

HUMANO MODIFICADO



Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Mediano

Pontos de Vida Base: 14 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,50 e 5,00 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 65 e 600 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele.

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

➊ **Regeneração Superior:** Seu corpo tem uma regeneração tão acelerada que é quase incomparável a qualquer outra pessoa. Quando você receber um dano que zeraria seus Pontos de Vida, ao final do turno do inimigo que inflingiu o dano, você fica com 1 Ponto de Vida. Enquanto essa característica não for utilizada no dia, o humano modificado é imune a condição “**Sangramento**” e a “Feridas Brutais” do tipo “Grave” e “Crítica”, se recuperando instantaneamente após adquirir a ferida. Ele também se recupera desses ferimentos naturalmente ao fim de um descanso longo, sem a necessidade de uma operação.

Caso você tenha uma característica parecida, como “**Duro de Matar**”, a “Regeneração Superior” irá sempre ativar primeiro sem chance de escolha.

➋ **Segredo Programado:** Você guarda em seu DNA e mente as especificações do seu traje de batalha junto de todo processo de sua criação fazendo com que você possa criá-lo do zero desde que possua os materiais adequados independente de possuir ou não conhecimento tecnológico anterior. A linguagem do traje vem encriptografada e serve apenas para as especificações do seu corpo, não podendo sequer ser ativado ou vestido por outra criatura.

Ao adquirir a Maestria Especial “**Guerreiro Tecnológico**”, você pode gastar 500 milhões de belly e 2d6 dias para criar um traje de batalha comum que só pode ser utilizado por você.

DIFÍCULDADE DA ESPÉCIE

➌ **Sociopata:** O experimento que deu a força dos humanos modificados também acabou completamente com a capacidade de empatia fazendo com que eles se tornem indiferentes as outras pessoas e até mesmo a própria morte. O humano modificado possui desvantagem em qualquer Teste de Atributo e Salvaguarda de Presença de interação social e você falha automaticamente em Testes de Habilidade de Espírito (Intuição) para saber como uma criatura está se sentindo independente de qualquer característica.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual seu Modificador de Sabedoria (mínimo 1 ponto), presentes no **Capítulo**

5. Esses pontos devem ser convertidos em imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

TREINAMENTOS DA ESPÉCIE

Força Aprimorada			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
5	1	Não	Constituição 14

O dado de uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou com arma empunhada por um humano modificado aumenta em um passo até o máximo de d10 (por exemplo, caso o dado de dano for d4, ele vira d6). Caso seu dano seja igual ou superior a 1d10, você recebe + 1 de dano no lugar.

Exosqueleto			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10	3	Não	Constituição 14
Seu corpo possui uma constituição diferente do normal que vai despertando conforme você passa por batalhas difíceis. Após despertar essa habilidade, sempre que você receber qualquer tipo de dano (exceto dano Verdadeiro), esse dano é reduzido igual a metade do seu Modificador de Constituição arredondado para baixo.			

Corpo Modificado			
Tempo de Treinamento	Pontos de Treinamento	Necessidade de Tutor	Requisito
10	3	Não	Constituição 14
Seu corpo foi modificado com base no elemento que você irá manipular com seu traje de batalha (Raid Suit), necessitando de algum treino para dominar seu poder. Após treinar por tempo suficiente, você recebe um bônus baseado na sua modificação:			
 Poison Pink: Você recebe resistência a dano de “Veneno” e pode, uma vez por turno, mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Veneno”.			
 Sparking Red: Você recebe resistência a dano de “Fogo” e pode, uma vez por turno, mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Fogo”.			
 Dengeki Blue: Você recebe resistência a dano “Elétrico” e pode, uma vez por turno, mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Elétrico”.			
 Stealth Black: Seu deslocamento se torna 15 metros e você pode, uma vez por turno, receber vantagem em uma jogada de ataque corpo-a-corpo.			
 Winch Green: Você recebe resistência a dano de “Contundente” e pode, uma vez por turno, causar 1d4 de dano de Contundente extra em uma jogada de ataque corpo-a-corpo.			
 Thunderous White: Você recebe resistência a dano “Trovejante” e pode, uma vez por turno, mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Trovejante”.			
 Melting Purple: Você recebe resistência a dano “Ácido” e pode, uma vez por turno, mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Ácido”.			
 Freezing Indigo: Você recebe resistência a dano de “Frio” e pode, uma vez por turno mudar o tipo de dano do seu ataque corpo-a-corpo para “Frio”.			