

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.



PROFIÇÕES

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 “Aprimoramento de Atributo”.

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

O CARATECA

Nível	Prof.	Pontos de Poder	Técnicas de Combate	Características
1º	+2	2	1º Grau	Seiken, Habilidade Básica
2º	+2	4	-	Samehada Shotei, Habilidade Básica
3º	+2	6	2º Grau	Jujutsu Homem-Peixe, Habilidade Básica
4º	+2	8	-	AVA
5º	+3	10	-	Manipulação da Água
6º	+3	12	3º Grau	Filho do Mar
7º	+3	14	-	Ataque Extra
8º	+3	16	-	AVA
9º	+4	18	4º Grau	Traço de Maestria
10º	+4	20	-	Umidaiko
11º	+4	22	-	Ataque Atordoante
12º	+4	24	5º Grau	AVA
13º	+5	26	-	Traço de Maestria
14º	+5	28	-	Mizugokoro
15º	+5	30	-	Gentileza do Mar
16º	+5	32	6º Grau	AVA
17º	+6	34	-	Traço de Maestria
18º	+6	36	-	Mestre Carateca
19º	+6	38	-	Kaikyo
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 seja mortal o suficiente em terra, este estilo possui vários movimentos subaquáticos devastadores, projetados para se adequar à força e velocidade dos homens-peixe.

O segredo do Caratê Homem-Peixe reside no domínio da água ao redor do usuário, seja na atmosfera ou em grandes fontes d'água. Os praticantes utilizam esse poder para enviar ondas poderosas que impactam a água presente no corpo do oponente. Como todas as criaturas possuem uma alta porcentagem de água em seus corpos, os usuários do Caratê Homem-Peixe são capazes de combater adversários que, de outra forma, seriam altamente resistentes, ou até imunes, a golpes e socos.

HOMENS-PEIXE

Essa forma de combate foi criada para adaptar o caratê tradicional às necessidades dos homens-peixe, resultando em variações específicas para aqueles que possuem barbatanas, múltiplos membros e outras características distintas.

Essa forma de combate é motivo de grande orgulho para os homens-peixe, pois exalta seus traços únicos e desafia a ideia preconceituosa que muitos humanos têm em relação a eles.

FORÇA DE UM HOMEM-PEIXE

Qualquer espécie pode aprender essa arte marcial, compensando suas diferenças biológicas em relação aos homens-peixe, ao desenvolver maior controle da água. Por exemplo, a criação de membranas entre os dedos, feitas de água.

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

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

TÉCNICAS

No 1º nível, você aprende uma “Técnica de Combate” e uma “Técnica Auxiliar”, detalhadas no final deste Estilo de Combate. Você aprende técnicas novamente no **3º, 6º, 9º, 12º, 16º e 20º nível de Carateca Homem-Peixe.**

SEIKEN

A partir do 1º nível, você pode usar a força transmitida através do vapor d'água nas jogadas de ataque desarmado corpo a corpo em um cone de até 6 metros, mas apenas uma vez por turno. 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, com uma única jogada de ataque e de dano para todas. Durante seu turno, ao usar essa habilidade, você não pode ter se movido no turno atual e seu deslocamento é reduzido a 0. O dano é de $1d6 + \text{seu modificador de Força (Contundente)}$ e ignora Invulnerabilidades ou Resistências. À medida que você avança nos níveis de Carateca, a habilidade se aprimora:

- **3º Nível - 100 tijolos (Hyakumaigawara):** Os dados de dano aumentam para $2d6 + \text{seu modificador de Força}$.
- **6º Nível - 1.000 tijolos (Senmaigawara):** Os dados de dano aumentam para $6d6 + \text{seu modificador de Força}$.
- **9º Nível - 5.000 tijolos (Gosenmaigawara):** Os dados de dano aumentam para $9d6 + \text{seu modificador de Força}$.

Alternativamente, você pode optar por direcionar esse ataque a uma única criatura dentro de 6 metros, alterando os dados de dano para d10. Essa forma alternativa não consome usos, mas só pode ser realizada novamente após 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 que esteja a até 1,5 metro dela. Esse efeito se estende para todos os ataques sofridos 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 terá desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer.

Como forma alternativa, você pode usar esta habilidade mesmo ao receber um ataque **que tenha acertado**, desde que a criatura que realizou o ataque não tenha sido afetada por esta forma alternativa durante o mesmo encontro. Se a criatura já tiver sido afetada, você pode gastar 3 Pontos de Poder para usar essa habilidade.

JUJUTSU HOMEM-PEIXE

A partir do 3º nível, ao se aprofundar nesta arte marcial, você aperfeiçoa movimentos como agarrões e arremessos, criando o “Jujutsu Homem-Peixe”, uma série de técnicas de controle do combate e submissão do adversário. Sempre que desejar, você pode realizar um dos seguintes movimentos:

- **Hikishio Ipponzeoi:** Com uma ação bônus ou ao executar a característica “Samehada Shotei” (utilizando este movimento em vez de redirecionar o golpe da criatura), o alvo deve ser bem-sucedido em uma Salvaguarda de Força ou receberá a condição “**Caido**”, além de $1d10 + \text{seu modificador de Força}$ de dano Contundente.
- **Uzushio Ipponzeoi:** Com uma ação bônus ou ao executar a característica “Samehada Shotei” (utilizando este movimento em vez de redirecionar o golpe da criatura), o alvo deve ser bem-sucedido em uma Salvaguarda de Força ou será empurrado por até 3 metros, recebendo $1d6 + \text{seu modificador de Força}$ de dano Contundente.
- **Nageru Ipponzeoi:** Usando uma ação bônus, você consegue lançar uma criatura voluntária que esteja ao seu alcance para um ponto que você possa ver, a até 12 metros de você.
- **Hinowara Ipponzeoi:** Com uma ação bônus, você executa uma jogada de ataque corpo a corpo contra uma criatura de categoria de tamanho Grande ou menor e impõe a condição “**Agarrado**” em vez de causar dano. Enquanto a criatura estiver nesta condição, ela é arrastada por chão e paredes, recebendo $1d6 + \text{seu modificador de Força}$ 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.

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 pode aumentar dois valores de atributo à sua escolha em 1 cada. 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. E, a partir do **16º nível**, é possível elevá-lo até 24.

MANIPULAÇÃO DA ÁGUA

A partir do 5º nível, ao executar os movimentos da característica “Jujutsu Homem-Peixe” (sendo bem-sucedido ou não), você acumula a umidade da atmosfera ao seu redor e recebe “Pontos de Carateca” (PC). É possível manter uma quantidade de pontos igual ao 5 + **seu nível de Carateca** ao mesmo tempo, e eles desaparecem ao final do encontro.

- No início de cada encontro, você recebe 6 PC. Esses Pontos podem ser gastos das seguintes formas:
 - Aumentar em 1d10 o dano dos movimentos “Hikishio Ipponzeoi” e “Uzushio Ipponzeoi” para cada PC gasto;
 - Aumenta em 1d6 de dano e 3 metros adicionais de o empurrão o movimento “Uzushio Ipponzeoi” para cada PC 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;
 - Consumir 3 PC para impor uma falha contra os movimentos do Jujutsu Homem-Peixe;
 - Consumir 2 PC para usar sua reação e parar projéteis que tenham você como alvo, até o início do seu próximo turno;
 - Receber vantagem em uma Salvaguarda ou Teste de Atributo de Força qualquer.

No **6º nível de Carateca**, você pode gastar 3 PCs para usufruir de um dos traços da característica “Filho do Mar”, até o início do seu próximo turno, mesmo não estando submerso em água. No **14º nível de Carateca**, você pode fazer o mesmo com a característica “Mizugokoro”.

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 e 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 esse tempo, você recebe a condição “**Sufocado**”.
- **Benção do Mar:** Você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. No seu turno, você pode fazer uma ação adicional. Essa característica não poderá ser usada novamente até o término de um descanso curto ou longo.

ATAQUE EXTRA

A partir do 7º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, ao usar a ação “Atacar” durante o seu turno.

UMIDAIKO

A partir do 10º nível, seus golpes são imbuídos com a água do mar ou da atmosfera, criando ondas de choque ao acertar criaturas. Seus ataques corpo a corpo desarmados recebem as seguintes características:

- Ignoram qualquer tipo de Resistência ou Invulnerabilidade de criaturas;
- Não podem ser reduzidos por nenhum outro efeito nem transferidos para Pontos de Vida temporários;
- Anulam o Aspecto Inato “Intangibilidade” das Akuma no Mi;
- Tornam-se imunes a danos em resposta ao ataque, exceto danos causados por uma jogada de ataque feita contra você.

Adicionalmente, sempre que você acerta um ataque corpo a corpo desarmado, todas as criaturas a até 1,5 metro de você também sofrem o mesmo ataque. Contudo, elas recebem apenas o dano base do seu ataque desarmado (o dado de dano desarmado), sem considerar modificadores ou quaisquer efeitos adicionais, mesmo em casos de acertos críticos.

ATAQUE ATORDOANTE

A partir do 11º nível, você pode interferir no fluxo de água do corpo de um oponente, criando uma onda de choque que desnorteia as criaturas atingidas. Quando você acerta 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 Salvaguarda de Constituição ou receberá a condição “**Atordoado**”, até o final do próximo turno da criatura.

No **14º nível de Carateca**, seu controle do fluxo de água está aperfeiçoado ao ponto de que, caso o alvo tenha sucesso na Salvaguarda, ele receberá a condição “**Estremecido**” até o final do próximo turno.

MIZUGOKORO

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

- **Ultramarine:** Ao utilizar suas Técnicas de Combate que não possuem alcance “Toque”, você adiciona 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 a até 15 metros de você, até o início do seu próximo turno.

GENTILEZA DO MAR

A partir do 15º nível, enquanto você estiver submerso em água, ao utilizar uma Técnica de Combate, você pode reduzir o custo de Pontos de Poder em um valor igual ao seu Grau, com um custo mínimo de 1 Ponto de Poder.

Por exemplo, ao utilizar a Técnica de Combate "Yabusame" (uma técnica de 2º Grau), você pode reduzir o custo dessa técnica em 2 Pontos de Poder.

MESTRE CARATECA

A partir do 18º nível, seu corpo atinge o ápice do treinamento. Se torna possível elevar o valor de 2 atributos, à sua escolha, em até 30. Além disso, você recebe 6 pontos para distribuir livremente entre seus atributos.

KAIKYO

A partir do 19º nível, mesmo estando em terra firme, você pode acessar o máximo potencial das suas habilidades. Ao usar uma ação bônus, você se envolve com uma fina camada de água da atmosfera, recebendo os mesmos benefícios que teria se estivesse totalmente submerso em água, durante 5 minutos. Além disso, você recupera 20 Pontos de Poder.

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

TÉCNICAS

CARATÉ HOMEM-PEIXE

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

UCHIMIZU

Juntando a água presente na atmosfera, você dispara uma lança de água como um projétil de alta velocidade em uma jogada de ataque à distância. Se a lança atingir a criatura, ela 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, seu dano aumenta para 6d6 de dano Perfurante, o alcance se torna um Cone de 18 metros e custa 5 PP.

Concentrando água em todo o braço, você lança 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.

2º Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
	Alcance	Até 9 metros, Linha
	Requisito	Ação Poderosa
	Dano	2d10 de dano Perfurante

Ataque Combinado Possível

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 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.

4 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
	Alcance	Toque
	Requisito	Ação Poderosa
	Dano	3d10 de dano Contundente

Ataque Combinado Possível

SAMEGAWARA SEIKEN

Você realiza uma jogada de ataque corpo a corpo com um soco que libera uma onda de choque através do oponente. Se o ataque for bem-sucedido, você pode atingir um inimigo adicional que esteja na mesma linha de direção do golpe, a até 9 metros de distância. Esse inimigo deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.

6 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
	Alcance	Toque
	Requisito	Ação Poderosa
	Dano	6d8 de dano Verdadeiro

Ataque Combinado Possível

4º Grau	SOSHARK		
	Você executa uma jogada de ataque corpo a corpo contra uma criatura de categoria Grande ou menor. Se o ataque for bem-sucedido, a criatura deve fazer uma Salvaguarda de Força. Se falhar, recebe a condição “ Agarrado ”. Enquanto a criatura estiver agarrada, ao final de cada um dos seus turnos, ela sofre dano e você terá vantagem em suas jogadas de ataque e técnicas contra ela. O alvo agarrado pode usar sua ação para repetir a Salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, encerrando a condição se obtiver sucesso.		
	9 Pontos de Poder	Duração	Até 1 minuto
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Poderosa
		Dano	4d6 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

5º Grau	YARINAMI		
	Você manipula a água próxima e cria uma corrente poderosa ao seu redor, liberando-a com grande velocidade e pressão em uma jogada de ataque à distância. Esta onda se transforma em uma lâmina afiada que corta tudo em sua trajetória.		
	O dano causado por essa técnica é dobrado contra estruturas e possui uma margem de acerto crítico de 18-20. Esta técnica só pode ser usada estando a 1,5 metro de grandes fontes de água.		
	12 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 33 metros, Linha
		Requisito	3.000 litros de água, Ação Poderosa
		Dano	12d10 de dano Cortante
	Ataque Combinado Possível		

6º Grau	GYOJIN KARATE OGI - BURAIKAN		
	Concentrando a água da atmosfera em seu punho, você realiza um ataque corpo a corpo brutal que faz com que a água atravesse o corpo do oponente, estremecendo-o internamente. 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 a condição em si mesmo com um sucesso.		
	16 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Poderosa
		Dano	13d10 de dano Contundente
	Ataque Combinado Impossível		

7º Grau	GYOJIN KARATE OGI - ONIGAWARA SEIKEN		
	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. Essa jogada de ataque possui uma margem de acerto crítico de 18-20.		
	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.		
	20 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Toque
		Requisito	Ação Poderosa
		Dano	20d10 de dano Verdadeiro
	Ataque Combinado Possível		

TÉCNICAS AUXILIARES

Técnica Auxiliar	SHIZURASE		
	Ao ver um inimigo prestes a realizar uma jogada de ataque (comum ou de Técnica), você rapidamente concentra e dispara um pequeno jato d’água contra uma criatura dentro do alcance da técnica, impondo desvantagem na jogada de ataque do oponente. Caso o ataque ainda acerte, o dano causado é reduzido em 2 dados (Técnicas) ou 10 pontos de dano (ataque comum).		
	2 Pontos de Poder	Duração	Instantâneo
		Alcance	Até 21 metros, Linha
		Requisito	Reação

Técnica Auxiliar	GYOJIN KARATE – GIGANTEUM		
	Por um curto período, você amplifica sua capacidade de vibrar as moléculas de água que emanam pelo seu corpo. Enquanto esta técnica durar, você recebe as seguintes características:		
	• 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		
	Você começa a nadar em alta velocidade em círculos, aumentando gradativamente sua própria velocidade a cada volta e criando um redemoinho na superfície da água que cobre uma área de até 30 metros de raio. Durante a técnica, você ficará “ Incapacitado ” e não poderá se mover livremente até que ela termine ou seja desfeita (nenhuma ação necessária).		
	Navios na área do redemoinho devem fazer um Teste de Desastre Natural CD 16 para não ficarem presos até o término da técnica. Criaturas na área devem fazer uma Salvaguarda de Força, repetindo o teste no início de cada turno para evitar ficarem presas novamente caso sejam bem-sucedidas no teste inicial.		
	Enquanto a técnica durar, você fica vulnerável a ataques direcionados à área do redemoinho. No entanto, sua Classe de Resistência aumenta em +6, e você recebe vantagem em todas as Salvaguardas.		
	5 Pontos de Poder	Duração	Até 10 minutos, Concentração
		Alcance	Até 30 metros de raio e 30 metros de altura, Cilindro
		Requisito	Estar em alto mar ou uma grande área fluvial, Ação Bônus