

Smasha (Arte Marcial. Ajuste de Nivel+1)

- Basicamente, seu personagem recebe uma Reserva de 10 pontos de Mana, que podem ser utilizados para abastecer *Edição da Realidade* na forma de efeitos marciais.

- Esses pontos de Mana só podem ser restaurados via descanso de pelo menos 10 minutos, até um máximo de 35 pontos diários.

- *Edição da Realidade* representa os truques utilizados por artistas marciais em campanhas de fantasia heróica.

- O personagem é limitado a usar no máximo 5 pontos de mana por rodada, podendo combinar várias manobras de cada vez, mas exigindo um tempo de execução igual ao exigido pela mais restritiva manobra combinada.

- Estas manobras - e suas combinações - são habilidades extraordinárias e portanto não estão sujeitas a campos antimagia, resistência à magia e efeitos similares.

- Porém, elas exigem que o usuário esteja usando uma **Espada de Lâmina Larga** para funcionarem.

- **Código de Cores:** Cada cor representa o tipo de ação necessária para ativar cada habilidade.

- Ação Imediata

- Parte de Uma Ação

- Ação de Movimento

- Ação Padrão

- Ação de Rodada Completa

- Ação Realmente Longa

- **Manobras Notáveis (1 Mana cada, Exigem nível 1+, CD Base 11 + Mod.For):**

- **Toda a magia que eu preciso:** Como uma ação imediata, você pode adicionar +2 em valores de melhorias para sua arma. As propriedades especiais podem ser +1 deste total se a arma não tiver bônus de aprimoramento para começar, ou +2 se já o tiver. Em ambos os casos, este efeito dura três minutos.

- Como uma alteração de realidade, este bônus se acumula com aqueles fornecidos por outras fontes. Assim, enquanto você não pode adicionar "flamejante" a uma arma já flamejante, você poderia adicionar "chocante" a uma arma flamejante, desde que ela não possua essa propriedade.
- Observe que este efeito pode ser acumulado sobre si mesmo, mas não acima do limite de gastos de mana por rodada.
- **Alavanca de Arquimedes:** Como parte de um ataque (um toque se não estiver provocando dano diretamente, um ataque normal de outra forma) você pode gastar um ponto de Mana para realizar um Encontro, Investida, Desarme, Imobilização, Quebrar ou manobra similar como se você possuísse o talento "Aprimorado" relevante.
 - Isso significa um bônus extra de +4 no teste oposto (se houver), e imunidade a ser imobilizado ou empurrado para trás em troca se você falhar. Além disso, se você conseguir, você pode realocar o alvo para qualquer espaço disponível que ele venha caber dentro de 6m de distância e pode optar por infligir 2d6 de dano ou dar um passo de 1.5m como parte do ataque.
- **Ataque Distante:** como parte de um ataque, ele passa a afetar alvos em alcance Longo (120m+12m por nível do personagem).
- **Intervenção Protetora:** Como uma ação imediata você pode selecionar um aliado ao alcance de sua arma e compartilhar sua Classe de Armadura e Modificadores de Testes de Resistência com ele pelo resto do turno. Se algo acertá-lo mesmo assim, você pode optar por sofrer os efeitos do ataque em seu lugar. Tomar um ou mais ataques por um aliado desta forma não conta como uma ação.
- **Infligir Infortúnio:** Como uma ação padrão você pode tocar (sem dar dano) ou golpear (dano normal) um oponente e infligir alguma deficiência menor se o alvo falhar em um Teste de Fortitude (CD 12 + Mod.For do Usuário). Essas deficiências duram de uma a três rodadas; Quanto mais problemáticas elas forem, mais rapidamente eles desaparecem.
 - Enquanto o usuário é livre para dar sugestões para o mestre do jogo, algumas das escolhas mais comuns incluem:
 - Uma rodada: Pasmear, Derrubar, Atordoar;
 - Duas rodadas: Cegar, Enredar, CA -4, Ataques -4, 20% de chance de falha (ou de magia falhar), Desprevenido ou Incapaz de Tomar ações de movimento;
 - Três rodadas: Ofuscar, Ensurdecer, Abalar, Enojar ou Impedir (perde 6m de todos os modos de movimento).

- **Kata Invencível:** Como uma ação imediata o usuário ganha Mod.For pontos para dividir como desejado entre Classe de Armadura, Testes de Fortitude, Testes de Reflexos, Testes de Vontade, Jogadas de Ataque, Dano (por ataque), Movimento (+1.5m por ponto) e Redução de Dano (+2 pontos para ganhar um ponto de RD/-). Tais bônus permanecem em vigor por um minuto.
 - Infelizmente, não mais do que Mod.For pontos podem ser atribuídos a qualquer fator e não mais que quatro pontos de mana podem estar em vigor no efeito a qualquer momento.
- **Mestre das Artes:** Você pode gastar um ponto de Mana para usar uma perícia sem que...
 - Gaste os materiais necessários;
 - Ou que o uso da perícia conte como uma ação;
 - Ou sofrendo penalidades de circunstância pela ausência de ferramentas adequadas ou outras dificuldades práticas.
 - Se você deseja cozinhar o café da manhã enquanto se balança em uma perna só e luta contra um oponente com o outro pé, ou forjar uma espada socando o metal com as mãos limpas, ou usar habilidades de bardo durante uma luta corporal, ou tentar intimidar ou blefar contra alguém enquanto se balança numa corda, ou alcançar atrás de si para arrombar uma porta enquanto impede a passagem de um oponente, este efeito permitirá que você faça isso.
 - Este efeito é compatível com **Onda de Choque** e não conta como uma ação.
 - No entanto, não reduz o tempo total necessário para usar uma habilidade. Neste caso, você vai precisar de **Montagem Cinematográfica**, abaixo.
- **A Tempestade se Aproxima:** Como uma ação imediata adicione um ataque extra com seu modificador mais alto a um ataque padrão ou total. Este ataque podem ser direcionado contra alvos diferentes sem penalidade.
- **Manobras Notáveis (2 Mana cada, Exigem nível 5+, CD Base 14 + Mod.For):**
 - **Disparo Mirado:** Como parte de um ataque, você pode adicionar a ele um efeito equivalente a uma variante de Rogar Maldição, simulando uma lesão apropriada.
 - Vontade CD 14 + Mod.For anula o efeito, mas não o dano direto;

- Essas lesões persistirão até que a vítima receba um feitiço de cura de terceiro nível ou superior ou, pelo menos, um dia em criaturas com cura rápida ou poderes semelhantes.

- **Araúto da Morte:** Como parte de uma ação de ataque, aumente o dano que um dos seus golpes pode causar por $(2 + \text{Nível}/2)d6$ até um máximo de $+12d6$. O tipo (esmagamento, corte, fogo, ácido, etc) de dano é pelo gosto do usuário.

 - Este efeito pode ser adicionado a ataques que normalmente não causam dano;

- **Fluir Como o Vento:** Você pode tomar uma ação de movimento como uma ação imediata. Esse movimento não provoca Ataques de Oportunidade.

 - Ao contrário da maioria das manobras, esta não se acumula em si mesma;
 - Cada ponto adicional de Mana simplesmente adiciona um multiplicador de +1 à sua velocidade de movimento.

- **Onda de Choque:** Como parte de uma ação de ataque, você pode dar-lhe um efeito de área - afetando um alvo para cada 4.5m de deslocamento do personagem na rodada.

 - Cada grupo de alvos engajados em combate corporal conta como um único alvo para este efeito;
 - É possível acumular este efeito sobre si mesmo para aumentar a quantidade de alvos afetados;
 - Uma jogada de ataque é desnecessária, mas um teste de Reflexos CD 14 + Mod.For é permitido para reduzir o dano pela metade.
 - Alternativamente, o usuário pode rolar um ataque contra cada alvo desejado - uma opção muito mais demorada, mas a única disponível se o usuário desejar evitar fogo-amigo ou ferir alvos acidentais.

- **Palma Adesiva:** Como uma ação imediata você pode adicionar um anexo temporário envolvendo as regras sobre Ataques de Oportunidade (AdO).

 - Este efeito dura três rodadas. Possíveis anexos incluem:
 - Você tem a chance de fazer um AdO em qualquer pessoa a seu alcance que ataque alguém que não seja você.
 - Quando alguém faz um AdO em você, se ele errar você tem a chance de fazer um AdO de volta. Se você acertar, qualquer um que ameace o atacante original recebe a possibilidade de fazer um AdO nele enquanto você o atacar.

- Quando você faz um ataque corpo-a-corpo contra um adversário flanqueado, seus aliados têm a chance de fazer um AdO contra o mesmo alvo se eles o ameaçarem.
- Quando alguém realiza um deslocamento acrobático passando por seu espaço ocupado, você pode fazer um teste oposto de Acrobacia para obter um AdO contra ele de qualquer maneira.
- O mestre de jogo pode optar por aprovar outros anexos. Pense em algo inteligente.
- **Montagem Cinematográfica:** Você pode reduzir a duração de uma condição que o afeta, um feitiço direcionado pessoalmente a você, ou o tempo que levará para realizar uma tarefa sem oposição, por dez minutos.
 - Se você está tentando se libertar de um agarrão ou outra restrição, ou forçar o seu caminho através de uma barreira, você pode fazer três tentativas.
 - Esta manobra não conta como uma ação e você pode empregar explicitamente esta habilidade mesmo se você normalmente não pode tomar ações no momento devido a estar atordoado, nauseado ou em situação similar.
 - (E para evitar a inevitável pergunta boba, isso NÃO se estende a tomar ações enquanto você está morto).
- **Relâmpago Vital:** Você pode fazer um Ataque Aprimorado de uma das seguintes formas:
 - **Esmagador** permite aplicar o dano de uma sequência completa de ataques num único ataque combinado;
 - **Focado** altera o ataque para um *ataque de toque*;
 - **Arremessador** permite atirar uma arma provocando dano dobrado. A arma volta para as mãos do personagem a tempo de realizar o resto de sua sequência de ataques na rodada;
 - **Martelador** permite ao ataque causar dano máximo enquanto recebe um bônus de +5 para acertar;
 - **Destroçador** ignora metade da dureza total de objetos.
 - Ou simplesmente fazer um Ataque Total com um ataque adicional a seu maior bônus de ataque como uma Ação padrão.
- **Manobras Principais (3 Mana cada, Exigem nível 9+, CD Base 16 + Mod.For):**

- **Clarão Vital:** como uma ação imediata, você pode focar inimigos ou aliados num raio de 4.5m de sua posição com um efeito equivalente a uma magia de nível 1 com nível de conjurador efetivo igual a seus Dados de Vida.
- Efeitos com duração persistem por 1 minuto.
- Por +1 Mana você afeta inimigos ou aliados a até 9m de distância de sua posição atual;
- Por +1 Mana você melhora o efeito para algo equivalente a uma magia Nível 2.
- Exemplos de efeitos daninhos Nível 1 para aplicar em inimigos:
 - Fazer todos os inimigos na área serem flanqueados por lâminas de energia usando a manobra *Ajudar* (efetivamente +4 nas suas jogadas de ataque e de seus aliados) (Persistant Blade - Spell Compendium);
 - Atacar todos os inimigos na área com dardos de energia (Mísseis Mágicos);
 - Atacar todos os inimigos na área com choques elétricos (Toque Chocante);
 - Fazer todos os inimigos na área ficarem escorregadios (Área Escorregadia);
- Exemplos de efeitos daninhos Nível 2 para aplicar em inimigos:
 - Todos os oponentes na área recebem 1d4+1 pontos de dano em Inteligência. Sem resistência nem nada! (Ray of Stupidity - Spell Compendium);
 - Todos os oponentes na área ficam cobertos com poeira dourada que pode cegá-los caso falhem em um teste de Vontade (Poeira Ofuscante - Livro do Jogador 3.5);
- Exemplos de efeitos benéficos nível 1 para aplicar em aliados:
 - Curar 1d8+Nível (máx. +5) em todos os aliados na área (Curar Ferimentos Leves);
 - Conceder um simples ataque extra a todos os aliados na área (Snakes Swiftness - Spell Compendium);
 - Conceder um campo de força a todos os aliados na área que aumenta sua CA em +4 como bônus de Armadura ou Escudo (Armadura Arcana ou Escudo Arcano);
 - Conceder um segundo teste de Resistência contra um efeito daninho a todos os aliados afetados na área (Resurgence - Complete Divine);

- Deixá-los escorregadios e receber +10 em testes para escapar de um agarrão (Área Escorregadia - Livro do Jogador 3.5);
- Exemplos de efeitos benéficos level 2 para aplicar em aliados:
 - Todos os aliados dentro da área de efeito...
 - Recebem uma corda que dá para uma dimensão de bolso (Truque de Corda);
 - Mudam de forma (Alterar-se);
 - Recebem um talento extra ao qual cumpram os requisitos - ou o equivalente a 6 pontos de Eclipse (Heroics - Spell Compendium);
 - Poderão resolver todos os seus ataques como ataques de toque (Wraithstrike - Spell Compendium);
 - Recebem Resistência à Energia 10 (20 no nível 7 ou 30 no nível 11+) contra um tipo específico de energia (Resistência à Energia);
- Note que este efeito é uma fera por si própria. Use com carinho.
- **Palma da Órbita Lunar:** Como uma ação imediata, você pode rolar uma jogada de ataque oposta contra um ataque recebido, dirigido individualmente, para redirecioná-lo (usando sua nova jogada se você ganhar) para outro alvo válido. Esta habilidade inclui raios, balas e ataques semelhantes, bem como armas corpo-a-corpo.
- **Golpe Meteórico:** Como parte de uma ação de ataque você pode fazer um ataque de derrubar contra seu oponente com bônus de +8 e sem provocar um ataque de oportunidade ou uma tentativa de derrubar como reação do alvo.
 - Se você for bem sucedido, você pode arremessar seu oponente a até 36m de distância, infligindo 12d6 de dano e a condição Caído.
 - Um teste de Reflexos CD 18 + Mod.For irá reduzir o dano pela metade e permitirá a ele cair de pé.
 - Qualquer pessoa ao longo da linha coberta pelo alvo arremessado sofre 6d6 de dano e deve fazer um teste de Reflexos ou cair no chão.
 - Por +1 Mana você pode tentar esta manobra como uma ação imediata contra um alvo investindo contra você ou que passe por um de seus espaços ameaçados.
- **Ah Não Nem Pensar!:** Como uma ação imediata, você nega um único ataque de alvo único, efeito mágico ou poder psíquico.
 - Por +1 Mana você pode negar um ataque ou efeito de área.

- O jogador deve ser original ao descrever como este poder funciona. Geralmente, meus NPC's chutam o efeito para longe.

- **Manobras Magníficas (4 Mana cada, Exigem nível 13+, CD Base 18 + Mod.For):**

- **Entre o Relâmpago e o Trovão:** Como uma ação imediata, concede uma ação padrão ao próprio usuário e seus aliados.
 - Alternativamente, você e um aliado a até 9m agem antes de seus oponentes mesmo que sejam pegos de surpresa.
- **Corte do Jugamento:** Como parte de um ataque corpo a corpo bem sucedido você pode infligir 1d4 + 1 níveis negativos em um alvo vivo.
 - Para cada nível negativo que infligir, você ou um aliado de sua escolha ao alcance de sua arma pode recuperar 50 pontos de vida.
- **Miragem Deletéria:** Como uma ação imediata você pode reestruturar o mundo ao seu redor e levar até quatro indivíduos para uma dimensão de bolso pessoal.
 - Você pode mudar até (Mod.For) traços planares da dimensão de bolso em relação à dimensão original, mas não pode distorcer o fluxo de tempo em mais de um fator de dez.
 - Quando o usuário descarta o efeito, ou em dez minutos em qualquer caso, a área é retornada à realidade original e todas as suas características reverterem.
 - O usuário pode descrever o cenário geral e a estrutura da dimensão de bolso como desejar (por exemplo, "um labirinto cheio de armadilhas", "um festival cheio de aberrações", ou "uma ponte estreita sobre um fosso de magma") .
- **Tempo, Fique Parado!:** Como uma ação imediata tome uma ação de rodada completa.
 - Você ainda pode tomar sua rodada normal, mas você não pode ter mais de duas rodadas adicionais a cada combate.

- **Manobras Grandiosas (5 Mana cada, Exigem nível 17+, CD Base 20 + Mod.For):**

- **Fantasma Marcial:** como uma ação padrão o usuário se torna um ser de pura energia por até 10 minutos por nível.
 - Ele recebe deslocamento de Vão 18m (perfeito), Incorporealidade e a capacidade de executar quaisquer efeitos mágicos de até Nível 3 usando sua Reserva de Mana à razão de 1 ponto por efeito.

- **Esfera Aniquiladora:** permite ao usuário fazer um ataque com alcance Longo (120m+12m por nível).
 - Tudo num raio de 4.5m do ponto de impacto (ou 3 alvos em termos narrativos) são afetados como se atingidos por Desintegrar.
 - Qualquer coisa que o usuário não queira que seja afetado na área de efeito continuará intocado.
- **Escudo Místico:** o personagem passa a bloquear todo e qualquer efeito de Nível igual ou inferior a 7 por 10 minutos por nível.
 - Por esta ser uma alteração da realidade, ele barra até mesmo efeitos de *Edição da Realidade* equivalentes ao Nível de Magia 7 ou menor;
 - Efeitos benéficos ainda funcionam no personagem enquanto esta técnica estiver em vigor.
- **Invocação Grandiosa:** como uma ação de rodada completa, permite ao usuário invocar uma criatura de até ND 15 para ajudá-lo por 1 minuto por nível.
 - O personagem pode, se quiser, invocar 1d4+1 criaturas de ND 13 ou 4d4 criaturas de ND 11 ao invés.
- O acesso às Artes Marcial Smasha, como apresentado aqui, é equivalente a 32 pontos de Eclipse ou um Ajuste de Nível +1.