ação é possível e que tipo de jogada você deve realizar, se houver, para determinar o sucesso ou fracasso.

Atacar: A ação mais comum para se realizar em combate é a ação “Atacar”. Com essa ação, você realiza uma jogada de ataque com o navio, normalmente, à distância.

Colisão: Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com o navio. Ao se colidir com outro navio, construção, criatura ou outros objetos, possuindo uma velocidade superior a 16 nós (30 km/h), a quantidade de dano recebido é de acordo com a maior categoria de tamanho envolvida na colisão, o navio que possuir a maior CR recebe apenas metade do dano, conforme a tabela “Dano de Colisão”, abaixo:

DANO DE COLISÃO			
Tamanho	Dano	Tamanho	Dano
Pequeno	5d10	Enorme	20d10
Médio	10d10	Colossal	30d10
Grande	15d10	Maior	40d10

REALIZANDO UM ATAQUE

Seja atacando com canhões, arpões ou colidindo com outras estruturas, um ataque tem uma estrutura simples.

1 - Escolha o alvo. Escolha um alvo dentro do alcance do ataque: uma criatura, outro navio, uma estrutura, ou uma ilha.

2 - Determine os modificadores. O Mestre determina se o alvo tem cobertura ou não e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso técnicas e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus na jogada de ataque.

3 - Resolva o ataque. Você realiza uma jogada de ataque. Se acertar, joga o dano, a não ser que um ataque particular tenha regras específicas que digam o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais em adição ou ao invés do dano.

Se houver qualquer dúvida sobre se algo que você faz é um ataque ou não, a regra é simples: se você realiza uma jogada de ataque, então você está realizando um ataque.

JOGADAS DE ATAQUE

Quando você realiza um ataque, sua jogada de ataque determina se o ataque acerta ou erra. Para realizar uma jogada de ataque, jogue um d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o total da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a CR do alvo, o ataque acerta.

Atacando com Canhões: A cada início de turno, o navio pode fazer uma jogada de ataque para cada canhão que o navio possuir (com a quantidade mínima de tripulantes nesta função). Para isso, os canhões devem estar virados para o alvo.

Atacando com Arpão: A cada início de turno, o navio pode fazer uma jogada de ataque para cada lançador de arpão que o navio possuir, diferente dos canhões, eles são móveis e podem ser apontados para qualquer direção. Ao acertar um alvo, ele estará preso ao navio, impossibilitado de escapar, até que uma criatura realize um Teste de Habilidade de Força CD 20 para desprender o arpão.

MODIFICADORES DA JOGADA

Quando um navio realiza uma jogada de ataque, adicione o modificador de Espírito do capitão ou modificador de Destreza do atirador (o que for mais alto) mais o bônus de acerto da arma utilizada.

JOGADAS DE DANO

Cada arma especifica o dano que causa. Se o ataque causar danos em mais de um alvo ao mesmo tempo, jogue o dano uma única vez para todos os alvos.

PONTOS DE VIDA

Pontos de Vida de um navio equivale ao seu estado físico atual, se está ou não conservado. Partes quebradas de um navio influenciam diretamente em seus Pontos de Vida, quanto mais destruído menos Pontos de Vida um navio tem, até que seja consertado por um carpinteiro. A qualquer momento que um navio sofrer danos, esse dano é subtraído de seus Pontos de Vida. A perda de Pontos de Vida não tem efeito nas capacidades do navio de navegar até que ele caia a 0 Pontos de Vida.

Caso não haja nenhum carpinteiro a bordo e seja necessário pagar a outros profissionais, o preço e tempo de conserto são de acordo com a tabela “Consertando o Navio”.

CONSERTANDO O NAVIO			
Estado	Pontos de Vida	Tempo de Reparo	Custo do Conserto
Normal	99% ou menos	5 dias	Até 20% do valor do navio
Danificado	80% ou menos	12 dias	Até 45% do valor do navio
Muito Danificado	50% ou menos	25 dias	Até 75% do valor do navio
Irreparável	24% ou menos	-	-

BÔNUS DE RESISTÊNCIA

Navios são especialmente projetados para serem resistentes e duradouros. Todo dano que um navio receber será reduzido pelo seu bônus de resistência, provido pela madeira dominante. Por exemplo, um navio de madeira de carvalho tem o bônus de resistência 10, caso ele receba 30 de dano em uma colisão, o dano será reduzido em 10, sofrendo apenas 20.

14.5 NAVEGAÇÃO

Os mares são as principais vias de locomoção no mundo de ONE PIECE, sendo praticamente obrigatório se aventurar no mar se quiser ir até uma outra ilha. Os mares podem ser calmos ou avassaladores, criando adversidades até para os mais experientes navegadores.

NAVEGANDO SEM NAVEGADOR

Ao fazer uma viagem pelo mar, é necessário seguir as ordens de um **Navegador**, **Timoneiro** ou **Caçador de Recompensas**, que irá usar seu conhecimento para fazer com que o navio chegue ao destino (regras presentes no **Livro do Mestre**).

Caso, em algum momento, durante a viagem, não haja nenhum tripulante com essas profissões ou não possam dar suas orientações, o Mestre deve rolar 1d4 que representará a quantidade de meses adicionais que a viagem irá se estender até que se chegue ao destino, com quantos testes de “Desastre Natural” o Mestre desejar impor, que serão falhas automáticas. Durante esse período, caso apareça alguém que possa navegar, esse tempo adicional é interrompido e o navio volta a navegar normalmente.

MOVIMENTO

O movimento de um navio é a soma de todas as suas partes, que adicionam movimento, adicionado à correnteza do mar, subtraindo a perda de velocidade por conta do peso do navio.

Quando a correnteza está a favor da direção que o navio navega, adicione a velocidade da corrente marinha. Quando estiver contra, diminua.

CORRENTES MARINHAS

As correntes marinhas são massas de água do oceano com uma mesma direção, podem aumentar ou diminuir a velocidade de um barco dependendo da direção desejada. Correntes marinhas possuem 4 níveis, que são determinados pela força e velocidade que ela proporciona aos navios ao seu favor. Quando um navio navega contra a correnteza, recebe uma redução de sua velocidade determinada pelo nível da corrente marinha.

Nível 0: Uma correnteza inerte que predomina em todo o Calm Belt, sendo impossível navegar em águas com este tipo de correnteza sem algum tipo de motor e sem a presença de grande quantidade de vento.

Nível 1: Correnteza normal.

Nível 2: Correnteza violenta, característica de tempestades, dependendo da intensidade é capaz de mudar a direção do navio contra sua vontade. Normalmente indica a presença de grandes cataclismos próximos.

Nível 3: Presente em grandes desastres naturais, navios que estejam nessas águas não conseguem controlar seu movimento.

CORRENTE MARINHA		
Nível	Velocidade Adicional	Redução de Velocidade
0	-	-
1	8 nós (16 km/h)	5 nós (10 km/h)
2	18 nós (36 km/h)	18 nós (36 km/h)
3	40 nós (80 km/h)	40 nós (80 km/h)

WANTED

Estilo de Combate: _____

Nível/Experiência: _____

Alcunha: _____

Profissão: _____

Raça/Variante: _____

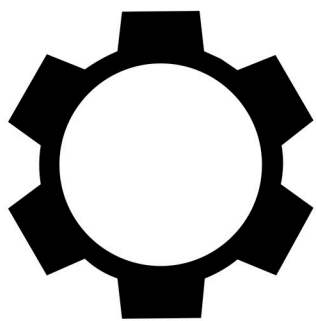
Sonho: _____

Caminho: _____

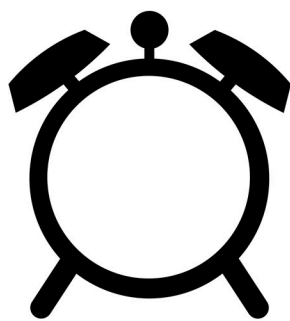
DEAD OR ALIVE

*Kono sakuhin ha fiction dethunode jitsuzaisuru jinbutsu dantai
sonota no soshiki to doitsu no meishou ga gekichu ni toujyou
shitatoshitemo jitsuzai na monotoha issai mukankeideth.*

MARINE



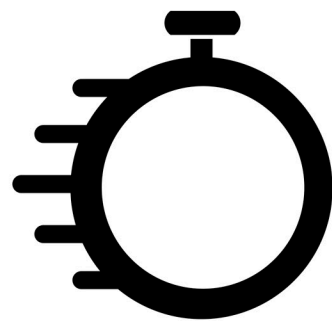
Proficiência



Iniciativa



Classe de Resistência



Deslocamento



Força



Destreza



Constituição



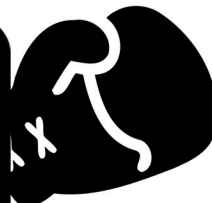
Sabedoria



Espírito

Jogada de Acerto

Jogada de Dano



Jogada de Acerto

Jogada de Dano



- ☐ ___ **Acrobacia (Des)**
- ☐ ___ **Atletismo (For)**
- ☐ ___ **Atuação (Esp)**
- ☐ ___ **Enganação (Esp)**
- ☐ ___ **Furtividade (Des)**
- ☐ ___ **História (Sab)**
- ☐ ___ **Intimidação (Esp)**
- ☐ ___ **Intuição (Esp)**
- ☐ ___ **Investigação (Sab)**
- ☐ ___ **Percepção (Esp)**
- ☐ ___ **Persuasão (Esp)**
- ☐ ___ **Prestidigitação (Des)**
- ☐ ___ **Provocação (Sab)**
- ☐ ___ **Sobrevivência (Sab)**

Perícias

PV Total

PV Atual

- ☐ ___ **Força**
- ☐ ___ **Destreza**
- ☐ ___ **Constituição**
- ☐ ___ **Sabedoria**
- ☐ ___ **Espírito**

Teste de Resistência



Dinheiro

Estilo de Combate

Pontos de Energia							
Pontos Totais:							
1		11		21		31	
2		12		22		32	
3		13		23		33	
4		14		24		34	
5		15		25		35	
6		16		26		36	
7		17		27		37	
8		18		28		38	
9		19		29		39	
10		20		30		40	



Equipamentos

Profissão

Perícias Especiais:

Amador:

Profissional:

Especialista:

Mestre:

Grão-Mestre:

Personalização	
Individualidades	Defeitos
Código de Honra:	

Evolução	
Maestria Especial	Treinamentos

Haki

Observação

Pontos Neste Haki: _____

Premonição: +____CR

Previsão: +_____

Rei

Pontos Neste Haki: _____

Armamento

Pontos Neste Haki: _____

Ofensivo: 1D_____

Defensivo: 1D_____

Escudo de Vontade: CD_____

Dureza Armada: _____PV

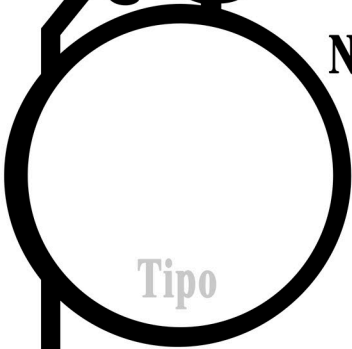
Haki
Principal

Classe
de
Dificuldade

Outras Características

Akuma no Mi

Nome: _____



Tipo

Pontos de Usuário						
Pontos Totais:						
1		11		21		31
2		12		22		32
3		13		23		33
4		14		24		34
5		15		25		35
6		16		26		36
7		17		27		37
8		18		28		38
9		19		29		39
10		20		30		40



Classe de Dificuldade

Nome do Navio: _____

Quantidade de Tripulantes: _____

Nível de Desafio da Tripulação: _____

Bando

Navio

Tamanho: _____

Deques: _____

Bônus de Resistência: _____

Canhões: _____

Mastro: _____

Velas: _____

Leme: _____

Motor: _____

Madeira: _____

Fortificação: _____

PV Total

PV Atual

Jogada de Acerto

Jogada de Dano

Cômodos Qtd.

☐ Aposento do Capitão

☐ Biblioteca

☐ Cela

☐ Cozinha

☐ Dispensa

☐ Dormitório

☐ Enfermaria

☐ Laboratório

☐ Refeitório

☐ Sala das Máquinas

☐ Sala de Ferramentas

☐ Sala de Treinamento

☐ Sala do Tesouro

Tesouros, suprimentos, recursos e etc.

Classe de Resistência

Velocidade