VELVET ROOM

Funcionalidades Bacanas.

#### **Fusão**

O usuário escolhe dois personas para fundir, no livro de regra tem a tabela guia para isso. A nova persona pode herdar Magias das Personae “mães”, ignorando as limitações de tipos, a quantidade de PM para herdar Magias é *metade dos PM da Persona resultante + metade dos PM de uma das Personae “mãe” (a com maior quantidade).*

*O PM final da Persona é 5+Pnvl.*

A falha é rara, mas acontece. O mestre roda 1d100 em segredo, se o resultado for igual ao nível da Persona original resultante, a fusão falha e o jogador roda 1d20 para definir a Arcana da Persona falha.

#### **Sacrifício**

Sacrificar Personae é inevitável. Após o sacrifício, o jogador recebe PM igual à metade do nível da Persona para distribuir entre suas outras Peronae. Se o jogador houver o confidente da Arcana da Persona sacrificada, ele ganha uma Carta de Habilidade aleatória do deck da Persona sacrificada. Em alguns casos, a Persona pode dar um item ou equipamento para o usuário, mas isso fica ao critério do mestre.

#### **Treinamento**

Há dois tipos de treinamento, o do Jogador e o da Persona:

* A Persona fica em Estadia por 48h (8 blocos), após esse período, a Persona aumenta a categoria de interação com um elemento escolhido pelo usuário (*Neutro – Resistir – Null – Refletir – Drenar*). Tipos *Fracos* não podem ser treinados para melhoria. Esse ritual pode ser feito duas vezes por Persona.
* O usuário fica em Treinamento Intensivo por um bloco de tempo para rearranjar qualquer quantidade de seus pontos de *Hab de Combate* para qualquer outra *Hab de Combate,* de modo que a quantidade de pontos não pode ser menor do que 1 e não mais do que três *Hab de Combate* podem ser reduzidas a 1.

|  |  |
| --- | --- |
| Atributo | Treinador |
| FORÇA | Estenisvaldo |
| MAGIA | Elizabeth |
| TÉCNICA | Margaret |
| AGILIDADE | Lavenza |
| VITALIDADE | Caroline & Justine |
| SORTE | Igor |