

CAPÍTULO 3

ESTILO DE COMBATE



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

— Roronoa Zoro

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

3.1 - INFORMAÇÕES GERAIS

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

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

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

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

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

EQUIPAMENTOS

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

TÉCNICAS DE COMBATE

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

As técnicas só podem ser utilizadas uma vez por turno, mesmo sendo técnicas diferentes, exceto, quando no requisito da técnica estiver especificado que ela é usada com uma ação bônus. Possibilitando a execução de uma técnica com ação e outra com ação bônus.

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

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

GRAU DA TÉCNICA POR NÍVEL					
Nível	Grau	Nível	Grau	Nível	Grau
1º Nível	1º Grau	9º Nível	4º Grau	20º Nível	7º Grau
3º Nível	2º Grau	12º Nível	5º Grau		
6º Nível	3º Grau	16º Nível	6º Grau		

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

CRIANDO SUA TÉCNICA DE COMBATE

Apesar de cada Estilo de Combate possuir suas próprias Técnicas de Combate definidas, você pode decidir criar suas próprias técnicas ao invés de receber uma técnica preestabelecida.

Essa escolha pode ser feita sempre que você atingir o nível que lhe garante uma Técnica de Combate, substituindo a técnica preestabelecida por uma de mesmo grau, criado por você e aprovada pelo Narrador.

No momento da criação de cada técnica, devem ser aplicadas as mesmas regras presentes no “Livro das Akuma no Mi”, com exceção das seguintes regras:

- ❗ “Forma Aperfeiçoada” não aumenta o custo de Pontos de Poder da técnica;
- ❗ Não há limites de técnicas com “Forma Aperfeiçoada” no mesmo grau;
- ❗ “Forma Alternativa” não aumenta o custo de Pontos de Poder da técnica;
- ❗ Toda Técnica de Combate recebe uma redução em seu custo de Pontos de Poder igual à metade do seu grau (arredondado para baixo, mínimo de 1 PP);
- ❗ A criação das Técnicas de Combate ignora os requisitos inerentes da Akuma no Mi.

CRIANDO SUA TÉCNICA AUXILIAR

Cada Estilo de Combate também tem acesso a Técnicas Auxiliares, que assim como as Técnicas de Combate, podem ser personalizadas para melhor se adequar ao gosto do jogador, com aprovação do Narrador.

No momento da criação de cada técnica, devem ser aplicadas as mesmas regras presentes no “Livro das Akuma no Mi”, com exceção das seguintes regras:

- ❗ Toda Técnica Auxiliar recebe uma redução de -1 Ponto de Poder (a técnica deve custar no mínimo 1 PP);
- ❗ A criação das Técnicas de Combate ignora os requisitos inerentes da Akuma no Mi.

AÇÃO VERSÁTIL

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

Exemplo: Um lutador possui a técnica “Overthrow”, que tem como requisito uma Ação Versátil. No 1º nível, o lutador não possui a característica “Ataque Extra”. Ao usar a ação “Atacar”, o lutador só pode realizar um ataque nesta ação. Então, ao usar a técnica “Overthrow” toda a ação será usada.

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

ATAQUE COMBINADO

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






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

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

Cada personagem pode **participar** do Ataque Combinado 1 vez e você recupera o seu uso ao término de um descanso longo. Ao atingir o **11º nível de personagem**, é possível participar dessa característica até 2 vezes (mas apenas uma vez por encontro) e você recupera 1 dos seus usos ao término de um descanso longo.

REQUISITOS PARA UM ATAQUE COMBINADO

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

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

CLASSE DE DIFICULDADE

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

PONTOS DE PODER

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

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

Você recupera todos os seus Pontos de Poder ao término de um descanso longo. Caso o personagem esteja com qualquer Nível de Exaustão, ao final do descanso longo, ele só recupera metade dos Pontos de Poder que normalmente recuperaria. Por exemplo, um personagem no 9º nível, ao terminar um descanso longo, normalmente recuperaria 18 Pontos de Poder. Caso ele esteja com exaustão, ele só recupera 9 PP.




PROFICIÊNCIA

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

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

ARMA FAVORITA

Cada Estilo de Combate garante ao personagem uma arma favorita, que pode estar predefinida ou deve ser escolhida dentre algumas opções, sempre citadas no início de cada Estilo de Combate. O uso de uma arma favorita garante as seguintes características:

-  Você recebe proficiência na sua arma favorita, caso não possua;
-  Quando uma técnica exigir como requisito uma arma qualquer, você pode substituir pela sua arma favorita, desde que possuam o mesmo tipo de jogada de ataque (corpo-a-corpo ou à distância);
-  Você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano com sua arma favorita, desde que não esteja recebendo nenhum outro bônus na sua jogada de ataque.

CORPORAL

Alguns Estilos de Combate podem te dar como opção os próprios golpes, fazendo com que você possa transferir os benefícios de +1 em jogadas de ataque e dano para suas jogadas de ataque desarmado.

A escolha entre “Corporal” e as armas favoritas pode ser refeita sempre que o jogador aumentar o nível de personagem.

ATRIBUTO PRIMÁRIO

Cada Estilo de Combate possui um ou dois atributos que representam melhor os seus pontos fortes e trazem um melhor proveito de suas Características de Combate. Quando o Estilo de Combate garante duas opções, você deve escolher apenas um desses atributos para ser seu Atributo Primário.

No caso de jogadores novos, é recomendado que seja priorizado nesses atributos o aumento de pontos. Cada Atributo Primário correspondente aos estilos está presente na tabela “Estilos de Combate” (no início deste Capítulo) e nas páginas iniciais de cada Estilo de Combate.

SOBRECARGA

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

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

O jogador não pode aumentar o Nível de Exaustão além do 5º, caso tente irá desmaiar automaticamente antes de conseguir. Por exemplo, um jogador não pode usar uma técnica que aumente 2 níveis de exaustão se ele já estiver no 4º Nível de Exaustão. Não é possível usar a sobrecarga em técnicas 6º e 7º grau do “Estilo de Combate”.

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

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

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

PONTOS DE VIDA

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

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

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

DADOS DE VIDA

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

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

3.2 – CATEGORIAS

Os Estilos de Combate são agrupados em 3 categorias “Guerreiros”, “Especialistas” e “Divergentes”, de acordo com suas especialidades, conforme a tabela “Estilos de Combate por Categoria”, abaixo.

ESTILOS DE COMBATE POR CATEGORIA					
Categoria	Estilo de Combate	Categoria	Estilo de Combate	Categoria	Estilo de Combate
Guerreiros	Carateca Homem-Peixe	Especialistas	Atirador	Divergentes	Ciborgue
	Lutador		Espadachim		Guerrilheiro
	Okama Kenpo		Guerreiro-Oni		Ninja
	Usuário de Rokushiki		Esgrimista		Músico Esgrimista
	Black Leg		Samurai		Herói

HABILIDADES BÁSICAS

Cada categoria garante um conjunto de **Características de Combate especiais** chamadas de “**Habilidades Básicas**” ou “**HB**”, que podem ser escolhidas uma vez no **1º nível** e novamente no **2º e 3º nível**.

Não é possível escolher mais de uma vez qualquer Habilidade Básica (seja as apresentadas em cada categoria ou as gerais). Por exemplo, não é possível aprender mais de uma HB com o “Aprendizado Excepcional”.

HABILIDADES BÁSICAS GERAIS

No lugar de cada escolha de Habilidade Básica, ao invés de optar por uma das apresentadas na categoria do Estilo de Combate escolhido, você pode escolher qualquer umas das Habilidades Básicas Gerais abaixo:

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

APRENDIZADO EXCEPCIONAL


Você se desvincula dos padrões mais óbvios de aprendizagem que o seu treinamento te leva, para aprender habilidades diferentes do usual. Desta forma, você pode escolher uma Habilidade Básica qualquer de outra categoria.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO


Você pode aumentar um valor de atributo, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de atributo, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

CORPO DE GUERREIRO

Seu corpo já passou por severos treinos físicos, o que lhe garante uma força física superior aos demais e as seguintes características são recebidas:

 **Ataque Aprimorado:** Seu ataque desarmado corpo-a-corpo aumenta conforme o seu nível, de acordo com a tabela “Ataque Desarmado”.

ATAQUE DESARMADO			
Nível	Ataque Desarmado	Nível	Ataque Desarmado
1º ao 5º	1d4	11º ao 15º	1d8
6º ao 10º	1d6	16º ao 20º	1d10

 **Defesa Aprimorada:** Quando não estiver vestindo qualquer armadura, proteção ou se beneficiando de outra Habilidade Básica defensiva, sua CR será 10 + seu modificador de Constituição.

Além do modificador de Constituição, você adiciona mais o seu Atributo Primário (mínimo de +1). Levando em consideração apenas o Estilo de Combate do 1º nível do seu personagem, no caso de Multiestilo.

Usando essa característica, ao considerar o bônus de CR do seu Atributo primário, só é possível adicionar à sua CR um valor igual à metade do seu nível, arredondado para baixo (com exceção do 1º nível, que será de +1).

Por exemplo, no 7º nível, independentemente do valor do Atributo primário, o bônus máximo que ele poderá adicionar à sua CR será de +3.





SUPERIORIDADE ABSOLUTA

Ao término do cálculo de dano de uma ou mais criaturas, por uma jogada de ataque ou técnica sua, caso o valor dos Pontos de Vida restantes seja igual ou menor que o seu nível, a criatura recebe o dano necessário para ter seus PVs reduzidos a 0.

Essa característica não tem efeito caso a criatura tenha Ações Lendárias ou se o Narrador decidir que ela não pode ser afetada por este efeito.

PERITO EM TÉCNICAS

Conforme você descobre suas próprias habilidades, você as aperfeiçoa ainda mais para conseguir o máximo aproveitamento nos combates. Recebendo as seguintes características, em cada nível de personagem:

-  **1º Nível:** Ao falhar na jogada de ataque de uma Técnica, você pode escolher não perder Pontos de Poder. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo;
-  **6º Nível:** Suas técnicas de 1º grau recebem uma redução de 1 Ponto de Poder (devem custar no mínimo 1 PP);
-  **11º Nível:** Suas técnicas passam a adicionar nas rolagens de dano/cura o mesmo modificador das jogadas de ataque ou Salvaguarda utilizado na própria Técnica. No caso de técnicas que afetem mais de um alvo, o modificador é reduzido pela metade (arredondado para baixo);
-  **16º Nível:** Os dados de dano das técnicas aumentam em um passo. Por exemplo, dados de d6 passam para o d8, d8 para d10 e d10 para d12. Essa característica não se acumula com outras que tenham o mesmo efeito.

SUPERANDO LIMITES

Ao iniciar um encontro com 0 Pontos de Poder, você recebe uma quantidade de Pontos de Poder igual ao seu bônus de proficiência + metade do seu nível de personagem (arredondado para baixo). Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

SORTUDO

Você pode rolar novamente uma jogada de ataque, Teste de Atributo ou Salvaguarda que você ou uma criatura inimiga tenha feito, escolhendo qualquer um dos resultados. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

ÍMPETO DA BATALHA

Ao usar uma técnica que cause danos diretamente contra uma criatura, e tenha como requisito uma “Ação”, você pode fazer uma única jogada de ataque contra a criatura alvo da técnica, como parte dessa mesma ação.

Alternativamente, você pode usar essa característica para realizar uma jogada de ataque adicional, mesmo em conjunto à característica “Ataque Extra”, uma vez por rodada. Podendo usar esta forma alternativa **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL

Aumentar sua capacidade mental, fazendo com que quando tiver que fazer uma Salvaguarda para manter a concentração a jogada seja feita com vantagem.

COMBATE ADAPTADO

Ao fazer jogadas de ataque corpo-a-corpo e à distância, você pode escolher usar um novo modificador de Atributo para ambos. Escolha entre: Força, Destreza, Sabedoria ou Presença.

GUERREIROS

São aqueles com grande foco no combate direto, dependem apenas de si mesmos para executar todas as suas habilidades. Para isso, treinam o próprio corpo ao limite ou se aprimoram em artes marciais.

A cada nível a partir do primeiro (com limite de até 3 HB), os Estilos de Combate dentro da categoria “Guerreiros” podem escolher uma das seguintes Habilidades Básicas:

MENTE E CORPO

Sua mente é capaz de ignorar as fadigas do seu corpo, por um curto espaço de tempo. Com uma ação bônus, você não sofre os efeitos causados pelos 3 primeiros Níveis de Exaustão, por até 10 minutos.

Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo. No **10º nível de personagem**, você pode usar até 3 vezes e recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

RETOMAR O FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar Pontos de Vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição.

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo. No **12º nível de personagem**, essa característica aumenta para 3d12.

CRÍTICO MARCIAL

Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado adquirem uma margem de acerto crítico de 19-20.

ROBUSTO

Seu máximo de Pontos de Vida aumenta em um valor igual a duas vezes seu nível quando você adquire essa HB. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de Pontos de Vida aumenta em 2 Pontos de Vida adicionais.

ESPECIALISTAS

São combatentes especializados em suas armas, quando as estão empunhando, se tornam imbatíveis, capazes de realizar os mais incríveis feitos. Porém, quando não as possuem suas limitações se tornam evidentes.

A cada nível a partir do primeiro (com limite de até 3 HB), os Estilos de Combate dentro da categoria “Especialistas” podem escolher uma das seguintes Habilidades Básicas:

DEFESA OFENSIVA

Você pode substituir o modificador de Destreza pelo modificador do atributo principal do seu Estilo de Combate. Levando em consideração apenas o Estilo de Combate do 1º nível do seu personagem, no caso de Multiestilo.

Desde que não esteja se beneficiando de outra Habilidade Básica defensiva e empunhando sua “**Arma Favorita**” (no mínimo 1 arma do tipo escolhido), acrescente à sua CR metade da sua Proficiência, arredondada para baixo.

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

Ao chegar no **5º nível**, é adicionado um bônus na CR de +1. No **13º nível**, o bônus se torna +2.

REFLEXO AFIADO

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

GERENCIAMENTO DE ENERGIA

Você consegue se concentrar para recuperar suas energias. Você pode recuperar 1d6 Pontos de Poder + seu bônus de Proficiência, com uma ação bônus.

Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo. No **10º nível de personagem**, você passa a recuperar 3d6 Pontos de Poder + seu bônus de Proficiência e aumenta para até 2 vezes, recuperando todos os seus usos ao término de um descanso longo.

ESPECIALIZAÇÃO APERFEIÇOADA

Você pode escolher 2 perícias para ser proficiente, dentre: Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Natureza, Percepção, Persuasão, Prestidigitação, Provocação e Sobrevivência. Além disso, você pode escolher uma perícia para receber o dobro do seu bônus de proficiência.

DIVERGENTES

Dentre tantos tipos de guerreiros, existem aqueles com habilidades tão distintas e amplas que se tornam difíceis de serem encaixados em qualquer definição. Desta forma, são considerados um grupo a parte.

A cada nível a partir do primeiro (com limite de até 3 HB), os Estilos de Combate dentro da categoria “Divergente” podem escolher uma das seguintes Habilidades Básicas:

PRIMEIROS SOCORROS

Você pode usar conhecimentos básicos em medicina para tratar criaturas. Ao usar uma ação, recupera 1 Ponto de Vida da criatura e garante 3d8 + seu bônus de Proficiência de Pontos de Vida temporários. As condições “**Desidratado**”, “**Hipotérmico**”, “**Letárgico**”, “**Queimado**”, “**Sangramento**” e “**Sonolento**” são encerradas na criatura tratada com essa característica.

Caso a criatura perca os PVs temporários, sem que tenha terminado um descanso curto ou longo, ela recebe um dano com o mesmo valor dos PVs temporários recebidos.

Alternativamente, você pode usar essa característica para tratar apenas condições. Ao usar esta forma alternativa, seu custo passa de uma ação para uma ação bônus.

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

RESILIENTE

Você pode jogar de novo uma Salvaguarda que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar essa característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no **10º nível** e três vezes entre descansos longos quando chegar no **15º nível**.

RECUO ESTRATÉGICO

Usando um rápido movimento dos pés, você pode usar uma ação bônus e recuar até o dobro do seu deslocamento normal e recuperar 2d10 Pontos de Vida + seu bônus de Proficiência. O deslocamento feito durante essa característica não provoca reações, como a característica “Ataque de Oportunidade”.

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

BOM DE IMPROVISO

Você consegue contornar mesmo os piores cenários com sua sagacidade e pensamento rápido. Ao falhar em um Teste de Atributo por menos de 5, você pode alterar o resultado para um sucesso.

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo.

ATIRADOR

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de atirador.

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

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

PROFICIÊNCIAS

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

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

Salvaguardas: Destreza e Sabedoria.

Perícias: Escolha 3 perícias quaisquer.



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Destreza.

Arma Favorita: Escolha entre pistola ou mosquete.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Superioridade Absoluta” e “Ímpeto da Batalha”.

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

O ATIRADOR				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	<i>Caminho do Atirador, Habilidade Básica</i>
2º	+2	4	-	<i>Guarda Astuta, Habilidade Básica</i>
3º	+2	6	2º Grau	Atirador de Elite , Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	<i>Carga de Adrenalina</i>
7º	+3	14	-	<i>Alvo Travado</i>
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	<i>Traço de Maestria Especial</i>
10º	+4	20	-	<i>Mira Superior</i>
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
14º	+5	28	-	<i>Atirador Aguçado</i>
15º	+5	30	-	<i>Talento Confiável</i>
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
18º	+6	36	-	<i>Mestre Atirador</i>
19º	+6	38	-	Deus Atirador
20º	+6	40	7º Grau	AVA

OLHOS DE ÁGUA

Os atiradores dispõem de uma visão perfeita e precisão inigualável, o que lhes permite atingir alvos difíceis a uma distância considerável, sendo sempre a melhor opção quando não se pode dar ao luxo de errar.

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

VERSATILIDADE E ESTRATÉGIA

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

ARMAS DE FOGO

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

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Atirador**.

CAMINHO DO ATIRADOR

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

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

CAMINHO DO DUELISTA

- ✦ **Gun-Fu:** Enquanto estiver empunhando sua arma favorita, você recebe os benefícios da Habilidade Básica Geral “Corpo de Guerreiro”.
- ✦ **Corpo Treinado:** A experiência do combate aproximado faz com que você se torna cada vez mais resistente. Você aumenta em 1 seu valor máximo de Pontos de Vida no 1º nível e em +1 a cada **nível de Atirador** posterior.
- ✦ **Pistoleiro:** Estar a 1,5 metro de uma criatura não impõem desvantagem em jogadas de ataque à distância.

CAMINHO DO SNIPER

- ✦ **Visão do Caçador:** Enquanto estiver empunhando sua arma favorita, você recebe os benefícios da Habilidade Básica Geral “Perito em Técnicas”.
- ✦ **Visão Além do Alcance:** Sua visão alcança até 10 quilômetros em condições normais e em locais mais altos (como uma torre ou o teto de uma construção) esse alcance dobra.
Considerando até metade do alcance da sua visão, você se torna proficiente e dobra o bônus de proficiência em qualquer Teste de perícia Percepção, que dependa da visão. Além disso, jogadas de ataque além da distância normal da arma não recebem desvantagem.
- ✦ **Corrida Contínua:** Desde que você esteja carregando menos que 10 vezes o seu modificador de Força em quilos (ignorando o peso de armas e equipamentos), você não recebe Níveis de Exaustão por se manter em disparada, por até 1 hora. Além disso, seu deslocamento normal se torna 15 metros e não pode ser reduzido por terreno difícil.

GUARDA ASTUTA

A partir do 2º nível, você está preparado para reduzir os riscos do combate, mantendo uma postura defensiva preparada para as mais diversas situações e recebendo as seguintes características:

- ✦ **Rompante Defensivo:** A primeira vez em cada rodada, que um inimigo que você possa ver, o acertar com uma jogada de ataque, você reduz pela metade o dano sofrido deste ataque.
- ✦ **Queda Suave:** No **4º nível de Atirador**, sempre que você for receber dano de queda, você reduz o dano em 5 vezes o seu **nível de Atirador**.
- ✦ **Sentido de Perigo:** No **6º nível de Atirador**, você possui vantagem em Salvaguardas de Destreza contra Técnicas e armadilhas. Para receber esse benefício você não pode estar com as condições “Cego”, “Surdo” ou “Incapacitado”.
- ✦ **Esquiva Fugaz:** No **8º nível de Atirador**, quando você for alvo de um efeito que exige uma Salvaguarda de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.
- ✦ **Elusivo:** No **10º nível de Atirador**, nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja com a condição “Incapacitado”.

ATIRADOR DE ELITE

A partir do 3º nível, você realizar disparos que seriam impossíveis para outros atiradores. Desta forma, você recebe um conjunto de habilidades comuns de qualquer atirador e um conjunto específico do seu caminho:

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

DUELISTA DE ELITE

- ✦ **Mira de Duelista:** Ao realizar um ataque à distância, você adiciona mais metade do seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque (arredondado para baixo), e adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de dano.
- ✦ **Rápido no Gatilho:** Ao realizar uma jogada de ataque à distância, você pode usar sua ação bônus para realizar outra jogada de ataque à distância.
- ✦ **Tiro de Oportunidade:** Para toda criatura que entre ou saia voluntariamente de um espaço a 1,5 metro de você, é possível realizar um tiro de oportunidade. Para realizar um tiro de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque à distância contra a criatura que o provocou.

SNIPER DE ELITE

- ❖ **Mira de Sniper:** Ao realizar um ataque à distância, você dobra seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque e adiciona metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo) nas jogadas de dano.
- ❖ **Alvo na Mira:** Você pode usar uma ação bônus para dobrar o alcance que sua arma normalmente teria, para todas as suas jogadas de ataque à distância durante o seu turno, sem receber desvantagem pela distância.
- ❖ **Posicionamento Perfeito:** Você recebe 9 metros de escalada, que podem ser reduzidos pela metade para passar automaticamente em Testes de Atributo relacionados à escalada.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO (AVA)

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

CARGA DE ADRENALINA

A partir do 6º nível, usando uma ação bônus, você pode gastar PPs e aumentar sua CR por 1 minuto. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera 1 dos seus usos ao término de um descanso longo. Não é possível se beneficiar dessa característica mais de uma vez ao mesmo tempo. Você pode aumentar sua CR das seguintes formas:

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

No **10º nível de Atirador**, você pode aumentar sua CR em +1 com essa característica, sem usar Pontos de Poder, uma vez por descanso longo, sem descontar do uso máximo dessa característica. No **15º nível de atirador**, ao usar essa característica a sua duração aumenta para 2 minutos.

ALVO TRAVADO

A partir do 7º nível, você é capaz de se concentrar em uma única criatura, mesmo em situações difíceis ou em meio à multidão. Usando sua ação bônus e gastando 2 Pontos de Poder, escolha uma criatura que você possa ver para executar suas jogadas de ataque à distância com vantagem, durante 1 minuto. Você não pode usar essa característica em mais de uma criatura ao mesmo tempo.

MIRA SUPERIOR

A partir do 10º nível, você cria a sua própria sorte com os seus disparos, tornando praticamente impossível qualquer criatura sair ilesa de um encontro com você. Você recebe as seguintes características:

- ❖ *Ao jogar os dados de dano de uma técnica que realize uma jogada à distância, se o resultado for menor que a metade do dano máximo possível, você trata o resultado como metade do dano (arredondado para cima);*
- ❖ *Ao acertar uma jogada de ataque à distância, você pode considerar o valor máximo dos dados na jogada de dano da arma. Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual ao seu **nível de Atirador**.*

ATIRADOR AGUÇADO

A partir do 14º nível, durante 1 minuto, você fica completamente focado na batalha e alcança o máximo potencial com seus disparos. Enquanto estiver **Concentrado**, a característica “Ataque Extra” recebe 2 ataques adicionais. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

TALENTO CONFIÁVEL

A partir do 15º nível, você refinou suas perícias a ponto de conseguir evitar erros bobos. Toda vez que você fizer um Teste de Atributo, com exceção das Perícias Especiais, no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

MESTRE ATIRADOR

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Destreza ou Constituição aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

DEUS ATIRADOR

A partir do 19º nível, você entra em um novo estágio de mira e domínio das suas habilidades. Desta forma, você recebe as seguintes características:

- ❖ **Rápido no Gatilho:** Você aumenta 1 ataque na característica “Ataque Extra”, em cada rodada;
- ❖ **Next Level:** Atingir criaturas com ND 6 ou menor reduz seus Pontos de Vida a 0;
- ❖ **Homem sem Nome:** Enquanto estiver com mais da metade dos seus Pontos de Vida, você não erra nenhuma jogada de ataque à distância e pode jogar dados apenas para verificar acertos críticos.

TÉCNICAS – DUELISTA

DUELISTA				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Death Blossom	1º NÍVEL	Último Recurso
3º NÍVEL	2º GRAU	Covering	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Quick Fire	6º NÍVEL	Defesa Improvisada
9º NÍVEL	4º GRAU	Death Shower	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Stunning Shot	12º NÍVEL	Domínio Aperfeiçoado
16º NÍVEL	6º GRAU	Quick Draw	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Execução	-	-

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

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

DEATH BLOSSOM			
1º Grau	Você executa disparos contra as criaturas ao seu redor, à sua escolha, que estejam dentro do alcance da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	<Gun Powder Party> No 6º nível, você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d6 de dano de Energia e custa 9 PP.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Esfera
		Requisito	Arma Favorita, 8 Munições (Qualquer), Ação Versátil
		Dano	2d6 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

COVERING			
2º Grau	Você executa disparos cadenciados, com uma jogada de ataque a distância contra uma criatura. Caso ela seja atingida, a próxima jogada de ataque (comum ou de técnica) que ela fizer receberá desvantagem, até o final do próximo turno dela.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Arma Favorita, 6 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	5d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

QUICK FIRE			
3º Grau	Ao ser alvo de uma jogada de ataque de uma criatura, você pode usar sua reação para realizar uma jogada de ataque à distância, como resposta. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou encerrará seu turno prematuramente, logo após sofrer o dano.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Arma Favorita, 1 Munição (Perfurante), Reação
		Dano	4d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

DEATH SHOWER			
4º Grau	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 criatura que não passar na primeira Salvaguarda de Destreza deve ser bem sucedida em um novo Teste de Resistência de Constituição ou receberá a condição “Sangramento”.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Cone
		Requisito	Arma Favorita, 12 Munições (Perfurante), Ação
		Dano	9d6 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	STUNNING SHOT		
	Você realiza uma jogada de ataque à distância, com disparos seguidos que acertam pontos fracos do corpo de uma criatura e atrapalham os seus movimentos. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Atordoado” , até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Arma Favorita, 2 Munições (Esférica), Ação
		Dano	13d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	QUICK DRAW		
	Enquanto a técnica durar, no início do turno de cada criatura que você possa ver dentro do alcance da Técnica, você pode executar uma jogada de ataque à distância contra ela. Caso acerte, você causa danos e escolhe um dos seguintes efeitos contra a criatura:		
	<ul style="list-style-type: none"> Reduzir o movimento da criatura a 0; Causar 4d10 de dano Contundente ou Perfurante adicional; Impedir a criatura de realizar sua ação naquele turno. 		
	18 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 15 metros, Esfera
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	2d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	EXECUÇÃO		
	Você analisa com eficiência um alvo, sendo capaz de se aproveitar de seus ferimentos ou brechas e fazer um único disparo mortal. Escolha uma criatura que você possa ver e esteja dentro do alcance da técnica. Se o alvo escolhido estiver com 150 Pontos de Vida ou menos, ele morre, ao invés de receber o dano.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Arma Favorita, 1 Munição (Qualquer), Ação
		Dano	17d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	ÚLTIMO RECURSO		
	Mesmo que uma arma não tenha munições, ela ainda se torna um recurso para você. Sempre que quiser, você pode arremessar uma arma de fogo, dentro do alcance da técnica. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição, com desvantagem, ou receberá a condição “Incapacitado” , até o final do próximo turno da criatura.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	1 arma de fogo, Ação Versátil

Técnica Auxiliar	DEFESA IMPROVISADA		
	Quando você for atingido por uma jogada de ataque, você pode usar uma reação para se defender com suas pistolas e reduzir 6d8 de dano.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Poder para adicionar 2d8 na redução, até uma redução total de 18d8.		
	2 Ponto de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Pistola, Reação

Técnica Auxiliar	DOMÍNIO APERFEIÇOADO		
	Independentemente da escolha feita, você recebe os benefícios de ambos os caminhos das características “Caminho do Atirador” e “Atirador de Elite”, enquanto está técnica durar.		
	No caso da habilidade “Mira de Duelista” e “Mira de Sniper”, elas tanto a jogada de ataque quanto a de dano recebem apenas 1 vez o acréscimo do bônus de proficiência, de forma integral.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até 5 minutos
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

TÉCNICAS – SNIPER

SNIPER				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Tiro de Advertência	1º NÍVEL	Saída Forçada
3º NÍVEL	2º GRAU	Tiro Certo	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Mira Cruel	6º NÍVEL	Manobra Evasiva
9º NÍVEL	4º GRAU	Overwatch	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Shooting Stars	12º NÍVEL	Domínio Aperfeiçoado
16º NÍVEL	6º GRAU	Zona do Atirador	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Headshot	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	TIRO DE ADVERTÊNCIA		
	Ao realizar um disparo incrivelmente rápido e quase raspando no seu inimigo, com uma jogada de ataque à distância, você consegue assustá-lo e lhe causar um impacto psicológico. A criatura alvo desta técnica deve fazer uma Salvaguarda de Vontade, se falhar ela deve escolher entre se movimentar ou fazer uma ação e não pode usar reação ou ação bônus até o início do próximo turno dela.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Arma Favorita, 1 Munição (Qualquer), Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Psíquico
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	TIRO CERTO		
	Com uma jogada de ataque à distância, você é capaz de fazer um disparo perfeito em uma criatura, que você possa ver e que esteja dentro do alcance da técnica. Esta técnica acerta automaticamente.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Qualquer), Ação
		Dano	3d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	MIRA CRUEL		
	Ao realiza uma jogada de ataque à distância mirando em suas articulações, você tenta incapacitar uma criatura. A criatura atingida tem seu movimento reduzido pela metade e deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Impedido” , até o final do próximo turno da criatura.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Perfurante), Ação
		Dano	7d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

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

5º Grau	SHOOTING STARS		
	Você realiza uma série de disparos contra todos os 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.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Cone
		Requisito	Mosquete, 20 Munições (Qualquer), Ação
		Dano	15d6 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	ZONA DO ATIRADOR		
	Você dispara rapidamente uma jogada de ataque à distância certa contra uma criatura. Ao acertar esta técnica, você recebe vantagem em jogadas de ataque e 30 PV temporários, por até 1 minuto.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 10 Munições (Perfurante), Ação
		Dano	13d10 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

7º Grau	HEADSHOT		
	Ao usar esta técnica contra uma criatura que tenha pelo menos uma cabeça e o resultado for um 20 natural, você atravessa a cabeça da criatura, que morre se não puder sobreviver sem a cabeça. Caso a criatura seja imune a danos perfurantes, não tiver ou precisar de uma cabeça, tiver Ações Lendárias ou o Narrador decidir não pode ser afetada por essa característica, ao invés da morte, ela sofre 6d10 de dano perfurante extra, após determinado o dano extra do acerto crítico.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Arma, Linha
		Requisito	Mosquete, 1 Munição (Perfurante), Ação
		Dano	18d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	SAÍDA FORÇADA		
	No momento em que você se vê cercado por inimigos, você pode girar o seu mosquete acertando todas as criaturas ao seu redor. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza para não receber a condição “Caído” e perder a sua reação durante essa rodada.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 1,5 metro, Esfera
		Requisito	Mosquete (ou algo semelhante), Reação

Técnica Auxiliar	MANOBRA EVASIVA		
	Quando você for alvo e uma jogada de ataque, você pode rapidamente se afastar, percorrendo até 9 metros. Esse deslocamento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”. Além disso, é adicionando um bônus de +3 na sua CR, até o início do seu próximo turno.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	DOMÍNIO APERFEIÇOADO		
	Independentemente da escolha feita, você recebe os benefícios de ambos os caminhos das características “Caminho do Atirador” e “Atirador de Elite”, enquanto está técnica durar. No caso da habilidade “Mira de Duelista” e “Mira de Sniper”, tanto a jogada de ataque quanto a de dano recebem apenas 1 vez o acréscimo do bônus de proficiência, de forma integral.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até 5 minutos
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

CARATECA HOMEM-PEIXE

PONTOS DE VIDA

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

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

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

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Armas Marciais e Tridente.

Salvaguardas: Constituição e Força.

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

INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força.

Arma Favorita: Escolha entre tridente ou “Corporal”.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Corpo de Guerreiro” e “Aumento no Valor de Atributo”.

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



O CARATECA HOMEM-PEIXE				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	<i>Seiken, Habilidade Básica</i>
2º	+2	4	-	<i>Samehada Shotei, Habilidade Básica</i>
3º	+2	6	2º Grau	Jujutsu Homem-Peixe , <i>Habilidade Básica</i>
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	<i>Filho do Mar</i>
7º	+3	14	-	<i>Umidaiko</i>
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	<i>Traço de Maestria Especial</i>
10º	+4	20	-	<i>Ataque Atordoante</i>
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
14º	+5	28	-	<i>Mizugokoro</i>
15º	+5	30	-	<i>Gentileza do Mar</i>
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
18º	+6	36	-	<i>Mestre Carateca</i>
19º	+6	38	-	<i>Kaikyo</i>
20º	+6	40	7º Grau	AVA

ARTISTAS MARCIAIS

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

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

HOMENS-PEIXE

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

Este “Estilo de Combate” é motivo de grande orgulho para os homens-peixe, pois exalta seus traços únicos e combate a ideia preconceituosa que muitos humanos têm contra eles.

FORÇA DE UM HOMEM-PEIXE

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

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Carateca**.

SEIKEN

A partir do 1º nível, você é capaz de transmitir sua força pelo vapor d’água no ar, em jogadas de ataque desarmado corpo-a-corpo, que alcançam um cone de até 6 metros. Podendo usar essa característica **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência**, recuperando todos os seus usos ao término de um descanso longo.

Cada criatura recebe um ataque corpo-a-corpo desarmado normal, a jogada de ataque e de dano é feita apenas uma vez para todas. Durante seu turno, você não pode ter se movido e terá seu deslocamento reduzido a 0. O dano dessa característica é de 1d6 + seu modificador de Força (Contundente) e ignora qualquer Invulnerabilidade ou Resistência.

Conforme você evolui seus **níveis de Carateca**, sua técnica se aperfeiçoa e começa a causar um impacto destrutivo ainda maior, conforme os níveis abaixo:

☀ **3º Nível - 100 tijolos (Hyakumaigawara):** Os dados de dano aumentam para 2d6 + seu modificador de Força;

☀ **6º Nível - 1.000 tijolos (Senmaigawara):** Os dados de dano aumentam para 6d6 + seu modificador de Força;

☀ **9º Nível - 5.000 tijolos (Gosenmaigawara):** Os dados de dano aumentam para 9d6 + seu modificador de Força.

Alternativamente, você pode focar esse ataque em apenas uma criatura, que esteja a até 6 metros de você, mudando os dados de dano para o d10.

É possível executar esta forma alternativa sem consumir nenhum dos usos. Você não poderá fazer isso novamente até o término de um descanso longo.

SAMEHADA SHOTEI

A partir do 2º nível, ao ser alvo de uma jogada de ataque corpo-a-corpo **que falhou em te acertar**, você pode usar sua reação para redirecionar o ataque para a mesma criatura que executou o ataque ou outra criatura, que esteja a até 1,5 metro de distância do atacante. Esse efeito se estende para todos os ataques feitos até o início do seu próximo turno, como parte da mesma reação.

O ataque redirecionado recebe um bônus de +3 na jogada de ataque e a criatura atingida receberá desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer.

Como forma alternativa, você pode usar esta habilidade mesmo ao receber um ataque **que teve sucesso em te acertar**, desde que a criatura que realizou o ataque não tenha sido afetada por esta forma alternativa, durante o mesmo encontro, ou você pode gastar 3 Pontos de Poder, caso a criatura já tenha sido afetada.

JUJUTSU HOMEM-PEIXE

A partir do 3º nível, ao se aprofundar nesta arte marcial, alguns movimentos são aperfeiçoados, como agarrões e arremessos. Criando assim o “Jujutsu Homem-Peixe”, uma série de movimentos de controle do combate e submissão do adversário. Sempre que quiser, você pode fazer um dos seguintes movimentos:

☀ **Hikishio Ipponzeoi:** Com uma ação bônus ou ao executar a característica “Samehada Shotei” (utilizando este movimento ao invés de redirecionar o golpe da criatura), o alvo deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Força ou receberá a condição “**Caído**” e 1d10 de dano Contundente + seu modificador de Força.

☀ **Uzushio Ipponzeoi:** Com uma ação bônus ou ao executar a característica “Samehada Shotei” (utilizando este movimento ao invés de redirecionar o golpe da criatura), o alvo deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Força ou será empurrado por até 3 metros receberá 1d6 de dano Contundente + seu modificador de Força.

☀ **Nageru Ipponzeoi:** Usando uma ação bônus, você consegue lançar uma criatura voluntária, que esteja no seu alcance, para um ponto que você possa ver à sua escolha, a até 12 metros de você;

☀ **Hinowara Ipponzeoi:** Com uma ação bônus, você executa uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, e impõe a condição “**Agarrado**” ao invés de causar dano. Enquanto a criatura estiver nesta condição, ela é arrastada por chãos e paredes, recebendo 1d6 de dano Contundente para cada 1,5 metro que você se mover.

A redução de deslocamento por estar agarrando uma criatura não poderá ser ignorada por nenhuma outra característica ou técnica.

Ao terminar de executar estes movimentos, você acumula a umidade da atmosfera ao seu redor e recebe “Pontos de Carateca” (PC). Só é possível manter ao mesmo tempo uma quantidade de Pontos igual ao seu bônus de proficiência e eles desaparecem ao final do encontro. Esses Pontos podem ser gastos apenas uma vez por rodada, das seguintes formas:

☀ *Aumentar em 1d10 o dano dos movimentos “Hikishio Ipponzeoi” e “Uzushio Ipponzeoi”, para cada ponto gasto;*

☀ *Aumenta em 1d6 de dano e 3 metros adicionais de o empurrão o movimento “Uzushio Ipponzeoi”, para cada Ponto gasto;*

☀ *Aumenta em 1,5 metro o seu deslocamento, enquanto estiver executando o movimento “Hinowara Ipponzeoi”;*

☀ *Impor desvantagem nas Salvaguardas contra os movimentos do Jujutsu Homem-Peixe;*

☀ *Receber vantagem em uma Salvaguarda ou Teste de Atributo de Força qualquer;*

No **6º nível de Carateca**, você pode gastar 3 PCs para executar uma habilidade da característica “Filho do Mar”, até o final do seu turno. No **14º nível de Carateca**, você pode fazer o mesmo com a característica “Mizugokoro”.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO (AVA)

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

FILHO DO MAR

A partir do 6º nível, você começa a se aperfeiçoar em combates submersos, aprendendo a usar o máximo potencial desta arte marcial. Você recebe as seguintes características, quando totalmente submerso em água:

- 🌊 **Escudo Marítimo:** Você recebe resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.
- 🌊 **Manipulação das Ondas:** Você não recebe desvantagens por não ser uma criatura aquática (**Capítulo 12**). Enquanto estiver submerso, seu deslocamento de natação é de 15 metros, não pode ser reduzido. Seu deslocamento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”. Você também pode ficar até 10 minutos sem precisar respirar. Após este tempo, você recebe a condição “**Sufocado**”.
- 🌊 **Benção do Mar:** Você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Ao final do seu turno, você pode usar sua reação para realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

UMIDAIKO

A partir do 7º nível, seus ataques desarmados são imbuídos com a água do mar ou da atmosfera e ao acertar uma criatura criam uma onda de choque poderosa. Seu ataque corpo-a-corpo desarmado ignora qualquer tipo de resistência ou invulnerabilidade mesmo se forem características de Akuma no Mi, como as Logia. Você também é imune a receber dano de volta por consequência do toque do seu ataque, exceto, por meio de uma jogada de ataque feita contra você.

Além disso, sempre que você acertar um ataque corpo-a-corpo desarmado, todos que estiverem a 1,5 metro de você recebem o mesmo ataque, mas sofrem apenas o dano do seu ataque desarmado, sem o modificador, sofrer qualquer efeito ou dados de dano adicionais, mesmo de acertos críticos.

ATAQUE ATORDOANTE

A partir do 10º nível, você pode interferir no fluxo de água do corpo de um oponente e criar uma onda de choque que desnorreia as criaturas acertadas. Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado que seja um acerto crítico ou ao gastar 4 Pontos de Poder. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvação de Constituição ou receberá a condição “**Atordado**”, até o final do próximo turno da criatura.

No **14º nível**, seu controle do fluxo de água está aperfeiçoado ao ponto de que, o alvo bem sucedido na Salvação recebe a condição “**Estremecido**”, até o final do próximo turno da criatura.

MIZUGOKORO

A partir do 14º nível, sua capacidade de manipulação do fluxo da água ao seu redor ultrapassa os limites imagináveis e começa a se confundir com magia. Quando totalmente submerso em água, você recebe as seguintes características:

- 🌊 **Ultramarine:** Ao utilizar suas Técnicas de Combate, que não sejam técnicas com alcance de “Toque”, acrescente 2 dados de dano à técnica utilizada.
- 🌊 **Escudo Atmosférico:** Você pode gastar 2 Pontos de Poder para usar uma reação e parar todos os projéteis de armas e canhões, que tenham você como alvo, até o início do seu próximo turno.

GENTILEZA DO MAR

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

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

MESTRE CARATECA

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Força ou Constituição aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

KAIKYO

A partir do 19º nível, até mesmo estar em terra firme não impede o máximo potencial das suas habilidades. Desta forma, ao usar uma ação bônus, você se envolve com uma fina camada de água da atmosfera, para receber os mesmos benefícios que receberia ao estar totalmente submerso em água, durante 1 minuto.

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

TÉCNICAS

CARATÊ HOMEM-PEIXE				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Uchimizu	1º NÍVEL	Shizurase
3º NÍVEL	2º GRAU	Mawashigeri	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Samegawara Seiken	6º NÍVEL	Gyojin Karate - Giganteum
9º NÍVEL	4º GRAU	Soshark	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Yarinami	12º NÍVEL	Dai Uzu
16º NÍVEL	6º GRAU	Gyojin Karate Og – Buraikan	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Gyojin Karate Ogi – Onigawara Seiken	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	UCHIMIZU		
	Molhando a mão, juntando a água presente na atmosfera, dispara uma lança de água como um projétil com alta velocidade, em uma jogada de ataque à distância que perfura um inimigo.		
	A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Sangramento ”.		
	<Gyojin Jujutsu – Yabusame> No 6º nível , você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d6 de dano Perfurante, o alcance se torna um Cone de 9 metros e custa 8 PP .		
	Concentrando água em todo o braço, lançando dezenas de gotas d’água como projéteis em alta velocidade. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer 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, Linha	
Requisito		Ação Versátil	
Dano		2d10 de dano Perfurante	
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	MAWASHIGERI		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um chute giratório, feito com toda a força do corpo, contra uma criatura. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 3 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			

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

4º Grau	SOSHARK		
	<p>Você executa uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, e deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Destreza para não receber a condição “Agarrado”. Enquanto a criatura estiver nesta condição, ao final de cada um dos seus turnos, você pode causar à dano a ela e terá vantagem em suas jogadas de ataque e técnicas que fizer contra ela.</p> <p>Para que a criatura se solte, ela terá que usar uma ação passar em uma Salvaguarda de Força ou Destreza.</p>		
	10 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	4d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	YARINAMI		
	<p>Você manipula a água próxima a você e cria uma corrente de água ao seu redor, após isso libera esta onda com grande velocidade e pressão em uma jogada de ataque à distância, que se torna uma lâmina afiada e corta tudo em sua frente.</p> <p>O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas e possui uma margem de acerto crítico 18-20. Esta técnica só pode ser usada estando a 1,5 metro de grandes fontes de água.</p>		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	Ação. 3.000 litros de água
		Dano	15d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	GYOJIN KARATE OGI – BURAIKAN		
	<p>Concentrando a água presente na atmosfera no punho e realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo em um soco brutal contra o oponente, fazendo com que a água o atravesse e estremeça todo o seu corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Letárgico”, por até 1 minuto. O alvo letárgico pode repetir a Salvaguarda ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.</p>		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	GYOJIN KARATE OGI – ONIGAWARA SEIKEN		
	<p>Uma técnica secreta do caratê homem-peixe que traz à tona uma única jogada de ataque corpo-a-corpo, carregada de puro poder bruto e intenção assassina.</p> <p>Alternativamente: Você pode escolher causar 10d10 de dano com esta técnica. Caso a criatura possua ou esteja com menos de 100 Pontos de Vida, ela automaticamente tem seus PV reduzidos a 0.</p>		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	21d10 de dano Verdadeiro
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	SHIZURASE		
	Ao ver um inimigo realizar uma jogada de ataque, você consegue rapidamente concentrar e disparar um pequeno jato d'água contra uma criatura dentro do alcance da técnica, fazendo com que a jogada de ataque seja feita com desvantagem.		
	1 Ponto de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Reação
Técnica Auxiliar	GYOJIN KARATE – GIGANTEUM		
	Por um curto período de tempo, você amplifica sua capacidade de vibrar as moléculas de água, que emanam pelo seu corpo. Enquanto esta técnica durar, você recebe as seguintes características:		
	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado causam o dobro de dano em estruturas; ☼ Criaturas recebem desvantagem em Salvaguardas contra as técnicas deste Estilo de Combate; ☼ Todo o dano causado a você recebe uma redução de 5 pontos. 		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
Técnica Auxiliar	DAI UZU		
	<p>Você começa a nadar em alta velocidade em círculos, aumentando sua própria velocidade, gradativamente, a cada volta, criando um redemoinho na superfície da água que atinge uma área de até 30 metros de raio, impedindo-o de realizar ações, ações bônus, reações ou outros tipos de deslocamentos, enquanto a técnica durar ou até que você a desfaça.</p> <p>Navios devem fazer um Teste de Desastre Natural CD 16 para não ficarem presos no redemoinho até a duração da técnica e criaturas devem fazer uma Salvaguarda de Força, ao passarem no teste, enquanto estiverem na área da técnica devem repetir o teste, no início de cada um dos seus turnos, para não ficarem presos novamente.</p> <p>Durante a duração da técnica todos os ataques direcionados à área da técnica podem te atingir, sua CR aumenta em +6 e você recebe vantagem em todas as Salvaguardas.</p>		
	5 Pontos de Poder	Duração	Até 10 minutos, Concentração
		Alcance	Até 30 metros de raio, Cilindro
		Requisito	Ação, estar em alto mar ou uma grande área fluvial

CIBORGUE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de ciborgue.

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

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

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Nenhum.

Salvaguardas: Força e Sabedoria.

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

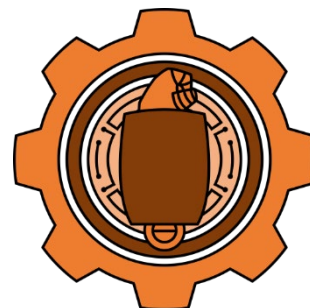
INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força ou Sabedoria.

Arma Favorita: Escolha uma entre bazuca, canhão de mão, escopeta ou metralhadora.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Aprendizado Excepcional” e “Aumento no Valor de Atributo”.

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



O CIBORGUE				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Corpo Robótico, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Mira Robótica, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Guerreiro da Ciência , Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Reparos de Emergência
7º	+3	14	-	Mente Artificial
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Arma Assimilada
11º	+4	22	-	Overclock
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Membros Extras
15º	+5	30	-	Tecnologia Avançada
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Ciborgue
19º	+6	38	-	Piloto Automático
20º	+6	40	7º Grau	AVA

CRIAÇÃO DO CIBORGUE

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

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

FONTE DE ENERGIA

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

APARÊNCIA CIBORGUE

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Ciborgue**.

CORPO ROBÓTICO

A partir do 1º nível, seu corpo foi reconstruído de várias formas e algumas partes do seu corpo possuem dispositivos práticos para ajudar em certas tarefas. A cada **nível de Ciborgue até o 10º nível**, você pode escolher qualquer uma das **Modificações** presentes abaixo:

- ✗ **Auto Destruição:** Com uma ação, você aciona um sistema de defesa que explode o seu corpo, após 30 segundos, a ordem pode ser revogada a qualquer momento anterior à detonação. Cada criatura em uma Esfera de 15 metros de raio, deve realizar uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo 20d10 de dano de Fogo se falhar na Salvaguarda, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Você falha automaticamente no Teste, recebe o dobro do dano, que não poder ser reduzido mesmo com invulnerabilidade ou Pontos de Vida temporários.
- ✗ **Pele de Aço:** Sua Classe de Resistência recebe um valor fixo de 17 (ignora modificadores e HBs defensivas), aumentando para 19 no **6º nível de Ciborgue** e para 21 no **13º nível de Ciborgue**.
- ✗ **Strong Hammer:** Sua jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado tem seu dano alterado para 1d10 e você pode escolher usar seu modificador de Sabedoria, no lugar do modificador de Força, em jogadas de ataque e dano.
- ✗ **Baú Secreto:** Dentro do seu corpo existe um compartimento com um espaço de 50 cm² em qualquer forma escolhida, para guardar pequenos objetos. Este espaço não pode ser acessado por ninguém sem o seu consentimento.
- ✗ **Farol Especial:** Escolha uma parte do seu corpo para criar uma luz que ilumina um cone de 9 metros com luz plena e mais 3 metros com penumbra, nenhuma ação é necessária.

Alternativamente, use uma ação bônus e escolha uma criatura a até 1,5 metro, que deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição para não ficar cega até o final do próximo turno dela.

- ✗ **Dureza Reforçada:** Sempre que for atacado por uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo que não esteja revestida com Haki do Armamento, a criatura recebe dano igual ao seu bônus de proficiência.

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

- ✗ **Hélice:** Com uma ação bônus, surge uma hélice no topo da sua cabeça e faz com que você consiga planar a até 1,5 metro do chão. Caso esteja em queda livre, você pode usar uma reação e não sofrer dano de queda.
- ✗ **Holograma:** Com uma ação bônus, você consegue separar uma pequena parte do seu corpo, como uma mão ou pé, que pode criar uma cópia holográfica sua por até 24 horas. A cópia pode aparecer em qualquer lugar, dentro do alcance de 6 metros da sua parte escolhida. A ilusão se parece e fala como você, mas é intangível. Você pode ver e ouvir através da cópia, enquanto estiver usando os sentidos dela, mas você fica com as condições “Cego” e “Surdo” em relação aos arredores do seu corpo.

Interação física com a imagem revelará ela como sendo uma ilusão, já que as coisas podem atravessá-la. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão sendo bem sucedida em um Teste de Atributo de Sabedoria (Investigação) CD 15.

- ✗ **Mãos Auxiliares:** Com uma ação bônus, surgem duas pequenas mãos, ligadas a você por mecanismos de metal, com até 9 metros de alcance, que podem auxiliar em tarefas simples. Cada mão consegue segurar até 10 kg e possuem a mesma destreza que suas mãos normais. Sempre que controlar essas mãos, você usa uma ação.
- ✗ **Membros Remotos:** Com uma ação bônus, seus braços e pernas podem se desconectar do seu corpo, mas ainda podendo ser controladas normalmente. Você pode separar quantos membros quiser, que saltam em linha reta por até 12 metros, em uma direção à sua escolha. Desde que você esteja a até 36 metros dos membros, você mantém o controle e pode acionar uma propulsão para que os membros escolhidos voltem para o seu corpo, imediatamente.
- ✗ **Morte Forjada:** Com uma ação, você consegue ficar em um estado catatônico que é indistinguível da morte, por 1 hora. Durante este tempo você recebe as condições “Cego”, “Incapacitado” e “Impedido”.
- ✗ **Parte Localizadora:** Com uma ação bônus, você separa uma pequena parte do seu corpo, como um dedo, que se transforma em um localizador e transmite um sinal que só você capta, em uma distância de até 15 km. Enquanto você estiver dentro do alcance, você saberá exatamente onde o localizador está.
- ✗ **Pernas Adaptáveis:** Com uma ação bônus, você consegue transformar suas pernas em rodas de tanque e receber um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento, ou aumentar a extensão de suas pernas em 3 metros, seu deslocamento normal se torna 12 metros. Nenhuma dessas formas recebe penalidade de terrenos difíceis.
- ✗ **Visão Adaptável:** Com uma ação bônus, você pode alternar entre a sua visão normal e as seguintes opções:
 - 🌀 **Visão de Calor:** Permite enxergar a mancha de calor de criaturas escondidas por névoa densa, fumaça ou escuridão e até invisíveis dentro de um raio de 6 metros.
 - 🌀 **Visão Noturna:** Você pode ver na penumbra como se estivesse sob luz plena e na escuridão como se estivesse na penumbra. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

MIRA ROBÓTICA

A partir do 2º nível, ao errar uma jogada de ataque ou Técnica você causa um dano igual ao valor do seu modificador de Sabedoria – desde que o resultado do dado não seja 1. Quanto afetar mais de uma criatura, use metade do modificador (arredondado para baixo), para causar o dano.

Além disso, jogadas de ataque à distância podem ser usadas com modificador de Sabedoria para as rolagens de acerto e dano.

GUERREIRO DA CIÊNCIA

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

GIGA-ARM

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

- ✗ **Giga-Defense:** Você mantém o braço como uma proteção, aumentando sua CR em +1. Além disso, usando sua reação, o braço consegue te proteger de danos e absorver um valor igual a 5 vezes o seu **nível de Ciborgue** (valor máximo de 50). Após o dano máximo ser absorvido, essa proteção só poderá ser usada novamente ao término de um descanso curto ou longo, recuperando o valor total de absorção.
- ✗ **Giga-Grabber:** Ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, você pode escolher não causar dano e impor a condição **“Agarrada”** em uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor. Enquanto nessa condição, a criatura recebe 2d6 de dano no início de cada um dos turnos dela.
- ✗ **Giga-Strong:** A característica **“Strong Hammer”** passa a causar 1d12 de dano. Além disso, você se torna proficiente e adiciona metade do bônus de proficiência (arredondado para baixo) em Salvaguardas e Testes de Atributo de Força.
- ✗ **Giga-Throw:** Com uma ação bônus, uma criatura agarrada pelo **“Giga-Grabber”** pode ser arremessada por 6 metros e receber 2d12 de dano Contundente, ao bater em qualquer superfície com raio maior que 1,5 metro.
- ✗ **Giga-Battle:** No **11º nível de Ciborgue**, a característica **“Ataque Extra”** pode fazer uma jogada de ataque adicional.

MEGA-HEAD

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

- ✗ **Database:** Você tem acesso ou consegue invadir o banco de dados da Marinha, recebendo informações básicas de criaturas que você possa ver ou saiba o nome. Com uma ação bônus, você consegue acessar o nome, ficha criminal, recompensa, pontos fracos, habilidades de combate e outras informações que estejam disponíveis.
- ✗ **Hacking:** Ao usar uma ação, você pode tentar controlar um robô ou computador que esteja a até 9 metros de você, sendo bem sucedido em um Teste de Atributo de Sabedoria CD 8 + o ND da criatura. A criatura controlada se torna amigável a você seus aliados e hostil aos seus inimigos, durante 5 minutos.
- ✗ **Análise Certa:** Ao realizar uma jogada de ataque, você pode escolher fazer um acerto automático. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ✗ **Visão Forense:** Com capacidade analítica de alta velocidade, você se torna proficiente (caso não seja) e dobra o bônus de proficiência em qualquer Teste de Atributo para Percepção e Investigação, que dependam da visão.
- ✗ **Visão de Captura:** Seus olhos possuem a capacidade de guardar as imagens vistas, criando uma base de dados, podendo, com isso, associar rapidamente qualquer informação ou reconhecimento de pessoas.

Você também pode escolher fazer uma gravação 3d de um objeto ou criatura média com uma ação bônus e, durante 1d6 dias, manter essa informação para usá-la na modificação **“Holograma”**, no lugar da sua própria imagem holográfica. Você poderá manter até 3 objetos ou criaturas gravadas ao mesmo tempo.

PROTO-BODY

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

- ✗ O robô recebe 12 metros de deslocamento e você deve escolher entre **“Voo”**, **“Natação”** ou **“Escalada”**, para o robô receber 9 metros de deslocamento. Essa escolha é permanente e o robô receberá 0 de deslocamento nos outros dois tipos não escolhidos;
- ✗ O robô possui Classe de Resistência 12 e 20 Pontos de Vida. Além disso, ele não recebe dano de nenhum ataque ou Salvação que não tenha ele explicitamente como alvo do atacante;
- ✗ O robô é desativado quando chega a 0 PV e se autorrepara após 8 horas de inatividade, conectado ao seu corpo;
- ✗ O que o robô vê ou ouve é compartilhado com você, ele recebe visão no escuro de 18 metros e Percepção Passiva 14;
- ✗ O robô possui vantagem em Testes de Atributo de Destreza (Furtividade);
- ✗ O robô é capaz de reproduzir as Técnicas de Combate **“Metralhadora Portátil”** e **“Lança-Chamas”** até 3 vezes, causando metade do dano. O robô recupera todos os usos dessa característica após 8 horas de inatividade conectado ao seu corpo;
- ✗ O robô é capaz de fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo que causa 1d12 + 3 de dano Elétrico.
- ✗ O robô recebe +5 de bônus em qualquer jogada que ele venha a fazer;
- ✗ O robô recebe invulnerabilidade a dano de Veneno e às condições **“Amedrontado”**, **“Enfeitiçado”**, **“Envenenado”**, **“Exausto”**, **“Paralisado”**, **“Petrificado”** e não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO (AVA)

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

REPAROS DE EMERGÊNCIA

A partir do 6º nível, você pode usar uma ação bônus para recuperar seus Pontos de Vida em um valor igual a 4d8 + seu nível de Ciborgue.

Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo. No **12º nível de Ciborgue**, você pode usar até 2 vezes; no **18º nível de Ciborgue**, aumenta para 3 vezes, recuperando todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo.

MENTE ARTIFICIAL

A partir do 7º nível, você pode ajustar suas próprias emoções como um reflexo das suas alterações corporais. Por meio de inibidores de dor ou sensações, controle da fabricação de hormônios ou ajustes no próprio cérebro, com uma ação bônus, você é capaz de encerrar sobre si mesmo os seguintes efeitos: **“Alucinado”, “Amedrontado”, “Apaixonado”, “Enfeitiçado”, “Enfurecido”, “Letárgico” e “Sonolento”**.

ARMA ASSIMILADA

A partir do 10º nível, você escolhe uma arma qualquer presente no **“Capítulo 8 – Equipamentos”**. Essa arma será replicada pelo seu corpo (estando preso a ele), mantendo todas as suas características, exceto as seguintes mudanças:

- ✗ O dano da arma se torna 2d6 + 1d8 de um tipo de dano à sua escolha entre Elétrico, Energia, Fogo, Frio ou Trovejante;
- ✗ A arma recebe bônus na jogada de ataque de igual a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo);
- ✗ Você recebe proficiência ao empunhar esta arma;
- ✗ A jogada de ataque e dano da arma pode ser feita como modificador de Sabedoria;
- ✗ O dano causado pela arma ignora resistências que não tenham como origem o Haki do Armamento;
- ✗ O requisito de munições é ignorado para realizar as jogadas de ataque.

OVERCLOCK

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

Enquanto durar, qualquer criatura que receber o dano Elétrico dessa característica ficará eletromagneticamente atraída e terá desvantagem em jogadas de ataque feitas contra qualquer criatura que não seja você.

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

MEMBROS EXTRAS

A partir do 14º nível, você pode acionar uma parte escolhida do corpo para possuir essa função e liberar membros extras que podem te auxiliar para “Atacar” (um ataque apenas), “Usar um Objeto” ou “Guardar e Sacar Armas”.

TECNOLOGIA AVANÇADA

A partir do 15º nível, quando seus Pontos de Poder estiverem abaixo da metade, você pode recuperar metade dos pontos totais, arredondado para baixo.

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

MESTRE CIBORGUE

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice tecnológico. Seu valor de Constituição ou Sabedoria aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

PILOTO AUTOMÁTICO

A partir do 19º nível, após cair a 0 Pontos de Vida, você entra em um modo programado para combater qualquer criatura que represente alguma ameaça. Desta forma, você mantém uma consciência mínima e recebe as seguintes características:

- ✗ Você recebe 100 Pontos de Vida virtuais, que não podem ser ignorados ou curados de nenhuma forma;
- ✗ Você não pode sair deste estado até que perca todos os seus Pontos de Vida virtuais (mesmo recuperando Pontos de Vida) ou passe 1 minuto sem identificar nenhuma ameaça próxima;
- ✗ Enquanto estiver no Piloto Automático, você recebe os benefícios da Técnica Auxiliar “Hard Armor”;
- ✗ É considerado como ameaça qualquer criatura identificada como hostil nas últimas 24 horas ou que cause danos a você, após entrar no Piloto Automático;
- ✗ Você sempre atacará a criatura hostil mais próxima e só pode usar seu deslocamento para se aproximar dela;
- ✗ Caso possua uma forma de causar danos a uma criatura hostil, você é compelido a atacar;
- ✗ Toda vez que usar uma Técnica, você perde 5 Pontos de Vida virtuais;
- ✗ Caso não possua mais Pontos de Poder, você consome seus Pontos de Vida virtuais no lugar.

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

TÉCNICAS

MODIFICAÇÃO CORPORAL				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Buster Gun	1º NÍVEL	Escudo Metálico
3º NÍVEL	2º GRAU	Metralhadora Portátil	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Lança-Chamas	6º NÍVEL	Canhão de Vento
9º NÍVEL	4º GRAU	Soco Foguete	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Rocket Launcher	12º NÍVEL	Hard Armor
16º NÍVEL	6º GRAU	Laser Beam	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Ultra Cannon	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	BUSTER GUN		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você dispara um pequeno laser contra um alvo, em uma jogada de ataque à distância.		
	<X Buster Gun> No 6º nível, você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d10 de dano de Energia, o alcance muda para 18 metros em Linha e custa 9 PP.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano de Energia
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	METRALHADORA PORTÁTIL		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você libera uma grande sequência de tiros contra seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente: Você pode focar os tiros em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (12 metros em linha) que causa 6d10 de dano Contundente ou Perfurante.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação, 8 Munições (Qualquer)
Dano		6d6 de dano Contundente ou Perfurante	
Ataque Combinado Possível			

3º Grau	LANÇA-CHAMAS		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você libera uma rajada de fogo em todas as criaturas que estejam dentro do alcance da técnica. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvação de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar na primeira Salvação de Destreza deve ser bem sucedida em uma nova Salvação de Constituição ou receberá a condição "Queimado" .		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	9d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Impossível		

4º Grau	SOCO FOGUETE		
	Com um mecanismo no seu braço, você realiza uma jogada de ataque à distância que projeta o seu punho com alta velocidade na direção de uma criatura. O punho é conectado com o braço por meio de uma corrente metálica, que tem uma extensão máxima de 15 metros. Ao acertar a jogada de ataque, você escolhe prender o alvo, impondo a ela a condição "Agarrado" , ou usar uma ação bônus e retornar o punho ao seu braço.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	12d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	ROCKET LAUNCHER		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, com uma jogada de ataque à distância, você lança 3 mísseis que acertam até 3 alvos automaticamente.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	2d6 de dano Contundente + 3d10 de dano de Fogo (cada míssil)
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	LASER BEAM		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você concentra uma grande quantidade de energia e libera um poderoso laser. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvação de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. O laser termina e explode, em um ponto à sua escolha dentro da área. Todos que estiverem a até 6 metros do ponto da explosão devem fazer uma Salvação de Destreza. Sofrendo 5d6 de dano de Fogo se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	12d8 de dano de Energia
	Ataque Combinado Possível		

7º Grau	ULTRA CANNON		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, você libera uma explosão trovejante nos seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvação de Constituição. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar no primeiro Teste deve ser bem sucedida em uma nova Salvação de Constituição ou receberá a condição "Atordoado" .		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	13d6 de dano Trovejante
	Ataque Combinado Impossível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	ESCUDO METÁLICO		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para que a parte escolhida do seu corpo com esta modificação se torne um escudo de metal e aumente sua CR em +2, até o início do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação
Técnica Auxiliar	CANHÃO DE VENTO		
	Apontando uma parte escolhida do corpo para possuir essa função, libera uma rajada de vento comprimido. Escolha uma criatura, que você possa tocar e realize uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra ela. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 12 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 4d8 de dano extra.		
	Caso a criatura não esteja em alcance corpo-a-corpo e a até 6 metros de distância, você pode realizar uma jogada de ataque à distância, se acertar, ela será empurrada para um espaço desocupado a até 12 metros de você, caso falhe em uma Salvaguarda de Força, sem sofrer qualquer dano.		
	Alternativamente: Você pode gastar 2 Pontos de Poder e escolher se lançar usando esta técnica. Ao se lançar, você percorre 12 metros em linha reta para a direção desejada.		
	4 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Bônus
Técnica Auxiliar	HARD ARMOR		
	Você fica completamente envolvido por uma armadura, durante o tempo da duração da técnica e aprimora todas os seus melhoramentos, recebendo as seguintes características:		
	✗ Sua Classe de Resistência muda para 25;		
	✗ A técnica “Laser Beam” passa a custar 10 Pontos de Poder;		
	✗ A forma alternativa da técnica “Canhão de Vento” passa a não custar PP;		
	✗ Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado aumentam para 1d12.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

ESPADACHIM

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de espadachim.

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

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

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Cortantes.

Salvaguardas: Destreza e Presença.

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

INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força ou Destreza.

Arma Favorita: Escolha uma arma dentre as Armas Cortantes ou espada montante.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Perito em Técnicas” ou “Superando Limites”.

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



O ESPADACHIM				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Postura de Espadachim , Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Consciência Expandida, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Empunhadura, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Cortes Mortais
7º	+3	14	-	Análise de Batalha
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Empunhadura Perfeita
11º	+4	22	-	Postura Aperfeiçoada
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Roubar Técnicas
15º	+5	30	-	Aura Demoníaca
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Espadachim
19º	+6	38	-	Apogeu
20º	+6	40	7º Grau	AVA

O CAMINHO DA ESPADA

Espadachins são guerreiros que usam espadas e armas similares, alguns manuseiam as espadas com leveza e precisão outros aplicam grande força e ferocidade. Dentre os espadachins, existem aqueles que manuseiam várias lâminas, entretanto, esses ataques são sempre parte de um mesmo movimento perfeitamente executado, que forma o seu estilo.

TREINAMENTO INCESSANTE

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

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

ESPADAS

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

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Espadachim**.

POSTURA DE ESPADACHIM

A partir do 1º nível, você escolhe uma dentre 7 posturas. Para assumir essa postura, você precisa estar empunhando o número exato de armas cortantes correspondente ao estilo. Caso precise sacar/guardar duas ou mais armas cortantes, você deve usar uma ação bônus para assumir a nova postura. **A escolha da Postura de Espadachim não influencia no uso das Técnicas de Combate.**

Cada postura garante um **Traço Inato**, que estará permanentemente ativo enquanto você estiver empunhando o número correspondente de armas cortantes. Você escolhe uma nova postura no **3º, 6º, 9º e 12º nível de Espadachim**.

ITTORYU (Estilo de Uma Espada)

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

NITORYU (Estilo de Duas Espadas)

Ataque Contra Multidões: Quando estiver empunhando 2 armas cortantes e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, todas as criaturas que estiverem a 1,5 metro de você e não forem o alvo do ataque, recebem 1d8 de dano Cortante.

SANTORYU (Estilo de Três Espadas)

Defesa Contra Multidões: Quando estiver empunhando 3 armas cortantes, você recebe +1 na CR para cada criatura inimiga que estiver a até 3 metros de você (máximo de +3 na CR).

YONTORYU (Estilo de Quatro Espadas)

Corte Voador: Quando estiver empunhando 4 armas cortantes e realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode escolher aumentar o alcance do ataque para 6 metros. Os ataques serão considerados como ataques corpo-a-corpo.

ROKUTORYU (Estilo de Seis Espadas)

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

HATTORYU (Estilo de Oito Espadas)

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

KYUTORYU (Estilo de Nove Espadas)

Asura: Quando estiver empunhando 9 armas cortantes, na primeira vez que uma criatura estiver a 1,5 metro de você, e a cada vez que ela iniciar o turno dentro a 1,5 metro de você, ela recebe 1d10 de dano cortante.

Alternativamente, ao invés de escolher uma postura, você pode aprender uma **Manobra**, que são movimentos possíveis desde que possua ao menos uma arma cortante empunhada. Você escolhe uma dentre as manobras a seguir:

- ✗ **Movimento Enganador:** Ao ser alvo de um ataque, usando sua reação, todos os ataques feitos contra você recebem desvantagem até o início do seu próximo turno. No seu turno seguinte, seu deslocamento é reduzido pela metade.
- ✗ **Golpe Provocativo:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para fazer o alvo ter desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o final do próximo turno dele.
- ✗ **Contra-Atacar:** Você pode usar sua reação, quando uma criatura fizer uma jogada de ataque contra você, para realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante contra essa criatura.
- ✗ **Golpe Concentrado:** Quando você atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus para adicionar 1d10 de dano Cortante extra ao ataque.
- ✗ **Nunca Recuar:** Ao ser alvo de uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para receber 1d4 de dano extra e impossibilitar a criatura atacante de usar sua reação e ação bônus até o final do próximo turno dela.

Enquanto em qualquer Postura de Espadachim, você recebe as seguintes características:

- ✗ A primeira vez em cada rodada, o dano sofrido por ataques feitos na parte da frente do seu corpo é reduzido em 2;
- ✗ O dano sofrido por ataques de oportunidade recebe 1 dado de dano Psíquico a mais, após o cálculo do dano.

CONSCIÊNCIA EXPANDIDA

A partir do 2º nível, um espadachim começa a perceber melhor o mundo à sua volta. Conforme evolui suas próprias habilidades com a espada, tudo se torna mais fácil de entender e cortar.

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

No **5º nível de Espadachim**, essa característica se estende ao ferro e madeira de carvalho; no **7º nível de Espadachim**, ao aço e madeira de cerejeira e no **9º nível de Espadachim**, ao aço temperado e madeira Adam.

A partir do **10º, 13º e 16º nível de Espadachim**, você rompe as limitações mundanas, fazendo com que seja possível cortar tudo entre o céu e a terra. Desta forma, ao se preparar sem usar nenhuma ação, reação e ação bônus, você se torna capaz de usar Pontos de Poder para executar uma ação e cortar completamente construções e objetos, que estejam a até 6 metros de você, conforme a tabela “Cortar Mundos”:

CORTAR MUNDOS			
Nível	Tamanho do Objeto ou Construção	Custo	Tempo de Preparação
10º	Grande ou menor	1 PP	-
13º	Enorme	2 PP e 1 Nível de Exaustão	30 segundos
16º	Imenso ou maior	3 PP e 2 Níveis de Exaustão	1 minuto

EMPUNHADURA

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

LÂMINA FORTE

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

- ✗ **Alcance:** Técnicas que possuam como alcance “Linha”, “Cone”, “Esfera” ou “Cilindro” e tenham como requisito uma ou mais armas cortantes recebem +3 metros em seu alcance.
- ✗ **Poder:** Quando você acertar uma jogada de ataque com arma cortante, você adiciona dano cortante extra igual à metade do seu **nível de Espadachim**, arredondado para baixo (máximo de +5).
- ✗ **Ímpeto:** Uma vez no seu turno, ao realizar um acerto crítico com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adicional.

LÂMINA GENTIL

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

- ✗ **Precisão:** Técnicas que possuam jogada de ataque e tenham como requisito uma ou mais armas cortantes recebem +1 na jogada de ataque.
- ✗ **Rapidez:** Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma ou mais armas cortantes, você pode usar uma ação bônus para fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adicional.
- ✗ **Estabilidade:** Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma ou mais armas cortantes, o dado de dano da arma se torna 1d10 de dano cortante (caso possua uma arma com dano superior, prevalece o maior).

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO (AVA)

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

CORTES MORTAIS

A partir do 6º nível, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma cortante adquirem uma margem de acerto crítico de 19-20 e você pode rolar um dado de dano de arma adicional, após determinado o dano extra do acerto crítico.

No **15º nível de Espadachim**, essa margem de acerto crítico muda para 18-20 e dois dados adicionais. No **18º nível de Espadachim**, margem de acerto crítico muda para 17-20 e três dados adicionais.

ANÁLISE DE BATALHA

A partir do 7º nível, você se torna capaz de analisar friamente um confronto, explorando cada descuido, ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma cortante, você pode usar uma ação bônus e escolher receber os mesmos bônus de um acerto crítico nos dados de dano da arma.

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

EMPUNHADURA PERFEITA

No 10º nível, você aperfeiçoa o seu manuseio com a espada e aprende a usar a outra empunhadura não escolhida na característica “Empunhadura” (Lâmina Forte ou Lâmina Gentil).

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

POSTURA APERFEIÇOADA

A partir do 11º nível, você pode escolher qualquer “Traços Inato” dos que estão presentes na característica “Postura de Espadachim”. Desde que você esteja empunhando no mínimo uma arma cortante, este traço estará sempre ativo, ignorando o requisito de quantidade de armas cortantes que o traço originalmente teria. O Traço Inato escolhido funcionará em conjunto com os Traços Inatos de outras posturas.

No **15º nível de Espadachim**, você pode escolher mais um “Postura de Espadachim”, aplicando as mesmas regras predeterminadas.

ROUBAR TÉCNICAS

A partir do 14º nível, ao ver uma técnica sendo utilizada por uma criatura hostil, o espadachim pode fazer uma Salvaguarda de Sabedoria CD 15 + o grau da técnica. Caso seja bem sucedido, você aprende a utilizar essa técnica, adicionando-a às suas próprias e reproduzindo todas as suas características (dano, Pontos de Poder, alcance e etc.).

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

Para cada técnica roubada com essa característica, você recebe um aumento permanente de 2 Pontos de Poder no seu valor máximo de pontos.

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

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

Técnicas roubadas recebem os seguintes bônus:

- ✗ A técnica causa 1 dado de dano a mais que a original, ignorando limite imposto pelo grau;
- ✗ A técnica recebe redução de 1 Ponto de Energia (deve possuir o custo de no mínimo 1 PP);
- ✗ Uma técnica roubada, que tenha o requisito ação, pode ser usada com ação bônus uma vez entre descansos longos.

Alternativamente, quando você executar uma técnica que não foi roubada, você pode aumentar os dados de dano em um número igual a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo).

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

AURA DEMONÍACA

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

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

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

MESTRE ESPADACHIM

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Força ou Destreza aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

APOGEU

A partir do 19º nível, técnicas que possuam apenas armas cortantes (mínimo de uma) como requisito recebem as seguintes características:

- ✗ Técnicas de 1º grau têm seu custo de Pontos de Poder reduzido a 0;
- ✗ Técnicas de 2º a 5º grau têm seu custo de Pontos de Poder pela metade (arredondado para baixo);
- ✗ Técnicas de 6º e 7º grau têm seu custo de Pontos de Poder reduzido por um número igual ao grau da técnica.
- ✗ Técnicas com alcance diferente de toque podem ter seu alcance dobrado ou diminuído para até 3 metros.

TÉCNICAS

CAMINHO DA ESPADA				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Ittoryu - Baki	1º NÍVEL	Kiri Shigure
3º NÍVEL	2º GRAU	Trueno Bastardo	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Ittoryu Iai - Shishi Sonson	6º NÍVEL	Zen Shuchu
9º NÍVEL	4º GRAU	Ittoryu - Sanjuroku (36) Pound Hou	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Biken - Blue Bird	12º NÍVEL	Kiai no Tate
16º NÍVEL	6º GRAU	Ittoryu - Dai Shinkan	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Kamusari	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	ITTORYU - BAKI		
	Você lança, em uma jogada de ataque à distância, um projétil crescente de ar contra uma criatura a sua escolha. A próxima jogada de ataque contra essa criatura terá vantagem.		
	<Yakkodori> No 6º nível , você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d10 de dano Cortante, o alcance muda para 15 metros em Linha e custa 9 PP .		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Linha
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	TRUENO BASTARDO		
	Um corte implacável contra uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Sangramento ”.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	6d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

ITTORYU IAI - SHISHI SONSON			
3º Grau	Um ataque em alta velocidade, onde a criatura atingida com um ataque corpo-a-corpo só sente o golpe quando você já embainhou a arma novamente. Ao realizar esta técnica, você recebe 3 metros de deslocamento normal.		
	<Shi Shishi Sonson> No 12º nível, você pode usar esta técnica como uma de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d10 de dano Cortante, o aumento de deslocamento muda para 6 metros e custa 15 PP.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até o final do seu turno
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	9d10 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

ITTORYU - SANJUROKU (36) POUND HOU			
4º Grau	Este ataque usa o próprio ar para aumentar a distância do alcance, realizando um balanço circular criando um projétil em espiral. 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.		
	<Sanbyakurokuju (360) Pound Ho> No 16º nível, você pode usar esta técnica como uma de 6º Grau, seu dano aumenta para 18d6 de dano Cortante, o alcance se torna 24 metros em Cone e custa 18 PP.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Cone
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	12d6 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	BIKEN – BLUE BIRD		
	Um ataque rápido que consiste em uma única estocada precisa, em uma jogada de ataque corpo-a-corpo.		
	Alternativamente: Você pode decidir usar está técnica com sua reação ao ser alvo de uma jogada de ataque ou Teste de Salvaguarda (mesmo de técnicas). Fazendo com que o ataque seja executado com velocidade, mas seja interrompido na metade, criando uma barreira de ar à sua frente e protegendo de qualquer dano você e a área de um Cone de 6 metros, atrás de você.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	15d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	ITTORYU - DAI SHINKAN		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um corte executado com tanta pressão que desestabiliza o equilíbrio do alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Atordoados” , até o final do próximo turno da criatura.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortante, Ação
		Dano	17d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	KAMUSARI		
	Um ataque corpo-a-corpo veloz e preciso, feito com toda a força do espadachim, em uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano extra.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	1 Arma Cortantes, Ação
		Dano	21d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	KIRI SHIGURE		
	Ao fazer uma Salvaguarda para reduzir ou não sofrer dano, você pode realizar um corte que reduz 2d10 do dano causado a você e outras criaturas. Caso ataque seja totalmente reduzido, ele é refletido em um Cone de 6 metros à sua frente. 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.		
	Você pode gastar 1 Ponto de Poder para adicionar 1d10 de redução, até uma redução total de 15d10.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	ZEN SHUCHU		
	Durante um curto período de tempo, é possível alcançar um estado de foco total na batalha, recebendo as seguintes características:		
	✗ Aumenta seu deslocamento normal em +6 metros;		
	✗ Aumenta sua CR em +3.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	KIAI NO TATE		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque (normal e de Técnica) ou Salvaguarda para reduzir ou não sofrer dano, você eleva o seu espírito ao máximo e consegue resistir a qualquer dor. Desta forma, até o final do seu turno, qualquer dano causado a você não consegue diminuir os seus Pontos de Vida para menos de 1 ponto. Ao final desta técnica, você recebe 2 Níveis de Exaustão.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até o final do seu turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

GUERREIRO-ONI

PONTOS DE VIDA

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

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

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

PROFICIÊNCIAS

Equipamento: Kanabo/Tacape.

Salvaguardas: Força e Constituição.

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



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força.

Arma Favorita: Escolha uma entre kanabo, machado grande, martelo de guerra, espada montante ou “Corporal”.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Corpo de Guerreiro” e “Superioridade Absoluta”.

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

O Guerreiro-Oni				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Demônio Incarnado, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Sede de Sangue, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Saikoro Hakke, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Ataque de Oportunidade Brutal
7º	+3	14	-	Brutalidade Excessiva
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Besta Imparável
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Aspecto Bestial
15º	+5	30	-	Sede de Sangue Revigorante
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Ogro
19º	+6	38	-	Invencibilidade
20º	+6	40	7º Grau	AVA

ASPECTOS DE UM OGR

O guerreiro-oni é um combatente desumano, que abusa da violência em seus golpes e causa impactos aterrorizantes. Em combate, um inimigo irá sentir suas forças sendo drenadas só de estar contra este monstro.

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

MESTRE DO KANABO

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

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

IMPARÁVEL

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

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Guerreiro-Oni**.

DEMÔNIO INCARNADO

A partir do 1º nível, suas jogadas de ataque com sua arma favorita recebem +1 de dano extra (máximo de dano igual à metade do seu **nível de Guerreiro-Oni**, mínimo de +1), para cada criatura hostil com Pontos de Vida reduzidos a 0, que você tenha ferido no encontro. O dano extra garantido por essa característica dura até o final do encontro.

Quando a criatura fizer uma jogada de ataque, uma Salvaguarda ou Teste de Atributo, você pode usar sua reação para diminuir 1 ponto de dano extra e fazer com que ela falhe.

SEDE DE SANGUE

A partir do 2º nível, você recupera 1d12 Pontos de Vida para cada criatura hostil que você reduza a 0 PV, logo após sua jogada de ataque ou técnica. Alternativamente, quando uma criatura, que você tenha ferido no encontro, for reduzida a 0 PV, você recupera 1d6 PV.

Você pode recuperar um valor máximo de Pontos de Vida igual a 5 vezes o seu **nível de Guerreiro-Oni** com essa característica. Voltando a poder recuperar o valor máximo de Pontos de Vida ao término de um descanso longo.

SAIKORO HAKKE

A partir do 3º nível, você consegue unir perfeitamente a imprevisibilidade com seu estilo brutal. Usando uma ação bônus, você transita entre modos de combate aleatórios durante 1 minuto. Enquanto essa característica durar, no início de cada um dos seus turnos, você deve jogar 1d8 e receberá um bônus de acordo com o resultado do dado na tabela “Movimentos Caóticos” até o final do seu turno.

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 curto ou longo.

MOVIMENTOS CAÓTICOS

1	Modo Sedutor: Ao receber qualquer dano de uma criatura hostil, você recupera 1d10 Pontos de Vida. No 10º nível de Guerreiro-Oni , esse bônus passa a recuperar 2d10 Pontos de Vida.
2	Modo Chorão: Você recebe deslocamento normal de 15 metros e seu deslocamento não provoca reações. No 10º nível de Guerreiro-Oni , esse bônus passa a dar 18 metros. Seu deslocamento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.
3	Modo Depressivo: Não recebe nenhum bônus.
4	Modo Brigão: Ao realizar a ação atacar ou uma ação para executar uma técnica, você ainda pode realizar um ataque corpo-a-corpo adicional com sua arma favorita, mesmo em conjunto à característica “Ataque Extra”, uma vez por rodada. No 10º nível de Guerreiro-Oni , esse bônus passa a adicionar dois ataques ao invés de um.
5	Modo Sanguinário: Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo com sua arma favorita recebem uma margem de acerto crítico 19-20 e você pode rolar um dado de dano adicional, quando estiver determinando o dano extra do acerto crítico. No 10º nível de Guerreiro-Oni , a margem aumenta para 18-20 e para 3 dados adicionais.
6	Modo Risonho: Você recebe vantagem em todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo e técnicas que possuam jogada de ataque corpo-a-corpo. No 10º nível de Guerreiro-Oni , uma vez por encontro, ao errar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com sua arma favorita, você pode transformar um erro em acerto.
7	Modo Ladrão: Você pode usar sua ação para reproduzir qualquer técnica que tenha sido usada a partir da primeira rodada do encontro, gastando metade dos Pontos de Poder originais da Técnica (arredondado para baixo, mínimo de 1 PP). Para que a técnica possa ser copiada, o grau da técnica deve ser igual ou menor ao grau de pelo menos uma técnica que você já possua e o Narrador deve confirmar que você tem os meios necessários para reproduzir ela. No 10º nível de Guerreiro-Oni , ao executar a técnica roubada, você não gasta PP.
8	Modo Lúcido: Você escolhe usar qualquer um dos outros movimentos dessa característica.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO (AVA)

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

ATAQUE DE OPORTUNIDADE BRUTAL

No 6º nível, você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

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

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

BRUTALIDADE EXCESSIVA

A partir do 7º nível, ao executar um acerto crítico em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, todas as criaturas que puderem ver o ataque recebem desvantagem em jogadas de ataque normais e de Técnicas contra você, até o final do seu próximo turno, incluindo a criatura que recebeu o ataque.

BESTA IMPARÁVEL

A partir do 10º nível, ao usar uma ação bônus, você pode ser tomado pela fúria, dobrando o seu deslocamento e recebendo 30 Pontos de Vida Temporários, até o início do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode usar essa característica para jogar de novo uma Salvaguarda que você tenha falhado, usando o novo resultado no lugar.

Essa característica pode ser usada **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo.

ASPECTO BESTIAL

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

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

SEDE DE SANGUE REVIGORANTE

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

Você pode recuperar até 20 Pontos de Poder com essa característica. Voltando a poder recuperar o valor máximo de PPs ao término de um descanso longo.

MESTRE OGRO

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Força ou Constituição aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

INVENCIBILIDADE

A partir do 19º nível, você aperfeiçoa sua resistência e força, fazendo com que sua jogada de ataque com sua arma favorita passe a causar 1d12 de dano e aumentando permanentemente os seus Pontos de Vida totais em 60.

Além disso, ao sofrer um dano qualquer, você pode usar sua reação e reduzi-lo a 0. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar um dos usos dessa característica para recuperar um Nível de Exaustão, com uma ação bônus.

TÉCNICAS

TÁTICAS BRUTAIS				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Nari Kabura	1º NÍVEL	Shinsoku Hakujaku
3º NÍVEL	2º GRAU	Kosanze Ragnaraku	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Mahoroba	6º NÍVEL	Yamantaka
9º NÍVEL	4º GRAU	Raimei Hakke	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Gundari Ryuseigun	12º NÍVEL	Oni no Youna
16º NÍVEL	6º GRAU	Horai Hakke	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Hakai	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	NARI KABURA		
	Você usa seu kanabo para fazer um golpe poderoso e preciso que transforma o próprio ar, rochas ou destroços em um projétil, lançado contra uma criatura em uma jogada de ataque à distância com margem de acerto crítico 19-20.		
	<Kongo Kabura> No 6º nível , usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d10 de dano Contundente, o alcance se torna 18 metros em Linha e custa 9 PP .		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	6 metros, Linha
		Requisito	Kanabo, Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	KOSANZE RAGNARAKU		
	Você pula na direção de uma criatura e desce sua kanabo em uma criatura com grande brutalidade. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Força ou receberá a condição “ Caído ”.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	6d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

3º Grau	MAHOROBA		
	Você realiza um golpe que balança seu kanabo com grande força contra uma criatura em uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força. Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	8d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

4º Grau	RAIMEI HAKKE		
	Você usa um golpe extremamente feroz que atinge uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com grande violência. Caso a jogada de ataque desta técnica seja um acerto crítico, quando estiver determinando o dano extra da técnica, adicione mais 4 dados de dano.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	12d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	GUNDARI RYUSEIGUN		
	Você realiza uma série de ataques rápidos, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, contra uma criatura. Ao ser acertado, o alvo desta técnica deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Constituição ou não poderá realizar reações até o final do próximo turno dele. Além disso, no próximo turno dele, ele deve escolher entre se mover, realizar uma ação, ou realizar uma ação bônus; ele pode fazer apenas uma das três coisas.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	15d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	HORAI HAKKE		
	Você usa um golpe extremamente feroz, para atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, causando um impacto tão poderoso que pode desligar momentaneamente a consciência do alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	17d10 de dano Contundente ou Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	HAKAI		
	Com o balançar do seu kanabo, você lança uma onda de destruição em massa contra todos os seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	21 metros, Cone
		Requisito	Kanabo, Ação
		Dano	21d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	SHINSOKU HAKUJAKU		
	Você se move rapidamente, com passos firmes, aumentando seu deslocamento normal em 6 metros. Além disso, o seu deslocamento não poderá ser reduzido, até o final do seu turno.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	YAMANTAKA		
	Ao receber uma jogada de ataque ou tiver que fazer uma Salvaguarda de Força ou Destreza, você pode usar sua fúria para proteger o seu corpo e reduzir 10d8 do dano. Você pode gastar 1 Ponto Poder para adicionar 2d8 de redução, até uma redução máxima total de 18d8.		
	4 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	ONI NO YOUNA		
	Você se coloca em um transe de fúria que só pode ser saciado com violência, recebendo as seguintes características:		
	✖ Você recebe os bônus da tabela "Movimentos Caóticos" da característica "Saikoro Hakke", ao mesmo tempo (com exceção do "Modo Depressivo", "Modo Ladrão" e "Modo Lúcido");		
	✖ Você se torna incapaz de usar Técnicas;		
	✖ Você ataca indiscriminadamente aliados e inimigos, priorizando as criaturas mais próximas (à escolha do Narrador);		
	✖ Esta técnica é encerrada se você não realizar uma jogada de ataque ou for atacado até o final do seu turno.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

GUERRILHEIRO

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerrilheiro.

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

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

PROFICIÊNCIAS

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

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

Salvaguardas: Destreza e Força.

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



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força ou Sabedoria.

Arma Favorita: Escolha uma dentre todas as armas possíveis ou “Corporal”.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Corpo de Guerreiro” ou “Aprendizado Excepcional”.

Equipamentos: 2 pistolas ou 1 mosquete com 80 munição simples ou 2 Armas Cortantes e; 5d10 x 1000 Bellys.

O GUERRILHEIRO				
Nível	Prof.	Pontos De Poder	Técnicas De Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	<i>Mestre das Armas, Habilidade Básica</i>
2º	+2	4	-	<i>Músculos e Cérebro, Habilidade Básica</i>
3º	+2	6	2º Grau	Especialista em Combate , <i>Habilidade Básica</i>
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	<i>Doutrinação</i>
7º	+3	14	-	<i>Ataque de Oportunidade Estratégico</i>
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	<i>Traço de Maestria Especial</i>
10º	+4	20	-	<i>Potencializador</i>
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
14º	+5	28	-	<i>Mestre de Estratégias</i>
15º	+5	30	-	<i>Estilo Divino</i>
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	<i>Traço de Maestria Especial</i>
18º	+6	36	-	<i>Mestre Guerrilheiro</i>
19º	+6	38	-	<i>Super Soldado</i>
20º	+6	40	7º Grau	AVA

ARTE DO COMBATE

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

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

ESTRATEGISTAS

Além de combate corpo-a-corpo, os Guerrilheiros buscam várias áreas de conhecimentos que podem ser úteis em um combate, aprendendo durante o combate, e se beneficiando da experiência de outros lutadores. Conforme o conhecimento de um Guerrilheiro evolui, ele vai se tornando mais furtivo, mais rápido, mais certo e mais mortal.

MESTRES DE ARMAS

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Guerrilheiro**.

MESTRE DAS ARMAS

A partir do 1º nível, o guerrilheiro consegue explorar o máximo potencial de suas armas. Usando uma ação bônus, você se torna capaz de guardar duas armas e sacar duas outras.

Além disso, recebe 1 Aptidão Bélica, que garante um conjunto de 2 características, presentes abaixo. Você pode escolher mais 3 Aptidões Bélicas quando chegar no **5º e 10º nível de Guerrilheiro**.

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

MESTRE AÇOITADOR

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

- 🗡️ **Golpe Moral:** A jogada de dano feita com esta arma ignora a redução por meio de resistência a dano.
- 🗡️ **Astúcia da Víbora:** Você pode usar sua reação para realizar uma jogada de ataque quando um inimigo que você possa ver se mover para dentro ou fora do alcance do chicote, de forma voluntária.

MESTRE ARDILOSO

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

- 🗡️ **Postura Defensiva:** Recebe +2 na Classe de Resistência, enquanto estiver empunhando duas ou mais dessas armas.
- 🗡️ **Olhar Certeiro:** Em um acerto crítico com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, jogue os dados de dano da arma quatro vezes, ao invés de duas.

MESTRE ARQUEIRO

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

- 🗡️ **Ataque Preciso:** Recebe +3 nas jogadas de ataque à distância com arco e +1 na jogada de dano.
- 🗡️ **Visão Perfurante:** Seus ataques com armas à distância ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos.

MESTRE ATIRADOR

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

- 🗡️ **Golpe Tático:** Usando uma ação bônus, você faz uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura a 1,5 metro de você. No lugar de receber dano, a criatura é empurrada por 1,5 metro para um espaço aleatório e que esteja desocupado, fazendo com que a sua próxima jogada de ataque contra ela seja feita com vantagem e receba uma margem de acerto crítico 18-20.
- 🗡️ **Passo Seguro:** Durante o seu turno, você pode escolher perder metade do seu deslocamento total, para aumentar sua CR em +1, seu bônus de acerto de jogadas de ataque à distância em +2 e poder usar sua reação para realizar uma jogada de ataque, até o início do seu próximo turno.

MESTRE BÁRBARO

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

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

MESTRE ESPADACHIM

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

- 🗡️ **Ataque Estável:** Recebe +2 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo com arma e +2 na jogada de dano.
- 🗡️ **Golpe Inevitável:** Ao errar uma jogada de ataque corpo-a-corpo com arma você causa um dano igual ao valor do seu modificador de Sabedoria.

MESTRE LANCEIRO

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

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

MÚSCULOS E CÉREBRO

A partir do 2º nível, o seu treinamento físico evolui junto com o seu mental, fazendo com que sempre busque formas inteligentes de usar os seus músculos e que seu bom condicionamento físico mantenha sua mente afiada.

Desta forma, você pode usar seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, à distância e em suas jogadas de dano.

Além disso, o seu atributo de Força e Sabedoria compartilham um vínculo, fazendo com que seus Testes de Atributo e Salvaguardas usem o valor do atributo mais alto dentre eles.

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 curto ou longo.

ESPECIALISTA EM COMBATE

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

🏹 **Técnica Cirúrgica:** Quando você executa uma técnica que obriga outras criaturas a realizarem uma Salvaguarda, você pode proteger algumas criaturas dessa técnica. Para tanto, você gasta 1 Ponto de Poder e escolhe um número de criaturas igual ao seu modificador de Destreza (mínimo de uma criatura). As criaturas escolhidas não são afetadas pela técnica.

🏹 **Técnica Distante:** Quando você realiza uma técnica que tenha alcance diferente de Toque e Pessoal, você pode gastar 2 Pontos de Poder para dobrar o alcance da técnica.

🏹 **Técnica Escondida:** Quando você realizar uma técnica com alcance diferente de Toque e Pessoal, você pode gastar 1 Ponto de Poder para fazê-la sem que ninguém saiba de onde a técnica veio.

🏹 **Técnica Favorável:** Quando você realiza uma técnica que faça uma jogada de ataque, você pode gastar 2 Pontos de Poder para executá-la com vantagem.

🏹 **Técnica Precavida:** Quando você erra a execução de uma técnica e nenhuma criatura é afetada, você pode gastar um número de Pontos de Poder igual ao grau da técnica para não perder o requisito de PP da técnica.

🏹 **Técnica Rápida:** Quando você realizar uma técnica de 3º grau ou menor, que tenha como requisito “Ação”, você pode gastar uma quantidade de Pontos de Poder igual ao grau da técnica e mudar o requisito para “Ação Bônus”.

Isso possibilita usar sua ação para executar uma nova técnica no mesmo turno, porém, a próxima técnica deve ser de pelo menos um grau inferior ao da utilizada com esse efeito (ou ambas de 1º grau).

Alternativamente, você pode escolher usar qualquer um dos “Efeitos Especiais” que você já tenha aprendido, sem a necessidade de gastar Pontos de Poder. Essa forma alternativa pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

DOCTRINAMENTO

A partir do 6º nível, você se torna apto a executar com excelência as partes mais amplas do seu treinamento. Desta forma, você recebe as seguintes características:

🏹 **Camuflagem:** Usando sua experiência em se misturar com o ambiente. Desde que você não se destaque de forma gritante do local, você pode reduzir o seu deslocamento pela metade até o final do seu turno, fazer um Teste de Atributo de Destreza (Furtividade) com vantagem, podendo usar seu modificador de Sabedoria no lugar da Destreza.

🏹 **Aprendizado Rápido:** Você pode aprender, uma única vez, qualquer treinamento presente no **Capítulo 5**, sem gastar pontos de experiência, ignorando a necessidade de tutor, dias de treinamento, ferramentas necessárias ou pontos de experiência. Você pode usar essa característica novamente no **9º e 12º nível de Guerrilheiro**.

🏹 **Ataque Furtivo:** Quando você atacar uma criatura que esteja surpresa ou ataque uma criatura que ainda não teve o seu primeiro turno no combate, adicione 2d6 a primeira jogada de ataque feita contra a criatura.

🏹 **Sentido de Perigo:** Você possui vantagem em Salvaguardas de Destreza contra Técnicas e armadilhas. Para receber esse benefício você não pode estar com as condições “Cego”, “Surdo” ou “Incapacitado”.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE ESTRATÉGICO

No 7º nível, você está sempre atento ao campo de batalha e pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver realizar uma das seguintes ações:

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

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

Você pode gastar 1 Ponto de Poder para adicionar 1 dado de dano na jogada de ataque ou impor desvantagem no teste da criatura.

POTENCIALIZADOR

A partir do 10º nível, todas as suas jogadas de ataque normais recebem uma margem de acerto crítico 19-20. Além disso, ao executar um acerto crítico, você impõe um dos seguintes efeitos à criatura atingida:

- ⚔ *Até o início do seu próximo turno, a criatura recebe 1d6 de dano extra sempre que receber dano;*
- ⚔ *Até o início do seu próximo turno, todas as jogadas de ataque contra a criatura são feitas com vantagem;*
- ⚔ *Até o início do seu próximo turno, todas as jogadas de ataque feitas pela criatura recebem desvantagem.*

MESTRE DE ESTRATÉGIAS

Ao atingir o 14º nível, você não pode ser surpreendido e consegue pensar em planos rápidos, elaborando contramedidas para qualquer situação. Quando um encontro se iniciar, você pode usar sua reação e escolher ser o primeiro na ordem de iniciativa do combate e pode realizar dois turnos seguidos. Você não pode usar essa característica quando estiver com a condição “**Surpreso**”.

ESTILO DIVINO

Ao atingir o 15º nível, você chega ao estágio de um deus da batalha, criando um estilo implacável nunca visto. Você pode escolher uma das armas citadas na característica “Mestre das Armas” e criar 1 Aptidão Bélica suprema que utilize 3 características quaisquer das outras Aptidões Bélicas, ao mesmo tempo, ignorando o requisito de uma arma específica.

Características que garantam bônus de mesma natureza não se acumulam, como Classe de Resistência, bônus de acerto ou aumento na jogada de dano.

MESTRE GUERRILHEIRO

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Constituição ou Sabedoria aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

SUPER SOLDADO

Ao atingir o 19º nível, você é considerado o soldado perfeito, alcançando um ápice do controle mental e resiliência física. Ao entrar em um estado de transe da batalha, durante 1 minuto, você recebe as seguintes características:

- ⚔ *Você não sofre nenhum efeito causado por Níveis de Exaustão;*
- ⚔ *Desde que você não esteja com 0 Pontos de Vida, todo início do seu turno você recupera 2d10 PV e 1d6 PP;*
- ⚔ *Todos os Testes de Atributo e Salvaguardas recebem +5 de bônus;*
- ⚔ *Sua Classe de Resistência se torna 30.*

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

TÉCNICAS

TÁTICAS DE INFANTARIA				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Genkotsu Meteor	1º NÍVEL	Conselho Precioso
3º NÍVEL	2º GRAU	Great Impact	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Great Stomp	6º NÍVEL	Seiretsu
9º NÍVEL	4º GRAU	Killer Bowling	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Hard Punch	12º NÍVEL	Comando
16º NÍVEL	6º GRAU	Suisei Ken	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Galaxy Impact	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	GENKOTSU METEOR		
	Você consegue lançar, em uma jogada de ataque à distância, objetos do tamanho de uma bola de canhão ou pedras na direção de uma criatura, em alta velocidade e percorrendo grandes distâncias. Caso o objeto já tenha dano próprio, prevalece o dano maior.		
	<Ryusei Ken> No 6º nível, usando uma ação, você pode usar essa técnica como uma técnica de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d10 de dano Contundente, o alcance se torna 18 metros em Linha e custa 9 PP.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
Requisito		1 Bola de canhão, pedra ou objeto similar, Ação Versátil	
Dano		2d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			
2º Grau	GREAT IMPACT		
	Você executa um golpe certo com uma jogada de ataque devastadora contra uma criatura. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força. Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
Dano		5d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			
3º Grau	GREAT STOMP		
	Um golpe no chão que gera uma onda de choque de 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. Ao realizar esta técnica, você pode gastar 1 Ponto de Poder para adicionar 1d6 de dano, até um dano máximo total de 9d6.		
	1 Ponto de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera
		Requisito	Ação
Dano		1d6 de dano Contundente	
Ataque Combinado Impossível			
4º Grau	KILLER BOWLING		
	Você consegue lançar, em uma jogada de ataque à distância, objetos de tamanho médio, como uma pessoa, desde que você esteja impondo a condição “Agarrado” nela, ou mesmo arrancando um pedaço do chão e lançando na direção de uma criatura, em alta velocidade e percorrendo grandes distâncias. Caso o objeto já tenha dano próprio, prevalece o dano maior. Alternativamente: Você pode arremessar uma criatura voluntária ou objeto Médio (ou menor) em um local que esteja a até 90 metros de distância, dependendo de onde e como cair ou caso ninguém o apanhe, o dano causado à criatura ou objeto é determinado pelo Narrador.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Linha
		Requisito	1 criatura agarrada, pedra grande ou objeto similar, Ação
Dano		12d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			
5º Grau	HARD PUNCH		
	Um único soco desferido com grande força na cabeça de uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Incapacitado”, até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
Dano		15d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Impossível			

6º Grau	SUISEI KEN		
	Uma jogada de ataque corpo-a-corpo poderosa contra uma criatura, a pressão criada pelo golpe cria uma onda de choque que atinge uma esfera de 9 metros de raio. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo 5d6 de dano Contundente se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	16d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	GALAXY IMPACT		
	Você executa um único soco, com capacidade de distorcer o ar e causar uma explosão inigualável. 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.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 24 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	21d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	CONSELHO PRECIOSO		
	Usando seus conhecimentos aguçados da batalha, você pode pensar em uma rápida estratégia para si mesmo ou aconselhar uma criatura, que você possa ver, que esteja te ouvindo e que esteja dentro do alcance da técnica.		
	A criatura afetada recebe 1d4. Que pode ser usado para aumentar a sua CR ou o valor de uma jogada de ataque de acordo com o valor do resultado do dado.		
	2 Ponto de Poder	Duração	Até o final do seu turno ou o final do próximo turno de outra criatura
		Alcance	Até 12 metros de você
		Requisito	Ação Bônus ou Reação

Técnica Auxiliar	SEIRETSU		
	Usando sua mente treinada e atingindo grande calma e concentração, você consegue entrar em um estado de puro foco, recebendo as seguintes características, enquanto a técnica durar:		
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Vantagem em suas jogadas de ataque; ✦ Vantagem em Testes de Atributo em que você seja proficiente. 		
	5 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	COMANDO		
	Você pode emitir um comando que auxilie um grupo entre 2 e 5 criaturas (podendo incluir você ou não), que você possa ver, que estejam te ouvindo e que estejam dentro do alcance da técnica, para realizar uma tarefa, enquanto a técnica durar ou a tarefa esteja completada.		
	Enquanto a técnica durar, cada criatura afetada recebe 6d6 que podem ser usados um de cada vez para as seguintes finalidades:		
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Aumentar a CR da criatura afetada, de acordo com o valor do resultado do dado, ao ser alvo de uma jogada de ataque normal ou de Técnica; ✦ Aumentar o valor de um Teste de Atributo, de acordo com o valor do resultado do dado, ao tentar realizar uma tarefa relacionada ao comando; ✦ Aumentar o valor de uma Salvaguarda, de acordo com o valor do resultado do dado. 		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 21 metros de você
		Requisito	Ação Bônus

LUTADOR

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de lutador.

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

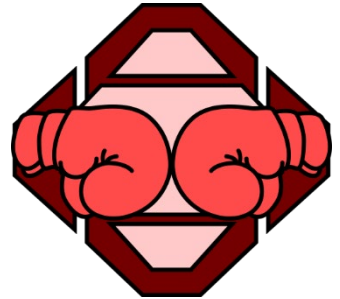
PV nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Salvaguardas: Constituição e Força.

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



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força.

Arma Favorita: Escolha uma dentre as Armas Marciais ou “Corporal”.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Corpo de Guerreiro” e “Superando Limites”.

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

O LUTADOR				
Nível	Prof.	Pontos De Poder	Técnicas De Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Combatente Selvagem, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Bom de Briga, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Posição de Luta, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Sedento
7º	+3	14	-	Golpe Brutal
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Resistência Sobrenatural
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Espírito de Luta
15º	+5	30	-	Corpo Forjado
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Lutador
19º	+6	38	-	Vontade de Ferro
20º	+6	40	7º Grau	AVA

FURIOSO

Lutadores podem dominar vários tipos de artes marciais e combinar seus estilos, mas também podem não ter domínios sobre nenhum estilo e lutarem puramente com o extinto e tomados por uma grande ferocidade, por muitas vezes, sendo ainda mais perigosos que qualquer guerreiro que use artes marciais.

Lutadores apresentam uma força física sobre humana e seus ataques ficam ainda mais descomunais quando estão em frenesi, junto a isso, eles possuem corpos resistentes e uma capacidade de recuperação sobrenatural.

INSTINTOS DE LUTADOR

Quando está dentro de um combate, o lutador se torna a encarnação da violência, tamanha agressividade faz com que, ao ser atingido, seu corpo se mova sozinho e, impiedosamente, devolva o golpe recebido, quase que ao mesmo tempo, sendo praticamente impossível se envolver em uma batalha com um lutador e sair ileso.

Ainda assim, o lutador consegue se ajustar ao campo de batalha e usar suas habilidades para focar em resistência ou causar ainda mais destruição por onde ele passar.

CORPO RESISTENTE

Não importa o quanto esteja ferido e cansado ou por quanto tempo a batalha se prolongue, o lutador consegue aguentar cada golpe e reunir forças para se erguer quantas vezes forem necessárias. E mesmo quando um lutador é derrotado, é possível que se acenda uma chama que o traga de volta, por pura força de vontade ou fúria.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Lutador**.

COMBATENTE SELVAGEM

A partir do 1º nível, usando sua ação bônus, ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado durante a batalha, você pode implementar seus ataques com os seguintes movimentos especiais:

- ☀ **Voadora:** Se você se mover pelo menos 3 metros em linha reta antes do ataque, o alvo sofre 1d6 de dano extra.
Alternativamente, você pode escolher não causar o dano extra e forçar a criatura atingida, com categoria de tamanho Grande ou menor, a ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Força para não ser empurrada para um espaço desocupado a até 6 metros dela. Caso bata em uma estrutura ou objeto com raio maior que 1,5 metro, recebe 2d8 de dano extra.
- ☀ **Golpe Baixo:** Você pode mirar um golpe nas pernas do inimigo para inibir sua mobilidade. A criatura recebe 1d6 de dano extra e uma redução de 3 metros do seu deslocamento, até o final do próximo turno dela.
Alternativamente, você pode escolher não causar o dano extra e forçar a criatura atingida a ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Força, para não receber a condição “**Caído**”.
- ☀ **Subjugador:** Você executa uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, e impõe a condição “**Agarrado**” ao invés de causar dano.

BOM DE BRIGA

A partir do 2º nível, você reflete sua natureza agressiva e porte físico vigoroso nos combates. Podendo se beneficiar de qualquer um dos seguintes efeitos **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de Proficiência** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo.

- ☀ *Você pode trocar o resultado 1 ou 2 no dado de dano, de uma jogada de ataque corpo-a-corpo, pelo valor máximo;*
- ☀ *Você pode ignorar o acerto crítico de uma criatura contra você e receber o dano normal da jogada, no lugar;*
- ☀ *Você causa o dobro de dano em estruturas com jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado;*
- ☀ *Você pode ignorar um erro crítico de uma jogada de ataque corpo-a-corpo que você faça e jogar novamente;*
- ☀ *Você recebe vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra criaturas agarradas por você, até o final do seu turno;*
- ☀ *Ao realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra uma criatura que esteja com a condição “**Caído**”, o ataque recebe uma margem de acerto crítico 18-20.*

POSIÇÕES DE LUTA

A partir do 3º nível, você começa a desenvolver posturas que lhe garantem facilidades no combate. Você escolhe 2 posições de luta e volta a escolher outras 2 no **5º e 9º nível de Lutador**.

Ao início de cada um dos seus turnos, você pode assumir uma das posições que foram escolhidas abaixo, que duram até que você mude para outra, decida desfaze-las ou fique inconsciente.

- ☀ **Castigo de Ferro:** Quando você ou uma criatura aliada a 1,5 metro de você sofrer uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação pra desferir uma jogada de ataque corpo-a-corpo, antes do ataque ser completado, que causa 3d8 de dano Contundente, contra a criatura atacante e interrompe o ataque.
O dano causado aumenta para 6d8 no seu **6º nível de Lutador** e para 9d8 no seu **10º nível de Lutador**.
- ☀ **Descuidado:** Você assume uma posição que desiste de toda preocupação com sua defesa para atacar com um ímpeto feroz. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo até o início do seu próximo turno. Porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.
- ☀ **Imparável:** Nesta posição, você fica imune a ter seu deslocamento reduzido por qualquer motivo e às condições “**Amedrontado**”, “**Atordoad**”, “**Letárgico**” e “**Sonolento**”.
- ☀ **Foco de Batalha:** Uma vez por rodada, quando um inimigo causar 5 pontos de dano ou mais em você, você recupera 1 Ponto de Poder, no início do seu próximo turno. Não é possível recuperar um número total de PP maior do que o seu **nível de Lutador**. Voltando a poder recuperar o valor máximo de PPs ao término de um descanso longo.
No **10º nível de Lutador**, ao receber 5 pontos de dano ou mais, você passa a receber 2 PP, no início do seu próximo turno.
- ☀ **Fanático:** Enquanto nesta posição, você pode realizar todos os efeitos da característica “Combatente Selvagem” sem a necessidade de uma ação bônus, podendo aplicar em cada um de seus golpes. Além disso, causa os efeitos alternativos em conjunto com os efeitos normais.
- ☀ **Músculo de Aço:** Você aumenta suas jogadas de dano em 1d6 de dano extra e recebe resistência a dano Contundente. Enquanto se beneficiar desta posição, você não poderá usar reações.
Alternativamente, no início do seu turno, você pode escolher não causar o dano extra e receber resistências adicionais nos tipos de dano Cortante e Perfurante.

No **6º nível de Lutador**, ao início de cada turno, você se torna capaz de assumir duas posições diferentes ao mesmo tempo. No **10º nível de Lutador**, passa para 3 a quantidade de posições que podem ser assumidas ao mesmo tempo.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

SEDENTO

A partir do 6º nível, ao final do seu turno, você pode usar sua reação para realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

No **10º nível de Lutador**, você pode usar até 2 vezes; no **15º nível de Lutador**, aumenta para 3 vezes, recuperando todos os seus usos ao término de um descanso longo.

GOLPE BRUTAL

A partir do 7º nível, ao acertar um inimigo em cheio, a força do seu golpe se torna imprevisivelmente poderosa, fazendo com que seu oponente tenha muito cuidado ao te enfrentar.

Em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, que seja um acerto crítico, você adiciona um dano extra igual ao seu **nível de Lutador**.

Além disso, você pode jogar 1d8 e adicionar um dos efeitos, com o número do dado correspondente ao resultado, presentes na tabela “Golpe Brutal”.

GOLPE BRUTAL	
1 a 3	Golpe Impactante: A criatura deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição para não ficar impossibilitado de usar sua reação ou ação bônus, até o final do seu próximo turno.
4 e 5	Golpe Cegante: A criatura deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição para não receber desvantagem em todas as suas jogadas de ataque, até o final do seu próximo turno.
6 e 7	Golpe Desorientador: A criatura deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição para não ficar impossibilitado de usar ações, até o final do seu próximo turno.
8	Golpe Atordoante: A criatura deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição para não receber a condição “Atordoado”, até o final do seu próximo turno.

RESISTÊNCIA SOBRENATURAL

A partir do 10º nível, o calor das lutas faz você receber uma descarga de adrenalina e continuar lutando, mesmo com ferimentos críticos. Quando em batalha, no final de cada um de seus turnos, você ganha Pontos de Vida temporários iguais a 2d10 + seu modificador de Constituição.

Caso você termine seu turno já possuindo Pontos de Vida temporários, dessa característica ou de outras, você pode escolher manter os que já possui ou trocar pelos novos pontos.

Você não recebe esse benefício se estiver com a condição “Inconsciente”.

ESPÍRITO DE LUTA

A partir do 14º nível, sua força de vontade opera milagres e faz com que seu corpo ultrapasse os limites da razão. Sempre que você iniciar o seu turno com menos de 50 Pontos de Vida e não estiver inconsciente, você pode fazer uma Salvaguarda de Constituição CD 15 para recuperar os Pontos de Vida necessários para ficar com até 100 PV.

Alternativamente, quando você iniciar o seu turno com menos de 5 Pontos de Poder, você pode fazer o mesmo teste para recuperar os Pontos de Poder necessários para ficar com 10 Pontos de Poder.

Sempre que você repetir este teste, seja para Pontos de Vida ou Pontos de Poder, a CD aumenta em +1. Essa característica volta ao seu CD normal quando você termina um descanso longo.

CORPO FORJADO

No 15º nível, seu corpo está aperfeiçoado pelas batalhas que você enfrentou. Desta forma, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado causam 1d6 de dano extra e você recebe resistência a dano Contundente, Cortante e Perfurante.

A resistência dessa característica não pode ser anulada pelo talento “Destruição Interna” do Haki do Armamento, enquanto você tiver mais da metade dos seus Pontos de Vida.

MESTRE LUTADOR

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Constituição ou Força aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

VONTADE DE FERRO

A partir do 19º nível, quando seus Pontos de Vida chegarem a zero e não morrer, você recupera metade dos Pontos de Vida. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

TÉCNICAS

ESTILO DE LUTA				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Overthrow	1º NÍVEL	Hard Block
3º NÍVEL	2º GRAU	Power Shoot	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Kick Course	6º NÍVEL	Rage Uppercut
9º NÍVEL	4º GRAU	Kick Overdrive	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Rotary Pain	12º NÍVEL	Dempsey Roll
16º NÍVEL	6º GRAU	Tekken	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Berserker Barrage	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	OVERTHROW		
	Realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você desfere um golpe que joga uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, com toda a força contra o chão. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Caído ”.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

2º Grau	POWER SHOOT		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um chute poderoso, ao acertar o inimigo. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 6 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 2d8 de dano extra.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	5d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			

3º Grau	KICK COURSE		
	Um golpe de baixo para cima com grande poder, que lança o inimigo para o alto em até 15 metros. No final do próximo turno da criatura.		
	Alternativamente: Você pode lançar uma criatura voluntária, de tamanho Médio ou menor, por até 30 metros em qualquer direção, sem causar qualquer dano a ela diretamente.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	7d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			

4º Grau	KICK OVERDRIVE		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo você desfere inúmeros golpes. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou perderá metade do seu deslocamento total, até o final do próximo turno dela. Se o resultado do teste for menor que 8 + seu modificador de Força o efeito durará até que o alvo termine um descanso curto ou longo.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	10d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	ROTARY PAIN		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo você agarra um objeto ou criatura Média por um dos membros e gira seu corpo, acertando outras criaturas, objetos, chão, etc. Toda a criatura a até 1,5 metro de você deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo metade do dano se falhar e nenhum dano de for bem sucedida.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d8 de dano Contundente
Ataque Combinado Impossível			

6º Grau	TEKKEN		
	Você realizar um ataque rápido e preciso, sem chance de errar, contra uma criatura que recebe a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura, sem a necessidade de uma Salvaguarda.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	7d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	BERSERKER BARRAGE		
	Com uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você libera uma longa sequência de golpes poderosos com toda a sua força.		
	Alternativamente: Quando você cai a 0 Pontos de Vida, caso não morra e não esteja com a condição “ Incapacitado ”, você pode usar sua reação para realizar essa técnica sem utilizar Pontos de Poder (o dano se tornará 8d10). Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo e você receberá 2 Níveis de Exaustão, após o primeiro descanso.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	21d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	HARD BLOCK		
	Ao sofrer dano, você pode usar sua reação para reduzir os danos Contundente, Cortantes e Perfurantes sofridos em 6d8, até o início do seu próximo turno.		
	Você pode gastar 1 PP para adicionar 2d8 de redução, até um dano máximo total de 22d8.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	RAGE UPPERCUT		
	Ao ser alvo de uma jogada de ataque corpo-a-corpo de uma criatura, você pode usar sua reação para desferir um soco ascendente na cabeça ou corpo da criatura, causando 3d10 de dano Contundente e desestabilizando-a. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Atordado”, até o final do próximo turno da criatura.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	DEMPSEY ROLL		
	Você assume uma postura que garante a união perfeita de esquivas e golpes. Enquanto a técnica durar, todas as suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado recebem vantagem e todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo contra você recebem desvantagem.		
	Além disso, enquanto essa técnica durar, você pode usar sua ação bônus para receber duas jogadas de ataque adicionais, quando usar a ação “Atacar”.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

NINJA

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de ninja.

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

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

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Katana, Kunai, Adaga, Shuriken, Foice e Arco.

Kit de Ferramentas: Kit de Abrir Cadeado, Kit de Disfarce, Kit de Escalada e Kit de Venenos.

Salvaguardas: Destreza e Sabedoria.

Perícias: Escolha 2 entre Acrobacia, Enganação, Furtividade e Prestidigitação.



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Destreza.

Arma Favorita: Escolha uma entre katana, kunai, adaga, shuriken, foice ou arco.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Defesa Ofensiva” e “Sortudo”.

Equipamentos: Uma katana, 5 kunais, 30 shurikens e; 6d10 x 1000 Bellys.

O Ninja				
Nível	Prof.	Pontos De Poder	Técnicas De Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Assassinar, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Guarda Astuta, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Ninjutsu, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Arte Ninja
7º	+3	14	-	Equipamento Ninja
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Ataque de Oportunidade Superior
11º	+4	22	-	Yami no Kijin
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Nindo
15º	+5	30	-	Talento Confiável
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Ninja
19º	+6	38	-	Golpe de Sorte
20º	+6	40	7º Grau	AVA

O SENHOR DAS SOMBRAS

Ninjas são habilidosos assassinos que cumprem seus objetivos, de forma silenciosos e mortal. Além disso, possuem grande facilidade de locomoção e uma mira certa para os pontos mais vulneráveis do alvo. Uma combinação perfeita de técnicas para adentrarem lugares sem serem percebidos ou matar quem os notem.

INFILTRADOR

Mestres em adentrar em qualquer lugar, usando ganchos de escalada ou habilidades sobre-humanas, conseguem ser silenciosos o suficiente para se aproximarem de guardas silenciando-os sem chamar atenção.

Seja para assassinatos, roubos de informação ou de artefatos altamente protegidos, os ninjas possuem as ferramentas e habilidades necessárias para a missão.

ARTES MÍSTICAS

Os ninjas usam técnicas conhecidas como ninjutsus que usam todos os tipos de ervas, componentes e reações químicas para criar desde distrações até alucinações nos inimigos. Ao usarem métodos de ilusionismo e substâncias com propriedades variadas, como explosivos e alucinógenos, os ninjas fazem coisas que parecem magia.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Ninja**.

ASSASSINAR

A partir do 1º nível, você sabe onde atingir um inimigo mortalmente. Uma vez por rodada, você pode adicionar 1d4 nas jogadas de dano contra criaturas que acertar em uma jogada de ataque, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e a sua jogada não seja feita com desvantagem.

A quantidade de dados de dano extra é igual ao seu **nível de Ninja**. Por exemplo, no 5º nível de Ninja, você causa 5d4 de dano extra.

GUARDA ASTUTA

A partir do 2º nível, você está preparado para reduzir os riscos do combate, mantendo uma postura defensiva preparada para as mais diversas situações e recebendo as seguintes características:

- ❖ **Rompante Defensivo:** A primeira vez em cada rodada, que um inimigo que você possa ver, o acertar com uma jogada de ataque, você reduz pela metade o dano sofrido deste ataque.
- ❖ **Queda Suave:** No **4º nível de Ninja**, sempre que você for receber dano de queda, você reduz o dano em 5 vezes o seu **nível de Ninja**.
- ❖ **Sentido de Perigo:** No **6º nível de Ninja**, você possui vantagem em Salvaguardas de Destreza contra Técnicas e armadilhas. Para receber esse benefício você não pode estar com as condições “**Cego**”, “**Surdo**” ou “**Incapacitado**”.
- ❖ **Esquiva Fugaz:** No **8º nível de Ninja**, quando você for alvo de um efeito que exige uma Salvaguarda de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.
- ❖ **Elusivo:** No **10º nível de Ninja**, nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja com a condição “**Incapacitado**”.

NINJUTSU

A partir do 3º nível, colhendo ou cultivando componentes dos mais diversos e fantásticos tipos, combinando-os com seu treinamento, é possível criar reações químicas fantásticas ou resultados ilusórios. Desta forma, o ninja está sempre se preparando para utilizar suas artes místicas, recebendo Pontos de Ninjutsu (PN) para fazer as seguintes ações:

- ❖ **Katon (3 PN):** Ao ser atingido por uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação, para causar danos de Fogo igual à metade dos dados da característica “Assassinar” (arredondado para baixo, mínimo de 2d6) à criatura que realizou o ataque.
- ❖ **Doton (1 PN):** Usando uma ação, você cria um muro com até 3 metros de altura, 1,5 metro de largura e 30 centímetros de espessura. Este muro tem 60 PV e 10 CR. Você pode gastar 1 PN a mais para fazer com que o muro seja parecido com muros e parede ao redor, obrigando uma criatura a passar em um Teste de Atributo de Sabedoria (Investigação) CD 8 + seu **nível de Ninja** para reconhecer o muro como uma imitação.
- ❖ **Raiton (2 PN):** Usando uma ação bônus, você pode combinar à sua jogada de ataque 1d12 de dano Elétrico. Além disso, a criatura deve passar em uma Salvaguarda de Constituição CD 8 + seu **nível de Ninja** para não ficar incapaz de realizar ação bônus, reação e perder metade do seu deslocamento, até o final do próximo turno dela.
- ❖ **Suiton (2 PN):** Você aumenta o seu deslocamento em 9 metros e aumenta sua CR em +2, até o final do seu próximo turno. Enquanto durar, qualquer criatura a até 9 metros de você recebe redução de movimento por terreno difícil.
- ❖ **Futon (2 PN):** Em uma jogada de ataque, você empurra uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 9 metros de distância do local onde ela estava, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força CD 8 + seu **nível de Ninja**.

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

Você recebe uma quantidade de Pontos de Ninjutsu igual ao seu **nível de Ninja** e recupera todos eles ao término de um descanso curto ou longo. Você também recupera 1 PN ao realizar uma das seguintes ações:

- ❖ *Ao executar um acerto crítico natural;*
- ❖ *Ao passar 10 minutos procurando componentes (limitado a duas vezes entre descansos longos e apenas em locais determinados pelo Narrador);*
- ❖ *Quando uma criatura falhar em te encontrar;*
- ❖ *Ao usar uma Técnica de Combate de Ninja.*

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

ARTE NINJA

A partir do 6º nível, e a cada **nível de Ninja** seguinte, você recebe uma das características abaixo, em qualquer ordem:

- ✦ **Afinidade Ninja:** O dado de dano da sua arma favorita se torna 1d10, prevalece o maior dado caso possua.
- ✦ **Ataque Certo:** Sua margem de acerto crítico se torna 19-20 nas jogadas de ataque.
- ✦ **Ervas Medicinais:** Usando uma ação, você pode usar ervas especiais em conjunto com uma meditação especial, para recuperar Pontos de Vida iguais a 2d10 + seu **nível de Ninja**. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.
- ✦ **Escapar:** Você pode escapar de cordas, redes e algemas com uma ação bônus. Para cordas, faça um Teste de Destreza (Acrobacia) oposto ao Teste de Destreza (Prestidigitação) de quem amarrou você. Para redes e algemas, faça um Teste de Destreza (Prestidigitação) contra CD 15 (redes) ou CD 22 (algemas).
- ✦ **Levantar-se Rapidamente:** Se estiver ter que fazer uma Salvaguarda para não receber a condição “**Caído**”, você pode usar sua reação para passar automaticamente. Caso você esteja no chão, levantar-se custará apenas 1,5 metro.
- ✦ **Mira Parada:** Com uma ação bônus, você se dá vantagem em sua próxima jogada de ataque. Você pode usar essa característica apenas se não se moveu durante este turno, e depois de usar a ação bônus, seu deslocamento é 0 até o final do turno atual.
- ✦ **Movimentação Rápida:** Seu deslocamento normal se torna 15 metros enquanto não estiver carregando nada com um tamanho igual ou maior que a metade do seu corpo ou que pese mais que 30 kg.
- ✦ **Passar por Inimigo:** Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu deslocamento. Faça um Teste de Acrobacia oposto ao Teste de Acrobacia ou Atletismo do oponente. Se você for bem sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e seu deslocamento termina. Atravessar um espaço ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento que normalmente gastaria.
- ✦ **Preparo Pleno:** Você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Se você estiver surpreso, e não estiver com a condição “**Incapacitado**”, você pode agir normalmente no seu primeiro turno.
- ✦ **Velocidade Ofensiva:** Ao fazer uma jogada de ataque, você pode usar sua ação bônus e fazer outro ataque.

EQUIPAMENTO NINJA

A partir do 7º nível, você possui uma vestimenta especial que lhe permite todo o potencial de suas habilidades. Junto a isso, você tem as ferramentas certas em fácil acesso, recebendo as seguintes características:

- ✦ **Ninpo – Odako:** Suas roupas lhe garantem as mesmas propriedades do item asa delta do **Capítulo 8**.
- ✦ **Andarilho de Telhados:** Escalar não possui custo adicional de deslocamento e você pode se manter de cabeça para baixo ou em inclinação vertical, usando sua concentração e gastando 1 Ponto de Poder para se manter assim por até 1 minuto. Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar em metros se torna igual à metade do seu modificador de Destreza, arredondado para baixo (mínimo de 1).
- ✦ **Furtividade Suprema:** Suas habilidades ninjas fazem parte das sombras e são silenciosas como a noite. Você tem vantagem em Testes de Destreza (Furtividade) e, caso possa adicionar o seu bônus de proficiência, ele é dobrado.
- ✦ **Arte Invisível:** Com o uso de fios de aço atrelados em suas armas ou na criatura alvo, uma vez por turno, quando você erra uma jogada de ataque, você pode realizar uma nova jogada de ataque no lugar.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE SUPERIOR

A partir do 10º nível, se uma criatura sair do seu alcance de forma voluntária, mesmo se seu deslocamento não provocar um ataque de oportunidade e outras reações, ou tentar acertar outro alvo, estando a até 1,5 metro de você, você pode realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura. Caso o ataque acerte, o deslocamento da criatura se torna 0, até o final do próximo turno dela.

YAMI NO KIJIN

A partir do 11º nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura terá o dano de um acerto crítico (o dano não aumenta se for um acerto crítico natural).

Quando você atingir o **15º nível de Ninja**, a criatura atingida deve realizar uma Salvaguarda de Constituição, se a criatura falhar, adicione mais 8d10 ao dano final do primeiro ataque bem sucedido que você fizer.

NINDO

No 14º nível, quando um encontro se iniciar, você pode usar sua reação e escolher ser o primeiro na ordem de iniciativa de um combate e pode realizar dois turnos seguidos. Você não pode usar essa característica quando estiver com a condição “**Surpreso**”.

TALENTO CONFIÁVEL

No 15º nível, você refinou suas perícias a ponto de conseguir evitar erros bobos. Toda vez que você fizer um Teste de Atributo, com exceção das Perícias Especiais, no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

MESTRE NINJA

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Destreza ou Presença aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

GOLPE DE SORTE

No 19º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se uma jogada de ataque sua falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um Teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo Teste como 20 natural. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

TÉCNICAS

JUTSUS				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Ninpo – Raisen no Jutsu	1º NÍVEL	Ninpo - Kawarimi no Jutsu
3º NÍVEL	2º GRAU	Ninpo – Ryuka no Jutsu	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Hana Shuriken	6º NÍVEL	Ninpo - Enton no Jutsu
9º NÍVEL	4º GRAU	Ninpo – Kazekiri no Jutsu	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Ninpo – Goukakyuu no Jutsu	12º NÍVEL	Ninpo - Bunshin no Jutsu
16º NÍVEL	6º GRAU	Ninpo – Kintama-Tsubushi	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Ninpo – Kanashibari no Jutsu	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	NINPO – RAISEN NO JUTSU		
	Usando sua arte ninja, você libera uma corrente elétrica que atravessa 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.		
	<Ninpo – Raikiri Rendan> No 6º nível, você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d8 de dano Elétrico e custa 8 PP.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, Linha
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d8 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

2º Grau	NINPO – RYUKA NO JUTSU		
	Usando sua arte ninja, você pode cuspir uma gigantesca bola de fogo. 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 Ponto de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	6d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

3º Grau	HANA SHURIKEN		
	Utilizando todo o seu foco nos ataques, você lança dez shuriken, com o máximo de eficiência, potencializando o dano e sem chance de errar, forçando os projéteis a fazerem curvas até chegarem ao alvo. As shuriken atingem criaturas à sua escolha, que você possa ver e que estejam dentro do alcance. Todos os projéteis atingem simultaneamente e você pode direciona-los para atingir uma única criatura ou várias.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Linha
		Requisito	Ação, 10 shuriken
		Dano	1d6 de dano Perfurante (cada shuriken)
	Ataque Combinado Possível		




4º Grau	NINPO – KAZEKIRI NO JUTSU		
	Usando sua arte ninja, você libera poderosos ventos cortantes contra uma criatura, em uma jogada de ataque à distância. Você pode gastar 1 Ponto de Poder para adicionar 1d10 de dano extra, até um dano máxima total de 15d10.		
	15 Ponto de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 24 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	6d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

5º Grau	NINPO – GOUKAKYUU NO JUTSU		
	Usando sua arte ninja, você libera uma bola de fogo em uma área à sua escolha, com o seu centro a até 21 metros de você, e que continua a queimar. Uma criatura deve realizar um Teste de Resistência de Destreza na primeira vez que ela entrar no fogo ou que o fogo entrar no espaço dela, incluindo quando o fogo apareceu, e a cada vez que ela iniciar o turno dentro do fogo, todos esses testes sendo feitos com desvantagem. Uma criatura sofre todo o dano se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	15 Ponto de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 12 metros de raio, Esfera
		Requisito	Ação
		Dano	5d6 de dano de Fogo
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	NINPO – KINTAMA-TSUBUSHI		
	Você analisa e ataca o local mais sensível e vulnerável de um inimigo, arremessando uma esfera de metal, uma pedra ou qualquer objeto similar, dentro do alcance da técnica. O alvo escolhido recebe o dano e a condição “ Atordoado ” automaticamente, sem a necessidade de uma jogada de ataque ou uma Salvaguarda. O alvo atordoado deve realizar uma Salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele, enquanto a técnica durar. Se obtiver sucesso na Salvaguarda, o efeito de atordoamento termina.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 24 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	11d12 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	NINPO – KANASHIBARI NO JUTSU		
	Usando sua arte ninja, você escolhe uma criatura que você possa ver e que estejam dentro do alcance, para impor a condição “ Paralisado ”, sem que ela faça uma Salvaguarda, enquanto a técnica durar. Ao final de cada um dos seus turnos, você deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Vontade CD 8, para manter esta técnica. Essa CD aumenta em +1 para cada 10 PVs que a criatura afetada perdeu, desde o início dessa técnica.		
	Enquanto a técnica durar, você também estará com a condição “ Paralisado ”.		
	21 Ponto de Poder	Duração	Especial, Concentração
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	Nenhum
Ataque Combinado Impossível			

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	NINPO – KAWARIMI NO JUTSU		
	Instantaneamente após um ataque te atingir, você se transporta para um local que você possa ver dentro do alcance e troca de lugar com um único objeto inanimado, que não esteja preso ou amarrado, que você possa ver no alcance. O objeto alvo deve ser capaz de caber inteiro dentro do mesmo local que você estava ocupando.		
	Junto a isso, você deve jogar um d10 para determinar o quanto de dano foi transferido ao objeto que lhe substituiu. Tendo os seguintes resultados, de acordo com o valor do resultado do dado:		
	 1 - 5: Você sofre metade do dano + 1d10 (arredondado para baixo e não pode ser maior que o dano original).		
	 6 - 8: Você sofre metade do dano (arredondado para baixo).		
 9 - 10: Você não sofre dano nenhum.			
Pontos de Poder	Duração	Instantâneo	
	Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera	
	Requisito	Reação	

Técnica Auxiliar	NINPO – ENTON NO JUTSU		
	Usando uma forma de distração, como uma bomba de fumaça, você se torna invisível, enquanto técnica durar. Qualquer coisa que você esteja vestindo ou objetos pequenos que esteja carregando ficam invisíveis enquanto estiver na sua posse. A técnica termina caso você ataque ou use outra Técnica qualquer.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	NINPO – BUNSHIN NO JUTSU		
	Dez duplicatas ilusórias de você aparecem em lugares à sua escolha dentro do alcance da técnica. Enquanto a técnica durar, os clones se movem com você e copiam as suas ações, trocando de posição, tornando impossível rastrear qual imagem é real. Você pode dissipar os clones sem usar uma ação.		
	Cada vez que uma criatura mirar você com um ataque enquanto a técnica durar, role um d20 para determinar se o atacante, em vez de você, mira uma das suas duplicatas.		
	Se você tiver dez clones, você deve rolar um resultado 6 ou maior para mudar o alvo do ataque para um clone. Com nove duplicatas, você deve rolar um 7 ou maior. Com oito duplicatas, você deve rolar um 8 ou maior e assim por diante.		
	A CR de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque atingir uma duplicata, ela é destruída. Uma duplicata só pode ser destruída por um ataque que a atinja fisicamente. Ela ignora todos os outros danos e efeitos. A técnica acaba quando todos os clones forem destruídos.		
	Uma criatura não pode ser afetada por essa técnica se não puder enxergar, se ela contar com outros sentidos além da visão, como percepção às cegas, ou se ela puder perceber ilusões como falsas.		
9 Pontos de Poder	Duração	Até 2 minutos	
	Alcance	Até 6 metros de raio, Esfera	
	Requisito	Ação Bônus	

OKAMA KENPO

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de okama kenpo.

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

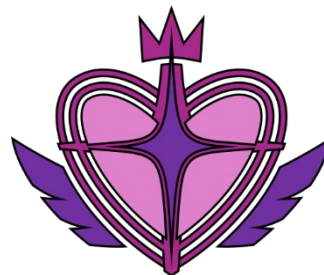
PV nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Salvaguardas: Destreza e Presença.

Perícias: Escolha 3 entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição e Provocação.



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força ou Presença.

Arma Favorita: Escolha uma dentre as Armas Marciais ou "Corporal".

Habilidade Básica Inata: Escolha entre "Corpo de Guerreiro" e "Ímpeto da Batalha".

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

O Okama				
Nível	Prof.	Pontos De Poder	Técnicas De Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Protegendo um Amigo, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Ambiguidade, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Okama Way , Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Surto Okama
7º	+3	14	-	Acerto Destruidor
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Stalker
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Ballet Kenpo
15º	+5	30	-	Makeup Armor
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Okama
19º	+6	38	-	Friends For Life
20º	+6	40	7º Grau	AVA

LUTA MAJESTOSA

Okama kenpo é o estilo de luta gracioso que mistura os movimentos, elasticidade, leveza e disciplina do balé com a força destrutiva, velocidade e golpes do caratê. Com movimentos leves e imprevisíveis, seus ataques visam acertar as áreas mais sensíveis do corpo do adversário.

Ao dominar essas artes, o okama kenpo cria um guerreiro rápido e resistente que consegue proteger seus amigos e aguentar golpes por eles. Ao estar sempre se movimentando e dançando, é muito difícil prever seus movimentos e muito menos acertá-lo.

O CAMINHO OKAMA

Okamas são aqueles com o coração de uma donzela, independentemente do gênero, são muitas vezes homens e mulheres ao mesmo tempo. O estilo é desenvolvido para proteger suas próprias convicções e laços. Para os okamas a amizade é algo sagrado e preferem morrer do que deixar de ajudar um amigo a realizar seus objetivos.

SEXUALIDADE

Usar o okama kenpo não está atrelado à sexualidade ou trejeitos do personagem, mas é essencial que o praticante desta arte marcial, homem ou mulher, heterossexual ou não, compartilhe das mesmas ideologias que um okama, colocando a amizade acima de tudo e sabendo que cada pessoa é livre para escolher o caminho do seu coração, que todos devem ser respeitados igualmente e a vida é ambígua, assim, seguindo o caminho okama.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Okama**.

PROTEGENDO UM AMIGO

A partir do 1º nível, quando uma criatura aliada, que você possa ver e esteja a até 6 metros, for alvo de uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para se mover até ela e receber o ataque em seu lugar, abrindo mão da sua CR e reduzindo o dano em 1d12 + o seu **nível de Okama**. A partir do **10º nível de Okama**, o dado aumenta para 2d12.

Quando a redução for completa e você não sofrer nenhum dano, você pode realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado contra a criatura que atacou seu aliado, como parte da mesma reação.

Ao usar essa característica, caso seja uma criatura humanoide que teve seu ataque reduzido, você recebe 1 Ponto de Poder ou 2 Pontos de Poder se conseguir reduzir totalmente o dano.

AMBIGUIDADE

A partir do 2º nível, sua interação na batalha torna o simples em inacreditável, seus passos suaves são mais potentes que uma investida, golpes só te fortalecem e sua beleza é força. Recebendo as seguintes características:

- ✗ **Okama Dash:** Rápidos passos de balé o tornam capaz de atravessar facilmente longas distâncias. Seu deslocamento se torna 12 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior). No **10º nível de Okama**, deslocamento aumenta para 15 metros e seu deslocamento não pode ser reduzido por terreno difícil.
- ✗ **Resistência Okama:** Desde que não esteja inconsciente, ao receber um ataque com tipo de dano Contundente de uma criatura humanoide, jogue 1d6 e recupere Pontos de Vida iguais ao resultado. No **10º nível de Okama**, o dado aumenta para 1d10.
- ✗ **Brutalidade Graciosa:** Você pode trocar o atributo Força por Presença, quando executar uma ataque corpo-a-corpo, nas jogadas de ataque e de dano.

OKAMA WAY

A partir do 3º nível, desabrocha para você um ímpeto inigualável de proteger os seus laços de amizade. Desta forma, você recebe as seguintes características:

- ✗ **Gambaray:** Usando uma ação bônus, você é capaz de encorajar uma criatura que esteja a até 9 metros que você possa ver. A criatura é curada em 3d12 Pontos de Vida ou pode escolher não receber nenhuma penalidade por Níveis de Exaustão, até o final do encontro (ou até 30 minutos, caso não aconteça nenhum encontro). Essa característica pode ser usada uma vez em cada aliado e só surte efeito novamente após a criatura terminar um descanso longo.
- ✗ **Poder da Amizade:** Ao iniciar um encontro, você recebe 10 Pontos de Vida temporários para cada criatura amigável que role iniciativa no primeiro turno do combate, até o máximo de 60 PV temporários.
- ✗ **Super Protetor:** Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que não seja você e que esteja a menos de 6 metros de você, ela recebe desvantagem na jogada de ataque.
- ✗ **Amor Próprio:** Você pode usar a característica “Protegendo um Amigo” para proteger a si mesmo.
- ✗ **Amor Insistente:** Ao fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, você pode usar uma ação bônus e realizar outro ataque corpo-a-corpo desarmado.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

SURTO OKAMA

A partir do 6º nível, ao final do seu turno, você pode usar sua reação para realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.

No **10º nível de Okama**, você pode usar até 2 vezes; no **15º nível de Okama**, aumenta para 3 vezes, recuperando todos os seus usos ao término de um descanso longo.

ACERTO DESTRUIDOR

A partir do 7º nível, você consegue ver os pontos vitais dos seus inimigos, fazendo seus ataques corpo-a-corpo mais efetivos. Você pode gastar 1 Ponto de Poder para causar 1d8 de dano extra ao ataque, podendo ser adicionado mais 1d8 para cada Ponto de Poder adicional, até um máximo total de 5d8.

Além do dano extra, o golpe pode causar uma das condições presentes na tabela “Golpes Sensíveis”, consumindo uma quantidade de dados de dano dessa característica de acordo com a coluna “Redução” da tabela “Golpes Sensíveis”. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou sofrerá a condição escolhida, até o final do próximo turno dela.

GOLPES SENSÍVEIS			
Condições	Redução	Condições	Redução
Caído	- 1d8	Letárgico	- 2d8
Cego	- 2d8	Pesado	- 2d8
Estremecido	- 2d8	Sufocado	- 2d8
Incapacitado	- 2d8	Surdo	- 1d8

STALKER

A partir do 10º nível, com uma ação bônus, você pode entrar em uma postura defensiva que dura até 1 minuto. Enquanto estiver nesta postura, sempre que uma criatura, dentro do seu alcance corpo-a-corpo que você possa ver, se mover voluntariamente por 1,5 metro, ela recebe uma jogada de ataque corpo-a-corpo.

Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

BALLET KENPO

A partir do 14º nível, você se mantém em constante movimento, fazendo com que jogadas de ataque tenham desvantagem contra você. Se você tiver seus Pontos de Vida reduzidos, essa característica é interrompida até o início do seu próximo turno. Caso o dano recebido seja uma consequência da característica “Protegendo um Amigo” para proteger um aliado, o dano não é levado em consideração. Essa característica também é interrompida enquanto você estiver incapacitado ou com deslocamento reduzido a 0.

Além disso, enquanto este traço não estiver interrompido, sempre que você ou uma criatura amigável a até 9 metros de você tiver que fazer uma Salvaguarda, a criatura ganha um bônus no Teste igual ao seu modificador de Presença (com um bônus mínimo de +1).

MAKEUP ARMOR

A partir do 15º nível, o okama aprende a fazer uma maquiagem em todo o seu rosto e corpo, que pode ser visível ou não. Ao receber dano, essa maquiagem recebe no seu lugar até 80 pontos de dano antes de se quebrar. Você pode refazê-la ao consumir uma caixa de maquiagem e gastando 1 hora de criação.

Enquanto você estiver protegido por essa maquiagem, você se torna imune às condições “Atordado” e “Envenenado”. Recebe resistência aos danos Contundente, Perfurante e Cortante. Ao se molhar a maquiagem é desfeita.

Quando você possuir Pontos de Vida Temporários, junto a essa característica, o dano recebido será absorvido primeiramente por essa característica e, posteriormente, serão descontados nos Pontos de Vida Temporários.

MESTRE OKAMA

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Constituição ou Presença aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

FRIENDS FOR LIFE

A partir do 19º nível, presenciar um amigo sendo ferido desperta em você a fúria dos Okama, fazendo com que você consiga motivar a si mesmo ou uma criatura aliada, durante um encontro.

Desta forma, sempre que uma criatura aliada tiver seus Pontos de Vida reduzidos ou você utilizar a característica “Protegendo um Amigo” em uma criatura aliada, você recebe Pontos de Okama, que podem ser usados das seguintes formas:

- ✗ Aumentar uma jogada de ataque normal ou de Técnica em 10;
- ✗ Aumentar a CR em 3, até o início do seu próximo turno ou final do turno de uma criatura;
- ✗ Aumentar um Teste de Salvaguarda em 5;
- ✗ Aumentar um Teste de Atributo em 10;
- ✗ Aumentar uma jogada de dano em 15.

Você pode usar um Ponto de Okama uma vez por rodada em qualquer turno, desde que não esteja com a condição “Incapacitado”. Só podem ser utilizados 10 Pontos de Okama em um único encontro.

Alternativamente, você pode perder 10 Pontos de Vida para executar uma dessas ações sem precisar consumir um Ponto de Okama.

TÉCNICAS

APRESENTAÇÕES				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	Death Wink	1º NÍVEL	Rolling Aesthe
3º NÍVEL	2º GRAU	Ballet Chop	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	Bombardier	6º NÍVEL	Conforto
9º NÍVEL	4º GRAU	Keri Pointe	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	Grand Fouetté: Ano Natsu no hi no Memoir	12º NÍVEL	Fúria Okama
16º NÍVEL	6º GRAU	Ohikae na Fouetté	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	Newkama Kenpo Ogi – Mudade Shori Ken	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	DEATH WINK		
	Piscando os olhos, cria uma rajada de ar similar a um soco, executando uma poderosa jogada de ataque à distância. Essa jogada de ataque não recebe desvantagem em alvos que estejam a 1,5 metro de você.		
	<Galaxy Wink> No 6º nível, você pode usar esta técnica como uma de 3º Grau (requisito muda para ação), seu dano aumenta para 9d6 de dano Contundente, o alcance se torna um Cone de 9 metros e custa 8 PP.		
	Você desfere várias piscadas com os olhos, criando rajadas de ar em direção aos inimigos, como se fosse uma metralhadora. Toda a criatura, à sua escolha, 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, Linha
Requisito		Ação Versátil	
Dano		2d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			
2º Grau	BALLET CHOP		
	Um golpe rápido que atinge o inimigo nos olhos com uma jogada de ataque corpo-a-corpo na forma de um tapa, em partes sensíveis do rosto. O alvo atingido receberá desvantagem no próxima Salvaguarda que fizer até o final do seu próximo turno.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	6d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			
3º Grau	BOMBARDIER		
	Uma série de ataques rápidos em uma jogada de ataque corpo-a-corpo com uma margem de acerto crítico 19-20.		
	<Bombardier Arabesque> No 12º nível, você pode usar esta técnica como uma de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d10 de dano Contundente, a margem de acerto crítico muda para 18-20 e custa 15 PP.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
Dano		9d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			
4º Grau	KERI POINTE		
	Você salta ao ar e chuta o inimigo realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo com ambos os pés. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano extra.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
Dano		11d10 de dano Contundente	
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	GRAND FOUETTÊ: ANO NATSU NO HI NO MEMOIR		
	Depois de girar o corpo, você executa uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. Se o alvo escolhido estiver com 100 Pontos de Vida ou menos, ele receberá a condição “ Estremecido ”, por até 1 minuto. Do contrário, essa técnica não produz esse efeito. O alvo estremecido deve realizar uma Salvaguarda de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso na Salvaguarda, o efeito termina.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	12d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	OHIKAE NA FOUETTÉ		
	Realizando uma cambalhota para trás no ar, para conseguir desferir uma jogada de ataque corpo-a-corpo com um poderoso chute em uma criatura. O alvo deste ataque deve fazer uma Salvaguarda de Constituição, recebendo a condição “ Atordoado ” até o final do seu próximo turno, se falhar.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	17d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	NEWKAMA KENPO – YONJUYON (44) NO AESTHE OGI: MUDADE SHORI KEN		
	Você apunhala as suas mãos rapidamente em seu oponente, com uma força sobre-humana, em várias partes de sua cabeça em uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Ao ser acertado, o alvo desta técnica deve passar em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Atordoado” até o final do próximo turno dele. Caso seja bem sucedido, ele deve escolher entre se mover, realizar uma ação, ou realizar uma ação bônus; ele pode fazer apenas uma das três coisas.		
	21 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	17d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	ROLLING AESTHE		
	Você pode usar uma reação para se jogar no chão, rolando graciosamente em desespero. Quando você for alvo de um efeito que exige uma Salvaguarda de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	CONFORTO		
	Você consegue motivar uma criatura, fazendo seu deslocamento aumentar em 6 metros, aumentar +1 de bônus na CR, ter vantagem em Testes de Resistência de Destreza e ganhar uma ação adicional em cada um dos turnos dele. A ação pode ser usada apenas para realizar as ações de “Atacar” (um ataque, apenas), “Disparada”, “Esconder” ou “Usar um Objeto”. Quando a técnica acabar, o alvo não poderá se mover ou realizar ações até depois do seu próximo turno, à medida que uma onda de letargia toma conta dele.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	FÚRIA OKAMA		
	Você encara um inimigo, que já tenha ferido você ou uma criatura aliada. A criatura alvo deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Vontade ou será afetada por esta Técnica enquanto ela durar. O deslocamento do alvo afetado é reduzido pela metade, ele sofre -2 de penalidade na Classe de Resistência, -5 nos Testes de Resistência de Destreza e não pode usar reações. No turno dele, ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. Independentemente das habilidades da criatura, ela não poderá realizar mais de um ataque corpo-a-corpo ou à distância durante o turno dela. A criatura perde todos os seus Pontos de Vida temporários e fica impossibilitada de recuperar Pontos de Vida, até a técnica acabar.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Até 9 metros, Linha
		Requisito	Ação Bônus

USUÁRIO DE ROKUSHIKI

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de usuário de rokushiki.

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

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

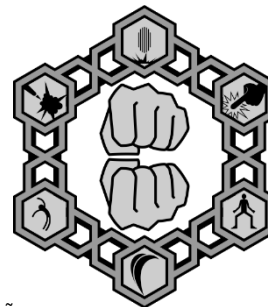
PROFICIÊNCIAS

Equipamentos: Armas Marciais.

Kit de Ferramentas: Kit de Abrir Cadeado, Kit de Disfarce, e Kit de Falsificação.

Salvaguardas: Destreza e Força.

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



INFORMAÇÕES GERAIS

Atributo Primário: Força ou Destreza.

Arma Favorita: Escolha uma entre adaga, katana, bastão ou “Corporal”.

Habilidade Básica Inata: Escolha entre “Corpo de Guerreiro” ou “Perito em Técnicas”.

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

O ROKUSHIKI				
Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas De Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	6 Habilidades , Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Espionagem, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Arma Viva, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Ataque Extra
6º	+3	12	3º Grau	Atributos Aperfeiçoados
7º	+3	14	-	Tekkai Kenpo
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria Especial
10º	+4	20	-	Lutador Perfeito
11º	+4	22	-	Ataque Extra (2)
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria Especial
14º	+5	28	-	Táticas de Espionagem Avançadas
15º	+5	30	-	Estratégias de Batalha
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria Especial
18º	+6	36	-	Mestre Rokushiki
19º	+6	38	-	Análise de Espião
20º	+6	40	7º Grau	AVA

SEMPRE PRONTO

Rokushiki é a arte marcial que transforma o corpo do usuário em uma arma, é dito que aquele que domina completamente o rokushiki recebe a força de 100 homens. É um treinamento muito utilizado pelo Governo Mundial e pela Marinha, mas ainda pode ser aprendida de outras fontes, entretanto, é quase unanime que aqueles que aprenderam e podem passar este tipo de conhecimento estão ou já estiveram relacionados a uma divisão de inteligência.

Os que aprendem as técnicas rokushiki possuem em seus corpos armas, armaduras e veículos, o que os tornam perfeitos para espionagem e infiltrações disfarçadas.

6 APRIMORAMENTOS HUMANOS

Esta arte marcial consiste em dominar 6 habilidades do corpo humano: Soru, Geppo, Shigan, Rankyaku, Kamie e Tekkai. Cada uma destas técnicas se torna mais fortes conforme o corpo do usuário se fortalece.

Aqueles que chegam à perfeição da forma física, conseguem desempenhar essas técnicas em sua plenitude e podem adquirir uma sétima habilidade secreta, o Rokuougan.

ESPIÕES PERFEITOS

Para dominar essas habilidades e conseguir resistir a estes treinamentos rígidos, o usuário de rokushiki deve superar seus limites. Porém, também aprende que deve manter uma mente afiada, ter um grande controle das emoções e sempre agir com calma. Desta forma, ele consegue desempenhar funções de espionagem e inteligência.

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICA DE COMBATE

No 1º nível, você aprende as “Técnicas de Combate” e “Técnicas Auxiliares”, todas detalhadas no final da descrição deste Estilo de Combate. Você aprende essas técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Rokushiki**.

6 HABILIDADES

A partir do 1º nível, você é iniciado nas habilidades especiais do Rokushiki, recebendo técnicas conforme se aperfeiçoa. Desta forma, as seguintes técnicas são aprendidas:

- ☪ **1º nível de Rokushiki** – Soru e Shigan;
- ☪ **3º nível de Rokushiki** – Tekkai e Rankyaku;
- ☪ **6º nível de Rokushiki** – Kamie e Geppo.

Técnica Auxiliar	SORU		
	O usuário aumentando explosivamente sua velocidade ao dar uma investida. Você adiciona 6 metros ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
Requisito		Ação Bônus	

1º Grau	SHIGAN		
	O usuário aplica uma grande força em seu dedo em uma jogada de ataque corpo-a-corpo, de modo que o seu impacto em alta velocidade contra o corpo de uma criatura cause um dano semelhante ao do tiro de uma pistola. A criatura atingida deve fazer uma Salvaguarda de Constituição, caso falhe ela recebe a condição “Sangramento”.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Perfurante
Ataque Combinado Impossível			

Técnica Auxiliar	TEKKAI		
	O usuário enrijece os músculos do corpo por um curto período de tempo. Quando o “Tekkai” for usado, o usuário terá seu deslocamento reduzido a 0, até o final do seu próximo turno. Você consegue endurecer o seu corpo para se proteger de danos Contundente, cortantes ou perfurantes com 6d10 Pontos de Vida Temporários, que são reduzidos a cada ataque. A proteção acaba quando os danos ultrapassarem o resultado dos dados ou no início do seu próximo turno.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
Requisito		Reação	

2º Grau	RANKYAKU		
	O usuário chuta o ar que forma uma lâmina de ar que corta tudo que atinge. Toda a criatura dentro do alcance da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 6 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	5d6 de dano Cortante
Ataque Combinado Possível			

Técnica Auxiliar	KAMIE		
	Esta técnica consiste em relaxar o corpo do usuário, deixando-o leve e flexível, sendo capaz de evitar os golpes do adversário mais facilmente. Usando uma reação, até o início do seu próximo turno, quando você for alvo de uma jogada de ataque, jogue um d20 adicionando seu modificador de Destreza ao resultado, se o número for maior do que o número do dado da jogada de ataque para te acertar, você desvia e não sofre dano. Ao ser atingido por uma jogada de ataque, esta técnica se encerra automaticamente.		
	4 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
Requisito		Reação	

Técnica Auxiliar	GEPPU		
	Essa técnica permite que o usuário salte no próprio ar, ganhando deslocamento de voo igual ao seu deslocamento normal, até o início do seu próximo turno, podendo cruzar grandes distâncias sem nunca tocar o chão, ou fazer ataques rápidos e aéreos. Ao receber dano, o usuário deve fazer uma Salvaguarda de Constituição CD 17 subtraído pelo seu modificador de Constituição, para não cair.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
Requisito		Ação Bônus	

ESPIONAGEM

A partir do 2º nível, você pode usar táticas de espionagem para auxiliar nas mais diversas situações, fazendo com que sempre possa atingir seu objetivo correndo o menor risco possível. Você recebe um conjunto particular de habilidades que servem para qualquer situação. Escolha 2 das habilidades a seguir e escolha mais 3 no **6º nível de Rokushiki**:

✳ **Aprendizado Rápido:** No início de cada dia, você pode escolher duas perícias que você não for proficiente para poder adicionar o seu bônus de proficiência até o início do dia seguinte.

✳ **Ataques Incapacitadores:** Ao acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura humanoide que não possua ações lendárias ou mais de 100 PV, você pode escolher substituir o dano para forçar o alvo atingido a fazer uma Salvaguarda de Constituição. Em caso de uma falha, você pode escolher causar a ele uma condição entre “Cego”, “Surdo” ou “Mudo”. A criatura pode repetir o teste ao final de cada turno dela e encerrar a condição.

✳ **Caminho das Sombras:** Você recebe deslocamento de escalada e de natação igual ao seu deslocamento normal e não sofre penalidade por estar em terreno difícil.

Você pode escolher não se beneficiar dessa característica, durante seu turno, para receber vantagem em um Teste de Atributo de Destreza (Furtividade).

✳ **Infiltrador:** Você pode, infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e 50.000 para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Não é possível estabelecer uma identidade que pertença a alguém.

Como um exemplo, você deve adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um médico da região. Ao adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão em você, até terem algum motivo óbvio para pensarem o contrário.

✳ **Linguagem de Espião:** Você aprendeu a disfarçar códigos dentro de suas falas, fazendo com que mensagens sejam passadas de forma imperceptível para quem não conheça esse dialeto especial, impedindo sua interceptação. A mensagem pode ser codificada com pequenas pausas cadenciadas na fala, movimentos gestuais das mãos, tiques suaves no rosto e etc. Garantindo uma comunicação secreta com quem também tenha essa característica.

No início de cada dia, você pode instruir uma criatura aliada, que não entenda essa linguagem especial, a entender uma mensagem secreta que caiba em uma frase curta, até o final do dia.

ARMA VIVA

A partir do 3º nível, você começa a lapidar o que te transformam em uma máquina de combate. Desta forma, no **3º nível e a cada nível posterior de Rokushiki** você escolhe duas das seguintes características, em qualquer ordem:

✳ **Técnica Assassina:** Você pode gastar 1 Ponto de Poder para garantir que as Técnicas de Combate do Usuário de Rokushiki, que realizam uma jogada de ataque, recebam uma margem de acerto crítico 18-20.

✳ **Técnicas Aprimoradas:** Ao executar uma Técnica do Usuário de Rokushiki, você pode diminuir o custo da técnica em 2 Pontos de Poder, mas a técnica terá um custo mínimo de 1 Ponto de Poder.

✳ **Técnicas Aperfeiçoadas:** Enquanto você estiver com mais da metade dos seus Pontos de Poder, você não gasta Pontos de Poder para realizar as Técnicas aprendidas na característica “6 Habilidades”, desde que não sejam usadas em conjunto de outras características.

✳ **Golpe Certo:** Usando 2 Pontos de Poder, você pode escolher ignorar e não sofrer qualquer reação que seja acionada com uma jogada de ataque sua, uma vez por rodada, e a criatura perde a sua reação. No **11º nível de Rokushiki**, essa característica pode ser usada duas vezes no seu turno.

✳ **Ataque De Oportunidade Traíçoeiro:** Você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora ou para dentro de seu alcance corpo-a-corpo, de forma voluntária. Para realizar um ataque de oportunidade traiçoeiro, você usa sua reação e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou.

✳ **Resiliente:** Você pode jogar de novo uma Salvaguarda que falhou, podendo escolher qualquer um dos resultados. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

Você pode usar essa característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no **10º nível de Rokushiki** e três vezes entre descansos longos quando chegar no **15º nível de Rokushiki**.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

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

A partir do **12º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 22 com essa característica. A partir do **16º nível**, você pode elevar um valor de atributo até 24 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

ATRIBUTOS APERFEIÇOADOS

A partir do 6º nível, você treinou seu corpo ao extremo e consegue se beneficiar da característica “Aumento no Valor de Atributo” mais uma vez neste nível, limitando o aumento de atributos para Força, Destreza ou Constituição e não sendo possível elevar um valor de atributo acima de 20 com essa característica.

Você consegue se beneficiar desta habilidade novamente no **10º e 14º nível de Rokushiki**.

TEKKAI KENPO

A partir do 7º nível, você pode utilizar a técnica “Tekkai” como uma ação bônus, ao fazer isso, a contenção do dano será reduzida pela metade e você será capaz de se mexer normalmente.

Enquanto ainda tiver pontos de dano para reduzir, suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado causam 1d6 de dano extra. Além disso, ao executar a técnica “Shigan”, o dano é aumentado em 1 dado.

LUTADOR PERFEITO

A partir do 10º nível, é possível transformar um erro em um sucesso, durante um combate. Se você errar uma jogada de ataque, pode repetir novamente o Teste, desta vez com vantagem. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

Você pode usar essa característica duas vezes entre descansos curtos ou longos quando chegar no **13º nível de Rokushiki** e três vezes entre descansos curtos ou longos quando chegar no **17º nível de Rokushiki**.

Alternativamente, você pode escolher usar 4 PP para usar essa característica, apenas uma vez por turno.

TÁTICAS DE ESPIONAGEM AVANÇADAS

A partir do 14º nível, você aperfeiçoou ainda mais suas habilidades, ao usar os traços da característica “Espionagem” você acrescenta os seguintes bônus:

- ✿ **Aprendizado Rápido (Avançado):** Ao escolher as perícias, ao invés de adicionar o seu bônus de proficiência, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência.
- ✿ **Ataques Incapacitadores (Avançado):** O limite de Pontos de Vida passa a ser de 300. Além disso, caso a jogada de ataque seja feita no primeiro turno de um combate e a criatura esteja surpresa, quando a jogada for um acerto crítico, você pode escolher aplicar a condição “**Inconsciente**”.
- ✿ **Caminho das Sombras (Avançado):** Você não precisa mais reduzir sua movimentação pela metade para receber vantagem em nos Testes de Atributo de Destreza (Furtividade).
- ✿ **Infiltrador (Avançado):** Você aprende a criar uma fina máscara que torna você idêntico a uma pessoa que você já tenha visto e passado ao menos 2 horas. A máscara é feita a partir de ingredientes comuns de maquiagem, custando ₧ 50.000 e podem ser adquiridos em qualquer loja do tipo.
Uma criatura que duvide da sua identidade deve passar em um Teste de Atributo de Sabedoria (Percepção) CD 19 para identificar sua máscara como falsa.
- ✿ **Linguagem de Espião (Avançado):** Você domina a arte da comunicação e passa a conseguir transmitir mensagens mesmo para pessoas que não estejam familiarizadas. Você pode fazer um Teste de Atributo de Presença (Atuação) CD 12 sempre que quiser passar a mensagem para uma criatura que não saiba essa linguagem.

ESTRATÉGIA DE BATALHA

No 15º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha e sabe formas de poupar sua energia, não fazendo movimentos desnecessários e sempre realizando ações precisas. Quando estiver com metade dos seus Pontos de Vida ou menos, no começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a 20 + seu modificador de Constituição e 1 Ponto de Poder. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 Pontos de Vida ou com qualquer Nível de Exaustão.

MESTRE ROKUSHIKI

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do seu treinamento. Seu valor de Força ou Destreza aumenta em 6. Seu máximo para esses valores agora é 30.

ANÁLISE DE ESPIÃO

No 19º nível, observando das sombras ou durante um combate, você pode gastar sua ação para analisar uma criatura, entendendo seus movimentos, gestos e personalidade. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo. Durante as próximas 24 horas, você recebe as seguintes características em relação a essa criatura:

- ✿ *Recebe vantagem em todas as Salvaguardas impostos pela criatura que você observou;*
- ✿ *Todas as jogadas de ataque desta criatura, feitas contra você, recebem desvantagem;*
- ✿ *Você recebe vantagem nas suas jogadas de ataque contra esta criatura;*
- ✿ *Você pode forçar um acerto ou erro em Jogadas de Ataque (normais ou de técnicas), Salvaguardas ou Testes de Atributo, feitas entre você e a criatura analisada. Essa característica pode ser usada até 3 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo;*
- ✿ *Suas jogadas de ataque e técnicas recebem 2d10 de dano extra contra essa criatura.*

TÉCNICAS

ROKUSHIKI				
NÍVEL	GRAU	TÉCNICA DE COMBATE	NÍVEL	TÉCNICA AUXILIAR
1º NÍVEL	1º GRAU	<i>Tobu Shigan</i>	1º NÍVEL	<i>Zanshin</i>
3º NÍVEL	2º GRAU	<i>Rankyaku: Hakurai</i>	-	-
6º NÍVEL	3º GRAU	<i>Shigan: Oren</i>	6º NÍVEL	<i>Kamisori</i>
9º NÍVEL	4º GRAU	<i>Rankyaku: Amanedachi</i>	-	-
12º NÍVEL	5º GRAU	<i>Rokushiki Ogi - Rokuougan</i>	12º NÍVEL	<i>Tekkai Utsugi</i>
16º NÍVEL	6º GRAU	<i>Shugan</i>	-	-
20º NÍVEL	7º GRAU	<i>Rokushiki Ogi - Sai Dai Rin: Rokuougan</i>	-	-

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

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

TÉCNICAS DE COMBATE

1º Grau	TOBU SHIGAN		
	Um “Shigan” aprimorado, que liberar uma rajada de ar ao estalar os dedos, executa uma jogada de ataque à distância contra um adversário.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Linha
		Requisito	Ação Versátil
		Dano	2d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Possível		

2º Grau	RANKYAKU: HAKURAI		
	Você liberar um grande corte, contido em uma linha reta. 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.		
	5 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, Linha
		Requisito	Ação
		Dano	6d8 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

SHIGAN: OREN			
3º Grau	Você executa vários “Shigan” em sequência, em uma jogada de ataque corpo-a-corpo conta um inimigo. Ao ser acertado, o alvo desta técnica deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Constituição ou não poderá realizar reações até o final do próximo turno dele. Além disso, no próximo turno dele, ele deve escolher entre se mover, realizar uma ação, ou realizar uma ação bônus; ele pode fazer apenas uma das três coisas.		
	<Shigan: Madara> No 12º nível, você pode usar esta técnica como uma de 5º Grau, seu dano aumenta para 15d10 de dano Perfurante e custa 15 PP.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	8d10 de dano Perfurante
Ataque Combinado Possível			

4º Grau	RANKYAKU: AMANEDACHI		
	Girando o corpo algumas vezes o usuário se torna capaz de criar um único “Rankyaku” que cobre uma grande área, tendo você como ponto de origem. Toda a criatura dentro do alcance da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 9 metros de raio, Cilindro
		Requisito	Ação
		Dano	12d6 de dano Cortante
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	ROKUSHIKI OGI – ROKUOUGAN		
	Somente aqueles que têm o domínio do Rokushiki podem usar esta sétima habilidade. O usuário coloca seus punhos na frente do alvo e lança uma onda de choque devastadora, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	15d10 de dano Trovejante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	SHUGAN		
	Forma ofensiva definitiva do “Shigan”, acertando o corpo de uma criatura com uma jogada de ataque corpo-a-corpo com a mão inteira. Ao final de cada turno da criatura atingida, ela deve passar em uma Salvaguarda de Constituição para não receber 2d8 de dano Verdadeiro ou usar uma ação para cobrir o sangramento do ferimento. Esse efeito dura por 10 turnos ou até que a criatura seja devidamente tratada.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	10d10 de dano Perfurante
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	ROKUSHIKI OGI – SAI DAI RIN: ROKUOGAN		
	O aprimoramento final da técnica suprema do Rokushiki, fazendo com que libere uma onda de choque poderosa contra seus inimigos. Toda a criatura dentro do alcance da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. O dano causado por esta técnica é dobrado em estruturas.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Cone
		Requisito	Ação
		Dano	21d6 de dano Verdadeiro
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	ZANSHIN		
	Você se move e deixa uma imagem residual sua em um local que você tenha acabado de sair (ou um local que tenha passado dentro do seu turno) que se mantém visível, enquanto a técnica durar ou até que alguém encoste nela. Uma criatura, que desconfie da imagem, pode perceber à distância que é uma miragem, passando em um Teste de Atributo de Vontade (Percepção) CD 15.		
	2 Pontos de Poder	Duração	Especial (até 10 minutos)
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	KAMISORI		
	União do “Soru” com o “Geppo” que aumenta em 6 metros ao seu deslocamento normal e garante deslocamento de voo igual ao seu deslocamento total. O usuário permanece no ar até o início do seu próximo turno. O deslocamento feito usando esta habilidade não sofre reações como a característica “Ataque de Oportunidade” e a próxima jogada de ataque que você fizer recebe vantagem.		
	6 Pontos de Poder	Duração	Até o início do seu próximo turno
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus

Técnica Auxiliar	TEKKAI UTSUGI		
	Ao receber um ataque corpo-a-corpo, enrijecendo os músculos com tamanha força que retornando a mesma quantidade de dano causado pelo ataque e adicionando 2d8 de dano Contundente extra, encerrando o turno da criatura que atacou e não sofrendo dano algum.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Reação

3.3 – OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

A combinação de valores de atributo, Espécie, Estilo de Combate e Profissões definem as capacidades do seu personagem no jogo e, os detalhes pessoais que você criou, diferenciam seu personagem de todos os outros. Mesmo dentro do seu Estilo de Combate e Espécie, você ainda terá algumas escolhas para afinar o que seu personagem é capaz de fazer. Mas, este subcapítulo é para que os jogadores consigam dar um passo adiante na personalização.

Este subcapítulo define três conjuntos de regras (dois opcionais e outro que completa os Estilos de Combate) para personalizar seu personagem: **Multiestilo**, **Níveis Épicos** e **Maestrias Especiais**. Multiestilo permite que você combine mais de um Estilo de Combate, Níveis Épicos trazem a possibilidade do seu personagem se tornar um monstro que desafia a lógica, e as Maestrias Especiais são uma evolução das suas formas de combate, à medida que você ganha níveis e supera os limites conhecidos.

3.4 – MULTIESTILO

Multiestilo é um **conjunto de regras opcional**, permite que você ganhe níveis em múltiplos Estilos de Combate. Fazer isso, permite que você misture as habilidades desses estilos para conceber um conceito de personagem que poderia não ser representado em uma das opções de Estilo de Combate padrão.

Com essa regra, você tem a opção de ganhar uma característica em um novo Estilo de Combate sempre que você avançar de nível, predeterminada na tabela “Características Por Nível de Multiestilo”, ao invés de ganhar um nível do seu Estilo de Combate atual. **Seus níveis em todos os Estilos de Combate são somados para determinar seu nível de personagem.** Por exemplo, se você tiver três níveis de guerrilheiro e dois de lutador, você será um personagem de 5º nível.

À medida que você avança de nível, você pode permanecer, primariamente, um membro do seu Estilo de Combate original, com alguns níveis em outro estilo, ou você pode mudar de curso completamente, nunca mais evoluindo o Estilo de Combate que você deixou pra trás. Começando a progredir em um terceiro ou quarto estilo. Comparando com um personagem de um único Estilo de Combate do mesmo nível, você sacrificou parte do seu foco em troca de versatilidade.

Você só recebe o equipamento inicial do seu primeiro Estilo de Combate.

EXEMPLO DE MULTIESTILO

Josias está jogando com um lutador de 4º nível. Quando seu personagem adquire pontos de experiência suficientes para alcançar o 5º nível, Josias decide que seu personagem se tornará Multiestilo, ao invés de continuar a progredir como lutador. O lutador de Gary tem gasto bastante tempo com o ninja de Jorge e tem, até mesmo, feito alguns trabalhos ao seu lado para o submundo local, como um interceptador. Josias decide que seu personagem irá fazer Multiestilo com o Estilo de Combate ninja e, então, seu personagem se torna um lutador de 4º nível e ninja de 1º nível (escrito assim: lutador 4/ninja 1).

Quando o personagem de Josias adquirir experiência suficiente para alcançar o 6º nível, ele poderá decidir entre adicionar outro nível de lutador (se tornando um lutador 5/ninja 1), outro nível de ninja (se tornando um lutador 4/ninja 2), ou um nível em um terceiro Estilo de Combate, talvez intrometendo-se na área das artes marciais através de um dojo da cidade gerenciado por um homem-peixe (se tornando um lutador 4/ninja 1/carateca homem-peixe 1).

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para um novo Estilo de Combate, você deve atender aos pré-requisitos de valor de atributo para o novo Estilo de Combate, como mostrado na tabela “Pré-Requisitos de Multiestilos”. Por exemplo, um guerreiro-oni que decida fazer Multiestilo com o Estilo de Combate guerrilheiro, deve ter ambos os valores de Força ou Destreza e Sabedoria 13 ou maior. Sem o treinamento completo que um personagem inicial recebe, você deve ter um estudo rápido da seu novo Estilo de Combate, tendo uma aptidão natural que é refletida pelo valor de atributo predeterminado.

PRÉ-REQUISITOS DE MULTIESTILOS	
Estilo de Combate	Valor de Habilidade Mínimo
Atirador	Destreza 16
Carateca Homem-Peixe	Força 16
Ciborgue	Constituição ou Sabedoria 16
Espadachim	Força ou Destreza 15 e Presença 15
Guerreiro-Oni	Força 16
Guerrilheiro	Força ou Destreza 15 e Sabedoria 15
Lutador	Força 16
Ninja	Destreza 16
Okama Kenpo	Força ou Destreza 15 e Presença 15
Usuário de Rokushiki	Força ou Destreza 15 e Constituição 15

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência necessários para ganhar um nível sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela “Avanço de Personagem”, no **Capítulo 1**, não no seu nível em um Estilo de Combate em particular. Portanto, se você for um usuário de rokushiki 6/atirador 1, você deve ganhar XP suficiente para alcançar o 8º nível, antes de poder adquirir seu segundo nível como atirador ou seu sétimo nível como usuário de rokushiki.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Você ganha os Pontos de Vida do seu novo Estilo de Combate como descrito para níveis após o 1º. Você ganha os Pontos de Vida de 1º nível de um Estilo de Combate apenas quando você for um personagem de 1º nível. Você adiciona os Dados de Vida concedidos por todas os seus Estilos de Combate, juntos, para formar seu poço de Dados de Vida. Se os Dados de Vida forem de mesmo tipo, você pode, simplesmente, coloca-los juntos. Por exemplo, tanto o okama kenpo quanto o espadachim têm um d10, portanto, se você for um okama kenpo 5/espada-chim 5, você terá dez d10 Dados de Vida. Se seus Estilos de Combate tiverem Dados de Vida de tipos diferentes, monitore-os separadamente. Se você fosse um ciborgue 5/atirador 5, por exemplo, você teria cinco d12 Dados de Vida e cinco d8 Dados de Vida.

PONTOS DE PODER

Os Pontos de Poder são contabilizados normalmente, levando em consideração o seu nível de personagem, ou seja, ignora níveis isolados em cada Estilo de Combate. Por exemplo, se você for um espadachim 4/okama kenpo 2, você terá os Pontos de Poder de um personagem de 6º nível, o que seria 12 Pontos de Poder.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu bônus de proficiência sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela “Avanço de Personagem”, no **Capítulo 1**, não no seu nível de um Estilo de Combate em particular. Por exemplo, se você for um guerreiro-oni 3/ninja 2, você terá bônus de proficiência de um personagem de 5º nível, o que seria +3.

PROFICIÊNCIAS

Quando você ganha o primeiro nível em um Estilo de Combate diferente do seu 1º nível de personagem, você ganha apenas as proficiências em kits de ferramentas, equipamentos e 1 perícia da lista de perícias do Estilo de Combate.

ARMA FAVORITA

Independentemente de quantos Estilos de Combate você possuir, sua arma favorita só poderá ser escolhida de acordo com as opções garantidas pelo Estilo de Combate do seu 1º nível de personagem.

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO DE COMBATE

Ao ganhar um novo nível em um Estilo de Combate, você obtém todas as suas características deste nível. Algumas características, no entanto, possuem regras adicionais quando você faz Multiestilo. São elas:

HABILIDADE BÁSICA

As regras das Habilidades Básicas não mudam ao escolher fazer um Multiestilo, desta forma devem ser escolhidas apenas 1 HB por nível de personagem até o 3º nível (mantendo o máximo de 3 HBs aprendidas dessa forma), sempre de acordo com as opções disponíveis para a categoria do seu Estilo de Combate do 1º nível.

Da mesma forma, você só se beneficia da “Habilidade Básica Inata” garantida pelo Estilo de Combate do seu 1º nível de personagem.

ATAQUE EXTRA

Se você ganhar a característica de Estilo de Combate “Ataque Extra” de outro Estilo de Combate, as características não se somam. Ao invés disso, você deverá escolher uma delas para se beneficiar.

TÉCNICAS

Ao receber as Técnicas de Combate de um Estilo de Combate, você recebe a mesma quantidade de técnicas que estariam disponíveis normalmente para personagens com aquele Estilo de Combate.

CARACTERÍSTICAS QUE EVOLUEM

Algumas características melhoram seus benefícios conforme são alcançados níveis superiores. Nestes casos, a característica irá especificar qual nível é necessário: “Nível de Personagem” ou “Nível do Estilo de Combate”.

Nível de Personagem: A característica evolui no momento que o personagem atinge o nível exigido, de acordo com seu nível de personagem, independentemente do nível que você possui naquele Estilo de Combate.

Nível do Estilo de Combate: A característica evolui apenas quando o personagem alcança o nível necessário naquele Estilo de Combate. Por exemplo, a característica “Arte Ninja”, do ninja, garante um traço extra para cada nível de ninja que você tiver. Ao receber qualquer nível de outro Estilo de combate, novos traços da característica “Arte Ninja” não são recebidos.

3.5 – NÍVEIS ÉPICOS

Como um **conjunto de regras opcional**, depois que um personagem atinge o **20º nível**, ele poderá continuar se fortalecendo através das melhorias no valor de atributo e a escolha das escolhas de Habilidades Básicas de qualquer Categoria. Alternativamente, no lugar de uma HB, você pode escolher aumentar em 10 os seus Pontos de Vida máximos.

Conforme seu personagem ganha mais experiência, você recebe “níveis especiais” que não contam como níveis normais e **apenas** concedem as características indicadas na tabela “Níveis Épicos” de acordo com a progressão do seu personagem. Desta forma, características como aumento nos Pontos de Vida, Dados de Vida, bônus de proficiência ou quaisquer outras não se beneficiam com o aumento desses níveis.

Níveis Épicos			
Experiência	Nível	Pontos de Poder	Características
420.000	21	42	Habilidade Básica ou +10 PV
500.000	22	44	Valor de Atributo Aperfeiçoado
595.000	23	46	Habilidade Básica ou +10 PV
705.000	24	48	Valor de Atributo Aperfeiçoado
830.000	25	50	Habilidade Básica ou +10 PV
970.000	26	52	Valor de Atributo Aperfeiçoado
1.125.000	27	54	Habilidade Básica ou +10 PV
1.295.000	28	56	Valor de Atributo Aperfeiçoado
1.480.000	29	58	Habilidade Básica ou +10 PV
1.680.000	30	60	Valor de Atributo Aperfeiçoado

VALOR DE ATRIBUTO APERFEIÇOADO

Quando você atinge o 22º nível e novamente no 24º, 26º, 28º e 30º nível, você pode aumentar um valor de atributo, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de atributo, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de atributo acima de 30 com essa característica.

3.3 MAESTRIA ESPECIAL

Ao receber a característica “Traços de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você pode escolher um novo estilo para seguir e se aperfeiçoar. Garantindo ao seu personagem novas opções na batalha.

Maestrias são formas de combate focadas em traços específicos, como uma única arma, uma arte marcial própria, os aspectos de uma Espécie e etc. Focando seus esforços em pontos singulares, tornando-os uma de suas armas mais importantes em um confronto.

Maestrias Especiais			
Nome	Requisito de Atributo	Treinamento	Requisitos Adicionais
Arqueiro	Destreza ou Presença 16	Arqueiro Treinado	-
Estilingueiro	Destreza ou Sabedoria 15	Botânico	Equipamento Engenhado – Kabuto
Guerreiro Sulong	Constituição ou Vontade 15	Leão da Lua	Ser da Espécie Mink
Hasshoken	Força ou Destreza 16	Lutador Treinado	-
Lâmina Cega	Destreza ou Vontade 15	Espadachim Treinado	Aptidão em Haki da Observação
Mestre do Combate	Qualquer atributo 18	Brigão Experiente	-
Ryusoken	Força ou Sabedoria 15	Concentração Inabalável	Aptidão em Haki do Armamento

APRENDENDO UMA MAESTRIA ESPECIAL

Só é possível aprender uma única Maestria Especial por personagem, para isso, o seu personagem deve possuir o treinamento (e possível requisito adicional) exigido pela maestria escolhida.

TRAÇO DE MAESTRIA ESPECIAL

São as características dadas pela Maestria Especial escolhida e seguem as mesmas regras das Características de Combate. Deve ser escolhida uma por vez, em qualquer ordem, conforme você recebe estes traços no 9º, 13º e 17º nível de um Estilo de Combate.

TÉCNICAS DE COMBATE

Uma Técnica de Combate é aprendida sempre você recebe um Traço de Maestria Especial, a partir do seu Estilo de Combate, que seguem as mesmas regras das garantidas pelo seu Estilo de Combate. Inicialmente, você recebe uma técnica de 4º grau, ao receber novos traços, passa a receber uma de 5º grau, e por final, recebe uma de 6º grau.

TREINAMENTO E REQUISITO ADICIONAL

Cada Maestria Especial tem seus próprios requisitos para que possa ser aprendido, sempre sendo necessário já ter aprendido um treinamento especificado pela maestria e um possível requisito adicional. Caso um personagem não atenda a todos os requisitos, a maestria não poderá ser aprendida.

ARQUEIRO

Um combatente especialista no uso de arco e flecha, capaz de explorar ao máximo todos os aspectos desta arma, ultrapassando seus limites.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Destreza ou Presença 16.

Treinamento: Arqueiro Treinado.

Requisito Adicional: Nenhum.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um Arqueiro, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ✓ **Ataque Triplo:** Uma vez por turno, ao fazer uma jogada de ataque à distância com arco, você pode escolher receber uma penalidade de -5 na jogada de ataque e atacar até 3 criaturas ao mesmo tempo (usando uma flecha para cada) que estejam dentro de um cone de 15 metros à sua frente, usando o mesmo resultado da jogada de ataque para todos os alvos.
- ✓ **Controle Perfeito:** Você pode usar qualquer uma das características abaixo **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
 - ✗ **Powershot:** Ao usar uma técnica que tenha como requisito um “arco”, você pode adicionar 3 dados de dano perfurante extra ao dano.
 - ✗ **Focus Fire:** Ao realizar uma jogada de ataque à distância com arco contra um alvo, você pode usar uma ação bônus e fazer duas jogadas de ataque à distância com arco adicionais, contra esse mesmo alvo.
- ✓ **Mestre do Arco:** Suas jogadas de ataque à distância com arco se beneficiam das mesmas características que beneficiam qualquer arma de fogo e armas com a propriedade arremesso do seu Estilo de Combate. Além disso, recebem as seguintes características adicionais:
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco aumentam seu alcance para 36/45 metros;
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos;
 - ✗ Jogadas de ataque à distância com arco recebem +5 de acerto;
 - ✗ O dano causado por flechas se torna 1d10 de dano perfurante;
 - ✗ Técnicas que possuam flechas como requisito ignoram o custo preestabelecido e mantém um custo limite de até 15 flechas;
 - ✗ Técnicas que possuem arco como requisito adicionam o seu modificador de Destreza à jogada de dano.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você recebe uma técnica de 4º grau de acordo com a tabela “Técnicas Especiais do Arqueiro”. Ao receber novamente esse traço, você recebe uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

TÉCNICAS ESPECIAIS DO ARQUEIRO	
4º GRAU	<i>Tempestade de Flechas</i>
5º GRAU	<i>Passos do Arqueiro</i>
6º GRAU	<i>Bullseye</i>

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

TEMPESTADE DE FLECHAS			
4º Grau	Com uma velocidade inacreditável, você dispara uma saraivada de flechas para cima que caem em um ponto escolhido, de 9 metro de raio, com seu centro até o limite do alcance da técnica. 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 as flechas em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (18 metros em linha), com uma ação bônus e gastando apenas 10 flechas, que causa 9d10 de dano Perfurante.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	1 Arco, 50 Flechas, Ação
		Dano	12d6 de dano Perfurante
Ataque Combinado Possível			

5º Grau	PASSOS DO ARQUEIRO		
	Enquanto a técnica durar, o seu deslocamento normal se torna 18 metros, você recebe deslocamento de natação e escalada igual ao seu deslocamento normal e recebe vantagem em Testes de Atributo de Destreza (Furtividade). O seu deslocamento também não pode ser reduzido por terreno difícil e esse deslocamento não provoca reações de nenhum tipo, mesmo as que ignorem esse tipo de característica como “Ataque de Oportunidade Superior”.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Até 2 minutos
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

6º Grau	BULLSEYE		
	Atingindo o ápice da concentração, por um curto período de tempo, você se torna mais preciso que uma máquina. Todas as suas jogadas de ataque à distância com arco acertam o alvo automaticamente, desde que esteja dentro do alcance do seu arco.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Até o final do seu turno, Concentração
		Alcance	Pessoal
		Requisito	Ação Bônus
		Dano	Nenhum
	Ataque Combinado Impossível		

ESTILINGUEIRO

Sempre se preparando e aumentando o arsenal dos seus disparos, um estilingueiro é imprevisível e implacável, quando o assunto é acertar o alvo.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Destreza ou Sabedoria 15.

Treinamento: Botânico.

Requisito Adicional: Equipamento Engenhado Kabuto.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um Estilingueiro, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

☞ **Atirador Imprevisível:** Ao usar diversos tipos de objetos como munição do estilingue (tachinha, ovo, corrente, pimenta, elástico, martelo, tinta e outros) que você está sempre guardando, você pode escolher causar diversos tipos de condições, sem que o alvo possa fazer uma Salvaguarda.

Ao fazer uma jogada de ataque à distância com kabuto, uma vez por turno, você pode escolher causar as condições: “**Atordado**”, “**Caído**”, “**Cego**”, “**Enfurecido**”, “**Envenenado**”, “**Estremecido**”, “**Impedido**”, “**Incapacitado**”, “**Letárgico**”, “**Queimado**” ou “**Sangramento**”.

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.

☞ **Mestre do Estilingue:** Suas jogadas de ataque à distância com kabuto se beneficiam das mesmas características que beneficiam qualquer arma de fogo e armas com a propriedade arremesso do seu Estilo de Combate. Além disso, recebem as seguintes características adicionais:

- ❁ A todo momento você está catando pedras e objetos que servem para o seu estilingue, fazendo com que sempre tenha munição. Ao fazer uma jogada de ataque, você escolhe entre dano Contundente, cortante ou perfurante;
- ❁ O dano causado pelas munições do kabuto é de 1d10 de dano Contundente, Cortante ou Perfurante;
- ❁ Ao fazer uma jogada de ataque à distância com kabuto, você pode usar uma ação bônus para fazer mais 2 jogadas de ataque à distância;
- ❁ Você recebe proficiência em 2 perícias adicionais à sua escolha;
- ❁ Jogadas de ataque à distância com kabuto ignoram meia-cobertura e cobertura de três quartos;
- ❁ Técnicas que possuem kabuto como requisito e um único alvo adicionam o seu modificador de Destreza à jogada de dano. Quando a técnica possuir múltiplos alvos, você adiciona apenas metade do modificador (arredondado para baixo).

☞ **Pontaria Inigualável:** Você pode dar a si mesmo um bônus de +20 no acerto de uma jogada de ataque à distância.

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.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você recebe uma técnica de 4º grau de acordo com a tabela “Técnicas Especiais do Estilinguero”. Ao receber novamente esse traço, você recebe uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

TÉCNICAS ESPECIAIS DO ESTILINGUEIRO	
4º GRAU	Hissatsu - Fire Bird Star
5º GRAU	Hissatsu - Metallic Star
6º GRAU	Hissatsu - Atlas Suisei

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

4º Grau	HISSATSU - FIRE BIRD STAR		
	Libera uma grande rajada de fogo que assume a forma de um pássaro e voa na direção dos seus inimigos. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso. A criatura que não passar na primeira Salvaguarda de Destreza deve ser bem sucedida em uma nova Salvaguarda de força ou receberá a condição “ Queimado ”.		
	Alternativamente: Você pode focar as chamas em uma única criatura, fazendo uma jogada de ataque à distância (15 metros em linha) que causa 6d12 de dano de Fogo.		
	10 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 12 metros, Cone
		Requisito	Kabuto, 1 Flame Dial, Ação
		Dano	6d6 de dano de Fogo
Ataque Combinado Impossível			

5º Grau	HISSATSU - METALLIC STAR		
	Uma jogada de ataque à distância com grande pressão concentrada, para um disparo rápido e poderoso contra um alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Atordoado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	Kabuto, 1 Breath Dial, Ação
		Dano	13d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Impossível			

6º Grau	HISSATSU - ATLAS SUISEI		
	Uma jogada de ataque à distância que consiste em 3 disparos simultâneos contra uma única criatura, que causam uma grande quantidade de dano. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força, com desvantagem.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano Contundente extra.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 24 metros, Linha
		Requisito	Kabuto, 1 Breath Dial, Ação
		Dano	17d10 de dano Contundente
Ataque Combinado Possível			

GUERREIRO SULONG

Dentro da tribo dos minks, existem aqueles que treinam exaustivamente para conseguir extrair o máximo potencial da transformação Sulong, tornando-se guerreiros extraordinários na lua cheia.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Constituição ou Vontade 15.

Treinamento: Leão da Lua.

Requisito Adicional: Ser da Espécie Mink.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um Guerreiro Sulong, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☉ **Amado Pela Lua:** A cada 3 encontros seguidos em que você não puder usar a forma Sulong, a próxima batalha sempre será realizada em uma noite de lua cheia a céu aberto, possibilitando a sua transformação Sulong.
O Narrador pode não permitir a escolha dessa característica. Neste caso, o personagem adicionará 20 Pontos de Poder ao seu valor máximo e aumentará seus Pontos de Vida totais em 40.
- ☉ **Electro Aperfeiçoado:** A habilidade inata de gerar eletricidade dos minks se torna umas de suas principais armas, permanecendo sempre ativa no seu corpo aprimorando suas capacidades ofensivas e defensivas, garantindo as seguintes características:
 - ⚡ Você se torna imune a dano do tipo Elétrico;
 - ⚡ O dano Elétrico causado por você recebe as mesmas propriedades do tipo de dano Verdadeiro, caso o alvo não seja invulnerável a dano do tipo Elétrico;
 - ⚡ O dano Elétrico causado por você causa metade do dano em invulnerabilidade e não pode ser reduzido por nenhum outro tipo de característica;
 - ⚡ O dano Elétrico causado por você não pode ser transferido para Pontos de Vida Temporários;
 - ⚡ Você recebe vantagem em Salvaguardas de Constituição e Vontade.
- ☉ **Treinamento Aperfeiçoado:** As características recebidas pela sua forma Sulong ou pelo treinamento “Leão da Lua” são substituídas pelas seguintes características:
 - ⚡ Você consegue manter sua forma Sulong, de forma não desgastante, por 5 minutos, após esse tempo, a cada 1 minuto adicional você perde 5 Pontos de Poder. Caso você não possua pontos para perder, você recebe ou adiciona 1 Nível de Exaustão. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo;
 - ⚡ Você se torna capaz de se transformar ou desfazer a transformação Sulong sem precisar de uma ação, entretanto, a destransformação é considerada como o mínimo de 1 minuto do tempo contabilizado na sua transformação, mesmo que você não tenha ficado esse tempo transformado;
 - ⚡ Evitar olhar para a lua não causa desvantagem ou impede que você use sua concentração em outras técnicas ou características.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você recebe uma técnica de 4º grau de acordo com a tabela “Técnicas Especiais do Guerreiro Sulong”. Ao receber novamente esse traço, você recebe uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

TÉCNICAS ESPECIAIS DO GUERREIRO SULONG	
4º GRAU	<i>Eleclaw</i>
5º GRAU	<i>Elétrical Luna</i>
6º GRAU	<i>Moon Raid</i>

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

4º Grau	ELECLAW		
	Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura em conjunto com seu electro para causar um grande choque. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Impedido ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	4d10 de dano Contundente, Cortante ou Perfurante + 8d10 de dano Elétrico
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	ELETRICAL LUNA		
	Ao encostar no chão, você criar uma corrente elétrica que se espalha pelo solo e cria uma alta descarga de eletricidade. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	Alternativamente: Você pode focar os raios em uma criatura, que você possa ver e que esteja a até 21 metros de você, acertando automaticamente (sem uma jogada de ataque) e causando 13d10 de dano Elétrico.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 15 metros, Cone
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	11d6 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

6º Grau	MOON RAID		
	Você realiza uma jogada de ataque extremamente carregada de eletricidade contra uma criatura, que deve passar em uma Salvaguarda de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	A criatura que não passar na primeira Salvaguarda de Destreza deve ser bem sucedida em uma nova Salvaguarda de Constituição para não ter seu deslocamento reduzido a 0.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Leão da Lua, Ação
		Dano	10d10 de dano Contundente, Cortante ou Perfurante + 8d10 de dano Elétrico
Ataque Combinado Possível			

HASSHOKEN

Uma arte marcial criada pela Marinha Happs, que utiliza golpes que criam vibrações de alta intensidade para causar danos que ultrapassam as defesas dos adversários.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Força ou Destreza 16.

Treinamento: Lutador Treinado.

Requisitos Adicionais: Nenhum.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um usuário do Hasshoken, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☞ **Golpe Ressoante:** Suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado criam vibrações ao seu redor. Uma vez por turno, ao fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmado, toda criatura que esteja a 1,5 metro de você recebe 5 de dano trovejante.
Alternativamente, você pode usar essa característica para causar 5 de dano trovejante e adicionar a condição “**Caído**” em todas as criaturas a 1,5 metro de você, que não passarem em uma Salvaguarda de Constituição (CD igual as suas técnicas especiais). Podendo usar essa forma alternativa **uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de proficiência** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ☞ **Impacto Puro:** As vibrações liberadas pelos seus golpes fazem suas jogadas de ataque corpo-a-corpo desarmado terem seus danos substituídos por 1d12 de dano verdadeiro.
Jogadas de dano verdadeiro ou trovejante de ataques e técnicas causam o dobro do dano em estruturas e objetos, que não estejam sendo vestidos ou carregados por uma criatura.
- ☞ **Resistência Vibrante:** O seu árduo treinamento fez você criar invulnerabilidade a dano trovejante e às condições “**Atordoado**” e “**Estremecido**”.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você recebe uma técnica de 4º grau de acordo com a tabela “Técnicas Especiais do Hasshoken”. Ao receber novamente esse traço, você recebe uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

TÉCNICAS ESPECIAIS DO HASSHOKEN	
4º GRAU	Hashoken - Buto
5º GRAU	Hashoken - Bujaogen
6º GRAU	Hashoken Ogi - Kiryu Kirikugi

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

HASSHOKEN - BUTO			
4º Grau	<p>Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo, feita com sua cabeça, contra um alvo. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Incapacitado”.</p> <p>O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo 4d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.</p>		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	8d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

HASSHOKEN - BUJAOGEN			
5º Grau	<p>Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “Atordoado”.</p> <p>O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo 6d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.</p>		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	7d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

HASSHOKEN OGI - KIRYU KIRIKUGI			
6º Grau	<p>Você realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura. O impacto do ataque cria uma onda de choque ao seu redor fazendo com que toda criatura a 1,5 metro de você deva fazer uma Salvaguarda de Destreza, com desvantagem. Sofrendo 8d8 de dano Trovejante se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.</p>		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	12d10 de dano Trovejante
	Ataque Combinado Impossível		

LÂMINA CEGA

Uma forma de defesa baseada na exploração de outros sentidos em um combate, criada por espadachins cegos para lutar em pé de igualdade contra qualquer adversário.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Destreza ou Vontade 15.

Treinamento: Espadachim Treinado.

Requisitos Adicionais: Aptidão em Haki da Observação

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um usuário da Lâmina Cega, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ☉ **Consciência Despertada:** Ao parar de depender da visão, você se torna muito mais perceptivo ao mundo ao seu redor, recebendo as seguintes características:
 - ☾ Você pode forçar ao erro uma jogada de ataque que teve sucesso em te acertar.
Essa característica pode ser usada até 5 vezes e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso curto ou longo;
 - ☾ Você se torna capaz de perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio de 15 metros;
 - ☾ Você não pode ser surpreendido antes ou durante um combate;
 - ☾ Você recebe 5 Pontos de Ambição que são adicionados exclusivamente no Haki da Observação.
- ☉ **Percepção Verdadeira:** Com um foco inabalável, você é capaz de sentir todo o campo de batalha. Durante 1 minuto, você pode dar a si mesmo um bônus de +10 no acerto de suas jogadas de ataque corpo-a-corpo.
Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso longo.
- ☉ **Xadrez Mental:** Quando um encontro se iniciar, você pode usar sua reação e escolher ser o primeiro na ordem de iniciativa de um combate e pode realizar dois turnos seguidos. Você não pode usar essa característica quando estiver com a condição “**Surpreso**”.
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.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, o Lâmina Cega recebe uma técnica de 4º grau à sua escolha, da lista de técnicas do Estilo de Combate Espadachim. Ao receber novamente esse traço, você pode escolher uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

MESTRE DO COMBATE

Um bravo guerreiro do mar que passou por vários tipos de batalhas, se fortalecendo e aprendendo com cada uma delas para se tornar melhor em todos os aspectos de um combate.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Qualquer atributo com valor 18.

Treinamento: Brigão Experiente.

Requisito Adicional: Nenhum.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um Mestre do Combate, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

- ★ **Análise Certa:** Você pode forçar ao erro uma jogada de ataque que teve sucesso em te acertar. Alternativamente, você pode jogar novamente uma jogada de ataque que você tenha errado.
Essa característica pode ser usada até 3 vezes, mas apenas 1 vez por encontro, e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.
- ★ **Corpo Doutrinado:** Você lapidou suas habilidades físicas através de inúmeras batalhas, esculpindo um corpo preparado para o combate e recebendo as seguintes características:
 - ✂ Sua jogada de ataque desarmado se torna 1d12, além disso, você pode escolher 2 armas para ser proficiente e dar 1d12 de dano com elas;
 - ✂ Você aumenta seus Pontos de Vida totais em 20;
 - ✂ Seu deslocamento normal se torna 15 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior) e não pode ser reduzido por terreno difícil.
- ★ **Mente Doutrinada:** Você lapidou sua força de vontade através de inúmeras batalhas, esculpindo um espírito preparado para o combate e recebendo as seguintes características:
 - ✂ Você recebe 3 Pontos de Ambição, que são distribuídos em um ou mais Haki que você puder usar, à sua escolha;
 - ✂ Os defeitos recebidos no **Capítulo 5** permanecem na sua personalidade, mas não aplicam mais penalidades;
 - ✂ Você adiciona o Bônus de Proficiência na sua jogada de iniciativa.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, o Mestre do Combate recebe uma técnica de 4º grau à sua escolha, da lista de técnicas de qualquer um dos Estilos de Combate ou Maestrias Especiais. Ao receber novamente esse traço, você pode escolher uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

RYUSOKEN

Um guerreiro que aprendeu a transformar seus punhos nas garras de um dragão, possuindo uma força absurda e grande dureza. Além disso, aprende a analisar e encontrar o ponto fraco de seus alvos.

REQUISITOS

Atributo Mínimo Necessário: Força ou Sabedoria 15.

Treinamento: Concentração Inabalável.

Requisito Adicional: Aptidão em Haki do Armamento.

TRAÇOS DE MAESTRIA ESPECIAL

Como um usuário do Ryusoken, ao receber os “Traços de Maestria Especial”, através do seu Estilo de Combate, você pode escolher as seguintes características na ordem que achar melhor:

☞ **Destruição de Núcleo:** Ao usar uma técnica, você pode fazer um Teste de Atributo de Vontade (Percepção) CD 14, ao passar no teste o dano causado em estruturas será dobrado e a técnica causará uma quantidade de dados de dano extra igual ao grau da técnica (por exemplo, uma técnica de 3º grau terá 3 dados de dano adicionais).

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.

☞ **Garra do Dragão:** Ao ser alvo de uma jogada de ataque, de uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, a 1,5 metro de você, você pode usar sua reação e fazer uma jogada de ataque contra a criatura que te atacou, que não causa danos. Caso a sua jogada de ataque seja maior que a dela, você evita o dano.

Quando o resultado do dado da sua jogada de ataque desta reação for 20, contra uma jogada de ataque corpo-a-corpo desarmada, você usa suas garras de dragão para causar 2d10 de dano Contundente contra a criatura. No caso de uma jogada de ataque com armas comuns, você destrói a arma da criatura (O Narrador decide quais armas podem ser destruídas).

☞ **Lança e Escudo:** Você treinou arduamente para fazer com que suas garras se tornassem tanto parte de um poderoso ataque quanto da sua defesa. Sua jogada de ataque desarmado passa a ser 1d12 de dano e você aumenta seus Pontos de Vida totais em 10 vezes o seu bônus de proficiência.

TÉCNICAS DE COMBATE

Ao receber o “Traço de Maestria Especial”, pelo seu Estilo de Combate, você recebe uma técnica de 4º grau de acordo com a tabela “Técnicas Especiais do Ryusoken”. Ao receber novamente esse traço, você recebe uma nova técnica de 5º grau e uma de 6º grau, ao receber este traço pela terceira vez.

Alternativamente, no lugar de receber essas técnicas, você pode escolher adicionar Pontos de Poder ao valor máximo de Pontos do seu personagem. Aumentando em 5 o máximo de Pontos de Poder cada vez que receber um Traço de Maestria Especial.

TÉCNICAS ESPECIAIS DO RYUSOKEN	
4º GRAU	<i>Ryusoken - Ryu no Kagizume</i>
5º GRAU	<i>Ryusoken - Ryu no Tekken</i>
6º GRAU	<i>Ryusoken - Ryu no Ibuki</i>

CD das técnicas igual ao do seu Estilo de Combate.

Modificador de ataque da técnica igual ao do seu Estilo de Combate.

4º Grau	RYUSOKEN - RYU NO KAGIZUME		
	Você usa a potência de suas garras para fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, e agarrá-la com extrema força. A criatura atingida deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “ Atordado ”, até o final do próximo turno da criatura.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	10d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

RYUSOKEN - RYU NO TEKKEN			
5º Grau	Usando as garras do dragão, você cerra os punhos e desfere um golpe implacável contra uma criatura, com uma jogada de ataque corpo-a-corpo. O impacto empurra a criatura, com categoria de tamanho Grande ou menor, para um espaço desocupado a até 9 metros de distância dela, caso ela não passe em uma Salvaguarda de Força.		
	Durante o empurrão, se a criatura bater em um objeto ou estrutura com mais de 1,5 metro de raio, ela receberá 3d8 de dano Contundente extra.		
	15 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação
		Dano	14d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	RYUSOKEN - RYU NO IBUKI		
	Você aplica uma grande força em um determinado ponto do chão com seus punhos e cria uma onda de choque destruidora. Toda a criatura dentro da área da técnica deve fazer uma Salvaguarda de Destreza, com desvantagem. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.		
	18 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 18 metros, Esfera
		Requisito	Ação
		Dano	15d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		