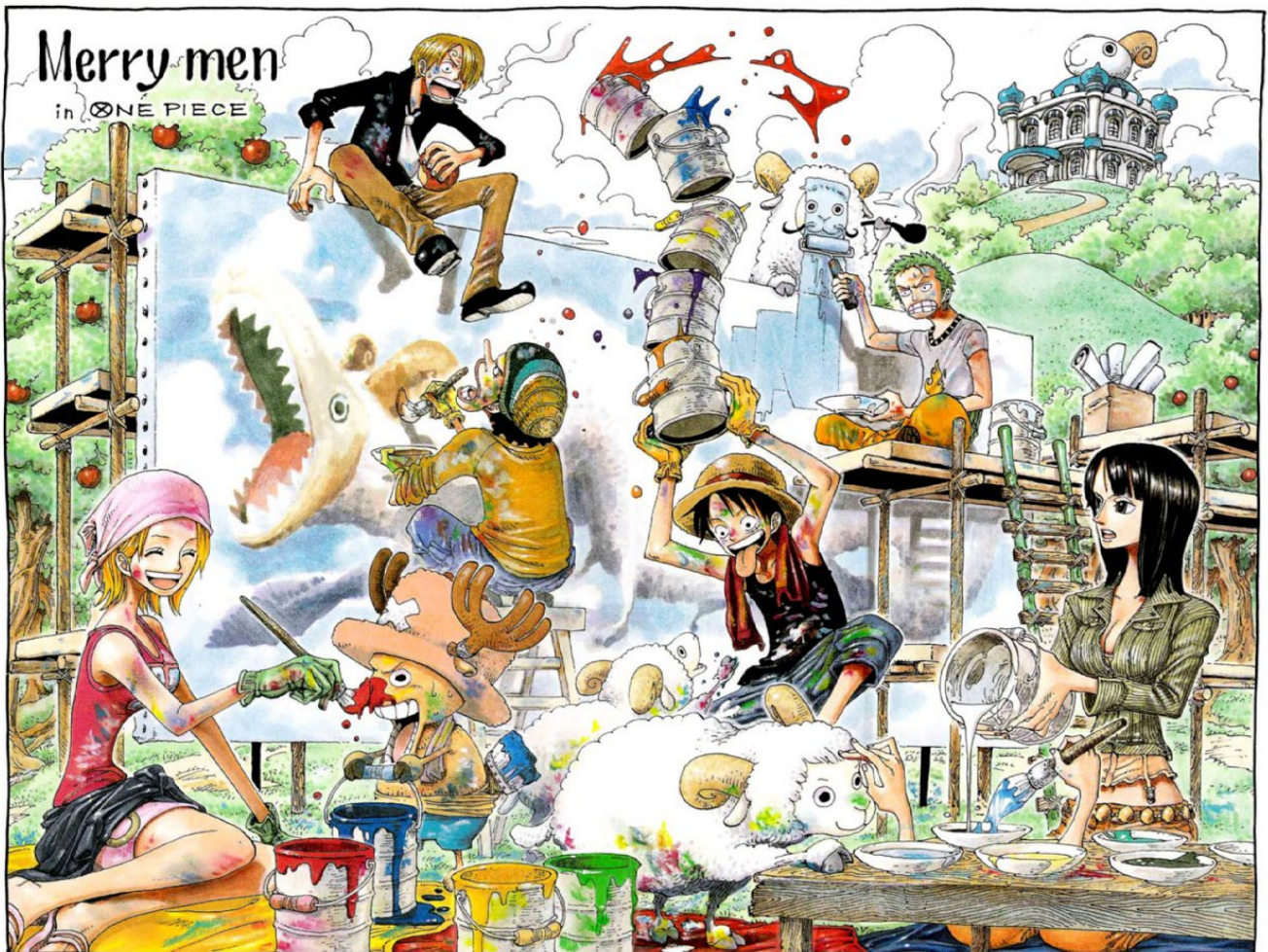


CAPÍTULO 5

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 “Espécie”, “Estilo de Combate” e “Profissão” podem mostrar. 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, passado, 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 Espécie. Pense nos valores de atributo 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 ou uma tatuagem.

5.2 - PRECONCEITO

Os humanos, como Espécie 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.

DÉBIL

Pode causar desconforto e desconfiança ao tentar interagir com **humanos preconceituosos**. Testes de Atributo de Atuação, Enganação e Persuasão não podem ser feitos com vantagem de nenhuma forma.

MÉDIO

Além receber os efeitos do preconceito débil, ao tentar negociar com **humanos preconceituosos**, seu personagem pode ser alvo de mentiras dos comerciantes, com a intensão de evitar vender suas mercadorias ou só aumentar o preço.

Ao interagir com humanos preconceituosos, Testes de Atributo de Atuação, Enganação e Persuasão não se beneficiam do seu modificador de Presença.

SEVERO

Além receber os efeitos do preconceito débil e médio, ao interagir com **humanos preconceituosos**, seu personagem pode ser negado pelos serviços mais básicos, como estadia em hotéis ou ser atendido em hospitais. Além disso, corre o risco de ser alvo dos Nobres Mundiais.

Ao interagir com humanos preconceituosos, Testes de Atributo de Atuação, Enganação e Persuasão devem ser feitos sempre com desvantagem e não se beneficiam de qualquer tipo de bônus de proficiência.

5.3 - SONHOS

É raro que alguém se lance aos perigos do mar sem que possua um sonho, algo que descreve de maneira concreta suas motivações, uma realização bem definida que indica que foi cruzada a linha de chegada dos seus objetivos. Por exemplo, ser o “Rei dos Piratas”, conhecer toda verdade do Século Perdido ou reunir 10 bilhões de bellys.

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 cruel, e o contrário também existe.

Deste modo, um sonho nunca deve ser considerado como uma prova de moralidade. Humanos, homens-peixe, minks e outras espécies inteligentes tem total liberdade para escolher seguir o caminho do bem ou do mal.

BEM E MAL

Todas as Espécies 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 – CAMINHOS

O caminho para cumprir um 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). Desta forma, nove caminhos são criados.

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, aprender ou entender algo, por meio da interação social, comandando ou sendo subordinado, dependendo se seus aliados para realizar seu sonho.

LIBERDADE PELO COMPANHEIRISMO - (L/C)

É o sonho de fazer algo pelo mundo, que lhe trará felicidade ou viver do jeito que quiser, por meio da interação social, comandando ou sendo subordinado, dependendo se seus aliados para realizar seu sonho.

PODER PELO COMPANHEIRISMO - (P/C)

É o sonho de ser algo de prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, impor sua vontade ou só ser poderoso, por meio da interação social, comandando ou sendo subordinado, dependendo se seus aliados para realizar seu sonho.

CONHECIMENTO PELA FORÇA - (C/F)

É o sonho de ver, aprender ou entender algo, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

LIBERDADE PELA FORÇA - (L/F)

É o sonho de fazer algo pelo mundo, que lhe trará felicidade ou viver do jeito que quiser, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

PODER PELA FORÇA - (P/F)

É o sonho de ser algo de prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, impor sua vontade ou só ser poderoso, por meio de sua própria força, podendo até possuir subordinados, superiores ou amigos, mas não sendo dependente deles.

CONHECIMENTO PELA ENGANAÇÃO - (C/E)

É o sonho de ver, aprender ou entender algo, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

LIBERDADE PELA ENGANAÇÃO - (L/E)

É o sonho de fazer algo pelo mundo, que lhe trará felicidade ou viver do jeito que quiser, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

PODER PELA ENGANAÇÃO - (P/E)

É o sonho de ser algo de prestígio, matar alguém, possuir algo, governar, impor sua vontade ou só ser poderoso, por meio de mentiras, encenações ou controlando outras pessoas.

5.5 – CARACTERÍSTICAS DE PERSONALIDADE

Ao criar o personagem é importante deixar seus traços de personalidade bem definidos, para auxiliar esta criação, escolha entre 1 e 3 **individualidades** apresentadas abaixo. Devem ser escolhidos **defeitos** na mesma quantidade.

As escolhas devem sempre evitar contradições entre quaisquer outras características do personagem, como “Estilo de Combate”, “Profissão” e etc.

INDIVIDUALIDADES

Estas características são parte da personalidade do seu personagem.

1. 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 para determinar sua iniciativa. Quando for o último em uma ordem de iniciativa, você se torna o primeiro automaticamente.

2. 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 misteriosa.

Você se torna capaz de manifestar o Haki do Rei, no estágio “Inexperiente”, respeitando todas as regras do **Capítulo 8. Essa individualidade só está disponível com a aprovação do Narrador.**

3. Aparência Inofensiva: Por algum motivo você não parece perigoso, talvez seja muito pequeno, pareça fraco ou velho (você escolhe o motivo). Fazendo com que seja mais fácil pegar oponentes desprevenidos. O truque não funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa.

Você recebe +5 para acertar alguém que não desconfie de você, usando esta individualidade. Consegue diminuir o preconceito em 1 nível. Porém, você recebe -5 em Testes de Atributo de Presença (Intimidação).

4. Armadura de Músculos: Você treina o seu corpo diariamente e está mais do 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.

5. Confiança Descabida: Você possui uma técnica suprema, capaz de derrotar qualquer criatura com uma única jogada de ataque, porém, para sua execução é necessário um preparo quase impossível de realizar em um combate.

Por exemplo, fazer mil flexões para aquecer o corpo, pintar um quadro para conseguir a inspiração necessário ou dançar durante 1 hora (sempre sendo necessária a aprovação do Narrador).

Por mais que você não consiga realizar seu ataque definitivo, isso lhe traz um efeito psicológico de sempre achar que vai conseguir contornar as dificuldades. Fazendo com que sempre que você tenha seus Pontos de Vida reduzidos a 0 (mas não morra), você ainda vai poder executar mais 1 turno consciente – perdendo a consciência no final deste turno.

6. Bom Senso: Certas pessoas podem ter atitudes estúpidas, mas você certamente não é uma delas. Todas as vezes que o personagem for fazer alguma coisa obviamente idiota, o Narrador pode dizer que ele pretende fazer uma burrice, evitando um desfecho desagradável.

7. 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.

Quando fizer uma Salvaguarda contra as condições “**Sangramento**” e “**Queimadura**”, você pode tornar uma falha em um sucesso. Essa característica pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

8. Corpo Vigoroso: Você nasceu com um corpo muito saudável, suas feridas se curam mais rápido e aguenta uma quantidade incrível de esforço.

Sempre que você passar de nível, role novamente o dado de vida para aumentar o valor máximo de Pontos de Vida e escolha o maior. Ao terminar um descanso curto, você sempre pode usar 1 dado de vida adicional.

9. Determinação: Você é dotado de grande ímpeto em atingir seus sonhos. Seu objetivo pode até mudar conforme o andar da história, mas nada irá desanimá-lo ou abalar sua fé em atingir suas ambições.

Esta característica concede um bônus de +3 em jogadas de ataque, dano, Testes de Atributo e Resistência, quando envolver diretamente o seu objetivo (que deve ser especificado nesta individualidade, sendo algo concreto e de fácil entendimento). Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

10. Físico Perfeito: Seu corpo está sempre bem cuidado e tem a capacidade assustadora de se recuperar de ferimentos e esforços mais leves em poucos minutos. O descanso curto, para você, tem uma duração mínima de 15 minutos.

11. Haki da Observação Inato: Você nasceu com grande talento para o Haki da Observação. Fora de batalha, você pode usar a característica “Identificar Emoção”, “Perceber Presença” e “Senso de Desafio” 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.

12. Indomável: O personagem tem uma reação quase bestial toda vez que tentam subjugar-lo de alguma forma. Seja por correntes, agarrões, algemas ou habilidades especiais.

Toda vez que você estiver restringido de alguma forma, você dobra o seu modificador de Força nas jogadas para tentar se libertar. Você também pode escolher causar um dado de dano extra em você e na criatura que te restringiu.

13. 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 e tem instintos de sobrevivência aflorados.

Sempre que uma criatura assumida como inimiga estiver no seu campo de visão, você pode rolar um Teste de Atributo de Vontade (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.

14. 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**”.

15. 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. Essa 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.

16. 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, você pode escolher dar o dano máximo em uma única jogada de ataque.

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.

Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

17. Recuperação Espantosa: O personagem possui uma recuperação fora do normal, seja para dores ou para fadiga. Enquanto uma pessoa normal estaria de cama por dias, 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 adicional. Essa característica não acumula com outras que façam você recuperar níveis de exaustão, recuperando, no máximo, 1 nível de exaustão extra por descanso longo.

18. 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 Narrador.

Enquanto estiver carregando seu tesouro, você recebe +1 em todas os seus Testes de Atributo e Salvaguardas, em 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 uma Salvaguarda de Vontade 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 a condição “**Letárgico**” por 2d6 meses.

19. 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.

20. 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 misterioso, textos indecifráveis ou animais raros, o Narrador pode pedir para você fazer Teste de Atributo de Vontade (Sobrenatural), com CD determinada por ele. Ao ser bem sucedido, você ainda não será capaz de ler ou entender, mas você consegue receber os sentimentos que queriam ser passados.

DEFEITOS

Estas características também podem ser adquiridas por meio de situações durante o jogo ou superadas, conforme seu personagem evolui.

1. 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, o resultado vai acabar sendo só uma aparência melhor.

Você tem desvantagem em qualquer Testes de Atributo ou Salvaguarda de Força.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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 Narrador 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.

6. 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 até 1d6 dias.

7. Hipocondríaco: Quando qualquer pessoa fala de uma doença que você não conheça, mesmo se ela não existir, se você não passar em uma Salvaguarda de Constituição CD 16, logo após o próximo descanso longo, você começa a sentir os sintomas dessa doença por até 1d4 dias.

8. Ignorante: Você acha que já possui quase todo o conhecimento necessário para atingir seus objetivos e outros conhecimentos são perda de tempo.

Você não consegue aprender, de forma alguma, nenhuma profissão, além da profissão escolhida na criação do seu personagem.

9. 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 àqueles 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.

10. 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. Caso alguma outra criatura tenha esta individualidade, o Narrador decide quem irá primeiro.

11. Monstruoso: Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente comum ou as pessoas ficarão assustadas e até agressivas.

Você ganha 1 nível (caso não tenha) ou aumenta 1 nível de preconceito. Todos que possuem esta desvantagem, podem esconder sua monstruosidade com roupas adequadas.

12. 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 Atributo que dependam da fala.

13. 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 Salvaguardas contra Testes de Atributo de Sabedoria (Provocação) e não pode ser acalmado por Testes de Atributo.

14. 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.

15. Rosto Debochado: Sua cara incita o ódio e parece que sempre está fazendo graça às custas de todo mundo. Sempre que um encontro se iniciar, quando não fizer diferença para as criaturas inimigas qual alvo escolher, elas sempre escolherão você.

16. 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 pode sumir da vista deles, como mágica.

Sempre que você não estiver em um encontro 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.

17. 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.

18. 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 Narrador:

☠ *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”.*

19. 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 uma Salvaguarda de Vontade CD 15, se passar no teste, você supera momentaneamente o trauma, se falhar, todos os seus Testes de Atributo sofrem -1 de penalidade, durante 1 minuto. Após esse tempo, você pode repetir o teste.

20. 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 para determinar sua iniciativa. Ao final de dois dias, você não recebe nenhum benefício ao terminar um descanso curto.

Independentemente de estar em privação ou do tipo de vício, sua saúde está comprometida. Você recebe -1 em Salvaguardas de Constituição.

5.6 – ANTECEDENTES

Todos possuem um passado antes da aventura, os antecedentes revelam de onde o seu personagem começou e seus motivos para embarcar em um mundo de aventuras. Tendo um início conturbado e até sofrido ou um começo cheio de alegrias e agraciado pelo destino.

A escolha do seu antecedente pode responder perguntas como: de onde veio os fundos do seu equipamento inicial ou para onde foi todo o seu dinheiro, o que fez você decidir se provar no mundo, partes da sua personalidade e costumes, o que fez você se rebelar de suas origens e até porque decidiu o seu Estilo de Combate.

Os Exemplos de antecedentes neste capítulo trazem características próprias, chamadas de “Características Especiais”, proficiência em perícias e aumento no valor de atributo do personagem, todas com motivos condicentes com o tipo de origem escolhido pelo personagem.

PROFICIÊNCIAS

Cada antecedente torna o personagem proficiente em duas perícias, escolhidas dentro de uma pequena lista de opções (descritas no **Capítulo 9**).

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Cada antecedente garante ao personagem aumento em um de seus atributos, de acordo com as experiências adquiridas.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Todos os antecedentes garantem características únicas que auxiliam situações gerais e de convivência do seu personagem. Elas não têm uso para o combate e juntam o acaso com a oportunidade.


PERSONALIZANDO UM ANTECEDENTE


Se você quiser, pode ajustar algumas das características de um antecedente para que se encaixem melhor no seu personagem ou no mundo do Narrador.

Para personalizar um antecedente, basta substituir uma característica especial por outra qualquer, escolher duas perícias diferentes e escolher outro tipo de atributo no aumento do valor. Se você desejar um traço não listado que combine com o antecedente desejado, converse com o Narrador da mesa para criá-la.

ARTISTA

Antes de se aventurar pelos perigos do mundo, você se aventurava em seus prazeres. Desempenhava o papel de entreter as pessoas, seja com sua música em apresentações escandalosas ou com seu corpo em demonstrações de força, levantando grandes animais em circos. O fato é que você dominava e amava uma forma de arte e se sustentava com isso.

 **Perícia:** Escolha duas entre Acrobacia, Atuação, História, Persuasão, Prestidigitação, Provocação.

 **Aumento no Valor de Atributo (Presença):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Presença. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

ROCK STAR (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Dentro de centros urbanos, é possível se conectar com grupos de artistas, para realizar apresentações (oficiais ou clandestinas). No início de cada dia, desde que use 2 horas do seu tempo com esse objetivo, você pode rolar um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, para marcar um encontro noturno e se apresentar.


Você deve ser bem sucedido em um Teste de Atributo de Presença (Atuação) CD 15 para receber como cachê 3d10 x 10.000 bellys ou 2d10 x 5.000 bellys, em uma falha. Além disso, adiciona 1.000 bellys para cada nível de personagem que você tiver.

O show só acaba no amanhecer do dia seguinte e você sofre os efeitos de um dia sem realizar um descanso longo. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

CRIMINOSO

Você foi um fora da lei solitário ou associado a uma organização criminosa, sejam crimes hediondos ou brandos, você os fazia para sobreviver. Podem ter sido ações que dependiam de intimidação e violência ou enganações e esquemas falsos que levavam o dinheiro das vítimas. Por algum motivo, você abandonou essa vida e resolveu se lançar nos mares, pode ter sido por ter mexido com as pessoas erradas ou para se redimir do passado.

 **Perícia:** Escolha duas entre Enganação, Furtividade, Intimidação e Prestidigitação.

 **Aumento no Valor de Atributo (Destreza):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Destreza. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

CONTATOS (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Dentro de qualquer local frequentada por criminosos, como áreas mais pobres de cidades, prisões, mercados negros e etc. Pelo preço certo, você consegue arrumar contatos para as mais variadas necessidades.


Por exemplo, obter informações de difícil acesso, contratar pessoas com habilidades únicas, conseguir documentos falsos, sequestros, assassinatos e muitos outros serviços, desde que você seja bem sucedido em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

ESCRAVO

Seu passado traz lembranças dolorosas, que mostram os lados mais cruéis da humanidade. Pode ter sido na mão dos Nobres Mundiais ou sendo arrastado para isso por conta de guerras e tráfico ilegais. Você foi destituído dos direitos mais básico de qualquer pessoa e forçado à servidão por um período de tempo, seja ele longo ou curto, e isso com certeza marcou cicatrizes em você, físicas e psicológicas.

Após emancipado, você pode tomar o caminho desejado, seja dedicar sua nova vida de liberdade com os mesmos valores do seu libertador ou se prender ao passado em uma caçada de vingança.

 **Perícia:** Escolha duas entre Atletismo, Intuição, Percepção e Sobrevivência.


 **Aumento no Valor de Atributo (Constituição):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Constituição. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


ESPERANÇA (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)

Devido ao seu passado difícil, quando deparado com qualquer situação desesperadora, você consegue se manter firme para buscar alguma solução. Você pode pedir ao Narrador uma pista ou ajuda na resolução de qualquer dificuldade, desde que passe em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

FAMÍLIA D.

Sua família possui um sobrenome secreto, do qual ninguém sabe a origem ou o significado, ele só é passado de geração em geração. Das poucas coisas que você sabe sobre esse sobrenome, algumas delas são que ele deve ser mantido em segredo, eventos tristes cercam a vida dessas pessoas e um deles trará uma grande tempestade ao mundo.

 **Perícia:** Escolha duas entre Haki, Intimidação, Intuição e Percepção.

 **Aumento no Valor de Atributo (Vontade):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Vontade. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


VONTADE DOS D. (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


O Governo Mundial teme suas ações, por conta disso, seus atos notórios sempre receberam mais atenção que o normal, fazendo com que sua recompensa aumente muito mais que o normal.

Caso o seu personagem morra, você pode fazer um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Caso seja bem sucedido, o novo personagem criado poderá herdar sua vontade, mantendo características do antigo personagem à sua escolha, como: Pontos de Vida relacionado ao Estilo de Combate (caso escolha um com mesmo tipo de dado de vida), treinamentos, equipamentos, dinheiro e nível. Sendo obrigatório escolher esse antecedente novamente.

MARINHEIRO

Durante o seu passado, teve um momento em que você achou estar seguido o caminho da justiça. Nesse período, você era um membro ativo da Marinha, os motivos da sua saída podem ser inúmeros, desde ver nos atos da corporação hipocrisias e corrupção até uma saída por não querer mais estar subordinado às ordens dos outros. A única coisa que não muda é que o seu tempo estará sempre marcado em suas memórias.

 **Perícia:** Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, Investigação e Sobrevivência.


 **Aumento no Valor de Atributo (Força):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Força. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


CARTEIRADA (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)

Ao interagir com marinheiros, mesmo sendo uma interação turbulenta, como estar sendo detido, mantido prisioneiro, interrogado ou avistado em alto mar. Você pode fazer um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, para ver se consegue usar sua antiga influência ou encontrar um antigo conhecido para fazer vista grossa sobre seus crimes ou captura. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

NOBRE

Sua família foi ou ainda é regente de uma das tantas ilhas espalhadas pelo mundo, isso não necessariamente lhe garantiu uma vida luxuosa, já que existem reinos pobres e ricos. Mas certamente uma educação de primeira e alguma influência dentro dos círculos mais altos da sociedade.

 **Perícia:** Escolha duas entre História, Intuição, Investigação, Natureza e Sorte.


 **Aumento no Valor de Atributo (Sabedoria):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Sabedoria. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

INFLUÊNCIA (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)

Ao interagir com outros nobres ou membros da alta sociedade, você pode usar sua influência para conseguir favores como entrada livre em áreas privadas, dinheiro emprestado, pedir que alguém ateste suas palavras ou audiências privadas com outros nobres, desde que você passe em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

ÓRFÃO

Suas origens são desconhecidas, você pode até saber seu sobrenome, mas ele não te dá nenhuma pista ou qualquer informação sobre a sua família. Além de não conhecer seus pais, desde que você se lembre, nunca houve nenhuma figura que cuidou de você, sempre tendo que se virar sozinha para conseguir se alimentar e sobreviver. Isso pode ter te tornado uma pessoa amarga ou ter alimentado uma empolgação para construir do zero seus próprios sonhos.

 **Perícia:** Escolha duas entre Atletismo, Furtividade, Intuição e Sobrevivência.

 **Aumento no Valor de Atributo (Força):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Força. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

MALANDRAGEM (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Dentro de centros urbanos, desde que você seja bem sucedido em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, você pode reconhecer os padrões e caminhos secretos típicos, conseguindo encontrar passagens em meio ao tecido urbano que os outros jamais notariam, podendo viajar entre quaisquer dois pontos da cidade, duas vezes mais rápido do que o seu deslocamento permite.


Além disso, o mesmo teste pode ser usado para encontrar comida e água para si mesmo e para até cinco outras pessoas uma vez por dia, desde que seja possível.

POLÍTICO

De alguma forma, a política fez parte da sua vida, você pode ter sido o prefeito de uma vila, participado das disputas entre dois regentes, ter sido o conselheiro de um rei ou ativista em nome de uma causa a favor do seu povo. Com isso, se fez necessário muitos estudos políticos e entendimento dos apelos populares.

Ao sair dessa vida, você manteve todo o conhecimento de como funciona os bastidores dos governos, suas decisões difíceis e as cordas que controlam a população.

 **Perícia:** Escolha duas entre Atuação, Enganação, História, Intuição, Persuasão e Provocação.

 **Aumento no Valor de Atributo (Presença):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Político. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


DISCURSO (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Ao confrontar uma pessoa hostil fora de combate, desde que você seja bem sucedido em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, você pode convence-la a te ajudar.

A pessoa se aliará a você por até 24 horas, enquanto os objetivos dela não forem totalmente contrários aos seus. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

REVOLUCIONÁRIO

Em um determinado ponto da sua história, você foi um membro ativo do Exército Revolucionário. Participou de guerras, golpes e revoluções, seja de forma estratégica ou no combate em si. Durante esse tempo, você conquistou a reputação de um libertador, entretanto, por qualquer motivo que seja, você decidiu abandonar essa missão e agora vaga nos mares com novos objetivos.

 **Perícia:** Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, História e Persuasão.

 **Aumento no Valor de Atributo (Destreza):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Destreza. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


HERÓI DO POVO (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Devido seu passado turbulento, sua identidade pode ser facilmente percebida, desta forma, desde que você seja bem sucedido em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, você é capaz de encontrar um lugar para se esconder, descansar ou se recuperar em meio às pessoas que simpatizam com a causa revolucionária, a não ser que tenha se mostrado uma ameaça para eles. Eles o protegerão da lei ou de qualquer outra pessoa que o procure, embora não estejam dispostos a arriscar suas vidas por você.

SACERDOTE

Você trabalhou em uma igreja, pode ter sido suas, dos seus pais ou de alguém que você conhece. Durante o seu tempo lá, você ajudou na educação, tratamento médico, alimentação e outros direitos básicos negados aos menos favorecidos.

Isso lhe garantiu uma visão muito mais humanista do mundo, o que pode ter sido o gatilho para você se lançar nos mares, em busca de ajudar mais pessoas ou a revolta de acabar com os que causam esse sofrimento.

 **Perícia:** Escolha duas entre História, Percepção, Persuasão e Sobrenatural.

 **Aumento no Valor de Atributo (Sabedoria):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Sabedoria. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

FIÉIS (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)


Ao adentrar em locais povoados, você pode fazer um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Sendo bem sucedido, você pode encontrar até 3 pessoas que já foram ajudadas por você.


Eles são plebeus capazes de realizar qualquer tarefa mundana, mas que não lutarão por você, não o seguirão em áreas evidentemente perigosas e o abandonarão se forem ameaçados ou abusados com frequência.

SOBREVIVENTE

Durante o seu passado, um grande evento histórico ocorreu, pode ter sido a destruição da sua ilha natal pelas mãos do Governo Mundial, uma doença ultra rara que assolou seu reino ou uma grande guerra que resultou em desastre natural.

Apesar de não ser certeza de todos saberem a história, você foi o único sobrevivente conhecido do desastre, e uma mítica se criou à sua volta, para o bem ou para mal.

 **Perícia:** Escolha duas entre História, Intuição, Percepção e Sobrevivência.


 **Aumento no Valor de Atributo (Vontade):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Vontade. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.


REPUTAÇÃO (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)

Quando estiver em qualquer povoado civilizado, você pode fazer um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador, e saber se os locais conhecem o seu passado. Ao ser bem sucedido no teste, você consegue sair impune a crimes menores, como se recusar a pagar por comida em uma taverna ou arrombar portas de uma loja local, pois a maioria das pessoas terá medo ou pena de relatar a sua atividade às autoridades.

TENRYUUBITO

Sua linhagem sanguínea vem dos Nobres Mundiais, você pode ser um descendente direto ou ter apenas um de seus pais como Tenryuubito. Durante sua convivência com eles, você pode ou não ter compartilhado de seus costumes e pensamentos, mas por algum motivo você quis se aventurar de forma livre no mundo inferior, mesmo sabendo que as consequências disso sejam o rompimento entre vocês.

 **Perícia:** Escolha duas entre História, Intimidação, Investigação e Natureza.

 **Aumento no Valor de Atributo (Constituição):** Você pode aumentar em 2 o seu valor de atributo de Constituição. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

COSTAS QUENTES (CARACTERÍSTICA ESPECIAL)

Ao interagir com membros do Governo Mundial ou do alto escalão da Marinha, você pode tentar usar suas conexões com os Nobres Mundiais para publicar ou alterar notícias dos jornais, solicitar ataques contra tripulações inimigas (fornecendo as informações necessárias), criar distrações e etc.

Desde que seja bem sucedido em um Teste de Atributo de Vontade (Sorte), com a CD definida pelo Narrador. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

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.

PONTOS DE TREINAMENTO (PT)

Os Pontos de Treinamentos (PT) são usados exclusivamente para aprender os treinamentos descritos neste Capítulo, dos quais, cada um descreve quantos PTs são necessários para serem aprendidos. Uma vez usado ele é gasto e perdido.

Você recebe 2 Pontos de Treinamento no seu 1º nível de personagem e a cada nível subsequente, até o seu 10º nível (totalizando o máximo de 20 PTs, recebidos desta forma automática), mas pode receber mais PTs de outras formas explicadas mais para frente, nesse Capítulo.


Esses pontos podem ser acumulados ou gastos em Treinamentos, logo quando recebidos. Por exemplo, você pode querer o treinamento “Botânico”, mas não possui nenhum PT, no momento, você pode aguardar evoluir mais 2 níveis de personagem para, finalmente, começar a aprender o treinamento.


REGRA OPCIONAL


O Narrador tem a escolha de presentear ao jogador com Pontos de Treinamento, como uma recompensa por uma boa interpretação do personagem do jogador, respeitando traços de personalidade e cedendo aos seus defeitos.

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 Narrador 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 momento oportuno e que não atrapalhe a dinâmica atual da mesa para se colocar para baixo ou fazer um comentário pessimista.*

REALIZANDO UM TREINAMENTO

Você pode escolher um dos treinamentos presentes neste Capítulo mais a frente ou criar um novo, com a aprovação do Narrador. Eles são divididos em “Treinamentos Gérias”, “Treinamentos com Armas” e “Treinamento de Espécie”.

Após o anúncio do treinamento desejado ao Narrador, caso você já possua todas as ferramentas necessárias (por exemplo, uma lança para o treinamento “Lanceiro”), um tutor para auxiliar no treinamento (caso seja especificado no treinamento) e condições específicas de cada treinamento, você se torna capaz de replicar esse conhecimento.

Treinamentos só podem ser escolhidos uma única vez, a menos que o próprio treinamento diga o contrário.

TREINANDO

Diego tem um personagem com o “Estilo de Combate Ninja”, o Haru. Ele decide que Haru deve fazer o treinamento “Bom Nadador”, como já possui os Pontos de Treinamento necessários (X PT) e atende aos requisitos de Atributo (Força ou Constituição 14), ele avisa ao Narrador 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 (5 dias), recebendo o treinamento escolhido, ao término do descanso longo do 5º dia.

TEMPO DE TREINAMENTO

Cada treinamento tem como exigência uma certa quantidade de dias mínimos para o seu aprendizado. Para que os dias sejam considerados válidos, o personagem deve investir 6 horas (no mínimo) apenas no treinamento. Nesses dias, o personagem não pode exercer sua Profissão e nem se envolver com batalhas. Ao final do descanso longo do último dia necessário para o treinamento, ele é considerado aprendido e seus benefícios podem ser usados.

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 PdN que o Narrador 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.

REQUISITO DE ATRIBUTO

Os treinamentos precisam de uma habilidade mínima em suas áreas para serem aprendidos, por exemplo seria impossível ensinar alguém com voz muito fraca a cantar antes de trabalhar a voz dela.

Desta forma, todos ele tem um requisito de atributo mínimo, alguns até deixam escolher entre 1 dentre 2 opções de atributos, sendo impossível começar a aprender o treinamento sem cumprir essa exigência.

TIPOS DE TREINAMENTOS





Existem 3 tipos de Treinamentos: “Treinamentos Gerais” que buscam conceitos amplos de várias áreas, “Treinamentos com Arma” que focam em aprender ou melhorar as armas que o personagem usa e “Treinamentos de Espécies” que melhoram as próprias características da sua espécie.

Cada tipo possui níveis diferentes de dificuldade para aprender o treinamento, que são os Treinamentos “Simples”, “Intermediários” e “Complexos”. Quanto mais difícil, mais tempo e PTs são necessários para aprender.

TREINAMENTOS GERAIS

TREINAMENTOS SIMPLES

ATOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Sabedoria ou Presença 16
Ao terminar este treinamento, você se torna a personificação do que quiser assumir o papel, tendo alta confiança na própria interpretação. Ao fazer um Teste de Atributo de Presença (Atuação), você obtém sucesso automático, no primeiro teste. Ao realizar um segundo teste, você recebe vantagem e, em um terceiro teste, recebe +2 de bônus.			
Essa característica se aplica em cada criatura, individualmente. Após os 3 primeiros testes, essa característica só pode ser usada novamente, com a mesma pessoa, após um intervalo de 24 horas.			

BOM NADADOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Não	Força ou Constituição 14
Você se torna capaz de realizar manobras e mudar a velocidade livremente, sem perder o controle do corpo dentro d'água. Recebendo as seguintes características:			
 Seu deslocamento de natação passa a ser de 15 metros;			
 Você não recebe penalidades de criaturas não aquáticas ;			
 Pode manter sua respiração presa por até 10 minutos;			
 Recebe vantagem em Salvaguardas 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 Pontos de Treinamentos gastos. Caso não tenha usado PTs para aprender este treinamento, o personagem recebe o que foi usado em troca (nova escolha da característica usada, por exemplo).			

BRIGÃO EXPERIENTE			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Não	Presença 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.			

CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Não	Sabedoria ou Vontade 16
O personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade, aumentando assim suas chances de sucesso. Você obtém sucesso automático, na primeira Salvaguarda. Ao realizar uma segunda Salvaguarda, você recebe vantagem e, em uma terceira Salvaguarda, recebe +2 de bônus. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.			

CORREDOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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.

DESARMADOR

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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 Atributo 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).

EQUILÍBRIO PERFEITO

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Não	Destreza ou Vontade 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.). Além disso, sempre que fizer uma Salvaguarda para não ser derrubado, jogue com vantagem.

IMPROVISADOR

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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 Narrador como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Narrador aprovar ele deve fazer um Teste de Atributo de Sabedoria para ver se o improviso deu certo.

JOGADOR EXPERIENTE

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Sabedoria ou Vontade 14

O treinamento certo para ser um profissional dos jogos de azar. Podendo servir para descobrir se o jogo está sendo de alguma forma manipulado, identificar quem são os melhores piores jogadores, ou “estimar as chances” em qualquer situação delicada.

Você recebe vantagem em Testes de Atributo de Vontade (Intuição) que tenham relação com jogos de azar.

LADRÃO

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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 Narrador diga que é possível, você pode fazer um Teste de Atributo 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 Atributo de Vontade (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.

GENIALIDADE INUSITADA			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Não	Constituição ou Sabedoria 12

Você aprende uma nova técnica de 1º Grau, seja para o seu Estilo de Combate ou de Akuma no Mi (caso possua). A criação desta nova técnica deve respeitar as regras impostas no Capítulo 3 (para técnicas de Estilo de Combate) ou do Capítulo 6 (para técnicas de Akuma no Mi).

Após realizar este treinamento ao menos uma vez, você pode treiná-lo novamente para receber mais técnicas. Também liberando a possibilidade de aprendizado de técnicas com grau mais alto.

Para aprender técnicas de grau maior que 1, as seguintes exigências devem ser cumpridas:

-  **2º Grau:** 1 Ponto de Treinamento e 5 dias de treinamento;
-  **3º Grau:** 2 Pontos de Treinamento e 10 dias de treinamento;
-  **4º Grau:** 2 Pontos de Treinamento e 10 dias de treinamento;
-  **5º Grau:** 2 Pontos de Treinamento e 10 dias de treinamento;
-  **6º Grau:** 3 Pontos de Treinamento e 15 dias de treinamento;
-  **7º Grau:** 3 Pontos de Treinamento e 15 dias de treinamento;

SORU			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Força ou Destreza 20

Você pode executar a técnica “Soru” do Estilo de Combate “Usuário de Rokushiki”, mantendo todas as suas características.

TREINAMENTOS INTERMEDIÁRIOS

ALQUIMISTA			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 estão presentes no **Capítulo 8**, mais a frente nesse livro.

BOTÂNICO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Sim	Destreza ou Sabedoria 18

O personagem ganha um vasto conhecimento de grande parte da flora espalhada pelo mundo. Em Testes de Atributo 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**.

COMBATENTE MONTADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 Atributo de Presença (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 um ataque direcionado a sua montaria para ser direcionado em você, no seu lugar. Se sua montaria for alvo de um efeito que permita a ela realizar uma Salvaguarda de Destreza para reduzir o dano à metade, ao invés disso, ela não sofre qualquer dano se for bem sucedida na Salvaguarda, e apenas metade se falhar.

COPIADOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 Guerreiro-Oni “Nari Kabura” requer 1 kanabo e não será possível replicá-la sem isso. Outro exemplo, é a técnica “Hiken” usada por usuários da Mera-Mera no Mi (Fruta da Chama), embora você não seja capaz de criar fogo, desde que possua a quantidade de fogo (que o Narrador considere suficiente) para a técnica, com gases inflamáveis ou coisas similares, você será capaz de replicar a técnica.

Você consegue armazenar até 3 técnicas na sua memória e utilizá-las sempre que quiser, gastando a mesma quantidade de Pontos de Poder +1 PP. A qualquer momento você pode escolher substituir uma das técnicas memorizadas por uma nova.

CONTROLE CORPORAL			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 alguns atributos (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).

ESPECIALISTA EM COMBATE AÉREO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 Salvaguardas 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 Poder para receber deslocamento de voo, você pode escolher gastar 1 PP a mais para receber deslocamento de voo de 9 metros por 1 minuto e se manter no ar.

ESTRATEGISTA			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Não	Sabedoria ou Presença 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 Atributo 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			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Sim	Força ou Destreza 18








Você pode executar a técnica “Geppo” do Estilo de Combate “Usuário de Rokushiki”, mantendo todas as suas características.

KAMIE			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Sim	Destreza 20

Você pode executar a técnica “Kamie” do Estilo de Combate “Usuário de Rokushiki”, mantendo todas as suas características.

RESISTÊNCIA À KAIROSEKI			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Não	Constituição ou Vontade 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 Atributo 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 Salvaguardas de Força e Constituição;
-  A condição encerra se a causa do enfraquecimento for removida.

TEKKAI			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	Sim	Força ou Constituição 20

Você pode executar a técnica “Tekkai” do Estilo de Combate “Usuário de Rokushiki”, mantendo todas as suas características.

TÉCNICA ÀS			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 imponha desvantagem em uma Salvaguarda que ela pedir. Ao usar esta técnica você também pode jogar o dado de dano duas vezes e escolher o maior.

TREINAMENTOS COMPLEXOS

ALGOZ DE USUÁRIOS DE AKUMA NO MI			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Vontade 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 todas as Salvaguardas contra os efeitos e condições das Akuma no Mi.

Quando você falhar em uma Salvaguarda contra uma habilidade de Akuma no Mi, você pode escolher ter sucesso, no lugar. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

Ao final deste treinamento você consegue ou encontra uma arma, à sua escolha, capaz de atingir qualquer usuário de Akuma no Mi em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo normais. O Narrador 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.

ARTE DO TEMPO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	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**.

CONHECIMENTO CELESTIAL			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Sabedoria 15

Ao se deparar com **Dials** (presentes no **Livro do Narrador**) 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.

GUERREIRO TREINADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Força ou Constituição 16

Ao completar este treinamento, você se torna um guerreiro de combate corpo-a-corpo e recebe as seguintes características:

- Seu ataque desarmado se torna 1d4, 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 3 vezes o seu bônus de Proficiência;*
- Você pode escolher dar o dano máximo de uma jogada de ataque normal, desde que não seja um acerto crítico. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.*

HIPNOTIZADOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Sabedoria ou Presença 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 sublimares. Este método deve ser único e deve ser aprovado pelo Narrador.

Usando uma ação, você obriga uma criatura a fazer uma Salvaguarda de Sabedoria CD 8 + seu modificador de Sabedoria + seu bônus de proficiência, se falhar, a criatura estará 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 Narrador.

Em caso de criaturas voluntárias não é necessária uma Salvaguarda. 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.

PUNHO BÊBADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	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 deslocamento 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”.*

RESISTÊNCIA À KAIROSEKI SUPERIOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Constituição ou Vontade 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 Atributo de Força;
-  A criatura tem -2 em Salvaguardas de Força;
-  A condição encerra se a causa do enfraquecimento for removida.

TREINAMENTOS COM ARMA

TREINAMENTOS SIMPLES

BOMBARDEADOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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 em ataques com o navio (canhões, armas e munições especiais) e com bazucas.

COMBATENTE EXÓTICO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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 Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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.

ARQUEIRO TREINADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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.			
Além disso, você recebe acesso à técnica “Chuva de Flechas”.			
1º Grau	CHUVA DE FLECHAS		
	Você dispara com grande velocidade várias fechas, fazendo inúmeras flechas caírem em uma saraivada vinda de cima. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	1 Arco, 30 Flechas, Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

ESPADACHIM TREINADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	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. Além disso, você recebe acesso à técnica “Lâmina Voadora”.			
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 Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	1 Arma cortante, Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

TREINAMENTOS INTERMEDIÁRIOS

CEIFADOR			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 Narrador 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.			




GUERREIRO ATROZ			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Atordoado ”, até o final do próximo turno da criatura. Além disso, você recebe acesso à técnica “Rompe Montanhas”.			
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 uma Salvaguarda 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 Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 3 metros, Cone
		Requisito	1 Martelo de Guerra, Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Possível		

LUTAR COM MACHADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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.

LANCEIRO TREINADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10 dias	3	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 1 dado de dano 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.			
Além disso, você recebe acesso à técnica “Perfuração Giratória”.			
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 uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Lança ou Tridente, Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

TREINAMENTOS COMPLEXOS

COMBATENTE ARDILOSO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	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.			
Além disso, você recebe acesso à técnica “Adagas Voadoras”.			
2º Grau	ADAGAS VOADORAS		
	Utilizando todo o seu foco nos ataques, você lança três adagas, com o máximo de eficiência 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. Todos os projéteis atingem simultaneamente e você pode direcioná-los para atingir uma criatura ou várias.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	3 adagas, Ação
		Dano	1d10 de dano Perfurante (para cada adaga)
Ataque Combinado Possível			

ESPADACHIM NEGRO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Não	Força ou Destreza 17
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 Salvaguardas de Destreza contra dano, até o final do seu próximo turno.</p>			

TREINAMENTO DE ESPÉCIE

Treinamentos de Espécie só podem ser aprendidos por personagens pertencentes a essa espécie ou mestiços dessa espécie.

ANÃO

FORÇA DE GIGANTE

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Força 14

Ao terminar esse treinamento, 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).

CONEXÃO COM A NATUREZA

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Sabedoria 14

Ao terminar esse treinamento, anões recebem +2 em Testes de Atributo de Sabedoria (Sobrevivência) em ambientes com grande vegetação.

Além disso, o anão se torna proficiente e pode usar a Perícia Especial “Adestrar Animais” (Sabedoria ou Presença), presente na profissão Adestrador no **Capítulo 4**, para tentar convencer insetos ou outros animais não hostis a te ajudarem em uma tarefa.

Adicionalmente, o anão pode escolher o Treinamento Geral “Alquimista” gastando apenas 1 Ponto de Treinamento, sem a necessidade de treinar por dias e ignorando os demais requisitos.

CELESTIAIS

AFINIDADE CULTURAL

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Destreza 14

Ao terminar esse treinamento, quando o celestial estiver em alturas elevadas (determinada pelo Narrador), ele recebe vantagem em Testes de Atributo de Destreza (Acrobacia) e Salvaguardas de Destreza. Além disso, os celestiais recebem uma redução de 2d6 em qualquer dano de queda.

Adicionalmente, o anão pode escolher o Treinamento Geral “Conhecimento Celestial” gastando apenas 1 Ponto de Treinamento, sem a necessidade de treinar por dias e ignorando os demais requisitos.

GIGANTES

GUERREIRO NATO

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Constituição 14

Ao terminar esse treinamento, 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).

Além disso, você aprende a usar seu corpo propriamente para maior facilidade em acertar alvos próximos, adicione +1 para acertar ataques corpo-a-corpo.

Adicionalmente, 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.

RESISTÊNCIA DOS GIGANTES

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Constituição 14

Após terminar esse treinamento, 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.

POVO DO MAR

MAESTRIA CULTURAL

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Força 14

Ao terminar esse treinamento, o homem-peixe ou sireno se torna proficiente em tridente. Quando totalmente debaixo d'água, recebem +1 para acertar jogadas de ataque corpo-a-corpo normais e de técnicas.

Além disso, o homem-peixe ou sireno se torna proficiente e pode usar a Perícia Especial “Adestrar Animais” (Sabedoria ou Presença), presente na profissão Adestrador no **Capítulo 4**, para tentar convencer peixes e animais marinhos não hostis a te ajudarem em uma tarefa.

Adicionalmente, os olhos dos homens-peixe e sirenos se adaptam 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.

HUMANOS E KUJAS

RESILIÊNCIA

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Sabedoria 14

Ao terminar esse treinamento, o humano ou kuja escolhe 1 Salvação para ser proficiente, à sua escolha.

VERSATILIDADE HUMANA

Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Sabedoria 14

Ao terminar esse treinamento, o humano ou kuja adiciona metade do bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer Teste de Atributo que fizer e que ainda não possua o bônus de proficiência.

LUNARIANOS

TÉCNICAS INATAS



Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5 dias	1	Sim	Constituição 14

Ao terminar esse treinamento, graças às características únicas de controle do fogo, pertencente à espécie dos lunarianos, conforme você se torna mais habilidoso no controle das chamas, você recebe as técnicas: “Hakka”, “Andon” e “Fushi”.

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 uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	6 Pontos de Poder	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 uma Salvaguarda 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 Poder	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 Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

CORPO FORJADO			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Sim	Constituição 14
Ao terminar esse treinamento, 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. <ul style="list-style-type: none"> * 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. <ul style="list-style-type: none"> * 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. 			

MINKS

LEÃO DA LUA			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Sim	Constituição 14
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.			

FURTIVIDADE ANIMAL			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
15 dias	5	Sim	Destreza 14
Ao terminar este treinamento, nenhuma criatura consegue ter vantagens ao fazer um Teste de Atributo de Vontade (Percepção) para tentar localizar um mink, mesmo com o uso do Haki da Observação.			

5.8 – CÓDIGOS DE HONRA

Como uma **regra alternativa**, que o Narrador pode usar na aventura, os personagens podem impor a si mesmos limites próprios, que têm origem por um trauma 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 difícil, manter o código lhe assegura Pontos de Treinamentos, explicados mais para frente neste Capítulo.

Não é obrigatório a escolha de um código e só deve ser escolhido 1 por personagem, fazendo parte de como o jogador quer interpretá-lo.

A tabela “Seguindo seu Código”, define quantos Pontos de Treinamento são adquiridos quando você decidir manter seu código mesmo contra situações que prejudicarão você ou os seus aliados.

SEGUINDO SEU CÓDIGO	
Escolhendo Respeitar o Código	Pontos de Treinamento Recebidos
Prejudicando a Si Mesmo	1 Ponto de Treinamento
Confrontando um Aliado	1 Ponto de Treinamento
Prejudicando o Grupo	2 Pontos de Treinamento
Própria Vida em Risco	2 Pontos de Treinamento

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 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 um encontro 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 disciplinadores, 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.