

「HUNTER×HUNTER」
オールスター総登場

強

HUNTER×HUNTER ハンターハンター バトルオールスターズ BATTLE ALLSTARS

変

具

特

放

操

自分だけのドリムチームを結成して
ドリブル
三ツ星ハンターを目指せ!

©POT(富樫義博) 1998年-2000年
©VAP・日本テレビ・マッドハウス
©BANDAI NAMCO Games Inc.

Monstros temíveis... Criaturas exóticas... Vastas riquezas... Tesouros escondidos... Planos malignos... Terras inexploradas... O mundo "desconhecido" tem uma magia. E algumas pessoas incríveis são atraídas por essa magia. Eles são conhecidos... Como Hunters.

CRIADOR DO SISTEMA : THE BLACK
AGRADECIMENTOS

FLAVIODOS
ZÉ DYMI
PEDRO BÓ
MEGA MAMUTE
KANDOR MORENO

#LIKEABOSS



Capitulo 1	... PERSONAGEM	... PAG. 04
Capitulo 2	... AURA NEN	... PAG. 34
Capitulo 3	... ORGANIZAÇÕES	... PAG. 57
Capitulo 4	... MUNDO HUNTER	... PAG. 67
Capitulo 4	... GREED ISLAND	... PAG. 74
Capitulo 5	... EVOLUÇÃO	... PAG. 91
Capitulo 6	... FICHA	... PAG. 94

PERSONAGEM



ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

FORÇA (FOR) : Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a resistência - um lutador magrinho de kung fu pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. O calculo de peso máximo carregado pelo personagem é igual á **FORÇA** vezes **FORÇA** vezes 100.

DESTREZA (DES) : Define a capacidade manual do Personagem, sua acuidade com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar. O calculo da distancia máxima que o personagem pode mirar é de 5 vezes **DESTREZA**. Cada 5 metro a mais reduz o teste em -1.

AGILIDADE (AGI) : Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode se desviar melhor dos ataques de oponentes, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, agarrar-se em parapeitos ou escapar de armadilhas... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo. O calculo de movimento do jogador é igual a Velocidade do personagem em metros.

RESISTÊNCIA (RES) : Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino, enquanto um valor alto garante uma saúde vigorosa. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

INTELIGENCIA (INT) : Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

PERCEPÇÃO (PER) : É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes - como aquela ponta de adaga aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

DEFESA (DEF) : ---

ATAQUE (ATK) : ---

PRECISÃO (PRE) : Para armas de longo alcance, a Precisão é o atributo usado para acertar com armas de longo alcance. Esse bônus varia dependendo da qualidade da arma. Miras telescópicas, miras lazer, armas mágicas, armas obras primas dão bônus de precisão.

VELOCIDADE (VEL) : ---

REDUTOR de DANO (RD) : Esse atributo não se encontra na planilha de personagem, sendo de exclusivo controle do mestre. Essa é a defesa natural do personagem caso ele receba dano, sem direito a defesa, ou use armaduras. Seu valor é igual a metade do valor de RES do personagem.

DANO : O dano é resultado bruto depois da rolagem de ataque e defesa. O dano varia também de acordo com o tipo de arma ou poder e pode ser customizado. O dano pode ser Letal ou Não-Letal, determinado pelo Mestre. Os efeitos do dano também são determinados pelo mestre (corte, perfuração, explosão, ácido, etc.).

HP: Health Point representam sua habilidade corpórea de sustentar lesões. A base de seus PV é igual à sua **RES x12**. Ex.: se você tem RES 10 então também tem 120 HP.

Você pode perder HP temporariamente devido a ataques físicos (como espadadas), ataques de feixes (como lasers), ataques sobrenaturais, doenças, venenos, perigos em geral e qualquer outra coisa que pode ferí-lo ou matá-lo. Pode-se também "queimar" HP para fortalecer algumas habilidades Nen.

- **Incapacitado / Estabilizado**: Se perder HP a baixo da metade do seu valor em RES (arredondado pra cima), irá eventualmente ficar inconsciente (até que recupere seu HP acima de seu valor em RES);

- **Gravemente Ferido**: Se perder HP a baixo da metade da sua RES (arredondado pra baixo), o jogador irá eventualmente ficar inconsciente, a cada 1 Hora/Rodada o jogador deve rolar 1d20, caso caia 10 ou mais o personagem teve sucesso no teste de morte e continua vivo, porém, continua a fazer o teste nas rodadas seguintes. Caso o resultado seja menor que 10, o jogador teve um fracasso no teste de morte, é perderá 1 HP e continua a fazer o teste nas rodadas seguintes. Caso o jogador tire 20 na rolagem do 1d20, o personagem se estabiliza. Caso outro personagem seja bem sucedido em um teste de "Primeiros Socorros", medicina, etc. O personagem com os HPs estabilizados e não é necessário mais testes de morte.

- **Morto**: Caso um personagem fique com zero ou menos HP após um dano, o personagem que sofreu o dano morre imediatamente.

As lesões às vezes são comparadas com múltiplos de seus HP; ex.: "2xHP" ou "HP/2". Quando este for o caso use seus HP básicos na fórmula e não sua quantidade atual.

Para informações sobre os efeitos de lesões e a recuperação de HP, veja mais abaixo.

STAMINA: Os Pontos de Fadiga representam o "suprimento de energia" de seu corpo. A base de sua **STAMINA** é igual à sua **RES + FOR x3**. Ex.: se você tem RES + FOR igual a 10 então também tem 30 STAMINA.

AURA: Quantidade de aura que o usuário possui. A base de sua AURA é igual à sua **INT x12**. Ex.: se você tem INT 10 então também tem 120 de AURA.

TIPO DE DANO

Queimadura : Fogo, Gasolina, Lança-chamas, Armas de Energia, Lasers, etc. **Efeitos Possíveis de Dano de Queimadura**: dano x2 caso o alvo esteja coberto em material combustível, sofre Redução de Dano, dano/2 caso o alvo esteja molhado ou em ambiente muito gelado, etc.

Perfuração: Espadas (golpe de ponta), Lanças, etc. **Efeitos Possíveis de Dano de Perfuração**: Em caso de golpe localizado (-10% a -30% do ataque dependendo do órgão vital), dano x1,5 ou x2 (dependendo da área vital atingida), sangramento (-1/4 do dano do ataque por rodada até estancar ou tratar o ferimento), sofre Redução de Dano por Armadura.

Contusão : Pancada, bastão, golpe suave, tazers, soco, chutes, cabeçada, etc. **Efeitos possíveis de Dano de Contusão**: o atacante pode decidir por um dano letal ou não letal. O dano letal faz o alvo perder HP o não letal faz o perder STAMINA. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de contusão.

Corte : Golpe de espada, serra elétrica, facão, etc. **Efeitos possíveis de Dano de Corte**: Se um golpe for localizado (-10% a -30% do ataque dependendo do órgão vital) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é decapitado. No caso de peçoço, se acertar em uma penalidade de -30% com um Corte, o dano é multiplicado por dois, e se o alvo chegar a 0 o alvo é decapitado e morre instantânea mente.

Esmagamento : Golpe de maça, golpe de barra de ferro, etc. **Efeitos possível de Dano de Esmagamento**: Se um golpe for localizado (-10% a -30% do ataque dependendo do órgão vital) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é esmagado, ossos quebrados, etc. O alvo pode fazer um teste normal de RES (com penalidade por ferimentos se tiver) e se não passar, sofre $\frac{1}{4}$ do dano sofrido por rodada como sangramento interno. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de esmagamento.

Elétrico : Choques elétricos, raios, pistolas de energia elétrica, magias elétricas, etc. **Efeitos possíveis de Dano por Eletricidade**: O dano é como Queimadura e se o personagem não passar em um teste normal de RES ele fica 1D10 rodadas atordoado, ou seja perde todas as suas ações.

Químico : Gás, ácidos, venenos, etc. **Efeitos possíveis de Dano Químico**: Depende de acordo com o elemento químico, pode ser sono, no caso de gases soníferos, corrosão, no caso de ácidos, paralisia no caso de venenos, etc. Sofre Redução de Dano por Armadura, porém certas armaduras podem não defender de certos efeitos químicos.

Explosão : Bombas, granadas, bazucas, bolas de fogo, etc. **Efeitos possíveis de Explosão**: Danos de explosão afetam uma área ao redor do alvo, causando queimadura, danos de perfuração e contusão. Pode sofrer redução de dano por armadura, e mesmo em caso de erro no ataque de explosão, o alvo pode sofrer metade ou um terço do dano, se a explosão for perto do alvo.

Tipos de Ações de Combate

Sempre que seu estilo de interpretação se inclinar em direção à chutar portas e quebrar tudo o que se move ou em direção de uma narração mais detalhada, as chances são que de você espere que seu personagem faça algumas coisas em toda a aventura. Quando você compreende a terminologia e as regras básicas que lidam com as ações, você pode evitar muitos erros e enganos - e impedir muitas discussões.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O importante é que um turno começa na iniciativa do primeiro personagem que age, e termina depois da iniciativa do último personagem.

Usando Ações

Na maioria dos casos, você tem as três seguintes opções disponíveis para você durante o seu turno (escolha uma):

- Uma ação padrão mais uma ação de movimento.
- Duas ações de movimento.
- Uma ação de rodada completa.

Turno do Personagem

Ações: 1 Ação + 1 Movimento; ou 2 Movimentos.

- **Ação Livre:** Uma ação livre é uma atividade que leva apenas uma quantidade mínima de tempo. Você pode fazer qualquer quantidade de ações livres durante seu turno, sujeitas à aprovação do seu Mestre. Realizar uma ou mais ações livres não afeta as outras ações disponíveis para você durante seu turno.

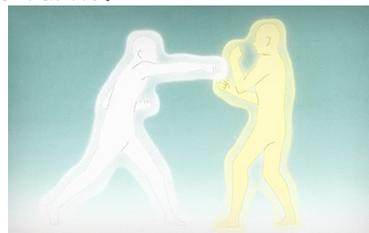
- **Movimento:** Um movimento é quase qualquer coisa que não seja atacar ou usar magia. Em um turno você pode mover-se em velocidade máxima (veja adiante) e também executar uma ação. Você pode fazer isso na ordem que quiser (mover-se e agir, ou agir e mover-se). Você pode mover-se duas vezes (o dobro de sua velocidade máxima) e não realizar nenhuma ação. Mas não pode fazer o contrário (ficar imóvel e fazer duas ações).

Certas ações não agressivas podem ser executadas como se fossem movimentos. Trocar de arma; beber uma poção; jogar algo para um aliado pegar; abrir ou fechar uma porta; entrar ou sair de um veículo... o mestre decide quais ações podem ser movimentos.

- **Ação Padrão:** Atacar e lançar uma magia são exemplos de ações. Em termos práticos, uma ação é algo que você faz durante seu próprio turno que consome tempo (geralmente) e muda (ou tem o potencial de mudar) algo no mundo de jogo. Como uma regra geral, você pode usar uma ação apenas durante o seu próprio turno. Você pode algumas vezes agir durante o turno de outra pessoa, mas quando você faz isso, isto é geralmente uma ação adicional para você, e ela não afeta as ações disponíveis para você durante o seu próximo turno.

- **Ação de Rodada Completa:** Uma ação de rodada completa é uma atividade que efetivamente consome todo o seu tempo durante seu turno. Consequentemente, você não pode usar uma ação padrão ou uma ação de movimento (veja abaixo) durante um turno no qual você usa uma ação de rodada completa. Você pode, contudo, usar o passo de ajuste de 1,5 metro durante um turno quando você usa uma ação de rodada completa. Você também pode usar ações livres durante um turno no qual você usou uma ação de rodada completa.

- **Ações Múltiplas:** Executar mais de 1 ação ou mais que 2 movimentos, o número de ações máxima do personagem e igual a AGILIDADE + DESTREZA dividido por 2. Cada ação extra executada pelo personagem consome 5 de STAMINA naquele turno.



Ação defensiva do personagem

Apenas uma das ações abaixo:

- **Defesa:** Qualquer tentativa de bloquear o ataque do oponente. Regra: Jogada de defesa contra o ataque do oponente.

- **Esquiva:** Uma esquiva não é uma ação e nem um movimento, mas sim uma reação. Você a executa em resposta a outro evento (normalmente um ataque inimigo). Regra: Jogada de Velocidade contra a velocidade do oponente. Consome 2 de STAMINA

- **Contra Ataque:** Atacar para aparar o ataque do oponente. Regra: Jogada de ataque contra o Ataque do oponente. Consome 2 de STAMINA

- **Golpe Suicida:** O jogador abandona a própria defesa para atacar o oponente enquanto o mesmo o ataca. Regra: O jogador deve fazer uma jogada de velocidade contra a do oponente se ganhar ele ataca o oponente sem direito de defesa dele. Mais recebe o ataque do oponente também sem direito de defesa. Consome 2 de STAMINA

Outras manobras

- **Agarrar (ataque):** O personagem deve fazer um teste de ataque normal, onde o acerto permite que o alvo seja agarrado.
- **Imobilizar (movimento):** Após ter agarrando, pode-se gastar sua 2ª ação para imobilizar o alvo (Teste de Força contra a Força da vítima);
- **Primeiros Socorros (Rodada Completa):** Pode se tentar ajudar um personagem Gravemente Ferido com um teste de Primeiros Socorros (Teste de INT Dif. 25);

Condições dos Personagens

Muitas condições também restringem as ações que você pode realizar.

- **Agarrado:** Se estiver envolvido em um agarrar (seja segurando um inimigo ou sendo segurado) você pode fazer apenas uma ação padrão ou ação de movimento.
- **Apavorado:** Se você está apavorado, você precisa usar duas ações de movimento em cada rodada para fugir da fonte do seu medo. Se você não puder fugir, você fica aterrorizado, e recebe -10 de penalidade em todas as jogadas.
- **Assustado:** Se você está assustado, você precisa usar duas ações de movimento em cada rodada para fugir da fonte do seu medo. Se não puder fugir, você pode lutar; você recebe -10 de penalidade em todas as jogadas.
- **Aterrorizado:** Você não pode agir enquanto está aterrorizado.
- **Atordoado:** Você não pode agir enquanto está atordoado.
- **Caído:** Você não pode usar uma arma de ataque à distância (exceto para a besta) enquanto está caído. Suas ações não são limitadas de outra forma.
- **Estável:** Quando você está estável, você também está inconsciente;
- **Fascinado:** Quando você está fascinado, você precisa ficar parado ou sentar em silêncio, sem realizar ações exceto prestar atenção à fonte da sua fascinação. De fato, você pode usar uma ação padrão durante o seu turno para se concentrar na fonte da sua fascinação, e você não pode se mover, nem mesmo fazer o passo de ajuste de 1,5 metro, enquanto está fascinado.
- **Fatigado:** Quando fatigado, você não pode correr em sua velocidade máxima, mas suas ações não são restritas de outra forma.
- **Imobilizado:** Ser imobilizado é como estar preso em um agarrar, exceto que você possui menos opções, não podendo fazer nenhuma ação.
- **Indefeso:** Você não pode agir enquanto está indefeso.
- **Morrendo:** Quando você está morrendo, você está inconsciente e incapaz de agir;
- **Morto:** Quando você está morto, seu espírito vai embora e seu corpo se torna um mero objeto. Nem seu espírito nem seu corpo agora sem vida podem agir.
- **Paralisado:** Se estiver paralisado, você não pode agir;
- **Pasma:** Você não pode agir enquanto está pasmo.
- **Petrificado:** Quando você está petrificado, você é considerado inconsciente;
- **Zonzo:** Quando está zonzo, você pode usar uma única ação de movimento ou ação padrão em cada rodada (mas não ambas, e você não pode usar uma ação de rodada completa).

ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA

A única forma de proteger dos efeitos de um acerto crítico é com um acerto crítico.

- **Ataque:** Acerto crítico dobra o seu ATAQUE. Erro crítico reduz o seu ATAQUE a metade.
- **Precisão:** Acerto crítico dobra a sua PRECISÃO. Erro crítico reduz a sua PRECISÃO a metade.
- **Defesa:** Acerto crítico DOBRA a sua DEFESA. Erro crítico reduz a sua DEFESA a metade.
- **Velocidade:** Acerto crítico faz com que o jogador se esquive ou acerte automaticamente independente do resultado. Erro crítico faz com que o jogador falhe automaticamente a esquiva ou acerto.
- **Testes Normais:** Acerto crítico faz com que o jogador tenha sucesso automaticamente independente do resultado. Erro crítico faz com que o jogador falhe automaticamente independente do resultado.
- **Testes Opostos:** Acerto crítico faz com que o jogador tenha sucesso automaticamente independente do resultado. Erro crítico faz com que o jogador falhe automaticamente independente do resultado.

TESTES OPOSTOS

Atributo+1d20 de um personagem versus **Atributo+1d20** de outro personagem, o resultado maior vence o teste.

TESTES NORMAIS

O Mestre deve determinar pelo contexto da cena qual é a dificuldade do teste. Como base, as Classes de Desafio (CD) são as seguintes:

- **Testes Muito Fáceis:** Classe de Desafio 15
- **Testes Fáceis:** Classe de Desafio 20
- **Testes Normais:** Classe de Desafio de 25
- **Testes Difíceis:** Classe de Desafio de 30
- **Testes Impossíveis:** Classe de Desafio acima de 30

Testes normais são usados em todos os momentos em que o Mestre precisa testar os limites das habilidades dos Personagens dos Jogadores (PdJs) em relação a uma tarefa que não envolve um oponente. Ex: Para Escalar um muro (1d20+FOR vs. CD 15), rola-se 1d20 soma a Força e o resultado igual ou maior que 15.

Para **testes de níveis sobre-humanos** (valores de atributos 15 a 30), basta acrescentar +20 na Classe de Desafio (fácil 40, normal 45, difícil 50 ou mais).

Lembre-se que se um personagem tem atributo sobre humano (acima de 10) e o teste for de nível humano, ele tem +20 de bônus extra no seu teste. Ex.: Um personagem de FOR 10 para fazer um teste de nível humano, CD 10 para levantar uma porta de ferro, tem +10 de bônus extra (por causa do atributo sobre-humano, e assim, tem um sucesso automático para levantar a porta de ferro).

COMBATE

O combate é feito por Turno, A ordem das ações e determinada pela iniciativa.

1. Iniciativa

Todos os personagens rolam $AGI+1d20$, a ordem das ações será dos personagens com maiores resultados até os personagens de menores resultados. Valores iguais são ações simultâneas.

2. Ações

Cada personagem tem direito a um **Turno** (o que dá 2 ações para ser feito em 3 a 9 segundos). Como o jogo é narrativo, deve-se usar o bom senso. O Mestre tem a palavra final, sempre. Rola-se o teste da ação (que pode ser oposto ou contra uma dificuldade determinada pelo mestre). A defesa é ativa ou passiva. Se um personagem puder-se defender, rolar o teste oposto do ataque contra o teste de defesa (normalmente DEFESA ou VELOCIDADE específica), quem tirar maior acerta.

3. Fim do Turno

A **Rodada** encerra depois que todos tiverem agido. O próximo **Turno** começa seguindo a ordem da iniciativa. O mestre determina o final da cena de combate.

CONCEITO DE PERSONAGEM

As duas coisas mais importantes que você deve saber sobre seu personagem são: como ele é e o que você quer que ele seja em suas aventuras. Verifique qual é o tipo de jogo que o mestre planejou e os personagens que ele pretende permitir e então comece a preencher os detalhes. Há várias maneiras de se fazer isto.

Você pode escolher suas habilidades, gastar seus pontos de personagem e construir um perfil que se encaixe nestas habilidades. Um bom personagem é muito mais que uma coleção de habilidades, mas "ir às compras" destas pode ser uma grande inspiração.

Você pode, ao invés disto, decidir primeiro quais serão suas qualidades - tudo que o define como sua história pessoal, aparência, comportamento, aptidões e habilidades. Pense em como ele adquiriu tais qualidades e então gaste seus pontos em características que vão de acordo com isso (uma dica é trabalhar em uma biografia antes, como descrito abaixo).

Por fim, pode ser bem útil responder algumas questões sobre seu personagem e usar as respostas para construir a biografia antes de gastar qualquer ponto. Por exemplo:

- *Onde ele nasceu e cresceu? Onde ele mora agora?*
- *Quem são seus pais? Ele os conhece? Eles ainda estão vivos? Se não, o que aconteceu a eles?*
- *Qual treinamento ele tem? Ele foi um aprendiz? Um estudante? Ou foi Autodidata?*
- *Qual sua ocupação atual? Quais outros empregos ele já teve?*
- *Qual sua classe social? Quão rico ele é?*
- *Quais são seus amigos? Seus inimigos? Seus colegas profissionais mais próximos?*
- *Quais foram os momentos mais importantes de sua vida?*
- *Quais são seus gostos e repulsas? Seus hobbies e interesses? Princípios e crenças?*
- *Quais são suas motivações? Planos para o futuro?*

Você pode responder estas perguntas em sua mente, no papel, numa entrevista com o GM ou até mesmo discutir isto com os outros jogadores (mas é bom manter alguns segredos, mesmo de seus amigos).

Classes de Batalha

São 4 Classes Batalha, **Ofensiva** e **Defensiva** ligada a atributos físicos (FOR, DES, AGI, RES) é **Meditativa** e **Perceptiva** ligadas a atributos mentais (INT, PER), cada uma lhe da certos benefícios em determinados atributos. Cada classe primaria possui 5 nível, o jogador pode escolher 1 classe primaria no inicio da criação da ficha, mais pode evoluir uma Classe Batalha ou comprar nova com os Pontos de Treinamento.

PRIMARIAS

OFENSIVO

BÔNUS

- Nível 1: FOR +1, DES +1.
- Nível 2: FOR +2, DES +2.
- Nível 3: FOR +3, DES +3.
- Nível 4: FOR +4, DES +4.
- Nível 5: FOR +5, DES +5.



DEFENSIVO

BÔNUS

- Nível 1: RES +1, AGI +1.
- Nível 2: RES +2, AGI +2.
- Nível 3: RES +3, AGI +3.
- Nível 4: RES +4, AGI +4.
- Nível 4: RES +5, AGI +5.



MEDITATIVO

BÔNUS

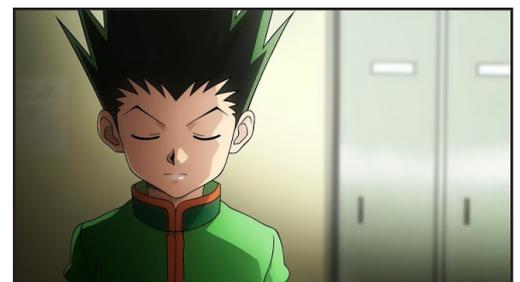
- Nível 1: INT +2.
- Nível 2: INT +4.
- Nível 3: INT +6.
- Nível 4: INT +8.
- Nível 5: INT +10.



PERCEPTIVO

BÔNUS

- Nível 1: PER +2.
- Nível 2: PER +4.
- Nível 3: PER +6.
- Nível 4: PER +8.
- Nível 5: PER +10.



SECUNDARIAS

Após atingir o nível máximo nas classes primarias os jogadores poderão trocar 2 classes primarias por uma secundaria de acordo com a lista abaixo:

COMBATENTE



REQUISITO: Ofensiva Lv.5 Defensiva Lv.5

BÔNUS

- Nível 1: FOR +6, DES +6, RES +6.
- Nível 2: FOR +7, DES +7, RES +7.
- Nível 3: FOR +8, DES +8, RES +8.
- Nível 4: FOR +9, DES +9, RES +9.
- Nível 5: FOR +10, DES +10, RES +10.
- Nível 6: FOR +11, DES +11, RES +11.
- Nível 7: FOR +12, DES +12, RES +12.
- Nível 8: FOR +13, DES +13, RES +13.
- Nível 9: FOR +14, DES +14, RES +14.
- Nível 10: FOR +15, DES +15, RES +15.

ASSASSINO



REQUISITO: Meditativa Lv.5 Ofensiva Lv.5

BÔNUS

- Nível 1: FOR +6, INT +16, AGI +6.
- Nível 2: FOR +7, INT +17, AGI +7.
- Nível 3: FOR +8, INT +18, AGI +8.
- Nível 4: FOR +9, INT +19, AGI +9.
- Nível 5: FOR +10, INT +20, AGI +10.
- Nível 6: FOR +11, INT +21, AGI +11.
- Nível 7: FOR +12, INT +22, AGI +12.
- Nível 8: FOR +13, INT +23, AGI +13.
- Nível 9: FOR +14, INT +24, AGI +14.
- Nível 10: FOR +15, INT +25, AGI +15.

OBSERVADOR



REQUISITO: Perceptiva Lv.5 Defensiva Lv.5

BÔNUS

- Nível 1: PER +16, RES +6, AGI +6.
- Nível 2: PER +17, RES +7, AGI +7.
- Nível 3: PER +18, RES +8, AGI +8.
- Nível 4: PER +19, RES +9, AGI +9.
- Nível 5: PER +20, RES +10, AGI +10.
- Nível 6: PER +21, RES +11, AGI +11.
- Nível 7: PER +22, RES +12, AGI +12.
- Nível 8: PER +23, RES +13, AGI +13.
- Nível 9: PER +24, RES +14, AGI +14.
- Nível 10: PER +25, RES +15, AGI +15.

MAGICO



REQUISITO: Perceptiva Lv.5 Meditativa Lv.5

BÔNUS

- Nível 1: PER +16, INT +16, DES +6.
- Nível 2: PER +17, INT +17, DES +7.
- Nível 3: PER +18, INT +18, DES +8.
- Nível 4: PER +19, INT +19, DES +9.
- Nível 5: PER +20, INT +20, DES +10.
- Nível 6: PER +21, INT +21, DES +11.
- Nível 7: PER +22, INT +22, DES +12.
- Nível 8: PER +23, INT +23, DES +13.
- Nível 9: PER +24, INT +24, DES +14.
- Nível 10: PER +25, INT +25, DES +15.

Desvantagens

Uma "Desvantagem" é um problema ou imperfeição que o torna menos capaz do que seus atributos, vantagens e perícias possam indicar. Em conjunto com as peculiaridades neste capítulo, elas incluem qualquer coisa com um custo em pontos negativo no capítulo 1: status baixo, riqueza abaixo da média, etc.

Você deve estar se perguntando, "Por que eu desejaria dar desvantagens ao meu personagem"? Existem dois bons motivos:

1. Cada desvantagem tem um custo negativo em pontos de personagem. Então, desvantagens lhe conferem pontos de personagem extras, que lhe permitem melhorar seu personagem de outros modos. Perceba, contudo, que as desvantagens o limitam na proporção de seu custo. Assegure-se de ler a descrição da desvantagem inteira para saber no que está se metendo!
2. Uma peculiaridade ou duas torna seu personagem mais realista e interessante, e contribui para interpretação.

Você pode iniciar COM NO MÁXIMO -12 PONTOS.

Código de Honra

-1 à -3 pontos

Você segue um conjunto de princípios o tempo todo. Os tipos variam entre si, mas eles sempre envolvem comportamentos "honrosos". Você fará praticamente qualquer coisa - até mesmo correr risco de morte - para evitar ser taxado de "desonroso" (seja lá o que isto signifique).

Você precisará pensar muito seguindo seus princípios para ganhar pontos com seu código de honra. É necessário ser um verdadeiro seguidor do Código! Esta é uma desvantagem porque frequentemente exige comportamentos perigosos (se não imprudente). Além disto, você pode ser forçado a situações injustas, pois seu oponente sabe que você seguirá o Código.

O Código de Honra não é o mesmo que Dever ou Sendo do Dever. Um Samurai ou granadeiro britânico marcham em direção à batalha contra terríveis perigos, não por sua honra pessoal (apesar de que ele com certeza perderia sua honra se fugisse da batalha). Os riscos que você corre por sua honra são inteiramente da sua conta.

O custo em pontos de um determinado Código de honra depende do quanta encrenca ele pode lhe trazer e do quão irracional e arbitrários são suas regras. Um Código informal que se aplica somente em algumas situações custa -1 pontos. Um Código formal que se aplica somente em algumas situações ou um informal que se aplica o tempo todo, custa -2 pontos. Um Código formal que se aplica o tempo todo, ou que exija suicídio se for quebrado, custa -3 pontos. O GM tem a palavra final! Alguns exemplos:

- **Código de Honra (Pirata):** Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isto possa acarretar; o inimigo de um companheiro é seu inimigo; nunca atacar um companheiro de tripulação ou amigo, a não ser em um duelo justo. Este Código é apropriado para bandoleiros, gangues de motoqueiros e etc. -1 pontos.
- **Código de Honra (Profissional):** Respeitar a ética de sua profissão; sempre dar o Máximo de si executando seu trabalho; auxiliar sua associação, união ou cooperativa profissional. Este Código é adequado para advogados e cientistas (Juramento Hippocrático), mas comerciantes dedicados, mercadores e semelhantes têm um Código parecido. -1 pontos.

• **Código de Honra (Cavalheiro):** Nunca faltar com a palavra; Nunca ignorar um insulto dirigido à sua pessoa, a uma dama ou à sua bandeira; os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpas ou um duelo (não necessariamente até a morte!). Nunca tirar vantagem de um oponente de qualquer maneira; armas e circunstâncias devem ser equivalentes (exceto em uma guerra declarada). Note que ele se aplica somente entre cavaleiros; uma descortesia de alguém com Status menor que 0 é digna de uma surra de chicote e não de um duelo. -2 pontos.

• **Código de Honra (Soldado):** Um oficial tem de ser rígido, mas justo; liderar na frente e tomar cuidado de seus homens; um recruta deve cuidar de seus companheiros e de seu equipamento. Todo soldado deve ter a vontade de lutar e morrer pela honra de sua tropa, serviço ou país; seguir ordens, obedecer as "regras de guerra"; tratar um inimigo honroso com respeito (um inimigo desonroso merece um tiro); e vestir sua farda com orgulho. -2 pontos.

• **Código de Honra (Cavaleiro):** Igual o Código de Honra (Cavalheiro), exceto que as bandeiras não haviam ainda sido inventadas ainda; revidar qualquer insulto a seu senhor feudal ou à sua fé. Aceitar um desafio de qualquer pessoa de posição igual ou superior à sua. Mesmo em guerra, as forças e armas devem ser equivalentes se o oponente também for um cavaleiro. -3 pontos.

Carente

-2 ou -3 pontos

Você só trabalha bem em grupo e sempre procura companhia para tal. Esta desvantagem vem em dois níveis:

• **Carente:** Você reage com +1 em todos os testes na maioria das vezes. Porém, quando estiver sozinho, você se aborrece e se distrai facilmente, e ganha -2 em todos os testes. -2 pontos.

• **Gregário:** Você é medíocre quando estiver sozinho e usa testes baseadas em INT com -2 ou -1 se estiver em um grupo com até quatro componentes. -3 pontos.

Destino

Variável

Um Destino desvantajoso funciona exatamente como um vantajoso, com exceção de que este sempre o leva a algo ruim - mas talvez não imediatamente e não sem chance de ganhar uma certa honra em lidar bem com ele. Uma morte destinada e trágica pode ser o grande fim de um herói! Este tipo de Destino vem em três níveis:

• **Pequena Desvantagem:** Você está destinado a ter somente uma pequena participação em uma grande história e não se dará tão bem. Você com certeza terá pelo menos uma experiência trágica ou falha embaraçosa - porém estas coisas normalmente não resultam em sua morte, exceto nas circunstâncias mais heróicas e desesperadas. -2 pontos.

• **Grande Desvantagem:** Você está destinado a ser a peça chave de algum acontecimento desastroso. Por exemplo, poderia chegar atrasado com alguma mensagem que poderia salvar o dia... ou executar o único oficial competente em um vilarejo sob ataque, perdendo a batalha para invasores bárbaros. Ainda assim você sobreviverá. -3 pontos.

• **Enorme Desvantagem:** A morte lhe persegue e seu nome está escrito em alguma lista por aí. Ela sabe onde você está e estará se aproximando o tempo todo. Você irá morrer ou ser arruinado e sua queda se repercutirá terrivelmente para os outros. -4 pontos.

Dever

-2 pontos

Se sua ocupação e situação social impõem uma significativa obrigação pessoal em relação aos outros, e ocasionalmente exigem que você obedeça a ordens perigosas, você terá um "Dever". Os Deveres frequentemente acompanham Hierarquias ou Patronos. Um emprego árduo poderia ser classificado como Dever, mas os empregos comuns não. Assim como um sentimento de dever totalmente auto-imposto não é um Dever. Por fim, você não pode receber pontos por um Dever para com Dependentes os pontos que você ganha por um Dependente já incluem suas obrigações por estes pontos.

Gula

-2 pontos*

Você gosta demais de boa comida e bebida. Se tiver chance, você sempre se sobrecarregará com provisões extras e não deverá nunca perder uma refeição por vontade própria. Faça um teste de auto controle para resistir a uma iguaria tentadora ou a um bom vinho, se por alguma razão precisar fazê-lo. Se falhar no teste, você cede à tentação - sem se importar com as consequências.

Cobiça

-3 pontos*

Você tem paixão por dinheiro. Toda vez que algo valioso for oferecido - como pagamento por um trabalho lícito, proventos de uma aventura, pilhagem ou o que for, você terá que fazer um teste de auto controle para recusar. Se falhar, você fará o que for necessário para receber a recompensa. O GM pode modificar esta jogada se a soma envolvida for pequena em comparação com seus bens. Pequenas quantias não tentarão (muito) se você for rico, mas se você for pobre terá que fazer a jogada com um redutor de -5 ou até mais, se houver um grande prêmio à vista. Se você tiver Honestidade, seus testes recebem bônus de +5 para resistir a um negócio legalmente suspeito e +10 para resistir a um crime evidente. No entanto, é quase previsível que todos os personagens irão, cedo ou tarde, fazer alguma coisa ilegal.

Baixa Destreza Manual

-2 ou -3 pontos

Você tem uma coordenação motora extraordinariamente ruim. Você sofre um redutor em qualquer teste baseado em DES. Por -2 pontos, o redutor é de -2; por -3 pontos, o redutor é de -5. Você também se atrapalha muito na hora de comer, amarrar uma gravata apropriadamente, e assim por diante. Não é possível ter esta desvantagem junto com Alta Destreza Manual.

Duro de Ouvido

-1 pontos

Você não é surdo, mas perdeu uma parte da audição e sofrerá um redutor de -2 em qualquer teste de Audição.

Honestidade

-2 pontos*

Você precisa obedecer a lei sempre e dar o melhor de si para que os outros também o façam. Numa região onde exista pouca ou nenhuma lei, você não ficará "fora da lei", mas sim, agirá como se as leis de seu lugar de origem estivessem em vigor. Você assumirá também que os outros são honestos até saber o contrário (faça um teste de INT para ver se percebe que uma determinada pessoa pode estar sendo desonesta, se não tiver visto uma prova).

Isto é uma desvantagem, porque frequentemente limitará suas opções! Faça um teste de auto controle sempre que se defrontar com a necessidade de violar leis que se mostrem irracionais; se falhar, você precisará obedecer a lei, seja lá quais forem as consequências dessa atitude.

Impulsividade

-2 pontos*

Você odeia falar e pensar... prefere ação! Quando estiver só, você agirá primeiro e pensará depois. Em um grupo, quando seus companheiros quiserem parar e discutir uma situação, você dará sua opinião rapidamente - se o fizer - e então fará alguma ação. Represente esta característica! Faça um teste de auto controle sempre que for mais aconselhável esperar e ponderar. Se falhar, você deverá agir.

Desinteresse

-1 pontos*

Você dificilmente dá atenção a coisas que não sejam da sua conta. Faça um teste de auto controle quando se deparar com algo estranho. Se falhar, você simplesmente ignora! Você reage com -1 para coisas novas.

Indeciso

-2 pontos*

Você tem muita dificuldade para se decidir. Enquanto existir somente um caminho a seguir, tudo bem, mas assim que houver uma escolha, você começa a hesitar. Faça um teste de auto controle (PVT) sempre que se deparar com uma escolha, com um redutor igual ao número de alternativas: -2 se houver duas opções, -3 se houver três, etc.. Se falhar, você não fará nada.

Faça o teste novamente a cada minuto (ou a cada segundo, se estiver em combate ou outra situação de tensão) até você decidir-se, e só depois disso você poderá agir normalmente, pelo menos até a próxima vez que tiver que encarar uma decisão.

Intolerância

-2 pontos

Você não gosta e não confia em algumas pessoas (ou todas) que são diferentes de você. Você pode ser preconceituoso em relação à classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie (escolha um destes).

Inveja

-2 pontos

Você tem uma reação muito ruim frente a qualquer um que pareça mais inteligente, mais atraente ou em melhor situação do que a sua! Pode também se opor a qualquer plano proposto por um "rival", e odiará se alguma outra pessoa estiver em evidência. (Esta desvantagem combina bem com Megalomania).

Cleptomania

-2 pontos*

Você se sente compelido a roubar - não necessariamente coisas de valor, mas qualquer coisa que você possa levar. Sempre que tiver uma chance de roubar, faça um teste de auto controle com um redutor que pode ir até -3, se o objeto tiver um interesse especial para você (não necessariamente de valor, a menos que você seja pobre ou tenha Cobiça). Se falhar no teste, você deverá tentar furtar o objeto. As coisas roubadas deverão ser guardadas ou vendidas - nunca devolvidas ou abandonadas.

Aleijado

-2 a -5 pontos

Você tem um certo grau de redução em sua mobilidade:

- **Pernas Incapacitadas:** Você tem pernas, mas algumas delas estão deterioradas. Para um humano, isto significa uma perna ruim. Você sofre um redutor de -2 em qualquer perícia que exija o uso das suas pernas, incluindo todas as perícias de Armas de Mão e de combate desarmado (mas não perícias de combate de longa distância). Você deve reduzir seu Deslocamento Básico para metade da sua Velocidade Básica (arredondado para baixo), mas você receberá a diferença em pontos por isso. -2 pontos.

• **Perneta:** Você perdeu uma de suas pernas. Para um humano, isto significa que você tem somente uma perna, e sofre um redutor de -5 em qualquer teste que exija o uso de suas pernas.

Através de muletas ou uma perna de pau, você será capaz de ficar de pé e andar devagar. Você deve reduzir seu Deslocamento Básico para 2. Sem suas muletas ou perna de pau, você não pode ficar de pé, andar ou chutar. -3 pontos.

• **Pernas Mutiladas:** Você perdeu todas as suas pernas, não importa com quantas você nasceu, e sofre -10 em qualquer perícia que exija o uso de suas pernas. Você não pode ficar de pé, chutar ou andar de modo algum, e deve reduzir seu Deslocamento Básico para 0. -4 pontos

• **Paraplégico:** Você tem todas as pernas, mas elas estão paralisadas. Os efeitos e o valor em pontos são os mesmos de Pernas Mutiladas, porém você recebe dano se for golpeado nas pernas. Isto é compensado pelo fato de que não é impossível que você possa recuperar o uso das suas pernas (um personagem com Pernas Mutiladas não teria essa sorte). -5 pontos.

Megalomania

-2 pontos

Você acredita ser um super-homem, ou que foi o escolhido para uma grande tarefa, ou que seu destino é conquistar. Você deve escolher um objetivo muito grande - normalmente conquistar ou terminar uma tarefa fantástica. Você jamais permitirá que algo se interponha entre você e seu objetivo.

Avareza

-2 pontos*

Você fica preocupado demais em conservar sua riqueza. Você deverá procurar sempre o melhor negócio. Faça um teste de auto controle toda vez que tiver que gastar algum dinheiro. Se a despesa for grande, este teste terá um redutor de -5 ou mais (decisão do GM). Se falhar, você se recusará a gastar o dinheiro, mas se houver necessidade absoluta para isto, você deveria pechinchar e reclamar exaustivamente. Note que você pode ter Cobiça e Avareza!

Pesadelos

-1 pontos*

Você é atormentado todas as noites por pesadelos horríveis. Algumas vezes eles são tão aterrorizantes que afetam sua eficiência durante as horas em que você está acordado.

Sem Senso de Humor

-1 pontos

Você nunca entende uma piada e acha que todo mundo está levando tudo a sério o tempo todo. Do mesmo modo, você nunca fará piadas e levará tudo a sério o tempo todo.

Anosmia/Ageusia

-2 pontos

Esta aflição faz com que você não seja capaz de sentir o cheiro e o sabor de nada. Por isso, você não poderá detectar certos perigos que pessoas normais perceberiam rapidamente. No entanto, esta deficiência tem suas vantagens... você nunca será afetado por gambás, e sempre será capaz de comer qualquer coisa que lhe ponham na frente.

Desatencioso

-1 pontos

Você consegue entender as emoções dos outros, mas não as suas intenções. Isto faz de você desajeitado em situações envolvendo manipulação social. Você é o clássico "nerd" e sofre -1 para usar ou resistir a Testes de Influência.

Obsessão

-2 ou -5 pontos*

Sua vida inteira está voltada para um único objetivo. Isto difere-se da *Compulsão* porque não é um hábito diário, mas uma fixação super poderosa que motiva todas as suas ações. E também difere-se do *Fanatismo* porque não implica necessariamente numa crença.

Você deve transformar todas as suas ações em tentativas de atingir seu objetivo. O custo em pontos depende do tempo necessário para realizar seu objetivo. Um objetivo de curto-prazo (ex: assassinar alguém) custa -2 pontos, enquanto que um objetivo de longo-prazo (ex: se tornar Presidente Hunter) custa -5 pontos. Quando o objetivo for atingido, você deverá substituí-lo por um novo, ou recomprar a *Obsessão*.

No Limite

-3 pontos*

Você corre riscos absurdamente irracionais diante de um perigo mortal. Pilotar um veículo em chamas, encarar uma gangue de rua inteira somente com uma escova de dentes, etc. Você não poderá fugir do desafio. Muitas pessoas vão pensar que você é maluco se testemunharem este comportamento.

Maneta (Braço)

-4 pontos

Você só tem um braço, e assim não poderá usar armas de duas mãos, empunhar duas armas (ou uma arma e um escudo) ao mesmo tempo, ou realizar qualquer tarefa que necessite de dois braços. Você sofre redutor de -4 em tarefas que são possíveis de serem feitas com um braço mas que normalmente são feitas com dois (ex: a maioria dos testes de Escalada e Luta Livre). Você não sofre redutores em tarefas exijam o uso de somente uma mão. Em todos os casos, o GM tem a decisão final.

Caolho

-2 pontos

Você tem apenas um olho. Isto pode ter sido resultado de um acidente (que neste caso, você poderia usar um olho de vidro ou cobrir a vista defeituosa com um tapa-olho) ou tenha nascido com um único olho, como um ciclope.

Maneta (Mão)

-3 pontos

Você tem apenas uma mão. Para a maioria dos casos, use as regras sob *Maneta (Braço)* (acima). A diferença é que você pode aparar desarmado com um braço sem mão, e possivelmente prender algo nele (ex: um escudo).

Excesso de Confiança

-2 pontos*

Você acha que é mais poderoso, inteligente e/ou competente do que realmente é. Você pode ser orgulhoso e arrogante, ou apenas calmamente determinado, mas é preciso representar esta característica.

Paranoia

-1 pontos

Você perdeu o contato com a realidade, e acredita que todos estão conspirando alguma coisa contra sua pessoa. Você nunca confiará em ninguém exceto em seus velhos amigos... mas mesmo assim, ficará de olho neles, só por precaução.

Sadismo

-2 pontos*

Você de delícia com a crueldade... mental, física, ou ambas. Sempre que tiver a oportunidade de ceder ao desejo sabendo que não pode (ex: o prisioneiro deve ser libertado sem ferimentos), você não conseguirá se conter.

Desvio de Atenção

-2 pontos*

Você tem dificuldade em concentrar-se em uma única tarefa por mais de alguns minutos. Sempre que precisar manter a atenção em algo por um período longo de tempo, ou quando tiver alguma distração por perto você automaticamente falha na tarefa que estava fazendo.

Ciclo de Vida Curto

-4 pontos

Seu ciclo de vida é muito mais curto que o normal dos humanos. Esta desvantagem diminui pela metade seu tempo de vida (arredonde para baixo).

Cura Lenta

-2 pontos

Seu corpo se recupera de ferimentos muito lentamente. Recupera metade do valor normal.

Teimosia

-1 pontos

Você sempre quer fazer as coisas do seu modo e deverá ser uma pessoa difícil de se conviver. Represente! Seus amigos podem vir a ter de fazer um bocado de testes de Lábia para conseguir que você os acompanhe em planos perfeitamente razoáveis.

Doença Terminal

-5 pontos

Você está para morrer... em breve. Isto poderia ser devido a alguma doença grave, uma maldição muito poderosa, um artefato explosivo implantado na base do seu crânio ou qualquer coisa que resulte na sua morte.

Trapaceiro

-2 pontos*

Você sente prazer em ser mais esperto que pessoas perigosas. Isto não é uma simples brincadeira. Pregar peças em pessoas inocentes ou inofensivas não tem diversão nenhuma - tem que ser perigoso! Pode não haver nenhuma necessidade de fazer isto (de fato, provavelmente não há), mas você sente que precisa travar uma batalha de inteligência e destreza.

Veracidade

-2 pontos*

Você odeia dizer uma mentira ou o faz muito mal.

Azar

-3 pontos

Você é simplesmente azarado. Tudo dá errado para você - e normalmente na pior hora possível. O GM irá, arbitrariamente e maliciosamente, fazer alguma coisa sair errada para você uma vez em cada sessão de jogo. Você fracassará numa jogada de importância vital, ou o inimigo irá aparecer (contra todas as chances do mundo) na pior hora. Se o enredo da aventura necessitar que alguma coisa de ruim aconteça a alguém, você será o escolhido. O GM não pode matá-lo de imediato pela sua "má sorte", mas qualquer coisa menos que isso está ótimo.

Voto

-2 a -5 pontos

Você fez um juramento de que faria (ou não faria) uma determinada coisa. Qualquer que seja o juramento, você o levará a sério e se não agir assim, ele não será uma desvantagem. Esta desvantagem é especialmente adequada para cavaleiros, homens santos e fanáticos. O valor preciso de um Voto é decidido pelo GM, mas deveria estar diretamente relacionado ao transtorno que ele causa a você.

Ferimento Aberto

-3 pontos

Você tem um ferimento aberto que não irá curar-se completamente, por alguma razão (cirurgia mal feita, choque de retorno de uma mágica de cura, etc.). Você não perderá HP por isso, mas seu ferimento serve como um caminho para infecções e toxinas, e pode complicar novas lesões.

LEGIÃO DE INIMIGOS

-6 pontos

Um grupo, facção ou corporação caça você por motivos diversos, por exemplo. a máfia pode te caçar por ter matado o filho de um chefe de família. Mesma coisa de inimigos +3, só que no plural.

INSTINTO ASSASSINO

-3 pontos

Pessoas com esse instinto são frias e cautelosas, mas na hora do combate se transforma em um verdadeiro psicopata assassino, eles sempre matam suas vítimas e procuram nunca deixar pistas que os identifique como autor de crimes bárbaros, para manter sua aparência de bom cidadão. Você tem que matar algum animal ou pessoa a cada dois dias, caso contrário, você entrará num modo de abstinência por matar e terá um redutor de -2 em tudo, esse redutor dobra a cada dia que você passa sem matar.

DÍVIDA

-1 pontos

Você deve um favor a alguém que te ajudou em um momento de dificuldade, salvou sua vida de um animal ou de mercenários, essa pessoa poderá te cobrar esse favor a qualquer momento e poderá ser qualquer coisa.

MENTE DE CRIANÇA

-2 pontos

O personagem ainda tem inocência e um semblante de criança, e por isso é mais facilmente enganado por pessoas com más intenções. Testes de manipulação -5.

ESPIRITO DE LUTADOR

-2 pontos

Você tem gosto pela batalha e jamais desperdiça a chance de enfrentar alguém mais forte que você para provar que você é o melhor e o mais forte, mas tal convicção nem sempre te ajuda, pois isso já o levou a várias derrotas por ter desafiado diversos oponentes muito fortes por puro impulso.

INIMIGO

-1 a -3 pontos

- **Fraco:** seria um inimigo mais chato do que um desafio por assim dizer, ele sempre aparece para te atrapalhar e seus objetivos são estúpidos. Ex. a equipe roket em Pokémon.
- **Rival:** seria um inimigo mediano, um rival que busca os mesmos objetivos e não gosta de você por motivos diversos, ele fará de tudo para te atrapalhar inclusive lutar com você.
- **Poderoso:** seria um inimigo tipo chefe de game, alguém muito mal com objetivos perversos que foram frustrados por você e dê desse dia ele te caça e fará de tudo para te recrutar para o lado dele, pois ele reconhece suas habilidades ou se não puder fazê-lo ele o matará sem piedade.

DOENTE TERMINAL

-6 pontos

O personagem em quadro terminal, deve ter muito cuidado com sua saúde e não deve fazer muito esforço físico, já não existe esperança de cura para ele, só o seu cuidado dirá quanto tempo ele terá de vida.

Covardia

-2 pontos

Os covardes estão a solta por aí, essas pessoas podem até dar uma de valentões, mas se o oponente se mostra disposto a combatê-lo as pernas tremem. Sempre que se deparar com uma situação de perigo fugirá amenos que seja bem sucedido num teste de coragem.

Fantasia

-2 pontos

As pessoas com esse mal acreditam em algo fielmente mesmo que ela seja a única pessoa que acredita naquilo, geralmente verdades criadas pela própria pessoa, tipo "a terra é quadrada" esse é um caso clássico de fantasia -1. Já algo que afete muito seu convívio social custará mais pontos como: "eu sou o super-man" isso seria uma fantasia de -3, pois você acreditaria ser a prova de balas.

Procurado

-1 a -3 pontos

O personagem é caçado pelos seus atos maldosos para a sociedade. -1 seria em uma vila ou cidade, -2 seria por um país e -3 pelo mundo todo.

Gula

-1 pontos

Gula é um problema psicológico que o leva a comer mais do que pode suportar apenas por compulsão. Isso pode causar fadiga pós refeição, obesidade entre outros males.

LEMBRANÇA PERTURBADORA

-2 pontos

Lembranças de algo terrível que você fez ou que aconteceu com você te atormentam constantemente. Você não consegue esquecer-se delas e por isso pensa nisso o tempo todo. Pelo menos uma vez ao dia, todo dia deve falar ou pensar sobre essa lembrança.

VISÕES DA MORTE

-3 pontos

Você ficou perto da morte uma determinada vez, esse trauma não sai da sua cabeça e por isso sempre que entra em um combate tem uma visão de seu oponente te matando. -10 em iniciativa. DEVE, TEM e PODE descrever em pensamento ou fala, de como viu seu adversário te matando.

CEGUEIRA

-3 a -5 pontos

O personagem perdeu a visão em algum acidente ou nasceu sem a capacidade de ver, existem três níveis de cegueira, -3 pontos pela cegueira parcial, 60% de perda de visão é capaz de reconhecer pessoas a 1 metro de distância. -4 pontos 80% de perda de visão, pode ver apenas vultos e saber a localização de pessoas e objetos mas sem distinguir o que é cada vulto. -5 pontos 100% de perda de visão, não pode ver absolutamente nada. Toda jogada que for atacar deve falar em pensamento, ação ou fala, como viu o oponente, pelos ruídos (Não invente ruídos se não tiver som algum) se você tem um sonar de nen, EN, etc... (Você atacará o vento caso não faça isso, deve fazer uma descrição coerente e satisfatória, e sim, vão ter momentos impossíveis de detectar o oponente) Toda jogada que for defender/desviar deve falar em pensamento, ação ou fala, como viu o oponente se movendo para te atacar, segue o mesmo princípio do ataque, toda jogada de percepção você terá também que descreve como percebeu tal coisa, caso seja necessário a visão, segue o mesmo princípio dos outros movimentos. (Extra: Ganha moral com o mestre por ter coragem de colocar esta desvantagem)

Nanismo

-2 a -3 pontos

Personagens com essa desvantagem tem estigma social por serem baixos, -2 pontos o personagem é 30% mais baixo da altura natural para sua idade até o mínimo de 1,50m. -3 pontos nessa desvantagem elimina esse mínimo de 1,50m. Recebe redutor para saltar, correr, em -5 para cada os testes.

Mudez

-2 pontos

O personagem sofreu algum acidente ou nasceu sem a capacidade de falar, isso poder causar certo preconceito com ele e terá muita dificuldade em se comunicar.

Dupla Personalidade

-2 pontos

Você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Qualidades, Defeitos, Talentos e Habilidades. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada - porque seus poderes também mudam! A mudança, claro, não está sob o seu controle. Uma personalidade não lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema.

VANTAGENS

Uma "vantagem" é uma característica útil que lhe dá uma "margem" mental, física ou social sobre alguém que de algum modo possui as mesmas habilidades que você. Cada vantagem tem um custo em pontos de personagem. Isto é fixo para algumas; outras podem ser compradas em "níveis", a um custo para cada (por exemplo, Visão Aguçada custa 2 pontos/nível, assim se você quiser Visão Aguçada +6, você tem que pagar 12 pontos). Vantagens com custo "Variável" são mais complicadas; leia sua descrição para mais detalhes. Você pode iniciar **COM NO MÁXIMO 12 PONTOS**.

Visão 360°

3 pontos

Você tem um campo de visão de 360° e não sofre nenhuma penalidade para se defender de ataque vindo dos lados e de trás.

Sentidos Aguçados

2 pontos/nível

Seus sentidos são mais desenvolvidos que o normal. Cada Sentido Aguçado é uma vantagem separada que dá +2 por nível para todos os Testes de Sentidos que fizer - ou que o GM fizer por você - que usam este sentido.

- **Audição Aguçada** dá um bônus para escutar algo, ou reparar em algum som (por exemplo, alguém engatilhando uma arma no escuro). 2 pontos/nível.
- **Paladar e Olfato Aguçados** dá um bônus para reparar em um gosto ou cheiro (por exemplo: veneno em sua bebida). 2 pontos/nível.
- **Tato Aguçado** dá um bônus em detectar algo pelo toque (por exemplo, uma arma escondida quando revistar um suspeito). 2 pontos/nível.
- **Visão Aguçada** dá um bônus em localizar coisas visualmente, e qualquer coisa que faça uma procura visual (por exemplo, procurar armadilhas ou pegadas). 2 pontos/nível.

Com a permissão do GM, você também pode comprar as vantagens de Sentido Aguçado para sentidos especializados, como o de Varredura e o Vibratório.

Geralmente você não pode comprar Sentidos Aguçados durante o jogo - invés disso aumente sua Percepção. Entretanto, se você perder algum sentido, o GM pode permitir que você gaste pontos ganhos no jogo em outros sentidos para compensar. Por exemplo, se você ficar cego, poderia adquirir Audição Aguçada.

Ambidestria

2 pontos

Você pode lutar ou agir igualmente bem com ambas as mãos, e nunca sofrerá a penalidade por usar a mão inábil. Observe que isto não permite que você faça ações extras em combate - isto é Ataque Extra (NPC Sistema da Mesa). Se acontecer algum acidente com um de seus braços ou mãos, assuma que foi com a do lado esquerdo.

Empatia com Animais

2 pontos

Você é talentoso em entender o comportamento dos animais. Quando você conhecer um animal, o GM faz um teste contra sua INT e te dirá o que você "sente" sobre ele. Isto revela o estado emocional do animal - amigável, assustado, hostil, faminto, etc.

Pulo do Gato

3 pontos

Você subtrai automaticamente 5 metros de uma queda (trate isso como um sucesso automático num teste de Acrobacia - não há necessidade de rolar dados). Além disso, corta pela metade qualquer dano sofrido por quedas. Para poder se beneficiar disto, seus membros não podem estar amarrados e seu corpo tem de estar livre para girar quando você cair.

Contatos

1 a 3 pontos

Você tem um associado que lhe fornece informações úteis, ou que faz pequenos (escolha dois entre "rápidos", "não-letais" e "baratos") favores para você. O custo de pontos de um Contato é baseado no que ele usa para lhe ajudar, na frequência com que ele lhe fornece informações ou favores e em sua confiabilidade como pessoa.

Noção do Perigo

3 pontos

Você não pode contar com ela sempre, mas de vez em quando você tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada... Se você tem Noção do Perigo, o GM fará, em segredo, um teste contra sua Percepção sempre que a situação envolver uma emboscada, um desastre iminente ou algum outro perigo do gênero. Um sucesso neste teste significa que você deve receber um aviso suficiente para poder tomar uma atitude. O GM lhe dará um pequeno detalhe sobre a natureza do perigo.

Visão Nictófila

2 pontos

Você pode ver em absoluta escuridão usando algum recurso diferente da luz, radar ou sonar. Você não sofrerá nenhum redutor em testes por escuridão, não importa qual a origem. Entretanto, você não pode ver cores no escuro.

Destino

3 a 5 pontos

Seu destino está programado. Isto é considerado uma vantagem se você está destinado para grandes coisas - embora isto poderia não ser sempre claro, e poderia ser até inconveniente de vez em quando. Para um Destino desvantajoso.

Quando você escolhe esta vantagem, você pode especificar somente seu valor em pontos. O GM determinará secretamente a natureza do seu Destino, de acordo com o valor em pontos e o rumo da campanha. Você poderia descobrir algumas dicas sobre seu Destino através de adivinhações mágicas ou técnicas similares, mas é altamente inviável você saber de sua completa extensão até que ela aconteça. Observe também que um Destino pode mudar a medida que a campanha se desenvolve.

Esteja ciente de que esta vantagem dá ao GM licença absoluta para interferir na sua vida - o GM precisa fazer o Destino dar certo!

Memória Excepcional

2 ou 3 pontos

Sua memória é ótima. Qualquer um pode tentar um teste de INT para recordar-se, num sentido geral, de um evento ocorrido - quanto melhor a jogada, melhor a lembrança, mas os detalhes são vagos. Com este talento, você passa automaticamente nestes "testes de memória", e normalmente lembra de detalhes precisos. Esta característica vem em dois níveis:

- **Memória Excepcional:** Você se lembra automaticamente, de modo geral, de tudo que concentrar sua atenção, e pode recordar-se de detalhes específicos fazendo um teste de INT.

É possível "aprender" esta vantagem durante o jogo (bardos e escaldos costumam adquiri-la para recordar poemas e canções). 2 pontos.

- **Memória Fotográfica:** Como acima, mas você se recorda de detalhes específicos também. Toda vez que você, jogador, esquecer algum detalhe que seu personagem tenha visto ou ouvido, o GM ou os outros jogadores deverão lembrá-lo - honestamente! 3 pontos.

Esta característica afeta a memória, e não a compreensão, e não dá bônus em testes. Porém, há um bônus sempre que o GM pedir um teste de INT para aprender: +2 se você tiver Memória Excepcional ou +4 se tiver Memória Fotográfica.

Tempo de Vida Estendido

4 pontos

O ciclo de vida normal é definido com a maturidade aos 18 anos, com os efeitos de envelhecimento começando aos 50 anos e acelerando aos 70 e 90 anos. O de Tempo de Vida Estendido dobra todos estes valores.

Destemido

2 pontos

Você é difícil de assustar ou intimidar!

Boa Forma

2 ou 6 pontos

Você tem um sistema cardiovascular melhor do que o normal para sua RES. Esta vantagem vem em dois níveis:

- **Boa Forma:** Você recebe +2 em todos os testes de RES (para se manter consciente, evitar a morte, resistir à doença ou veneno, etc.). Isto não melhora seu atributo RES! Você também recupera STAMINA duas vezes mais rápido que a velocidade normal. 2 pontos.

- **Ótima Forma:** Como acima, mas o bônus nos testes de RES é de +4. Além disso, você perde STAMINA na metade da velocidade normal. 6 pontos.

Em ambos os casos, esta vantagem se aplica somente na perda de STAMINA por exaustão, calor, etc. Isto não tem nenhum efeito na STAMINA usada em técnicas.

Flexibilidade

2 ou 3 pontos

Seu corpo é extraordinariamente flexível. Esta vantagem vem em dois níveis:

- **Flexibilidade:** Você recebe +2 em testes de Escalada, testes de Fuga para se livrar de cordas, algemas e outros meios similares de restrição, em Arte Erótica, e em todas as tentativas de se libertar num combate de perto. Você pode ignorar até -3 em redutores por trabalhar com pouco espaço (incluindo testes de Mecânica e Explosivos). 2 pontos.

- **Ultra-Flexibilidade:** Como acima, mas ainda mais. Você não pode se esticar ou se espremer anormalmente, mas qualquer parte do seu corpo pode curvar-se de alguma forma. Você recebe +5 em testes de Escalada, Arte Erótica, Fuga em tentativas de se libertar, e pode ignorar até -5 em redutores por pouco espaço. 3 pontos.

Inventor

3 pontos

Você é um inventor natural, podendo modificar equipamentos existentes e - com tempo e dinheiro suficientes - inventar aparelhos inteiramente novos como descritos em Inventando.

Corpo de Gigante

5 pontos

Você é enorme e por isso tem um nível a mais de vitalidade. Seus pontos de vida são o dobro. O usuário tem que ficar com atura acima de 2.10

Genialidade

3 pontos

Você é incrivelmente talentoso, aprendendo coisas difíceis muito mais rápido que os demais. Recebe +5 em testes de aprendizado.

Introspecção

2 pontos

Pode perceber as intenções de uma pessoa com quem fale saber se ela é boa ou má ou seus objetivos.

Resistência a Venenos

3 pontos

Você possui poderosos anticorpos capazes de combater qualquer tipo de veneno não letal, é recebe um bônus de +10 para testes de RES contra venenos raros.

Ligação com a Máfia

3 pontos

O personagem tem certa influencia com alguma família mafiosa e poderá pedir alguns favores, mas cuidado, é bom não exagerar, pois eles podem pedir favores em troca caso abuse dos favores.

Olhos Escarlate

12 pontos

Kuruta, um clã que quando esta sobre o efeito de fortes emoções fica com os olhos totalmente vermelhos, olhos esses que são considerados um dos tesouros mais preciosos do mundo.

Infelizmente quando eles morrem, seus olhos continuam vermelhos possuindo alto valor no mercado negro. Quando ativado a personalidade do personagem muda é ele se transforma em um especialista. Pela raridade de seus olhos caso descoberto, o jogador pode receber automaticamente a desvantagem Legião de Inimigos.

POTENCIAL INFINITO

12 pontos

O personagem quebra as barreiras naturais de seu nen, podendo usar em até 100% todos os Hatsus com exceção de especialização.

Aura Gigantesca

6 ou 12 pontos

Dotado de um dom invejável por muitos você possui muito mais Aura que as pessoas comuns. Por 6 pontos possui o dobro da aura natural. E por 12 pontos possui 10 vezes mais aura que o normal.

Poder Oculto

4 pontos

Você possui um poder oculto, na maioria das vezes não tem noção disso, em situações tensas você ganha +10 pts extras em um teste, durante esse único turno apenas. Utilizável 1 vez por sessão de jogo.

Aliado

1 pontos / cada

O personagem possui um velho amigo que pode lhe oferecer ajuda, informações e abrigo caso esteja próximo de sua residência.

Aparência Perigosa

2 pontos

Você possui uma aparência ameaçadora que lhe concede uma iniciativa melhorada em lutas de +5 em iniciativa e testes de Intimidação.

Área de Batalha

2 pontos

O jogador deve informar o mestre o determinado tipo de terreno e condição climática, sempre que o mestre estiver nesse terreno recebe bônus nos testes dependendo do tipo escolhido. Exemplo Ártico igual a +5 de RES contra o frio.

CRIAÇÃO DE TÉCNICAS E HABILIDADES

No mundo de Hunter x Hunter só aqueles que possuem uma técnica própria e especial são considerados adversários poderosos e mestres, pois suas técnicas pessoais são a única maneira de surpreender e derrotar um adversário experiente que conheça os segredos no NEN.

1 Passo - Relatar ao mestre em que condições se consegue aprender essa técnica e que tipo de treinamento é necessário para obtê-la.

2 Passo - Nomear essa técnica (usar um nome que se adeque ao tipo de técnica)

3 Passo - Especificar para o narrador que tipos de HATSU são combinados e se combina com mais algum tipo de habilidade, quantidade de NEN usado nessa técnica.

4 Passo - Descrever o efeito causado por essa habilidade para o mestre.

Habilidades e Técnicas possuem vários níveis, podendo ser aumentadas ao gasto de Training Points.

Técnicas e Estilos

Alguns hunters usam diferentes estilos e técnicas, mas que de certa forma atingem o mesmo objetivo, tais como os hunters musicais e gourmet. Eles empregam suas técnicas em suas artes, seja para aprimorar suas habilidades ou para conseguir os recursos que essas utilizam, como um hunter gourmet que precisa caçar animais perigosos e entrar em lugares mortais para encontrar algum tipo de ingrediente e também o hunter musical que usa seu poder para ajudar a encontrar diversas "notas musicais" raras. Esses dois hunters em especial podem (ou algumas vezes somente) usar seu nen diretamente em sua habilidade, como emprego de músicas para usar o nen e preparar comidas com nen.

TABELA DE TÉCNICAS - Técnicas são ações especiais do jogador, que podem variar desde golpes de artes marciais, estilos de combates a técnicas de hipnose. Seus custos serão STAMINA.

Instantânea - Técnicas instantâneas mais com efeitos mais poderosos.. Como golpes de Karate entre outras técnicas de artes marciais...

Nível 1 - Custo: 05	Bônus: 10	Duração: Instantâneo
Nível 2 - Custo: 10	Bônus: 20	Duração: Instantâneo
Nível 3 - Custo: 15	Bônus: 30	Duração: Instantâneo
Nível 4 - Custo: 20	Bônus: 40	Duração: Instantâneo
Nível 5 - Custo: 25	Bônus: 50	Duração: Instantâneo

...

Sustentável - Técnicas sustentáveis que vão aumentar um ou mais atributos por um período de tempo curto. Caso conceda bônus em mais de um atributo o bônus se divide (arredondado para baixo) normalmente.

Nível 1 - Custo: 05	Bônus: 5	Duração: 2 turnos
Nível 2 - Custo: 10	Bônus: 10	Duração: 2 turnos
Nível 3 - Custo: 15	Bônus: 15	Duração: 3 turnos
Nível 4 - Custo: 20	Bônus: 20	Duração: 4 turnos
Nível 5 - Custo: 25	Bônus: 25	Duração: 5 turnos

...

Passiva - Técnicas passivas estão sempre ativas no início das batalhas uma vez que sua persona as tenha aprendido. Você não pode 'ligar e desligar' uma técnica passiva. (...Não que eu veja o porquê de alguém querer fazer isso...) Caso conceda bônus em mais de um Atributo ou Status o bônus se divide (arredondado para baixo) normalmente.

Nível 1 - Custo: 0	Bônus: 2	Duração: Permanente
Nível 2 - Custo: 0	Bônus: 4	Duração: Permanente
Nível 3 - Custo: 0	Bônus: 6	Duração: Permanente
Nível 4 - Custo: 0	Bônus: 8	Duração: Permanente
Nível 5 - Custo: 0	Bônus: 10	Duração: Permanente

...

TABELA DE HABILIDADES - São habilidades ligadas a aura nen, tendo seu efeito limitado pelo tipo de aura que o usuário possui e a forma que o mesmo treinou seus HATSUS.

Instantânea - Habilidades instantâneas mais com efeitos mais poderosos. Adequado para habilidades de REFORÇO. ex.: Big Bang Impact, Ripper Cyclotron e Little Flower.

Nível 1 - Custo: 30	Bônus: 60	Duração: Instantâneo
Nível 2 - Custo: 40	Bônus: 70	Duração: Instantâneo
Nível 3 - Custo: 50	Bônus: 80	Duração: Instantâneo
Nível 4 - Custo: 60	Bônus: 90	Duração: Instantâneo
Nível 5 - Custo: 70	Bônus: 100	Duração: Instantâneo
Nível 6 - Custo: 80	Bônus: 120	Duração: Instantâneo
Nível 7 - Custo: 90	Bônus: 140	Duração: Instantâneo
Nível 8 - Custo: 100	Bônus: 160	Duração: Instantâneo
Nível 9 - Custo: 110	Bônus: 180	Duração: Instantâneo
Nível 10 - Custo: 120	Bônus: 200	Duração: Instantâneo

...

Sustentável - Habilidades com curta duração e com poder médio. Adequado para habilidades ALTERAÇÃO ou EMISSÃO ex.: Godspeed, Dragon Head, Rising Sun.

Nível 1 - Custo: 30	Bônus: 60	Duração: 2 turnos
Nível 2 - Custo: 40	Bônus: 70	Duração: 2 turnos
Nível 3 - Custo: 50	Bônus: 80	Duração: 3 turnos
Nível 4 - Custo: 60	Bônus: 90	Duração: 4 turnos
Nível 5 - Custo: 70	Bônus: 100	Duração: 5 turnos
Nível 6 - Custo: 80	Bônus: 110	Duração: 6 turnos
Nível 7 - Custo: 90	Bônus: 120	Duração: 7 turnos
Nível 8 - Custo: 100	Bônus: 130	Duração: 8 turnos
Nível 9 - Custo: 110	Bônus: 140	Duração: 9 turnos
Nível 10 - Custo: 120	Bônus: 150	Duração: 10 turnos

Alternativas - Habilidades de longa duração e baixo custo mais com poder fraco. Adequado para habilidades de MANIPULAÇÃO ou MATERIALIZAÇÃO. ex.: Hide and Seek, Black Voice.

Nível 1 - Custo: 10	Bônus: 10	Duração: 12 Horas
Nível 2 - Custo: 20	Bônus: 20	Duração: 24 Horas
Nível 3 - Custo: 30	Bônus: 30	Duração: 72 Dias
Nível 4 - Custo: 40	Bônus: 40	Duração: 1 Semana
Nível 5 - Custo: 50	Bônus: 50	Duração: 1 mês
Nível 6 - Custo: 60	Bônus: 60	Duração: Até ser Desativado
Nível 7 - Custo: 70	Bônus: 70	Duração: Até ser Desativado
Nível 8 - Custo: 80	Bônus: 80	Duração: Até ser Desativado
Nível 9 - Custo: 90	Bônus: 90	Duração: Até ser Desativado
Nível 10 - Custo: 100	Bônus: 100	Duração: Até ser Desativado

Regras e ideias optativas:

- O hunter musical precisa usar notas para ativar seu nen, isso concede automaticamente ao hunter o benefício de condição suave a grave, isso dependendo da raridade/poder da nota (Algumas notas são compostas por seres míticos no mundo de hunter), elevando e muito o poder de suas técnicas ou gerando efeitos personalizados.

- O hunter gourmet pode empregar o nen em seus pratos, ou como condição para o uso de certas técnicas ou para causar um efeito novo, podendo afetar aqueles que comem esse prato.

Fusão de Hatus

Algumas vezes os hunters procuram por alguma técnica que faça algum tipo de tarefa ou que se destaque das demais, e para isso muitos utilizam 2 ou mais tipos de hatsu em conjunto para realizar uma técnica nova, essa é uma forma poderosa de ignorar algumas descrições ou restrições de algumas técnicas comuns ou básicas referente aquele único hatsu. Aqui segue alguns exemplos e requisitos mínimos para que se possa ser possível fazê-la.

Criar/Fortalecer/Aumentar Aura/partes do corpo: (Reforço 30% e/ou Materialização 30%), reforço no caso seres, materialização no caso de objetos até atingir nível suficiente em materialização para que se possa criar seres, quanto maior o nível maior o poder de efeito, pode-se unir esses dois para aprimorar as criações de materialização, ex: reforço 30% + materialização 30% = criar uma espada com muita aura concentrada fazendo assim, uma espada com maior e com muito mais poder. A mesma combinação pode ser usada para criar um membro extra no próprio corpo.

Ataques "Teleguiados": mínimo (manipulação 30%).

Ataques a distancia ou com alcance maior: mínimo (emissão 30%).

Teleporte (Emissão 40%): o Hunter se teletransporta até seu campo de visão, além de fornecer bônus para esquiva e os efeitos colaterais de pegar seu oponente pelas costas....

Clones (Materialização 60% ou Emissão 50% e Controle 30% ou 40%): o Hunter se divide em 1 ou mais clones, assim ganhando plenamente vantagem em combate, divide-se a aura permanente entres os clones e os atributos físicos são equivalentes ao rank da Habilidade. A aura permanente só retorna ao original se o clone for morto ou retornar ao original. Se usado controle 40% os clones efetuam ou sempre o mesmo movimento ou ações simples e não podem dividir ações.

Habilidades Próprias

Como foi visto em Fusão de Hatsus, o jogador pode desenvolver suas próprias Habilidades usando fusão de vários hatsus distintos, é também desenvolver técnicas puras de seu próprio hatsu, tudo é determinado levando em consideração: tempo, custo, aprendizado, sistema. É preciso verificar com o narrador como será o poder e toda sua descrição, as etapas são:

1. Verificar os requisitos mínimos para utilizar a técnica.
2. Definir o sistema para ela.
3. Normalmente leva-se o tempo de no mínimo 1 mês para desenvolver a técnica, podendo ser elevado o tempo caso envolva ou seja algo com um hatsu muito oposto ao seu (40%).
4. Os pontos necessários para o desenvolvimento da técnica é dada por: custo normal de pontos de batalha pela soma dos níveis dos Hatsus usados nas habilidades.
5. O Categoria da Habilidade é igual ao Hatsu principal usado ou o maior entre os dois.
6. Verificar a necessidade de condições e juramentos, assim reajustando o custo e tempo.

Seguindo os passos acima, temos como exemplos abaixo:

Uso de Condições e Juramentos

Como visto anteriormente, alguma proeza de nen pode ser feita se usada uma condição para usá-la, diz que quanto mais extrema é a situação de uma pessoa mais a aura dela reage, assim, usando essa teoria é possível aplicar condições para uma técnica. Aqui segue alguns exemplos de condições e juramentos, assim, como bônus:

- **Gasto de aura adicional:** Para pagar por desvios de regras, quanto maior o desvio maior o gasto, ex: usar 40% de transformação no corpo inteiro, 20 ou mais pts de aura gasto para "pagar" a falta.
- **Usar sua saúde:** perder três níveis de vitalidade para poder usar reforço em outra pessoa para curá-la, usando seu reforço nela.
- **Contar detalhes secretos:** como boomer, que contava quem era e como sua habilidade funcionava para poder usá-la.
- **Juramento de restrição:** usar a habilidade em apenas um grupo bem específico e caso use-a contra alguém fora desse grupo, pagar com a vida: todos os sucessos para dano e ataque. Nota: o narrador deve aceitar o que pode ou não ser considerado como condição ou juramento e fornecer um bônus justo adequado à severidade da condição, mas sempre lembre da observação da materialização : nada invencível ou indestrutível pode ser criado.

Condição x Nen

Uma condição pode ser usada também para elevar o nível de aura de uma pessoa (Elevar os hatsus), isso é arriscado e exigem certos sacrifícios, dependendo da severidade, alguns exemplos são:

- **Ficar sem poder usar nen temporariamente:** 10% a 30%, duração sem usar nen: 2 dia - 1 mês.
- **A custa de 1 sacrifício físico por causa psicológica:** 10% a 50%, no fim da cena adquire danos graves inclusive podendo elevar a quantidade de dano que já foi adquirida causando a morte, usado principalmente quando alguém arrisca a fama ou status e não procura perder, forçando o corpo e alma nisso.
- **Vontade Pura:** O narrador pode permitir em casos raros, a quantidade de pts adquiridos pela força de vontade, depende do julgamento do narrador e da vontade/motivação do hunter.
- **Em troca da vida ou mesmo usar nen para sempre:** conseguindo o dobro dos pontos de aura até o fim da cena.

Obs: Para utilizar esse forma de condição é necessária ainda o gasto de uma quantidade de pts de força de vontade, temporária ou até mesmo permanentes, dependendo do narrador, normalmente quando se arrisca a vida e ou algum talento o custo é permanente.

Morte x Nen

O nen fica mais forte após a morte do hunter, dependendo do problema psicológico do hunter : como vingança, ódio, etc... Após o hunter morrer esses sentimentos se transformam em energia negativa impregnando o nen, assim o tornando perigoso após a morte. O narrador define o quanto e como esse nen fica poderoso.

AURA NEN



NEN

Nen (Mente Força) é uma das características que definem o mangá Hunter x Hunter por Yoshihiro Togashi. É uma técnica que permite que um ser vivo para manipular e usar a sua própria energia de vida (conhecido como aura). A palavra "Nen" pode também ser usado na conversação para se referir a aura.

PROPRIEDADES DO NEN

Nen ensina a controlar seu próprio fluxo de aura e utilizar a energia. Aura é a energia vital produzida por todos os corpos vivos vitais para a sobrevivência. Aura de todas as partes do corpo tem uma tendência para fluir em conjunto, produzindo uma massa de energia. Isto acontece sem a consciência do indivíduo, normalmente resultando em um vazamento lento de aura escapar continuamente o corpo. Se fosse para perder toda a sua aura, que seria equivalente a usar toda a energia mantendo-os vivos, o que seria fatal. Os poros ou pontos do corpo a partir do qual aura flui para fora são chamados de " Aura Nodes (Shōkō)." Controlar esses nós é o primeiro passo para ser um usuário de Nen.

APRENDIZADO DO NEN

Aprender a usar Nen é o último passo para se tornar um caçador profissional, porque a maioria dos trabalhos contratados requerem o uso de como o requisito mínimo. A técnica tem a capacidade de aumentar a força de ataques físicos ou objetos dependendo da quantidade de aura empregada e do tipo aura de um indivíduo, bem como permite capacidades para-psicológico de existir na realidade. Porque um pode criar praticamente qualquer tipo de poder psíquico através de apenas usando sua mente, Nen também é um poder desconhecido perigoso para o público em geral.

GRADUALMENTE e BATISMO

Um aluno aprender Nen treina para manualmente abrir e fechar seus nós de aura para que possam controlar o fluxo de sua aura. Um normalmente aprende esse processo lento e gradual através da meditação. O segundo método (coloquialmente chamado de iniciação ou batismo) é por ter um recebendo um fluxo de aura de um usuário experiente que força esses nós para abrir; apesar de o quão rápido ele funciona, o método geralmente é desaprovada devido ao seu perigo para o aluno se o usuário é inexperiente ou tem intenção maliciosa. Iniciação através de atacar um outro fisicamente com o uso de uma aura reforçada tipicamente provoca a morte ou invalidez permanente.

INDUÇÃO

Há, no entanto, uma maneira de iniciar que é menos prejudicial ao corpo do aluno - dependendo sacudindo suavemente os nós de uma aberta obriga o novo usuário para aprender a controlar seu fluxo de aura, mais risco de sofrer exaustão severa ou morte. Uma vez que se abriu seus nós de aura, ele será capaz de ver a sua própria aura como uma mortalha em torno do corpo devido a seus nódulos em seus olhos sejam abertos. Aura parece ser semelhante ao vapor de uma chaleira.

É possível sentir a presença de aura, mesmo sem ter consciência de sua existência. Ele foi descrito como sentindo-se como um fluido quente, viscoso em repouso. Tem sido dito que poderosos, auras refinados produzir uma sensação que se sente semelhante a agulhas picando na pele. Uma vez que cada ser vivo emite aura inconscientemente, aprendendo a sentir aura é uma habilidade útil para aqueles rastreamento coisas vivas ou caçar coisas não-vivos infundidos com aura. Um usuário experiente de Nen pode julgar a localização ea força relativa de seus adversários através da leitura da saída de sua aura.

TIPOS DE NEN

As Habilidades devem ser feitas a parti das descrições abaixo , se a pessoa não tiver a habilidade de produzir esse poder , e como se ela não soubesse . Existem seis tipos de aura: todos os indivíduos nascem com algum desses 6 tipos de aura. Após aprender qual tipo de aura pertence, o indivíduo pode criar uma habilidade única, e a que mais se enquadre em sua personalidade.

O jeito mais conhecido de se ter certeza do tipo de aura do indivíduo, é através de uma técnica chamada observar em água. Com um copo de água, e algo que boie sobre a água (uma folha de árvore, por exemplo), o aprendiz de nen deve colocar suas mãos em volta do copo de água, e utilizar Ren.

Diferentes efeitos podem acontecer nesse sistema, conforme o tipo de aura do indivíduo que está utilizando o Ren:

- Se o volume da água aumentar, o usuário é do tipo Intensificação.
- Se o gosto da água mudar, o usuário é do tipo Transformação.
- Se algum tipo de impureza aparecer dentro da água, o usuário é do tipo Materialização.
- Se a cor da água mudar, o usuário é do tipo Emissão.
- Se a folha se mover, o usuário é do tipo Manipulação.
- Se quaisquer outros efeitos acontecerem na água, o usuário é do tipo Especialização.

Nen e Personalidade

Hisoka diz ser possível prever o tipo de nen de um indivíduo analisando sua personalidade. Isso de fato faz sentido, visto que boa parte dos personagens de Hunter x Hunter se adequam a personalidade ao tipo de nen que possuem.

Intensificadores são simples e determinados. Sua grande maioria não gosta de mentir, são sinceros e diretos naquilo que pensam. Suas ações e pensamentos muitas vezes são dominados pelas suas emoções. Por isso, muitos deles são egoístas. São também muito focados em seus objetivos.

Transformadores são grandes mentirosos. Muitos deles são imprevisíveis, e por essas características boas parte deles é trapaceiros e de atitudes estranhas.

Materializadores são sensíveis e nervosos. Muitas vezes estão na defensiva, e por isso são cuidadosos até demais. Por isso são bastante espertos e raramente são enganados. Analisar uma situação com calma e cautela é um de seus fortes.

Emissores são impacientes e não prestam atenção em detalhes. Por isso, normalmente são irritados e de "pavio curto". São também bastante impulsivos. Apesar de tudo, dependendo da situação, sabem quando acalmar-se e esquecer sobre o problema.

Manipuladores são pessoas lógicas que avançam no seu próprio ritmo. Para eles argumentos são tudo. Tendem a querer manter as pessoas que ama em segurança. Mas quando se trata de seus próprios objetivos, eles tendem a não escutar o que os outros têm a dizer sobre.

Especialistas são carismáticos e independentes. Eles vão dizer algo importante sobre ele, mas tentará manter certa distância sobre você. Mas pelo seu carisma e inteligência, muitas das vezes estão rodeadas de pessoas, cativadas pela sua personalidade.

HATSU

Hatsu, também chamado em algumas traduções como "Tipo de Nen" ou "Emissão de Nen" como os nomes dizem é a forma particular com que cada usuário de Nen controla sua Aura em seu estágio mais avançado. Existem 6 categorias e cada pessoa se encaixa em uma dessas categorias:

Emissão/Houshutsu: Grupo especializado em expelir o nen de seu corpo em forma de ataque.

Reforço/Intensificação/Kyouka: Grupo especializado em concentrar o nen em seu corpo para adquirir mais força de ataque e defesa.

Transformação/Enka/Henka: Grupo especializado em transformar a aura moldando-a e dando e elas propriedades físicas diferentes.

Manipulação/Controle/Sousa: Grupo especializado em manipular seres ou objetos com seu nen.

Materialização/Gugenka: Grupo especializado em materializar objetos ou seres com seu nen.

Especialização/Tokushitsu: Grupo especial, onde as técnicas dos usuários não se encaixam em nenhum dos outros grupos, elas são especiais e podem ter aspectos dos outros grupos. Normalmente essas habilidades são passadas hereditariamente se tornando uma característica que diferencia famílias, grupos e clãs.

A TABELA DE PORCENTAGEM DE HATSUS

HATSU	Intensificação	Transformação	Materialização	Emissão	Manipulação	Especialização
INTENSIFICAÇÃO	100%	80%	80%	40%	60%	0%
TRANSFORMAÇÃO	80%	100%	60%	40%	80%	0%
MATERIALIZAÇÃO	80%	60%	100%	80%	40%	0%
EMISSÃO	60%	40%	80%	100%	60%	0%
MANIPULAÇÃO	60%	80%	40%	60%	100%	0%
ESPECIALIZAÇÃO	40%	60%	60%	80%	80%	100%

Como saber Qual sera seu Tipo de Nen

Os Jogadores vão jogar 1D12 para saber qual sera seu nem sendo assim cada numero representa 1 tipo de nen.

2 e 4 - Intensificação

3 e 5 - Transformação

6 e 11 - Materialização

8 e 10 - Emissão

9 e 7 - Manipulação

12 - Especialização

1 - A escolha do jogador

TÉCNICAS DE NEN

A fim de compreender plenamente Nen, é preciso primeiro aprender as quatro grandes princípios do nen. Todo o resto, incluindo um praticante de habilidades individuais de Nen, baseia-se nas manipulações básicas de um fluxo de aura. Os quatro grandes princípios, a fim de estudo, são: Ten , Zetsu , Ren , e Hatsu

纏 TEN



Ten (Envolver) é o processo de manter os nós aberto, mas também controlar a aura para não fluir para fora do corpo, mais sim mantela em volta de si como uma segunda pele. Uma vez mantida, cria-se uma proteção ao redor do usuário que se sente semelhante a uma segunda fluxo de água. Ter um manto de aura cercam o corpo é a defesa mais básica contra os ataques usuários de Nen. TEN mantém o vigor da juventude e reduz seu envelhecimento; uma vez que a energia que impulsiona o corpo já não vaza mais, pode-se manter o corpo jovem por muito mais tempo e impedir o processo de envelhecimento. Através da meditação frequente, pode-se melhorar a qualidade do seu Ten.

Habilidade : TEN

Dano/Efeito : Diminui qualquer dano físico em 10, e diminui danos causados por NEN em 5 pontos.

Custo: 20 de AURA, e 5 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : Permite a ficar quase imune a golpes normais podendo tomar dano por ataques de NEN sem morrer por causa do empaceto.

20% Diminui qualquer dano físico em 20, e diminui danos causados por NEN em 10 pontos.

30 % Diminui qualquer dano físico em 30, e diminui danos causados por NEN em 15 pontos.

40 % Diminui qualquer dano físico em 40, e diminui danos causados por NEN em 20 pontos.

50 % Diminui qualquer dano físico em 50, e diminui danos causados por NEN em 25 pontos.

60 % Diminui qualquer dano físico em 60, e diminui danos causados por NEN em 30 pontos.

70 % Diminui qualquer dano físico em 70, e diminui danos causados por NEN em 35 pontos.

80 % Diminui qualquer dano físico em 80, e diminui danos causados por NEN em 40 pontos.

90 % Diminui qualquer dano físico em 90, e diminui danos causados por NEN em 45 pontos.

100 % Diminui qualquer dano físico em 100, e diminui danos causados por NEN em 50 pontos.

絶 ZETSU



Enquanto Ten permite que um usuário manter a aura em vazamento ao longe de seu corpo, Zetsu (Repressão) interrompe o fluxo de aura de seu corpo completamente. Ao fechar todos os seus nós de aura, o usuário é capaz de parar quase toda a saída de sua aura. Uma vez que o utilizador já não se encontra rodeado pela sua própria aura, eles são mais sensíveis á aura de outros. Isso impede que outros usuários de Nen o perceba-o. Zetsu também pode ser usado para aliviar a fadiga, uma vez que obriga camada externa do corpo de aura de ser totalmente contida dentro. No entanto, Zetsu envolve desligar uma aura, que pode ser perigoso devido a ele deixar o corpo indefeso contra qualquer ataque com aura. Mesmo um ataque fraco reforçada com Nen poderia fazer grandes danos.

Habilidade : Zetsu

Dano/Efeito : Permite desligar a aura e recuperar +2 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +5 em testes de Furtividade.

Custo: 20 de Aura para desligar e 20 para religar.

Descrição da Habilidade : Permite esconder seu nen de qualquer usuário.

20 % Permite desligar a aura e recuperar +5 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +10 em testes de Furtividade.

30 % Permite desligar a aura e recuperar +8 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +15 em testes de Furtividade.

40 % Permite desligar a aura e recuperar +10 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +20 em testes de Furtividade.

50 % Permite desligar a aura e recuperar +12 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +25 em testes de Furtividade.

60 % Permite desligar a aura e recuperar +15 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +30 em testes de Furtividade.

70 % Permite desligar a aura e recuperar +18 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +35 em testes de Furtividade.

80 % Permite desligar a aura e recuperar +20 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +40 em testes de Furtividade.

90 % Permite desligar a aura e recuperar +22 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +45 em testes de Furtividade.

100 % Permite desligar a aura e recuperar +25 de STAMINA a cada 5 Rodadas que manter desligado. +50 em testes de Furtividade.

練 REN



Ren (Melhorar) é uma aplicação direta do Ten . Uma vez que um usuário é capaz de impedir a aura de vazar para fora do corpo, também é possível para ele produzir mais aura em torno de si, sem ter que se preocupar em perder-la. Ren centra-se na saída de uma grande quantidade de aura e mantê-lo em o corpo, expandindo o tamanho e intensidade do mesmo. Se Ten é considerado puramente defensiva, então Ren tipicamente o que é utilizado para a ofensivas. Isso aumenta a resistência e durabilidade física do usuário e fornece um grande conjunto de aura por quaisquer técnicas avançadas ou habilidades individuais que decidam utilizar.

Habilidade : Ren

Dano/Efeito : Aumenta o dano físico em 10, e aumenta o dano por NEN em 5 pontos.

Custo: 20 de AURA, e 5 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : Permite aumentar o poder ofensivo do usuário.

20% Aumenta o dano físico em 20, e aumenta o dano por NEN em 10 pontos.

30 % Aumenta o dano físico em 30, e aumenta o dano por NEN em 15 pontos.

40 % Aumenta o dano físico em 40, e aumenta o dano por NEN em 20 pontos.

50 % Aumenta o dano físico em 50, e aumenta o dano por NEN em 25 pontos.

60 % Aumenta o dano físico em 60, e aumenta o dano por NEN em 30 pontos.

70 % Aumenta o dano físico em 70, e aumenta o dano por NEN em 35 pontos.

80 % Aumenta o dano físico em 80, e aumenta o dano por NEN em 40 pontos.

90 % Aumenta o dano físico em 90, e aumenta o dano por NEN em 45 pontos.

100 % Aumenta o dano físico em 100, e aumenta o dano por NEN em 50 pontos.

發 HATSU



Hatsu (lançamento) é a liberação ou a transmissão de sua aura para que ele possa ser projetado para realizar uma determinada função. Em essência, é um Hatsu de expressão pessoal de Nen, que cria uma habilidade paranormal especial e único (coloquialmente chamado de Habilidade Nen). Um bom Hatsu deve refletir o próprio caráter de uma pessoa; nunca se pode realmente dominar Nen se apenas copiar as habilidades de outras pessoas.

Habilidade : HATSU

Dano/Efeito : Liberação do hatsu, e permite fazer uma técnica de nen.

Custo : 0 de nen para ativar.

Descrição da Habilidade : Técnica que permite usar os poderes do hatsu.

20 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

30 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

40 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

50 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

60 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

70 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

80 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

90 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

100 % Liberação do hatsu, e permite fazer +1 técnica de nen.

凝 GYO



Gyo (Focalizar) é uma aplicação avançada de Ren e Zetsu pelo qual um usuário de Nen concentra um maior parte de sua aura em uma parte específica do corpo. Gyo quando usado nos olhos permite ver a aura de outros usuários de nen ou mesmo objetos escondidos com In, Usando REN para aumentar o fluxo de aura nos olhos. A desvantagem de usar Gyo é que o resto do corpo fica mais vulnerável. Usuários experientes conseguem manter REN e GYO com a mesma intensidade mesmo usando os dois ao mesmo tempo.

Habilidade : Gyo

Requisito: Ren 30%

Dano/Efeito : Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in ou zetsu, dando bonûs de +5 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

Custo: 20 para ativar, e 5 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : permite ver se o usuário ver se o alvo esta usando nen mesmo se ele tiver usando In.

20 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +5 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

30 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +10 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

40 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +10 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

50 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +15 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

60 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +15 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

70 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +20 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

80 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +20 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

90 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +25 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.

100 % Permite ver o nen de outra pessoa mesmo escondido com in, dando bonûs de +30 no teste de PERCEPÇÃO ou Ataque e Defesa na área específica do corpo.



En (Círculo) é uma aplicação avançada de Ren e Ten . Em Ren , aura geralmente envolve apenas uma pequena quantidade de espaço em torno do corpo do utilizador. En é quando se estende a seu Ren , de modo que a sua aura estende-se ainda mais do que o normal, então utiliza-se ten ao mesmo tempo para dar forma á aura, geralmente uma esfera . Alguém usando En pode sentir a forma e o movimento de qualquer coisa entrar em seu círculo. A desvantagem para isso é que ele é extremamente cansativo e desgastante para o usuário Nen implantar constantemente tanta aura. Aqueles que dominam En são tipicamente capaz de estender seu En a um círculo com um raio de 100m. Há exceções - Zeno Zoldyck , um dos assassinos mais poderosos vivos, é capaz de estender seu En, até um raio de 300 metro. Além disso, o Chimera Ant Neferpitou, tem seu nen de formato irregular e pode estende-lo até 2 quilômetros de distância .

Habilidade : EN

Requisito: Ten e Ren 40%

Dano/Efeito : aumenta a Esquiva em +5, funciona em uma areá inicial de 1 metros

Custo : 40 de AURA, e 15 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : permite aumentar ter total onisciência em sua areá de alcance sabendo de onde vem ou onde esta tudo.

20 % aumenta a Esquiva em +5, funciona em uma areá inicial de 3 metros.

30 % aumenta a Esquiva em +10, funciona em uma areá inicial de 5 metros.

40 % aumenta a Esquiva em +10, funciona em uma areá inicial de 10 metros.

50 % aumenta a Esquiva em +15, funciona em uma areá inicial de 30 metros.

60 % aumenta a Esquiva em +15 , funciona em uma areá inicial de 50 metros.

70 % aumenta a Esquiva em +20 , funciona em uma areá inicial de 80 metros.

80 % aumenta a Esquiva em +20 , funciona em uma areá inicial de 150 metros.

90 % aumenta a Esquiva em +25 , funciona em uma areá inicial de 200 metros.

100 % aumenta a Esquiva em +30 , funciona em uma areá inicial de 300 metros.

隱 IN



IN (Ocultar) é uma forma avançada de Zetsu usado para quase completamente esconder a presença da aura de um usuário de Nen. Usando IN o usuário de nen pode esconder quase por completamente um objeto ou arma feita com o seu próprio nen, esse objeto ou arma só pode ser visto com o uso de GYO.

Habilidade : In

Requisito: Zetsu 50%

Dano/Efeito : permite ocultar Objetos materializados com 10 como Classe de Dificuldade. +5 em testes de Furtividade.

Custo: 40 de AURA e 10 de vigor por turno que manter.

Descrição da Habilidade : permite esconder a AURA fazendo ela não ser detectada por outros usuários.

20 % permite ocultar Objetos materializados com 10 como Classe de Dificuldade. +5 em testes de Furtividade.

30 % permite ocultar Objetos materializados com 20 como Classe de Dificuldade. +10 em testes de Furtividade.

40 % permite ocultar Objetos materializados com 20 como Classe de Dificuldade. +10 em testes de Furtividade.

50 % permite ocultar Objetos materializados com 25 como Classe de Dificuldade. +15 em testes de Furtividade.

60 % permite ocultar Objetos materializados com 30 como Classe de Dificuldade. +15 em testes de Furtividade.

70 % permite ocultar Objetos materializados com 35 como Classe de Dificuldade. +20 em testes de Furtividade.

80 % permite ocultar Objetos materializados com 40 como Classe de Dificuldade. +20 em testes de Furtividade.

90 % permite ocultar Objetos materializados com 45 como Classe de Dificuldade. +25 em testes de Furtividade.

100 % permite ocultar Objetos materializados com 50 como Classe de Dificuldade. +30 em testes de Furtividade.

堅 KEN



Ken (Fortificar) é a versão avançada do básico Ren técnica. Ken é uma técnica defensiva onde um usuário de Nen mantém um estado de Ren em todo o seu corpo, permitindo-lhes para se defender contra ataques de qualquer direção sem a necessidade de usar Gyo. Ken é tão útil como uma posição defensiva, mas é difícil de se manter. Além disso, não é tão forte como Gyo em qualquer parte do corpo, uma vez que protege todo o corpo por igual. Por causa disso, ele é usado para guardar quando se quer ser cauteloso.

Habilidade : Ken

Requisito: Ten e Ren 50%

Dano/Efeito : aumenta o ataque e defesa em 50.

Custo: 40 para ativar. e 15 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : permite dividir a aura no corpo por igual

20 % aumenta a defesa e ataque em 55.

30 % aumenta a defesa e ataque em 60.

40 % aumenta a defesa e ataque em 65.

50 % aumenta a defesa e ataque em 70.

60 % aumenta a defesa e ataque em 75.

70 % aumenta a defesa e ataque em 80.

80 % aumenta a defesa e ataque em 85.

90 % aumenta a defesa e ataque em 90.

100 % aumenta a defesa e ataque em 100.

周 SHU



Shu (envolver) é uma aplicação avançada de Ten. Shu permite que um usuário de Nen estender sua aura em um objeto, permitindo-lhes utilizar o objeto como se fosse uma extensão do seu próprio corpo. Por exemplo, pode-se usar Shu aumentou a Ten torno de um objeto, o que seria fortalecer e proteger o objeto como Ren fortalece e protege seu corpo. Esta é a técnica que permite Hisoka fazer suas cartas de baralho tão duras como metal.

Habilidade : Shu

Requisito: TEN 20%

Dano/Efeito : aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 5.

Custo: 30 de AURA, e 5 de vigor por Rodada que manter.

Descrição da Habilidade : permite aumentar força de um objeto com seu nen.

20 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 10.

30 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 15.

40 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 20.

50 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 25.

60 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 30.

70 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 35.

80 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 40.

90 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 45.

100 % aumenta o ataque e defesa de um tipo de arma ou equipamento em 50.

硬 KO



Ko (Temper) é uma versão melhorada do Gyo em que todos aura de um indivíduo está concentrado em uma determinada parte do corpo. Zetsu é usado para interromper completamente o fluxo de Nen em todas as outras partes do corpo. Isto faz com que uma parte do corpo excepcionalmente potente, mas deixa o resto do corpo, completamente desprotegido. Isto é usado por alguns NEN-usuários como uma técnica ofensivo, mas é uma jogada arriscada - deixando o resto de seu corpo desprotegido em uma luta contra outro Nen- usuário geralmente não é uma boa ideia.

Habilidade : Ko

Requisito: Zetsu e Gyo 50%

Dano/Efeito : Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 100 e desliga a aura com Zetsu do resto do corpo.

Custo: 40 de AURA e 20 de vigor por turno que manter.

Descrição da Habilidade : permite aumentar o dano de uma única parte do corpo mais deixa o resto do corpo desprotegido de ataques.

20 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 110 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 40 de AURA e 25 de vigor por turno que manter.

30 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 120 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 45 de AURA e 25 de vigor por turno que manter.

40 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 130 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 45 de AURA e 25 de vigor por turno que manter.

50 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 140 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 50 de AURA e 25 de vigor por turno que manter.

60 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 150 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 50 de AURA e 25 de vigor por turno que manter.

70 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 160 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 55 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter.

80 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 170 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 55 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter.

90 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 180 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 60 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter.

100 % Aumenta a defesa e ataque de uma parte do corpo em 200 e desliga a aura do resto do corpo. Custo: 60 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter.

流 RYU



Ryu (Fluir) é o termo para utilização em tempo real de Gyo por um usuário de Nen na batalha. Por exemplo, a utilização de Gyo para aumentar a quantidade de Nen em um punho como uma atinge com elas, para aumentar o dano causado; ou para aumentar a quantidade de Nen em um braço, uma vez que é utilizado para bloquear um golpe, para defesa extra.

Habilidade : Ryu

Requisito: Ken e Gyo 50%

Dano/Efeito : Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 100 e 100 no resto do corpo.

Custo: 50 de AURA, e 15 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

Descrição da Habilidade : permite aumentar o dano e defesa do corpo do usuário, mais resto fica com apenas 25 % do efeito.

20 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 120 e 80 no resto do corpo.

Custo: 55 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

30 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 130 e 70 no resto do corpo.

Custo: 60 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

40 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 140 e 60 no resto do corpo.

Custo: 65 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

50 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 150 e 50 no resto do corpo.

Custo: 70 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

60 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 160 e 40 no resto do corpo.

Custo: 75 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

70 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 170 e 30 no resto do corpo.

Custo: 80 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

80 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 180 e 20 no resto do corpo.

Custo: 85 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

90 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 190 e 10 no resto do corpo.

Custo: 90 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

100 % Aumenta o ataque e defesa em de uma parte do corpo em 200 e 0 no resto do corpo.

Custo: 100 de AURA, e 25 de vigor por Rodada que manter, 5 de vigor para cada troca.

HATSUS

Usando mais de um tipo Hatsu

Varias habilidades Nen usam mais de um tipo Hatsu. As combinações mais comuns incluem manipulação e emissão (que permite a manipulação de objetos de longe) e manipulação e conjuração (que permite a manipulação de objetos conjurados).

Dentro dos limites humanos

Nenhuma habilidade Nen pode ser "para além das fronteiras humanas." O que isto significa é que você não pode ter uma habilidade que é ilimitada. Por exemplo, você não pode materializar uma espada que pode cortar qualquer coisa. No entanto, se você pode definir condições muito rigorosas sobre isso - então você pode materializar uma espada que pode cortar quase qualquer coisa, contanto que as condições sejam cumpridas. Por exemplo, Kurapika não foi capaz de materializar uma cadeia inquebrável. No entanto, ele foi capaz de materializar uma cadeia que era inquebrável por qualquer membro da Troupe Phantom. Shizuku é capaz de materializar um aspirador de pó que pode aspirar qualquer objeto inanimado não criado por Nen.

Conjuração de emissão / Transmutação / Conjuração

Estes três tipos Hatsu tendem a causar muita confusão para algumas pessoas. Para colocá-lo em suma, uma coisa conjurada é sólido e material, todos podem vê-lo (a menos que, seja usado algo para escondê-lo), uma coisa é transmutada aura pura (Só pode ser vista com GYO) que copia as propriedades de outras coisas, habilidades, enquanto emissão emite aura pura capaz de ser mantido distante do corpo do usuário.

Doppelganger de Kastro é [Conjuração] - O Doppelganger era sólida, as pessoas comuns pudessem ver, e poderia ser separado do Kastro real enquanto permaneceu relativamente perto.

Bungee Gum de Hisoka é [Transmutação] - As pessoas normais não são capazes de vê-lo e ele sempre está conectado fisicamente a Hisoka. Além disso, não é sólido, mas sim energia aura pura capaz de copiar as propriedades da borracha e goma.

14 Razor's Devils é [emissão] - Eles não eram sólidas e as pessoas comuns não podem vê-los. 14 Razor's Devils são de aura pura, e eles não precisam ficar em contato físico com ele.

強 REFORÇO/INTENSIFICAÇÃO



Se um estudante aumenta a quantidade de água durante a sua adivinhação, eles e um Intensificador (Kyōkakei). Intensificador é a capacidade de usar aura para aumentar as habilidades naturais de um objeto ou o próprio corpo. Portanto, potenciadores são capazes de aumentar muito o seu ataque físico e defesa, e são os mais adequados para o combate corpo a corpo intensivadores é a categoria mais equilibrada, permitindo que os usuários se espalham uniformemente entre ataque e defesa e tornar-se muito forte com habilidades apenas simples. Um dos exemplos de habilidades mais complexas de aprimoramento incluem a melhoria de um fator de cura.

Os poderes produzidos pelo nen de intensificação ou reforço, devem ser de ataques físicos, que aumenta o ataque e a defesa, com poderes como os do Gon ou do Uvogin mesmo, com a evolução no jogo você poderá fazer outras coisas.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo.

10% Capaz aumentar atributos Força e Resistência em 1 ponto para cada ponto de aura gasto. Máximo de 10.

20% Capaz aumentar atributos Força e Resistência em 1 ponto para cada ponto de aura gasto. Máximo de 25.

30% Seus poderes são fracos ainda, se limitando as Mãos e Pés limitando somente a ataque e defesa. Reforça o Bônus (Ataque / Defesa) da habilidade em 25%.

40 % Capaz aumentar atributos Força e Resistência em 2 ponto para cada ponto de aura gasto. Máximo de 10.

50 % Poderes mais intensos podem cobrir Braços e pernas criando técnicas de Suporte. Reforça o Bônus (Ataque / Defesa) da habilidade em 50%.

60 % Capaz aumentar atributos Força e Resistência em 2 ponto para cada ponto de aura gasto. Máximo de 15.

70 % Habilidades de Cura são 50% mais poderosas. Reforça o Bônus (Ataque / Defesa) da habilidade em 75%.

80 % Poderes com mais intensidade podem cobrir o Corpo todo. Habilidades de Cura são 75% mais poderosas.

90 % Capaz aumentar atributos Força e Resistência em 2 ponto para cada ponto de aura gasto. Máximo de 25.

100 % Reforça o Bônus (Ataque / Defesa) da habilidade em 100%. Habilidades de Cura são 100% mais poderosas.

Obs : Para poder empregar os bônus de atributos deve falar na sua ação os pontos usados. Usando a aura para ganhar o bônus, a cada turno que manter perde 5 pontos de vigor.

Ex : *Manifesto minha aura (20 pontos de nen) antes de iniciar o ataque*

変 TRANSFORMAÇÃO/ ALTERAÇÃO



Se um estudante altera o sabor da água durante a sua adivinhação, ele é um Transmutador (Henkakei). Uma afinidade para Transmutação significa que uma pessoa pode alterar as propriedades de sua aura para imitar outra coisa. Semelhante à emissão, as coisas criadas via Transmutação são aura pura. Transmutação é muitas vezes confundido com Conjuração devido às suas semelhanças.

Uma maneira simples de pensar sobre o que seria que a Transmutação permite sua aura imitar as propriedades de uma substância, enquanto Conjuração permite que você mude a sua aura em substâncias reais. Transmuters podem copiar as propriedades das coisas reais. Por exemplo, Killua Zoldyck usa sua aura para copiar as propriedades da eletricidade. Transmuters também pode dar suas propriedades de aura que não necessariamente imitam coisas reais; Hisoka "Bungee Gum" cópias " se combina as propriedades da borracha e goma, ou Feitan cuja aura replica a esfera solar ou Machi que transmuta seu Nen em fios brilhantes . Substâncias transmutadas são invisíveis para as pessoas que desconhecem a existência de Nen, e até mesmo para ver aura transmutado, para uma pessoa conhecida para Nen, exigirá Gyo, ou forjar a maioria de Ren em um dos olhos.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo.

- 10 % Permite a Modulação de aura em um elemento Simples , limitados a partes pequenas do corpo como mãos ou pés.
- 20 % Permite estender em 2 metros a aura das mãos ou pés.
- 30 % Permite estender em 5 metros a aura das mãos ou pés.
- 40 % Permite a Modulação de aura em um elemento com mais intensidade , limitados a partes específicas do corpo como braços ou pernas.
- 50 % Permite dar formas a aos poderes.
- 60 % Permite estender o tamanho da aura em até 10 metros.
- 70 % Permite da criar poderes especiais ou com funções específicas.
- 80 % Permite ampliar os elementos para poderem ser usados no corpo inteiro.
- 90 % Permite estender o tamanho da aura em até 50 metros.
- 100 % Permite estender o tamanho da aura em até 100 metros.

具 MATERIALIZAÇÃO



Se um aluno cria um objeto na água durante a sua adivinhação, ele é um materializador (Gugenkakei). A materialização é a capacidade de criar, independente, um objeto material físico fora de sua aura. Uma vez que a pessoa domina a conjuração de um determinado objeto, que pode conjurar-lo e dispersá-lo em um instante, quando quiserem. Materializador é a única maneira em que Nen pode criar coisas que as pessoas comuns (desconhecem Nen) podem ver e tocar. Além disso, objetos ou entidades criadas por esta técnica têm uma "independência" sutil para eles. Isso significa que eles podem continuar existindo mesmo se eles estão a uma distância considerável do materializador, ou mesmo se o materializador em si não está conscientes de que eles ainda têm de ser desmaterializados. No entanto, o uso de IN pode esconder um objeto materializado de usuários experientes de Nen.

Objetos conjurados podem ter habilidades especiais impregnados neles. Por exemplo, o bandido Fantasma Troupe, Shizuku, é capaz de conjurar um aspirador de pó que pode infinitamente aspirar objetos, mas com a condição de que ele não pode sugar as coisas vivas e coisas feitas de Nen. Semelhante à manipulação, habilidades de conjuração tendem a ser muito específicas, complexas e condicionais. As condições podem ser imbuídas em objetos conjurados para torná-los mais fortes. Kortopi, por exemplo, é capaz de materializar uma cópia perfeita de qualquer objeto não-vivos que ele toca. No entanto, as cópias de todos os objetos gerados vão desaparecer automaticamente após 24 horas.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo.

Objetos materializados permanecem materializados enquanto o materializador quiser, mas os pontos gastos para criar o objeto não retornam até que o objeto se desfça.

- **Objetos:** Sendo uma espada, uma cama, uma roupa, um vaso até um livro ou similares.
- **Seres Pequenos:** Seres pequenos podem ser ratos, gatos, cães (dependendo da raça), fadinhas, borboletas, bichinhos de pelúcia falantes, aves ou qualquer outro ser pequeno que sua imaginação lhe provenha. Seres pequenos têm personalidade própria, mas são incapazes de fala.
- **Seres Médios:** Lobos, tigres, ursos, pessoas, equinos, bovinos e suínos em geral podem ser considerados seres médios. Seres médios têm personalidade própria, podendo falar normalmente.
- **Seres Grandes:** Dragões, rinocerontes, hidras, elefantes, baleias, dinossauros e aranhas gigantes podem ser considerados seres grandes. Seres grandes têm personalidade própria, podendo falar normalmente.

• **Artefatos:** são misturas de seres com objetos. Ao contrário dos outros tipos de invocação, Artefatos são naturalmente "inteligentes", sempre possuindo personalidade e alguns até capacidade de fala.

10% Permite materializar objetos pequenos.

20% Os objetos são tão resistentes e fortes quanto o original.

30% Permite materializar objetos médios e Seres Pequenos.

40 % Permite materializar múltiplos objetos ao mesmo tempo.

50 % Permite materializar objetos grandes e até Seres Médios.

60% Permite materializar Artefatos e dar Poderes especiais aos itens

70 % Permite materializar múltiplos Artefatos ao mesmo tempo materializados.

80 % Permite materializar Seres Grandes.

90 % Permite materializar múltiplos Seres ao mesmo tempo.

100 % Permite materializar dimensões alternativas feita de aura.

放 EMISSÃO



Se um estudante muda a cor da água durante a sua adivinhação, ele é um emissor (Hōshutsukei). Uma afinidade para emissão significa que um utilizador é capaz de controlar o desdobramento da sua aura enquanto separando-o do seu corpo. A aura geralmente diminui em intensidade muito rapidamente quando é separado do corpo fonte, mas Emissores fortes podem separar sua aura de seu corpo por longos períodos de tempo e ainda ser capaz de mantê-lo.

Algumas habilidades de emissão (como Shachmono Tocino de) são comumente confundidas com habilidades de Conjuração. Os dois, no entanto, são fundamentalmente diferentes. Os objetos criados por Emissores são criados exclusivamente de aura, invisível para aqueles que não aprenderam Nen.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo, mais para poderes parecidos com Materialização segue a regra anterior também.

- 10 % Podendo Expandir a aura até uma distância de 10 metros.
- 20 % Podendo Expandir a aura até uma distância de 20 metros.
- 30 % Podendo Expandir a aura até uma distância de 30 metros.
- 40 % Permite aumentar o alcance da aura em 50 metros.
- 50 % Permite fazer ataques com o alcance de 100 metros.
- 60 % Permite fazer ataques com o alcance de 200 metros.
- 70 % Permite aumentar o alcance da aura em 400 metros.
- 80 % Permite aumentar o alcance da aura em 600 metros.
- 90 % Permite aumentar o alcance da aura em 1000 metros.
- 100 % Permite aumentar o alcance da aura em 2000 metros.

操 MANIPULAÇÃO/CONTROLE



Se um aluno move a folha que flutua sobre a água no vidro durante a sua adivinhação, ele é um manipulador (Sōsakei). Habilidades pertencentes a Manipuladores permitem ao usuário controlar vivos ou não vivos coisas de uma certa maneira, a principal vantagem de ser capaz de "manipular" os inimigos. O grau de controle é principalmente determinada por uma condição que normalmente coloca o manipulador em risco (anexar objetos sobre o inimigo, tocando o inimigo de uma certa maneira) e, claro, quanto maior o risco, maior o grau de controle.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo.

10% Permite manipular 1 Objeto dando 1 comando simples.

20% Manipular 1 Ser vivo dando 1 comandos simples.

30% Permite manipular Múltiplos Objetos (Max 10) dando 1 a 3 comandos simples. Permite manipular também a aura em múltiplas direções.

40% Permite manipular Múltiplos Seres (Max 10) dando 1 a 3 comando simples.

50 % Permite manipular seres vivos e não-vivos alterando sua estrutura corporal.

60 % Permite manipular um numero de seres ou objetos igual ao valor de INTELIGENCIA x 10 dando 1 a 3 comandos.

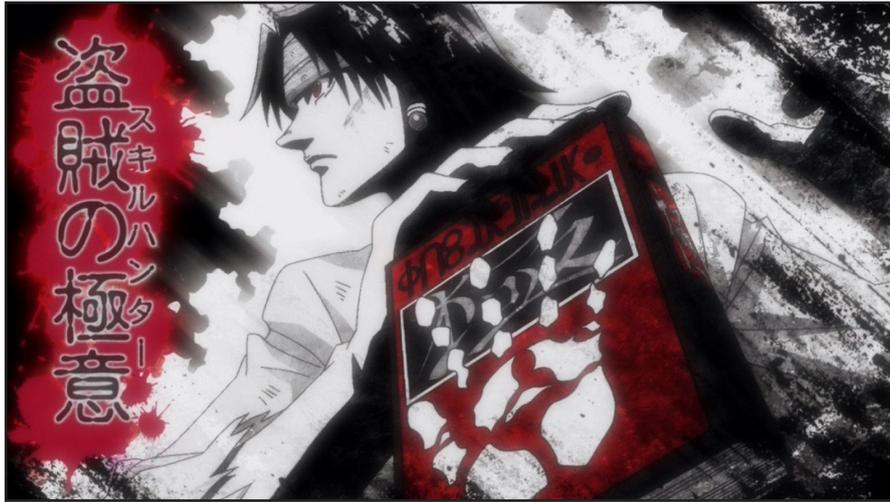
70 % Permite fazer técnicas de controle com comandos automáticos.

80 % Permite manipular um numero de seres ou objetos igual ao valor de INTELIGENCIA x 10 dando 5 a 8 comandos.

90 % Permite forçar a vitima a fazer oque você quiser, com comandos mais complexos é detalhados.

100 % Permite controlar um numero de seres ou objetos igual ao valor de INTELIGENCIA x 100 dando 1 a 3 comandos.

特 ESPECIALIZAÇÃO



Se um aluno faz com que algum outro efeito durante a sua adivinhação, ele então é um especialista. É possível que o efeito que ocorre pode dar algumas dicas sobre como se deve dirigir a sua capacidade. A especialização é algo que não pertence nos outros cinco categorias. Esta é a categoria mais vagas Hatsu. Por exemplo, a capacidade Kurapika de especialização que lhe permite usar todos os cinco tipos padrão Hatsu a 100% de eficiência. Chrollo possui a capacidade especialização que é uma combinação dos outros cinco tipos, mas de uma maneira que nenhum outro usuário do Nen pode usar. Neon Nostrade capacidade de especialização é único, não tem quase nenhuma relevância a qualquer um dos outros cinco tipos de Hatsu.

As técnicas devem ser baseadas nas descrições abaixo.

O Especialista já começa com 100 % O mestre especialista é capaz de produzir uma habilidade de nen que não se encaixa em nenhuma das classes de hatsu.

ORGANIZAÇÕES



HUNTER



Um Hunter (ハンタ Caçador), é um "membro elite da humanidade", que passou no Exame Hunter. Um Hunter é um caçador de perigos e mistérios, pago pelos governos do mundo para descobrir coisas novas, raras e perigosas, prender criminosos, realizar serviços sujos de forma eficiente, sendo que é totalmente da escolha dele o que fazer.

Um Hunter que caça criminosos é conhecido como Caçador de Lista Negra (Black List Hunter) ou um Hunter que trabalha por dinheiro sem distinção é um Hunter Mercenário. Um Hunter possui um apoio quase mundial, não precisa ser obrigatoriamente bom ou mau sendo a principal vantagem de ser Hunter sua total liberdade de fazer o que quiser.

Licença Hunter

- O certificado tem um valor incalculável.
- O cartão é feito da mais alta tecnologia para evitar que seja roubado.
- O cartão de caçador é único para cada caçador.
- Pode se conseguir todas as informações do mundo pelo cartão.
- Os últimos 3 dígitos do cartão, representa o período que teve e passou no Exame Hunter.
- Pode ser usado o cartão nos estudos sem pagar nada.
- Pode fazer reservas em transportes de luxo.
- Pode-se entrar onde 90% dos civis estão proibidos de entrar.
- 75% das áreas restritas são liberadas para quem tem a licença.
- Pode fazer uso de 95% das instalações públicas, sem ter que pagar nada.
- Pode conseguir empréstimos em bancos. Como em qualquer empresa de primeira classe.
- No dia da formação os iniciantes com certificado, devem usar uma pena branca.
- No dia da graduação os mais experientes usam uma medalha vermelha.
- É obrigatória mostrar sua licença juntamente como qualquer outro tipo identificação (Seu certificado será um novo RG).
- Acesso na internet em um site oculto, exclusivo para caçadores (Pode se encontrar, coisas que seriam difíceis de achar, como objetos em leilões).
- O caçador é livre para fazer o que quiser com sua licença (Pode até mesmo vende-la ou colocar em uma loja de penhores).
- Liberdade da cadeia caso mate um alvo da lista negra.

OS 10 MANDAMENTOS DE UM HUNTER

- 1º - Aquele que se tornar Hunter deve caçar alguma coisa.
- 2º - Aquele que tem a capacidade de ser Hunter precisa se aprofundar no uso da mínima arte de guerra. A mínima arte se refere ao aprendizado de NEN
- 3º - Não Importa o que aconteça, alguém que se tornou um Hunter Nunca poderá ter seu título revogado. Porém, haja o que houver, uma licença Hunter nunca será emitida mais de uma vez.

- 4° - Um hunter não pode caçar outro hunter, exceto aqueles que cometeram atrocidades
- 5° - O Hunter que executar feitos extraordinários em um certo campo, receberá uma estrela
- 6° - O hunter que cumprir os cinco mandamentos anteriores e tiver alunos que ganharam estrelas por prestar um serviço bem feito, receberá duas estrelas
- 7° - Hunter com duas estrelas que executarem feitos extraordinários em vários campos, receberão três estrelas.
- 8° - Se aquele Hunter que possui maior responsabilidade não atender aos pré-requisitos necessários decididos pela maioria de seus colegas, não pode exercer o posto de tal forma, o cargo estará aberto, sendo necessário eleger um novo presidente. Até que o próximo presidente seja decidido, o vice-presidente passa a ter autoridade equivalente a do presidente.
- 9° - O presidente decide como novos Hunters serão escolhidos, mas para fazer alguma alteração de mudança de método atual, ele deve receber apoio da maioria.
- 10° - Tudo não especificado aqui deverá ser decidido pelo presidente, vice-presidente e seus conselheiros. O presidente tem o direito de escolher quem se torna vice-presidente e seus conselheiros.

CLASSES DE HUNTERS

Amador.

São pessoas que se ofereceram para trabalhar sem uma licença.

Licenciado ou Apenas Hunter.

São hunter que passaram no Exame Hunter, mas que ainda não sabem usar o nen. Já podem utilizar todos os privilégios da Licença Hunter.

Profissional ou Pro-Hunter

São hunters que passaram no Exame Hunter e no teste de nen.

Single Hunter ou Single-Star

É um título concedido a um hunter que deu uma grande contribuição numa área. É também chamado de hunter de uma estrela, já que uma estrela é gravada em sua licença.

Double Hunter ou Double-Star

É um título concedido a um hunter que deu uma grande contribuição em várias áreas. É também chamado de hunter de duas estrelas, já que duas estrelas são gravadas em sua licença.

Triple Hunter ou Triple-Star

É um título concedido a um hunter que deu uma grande contribuição global ou fez uma descoberta histórica. Não existem 10 pessoas com este título no mundo inteiro. É também chamado de hunter de três estrelas, já que três estrelas são gravadas em sua licença.

Comitê Hunter

O comitê hunter é composto por vários hunters de alto escalão, mas nem todos tem o conhecimento e prestígio necessário, existe uma politicagem interna, o presidente e vice presidente são escolhidos por votação a qual todos os hunters efetua em uma votação, alguma corrupção se encontra internamente, tal como, o vice presidente em conluio com alguns hunters do comitê, usam os hunters kyousen como barganha de serviços (dinheiro no bolso do hunter) em troca de votos para o vice ou algum indicado, pelo grupo corrupto, na próxima eleição.

TIPOS DE HUNTERS

- **Hunter Gourmet** - aquele que está sempre em busca de ingredientes, presas e técnicas que possam produzir uma culinária perfeita, muito além da cozinha tradicional. Apesar de ser alvo de sátiras e piadinhas de mau gosto, é muito poderoso e conhecedor de mistérios muito profundos que rondam o ambiente culinário. Cozinhar, para ele, é mais do que juntar uma coisa à outra e levar ao fogo: é a base da vida humana e ele daria a sua para defender este ideal. Exemplos: Buhara, Menchi, Rinne Hors-d'oeuvre.
- **Hunter de Lista Negra** - responsável por caçar e eliminar criminosos de extremo nível de perigo. Justamente pela natureza do seu trabalho, é o tipo de hunter que mais sofre com os perigos da profissão. Geralmente possui um forte senso de justiça, ou talvez uma mente absurdamente insana: pode caçar o seu alvo com a intenção de fazer do mundo um lugar mais tranquilo e justo, ou por simples prazer de matar. Exemplos: Lippo, Binolt, Seaquant, Bushidora Ambitious, Kurapika.
- **Hunter Arqueólogo** - atuante na área de exploração, restauração e registro histórico do mundo. Pode escolher apenas uma destas funções ou atuar em todas simultaneamente. Podemos considerá-lo o responsável pelo ramo de maior prestígio entre categorias hunter existentes. Os patrimônios mundiais, as civilizações, os lugares inexplorados são mais do que seu objeto de estudo, são paixões que defenderiam com a própria vida. Exemplos: Ging Freecss, Satotz.
- **Hunter Bestial** - trabalha com as diversas formas de vida animal do planeta: identifica, cataloga, mantém os índices de controle desses animais em prol da segurança e usufruto da humanidade. Possuidor de um grande amor e um tão grande respeito pela natureza. Pode ser um maníaco, tarado pela diversidade de espécies ou alguém que respeita a vida do mais ínfimo ser ao mais titânico. Sobretudo, alguém que mataria semelhantes da sua espécie se este não fosse respeitoso com a natureza e sua diversidade. Exemplos: Knuckle Bine, Pokkle, Shoot McMahon.
- **Hunter Marinho** - responsável por territórios marinhos e suas especificidades. Tem total liberdade para atuar nas relações marítimas. Caça tesouros perdidos em naufrágios conhece perfeitamente o comportamento do mar e da biodiversidade marinha. Exemplo: Morau McCarnathy.
- **Hunter Músico** - interessado no universo da música. Está sempre buscando partituras raras e diferentes tipos de produções musicais (podem ser instrumentos, produção de sons, etc.). Geralmente possuem extremas habilidades musicais e, logo, deduz-se que saibam tocar algum/alguns. Exemplo: Senritsu.
- **Hunter de Tesouros** - assim como os arqueólogos, este hunter tem por objetivo encontrar tesouros perdidos e raros, pelo mundo. Porém, apesar de parecer do mesmo ramo que os arqueólogos, possui uma perspectiva totalmente diferente quanto às joias: não são simples artefatos culturais: são preciosidades incomuns e fontes de riquezas insubstituíveis. Exemplo: Biscuit Krueger.
- **Hunter de Informações** - ama todos os tipos de conhecimento e não se limita à fronteiras: viaja para onde for se o objetivo for coletar informações novas. Algumas de suas atividades comuns seriam: procurar por livros raros, por registros de línguas, dados virtuais, pessoas que retém algum tipo de conhecimento desejado. Exemplo: Hanzo.

- **Hunter Hacker** - exímio conhecedor de tecnologias e computação. Especialista em interações e pesquisas virtuais (das mais simples às mais densas), hackear dados e descobrir crimes virtuais. Exemplo: Ickshonpay Kaztouger.
- **Hunter de Contrato** - contratado por empresas (inclusive a associação Hunter) para fazer diferentes trabalhos, que podem ser ecológico e/ou biológicos. Possui grandes conhecimentos sobre vivência ecológica e também botânica. Pode ser equiparado ao ramo dos hunter bestiais. Exemplos: Kaito, Spinner Clow, Monta Yuras, Lin Koshi, Stick Dinner, Banana Kavaro, Podungo Lapoy.
- **Hunter Temporário** - faz trabalhos governamentais e é subcontratado pela Associação Hunter. Dependendo do nível de dificuldade do trabalho e dos riscos envolvidos, ele é recompensado com uma remuneração fixa por trabalho aceito. Alguns Hunters escolhem fazer disso a sua carreira e, conseqüentemente, são ridicularizados por Hunters Pro por fazerem isso. A Associação Hunter recebe uma infinidade de aplicações dependendo do trabalho, e um Conselho de Revisão assina esses trabalhos temporários dependendo das habilidades e aptidões da pessoa.
- **Hunter Criminal** - hunter que, especificamente, tenta revelar casos misteriosos no mundo do crime. Exemplo: Mizaistom Nana
- **Hunter Vírus** - é uma espécie de cientista/médico. Tem como objetivo encontrar novos elementos para curar doenças incuráveis, que afetam o mundo. Exemplo: Sanbika Norton.
- **Hunter Jackpots** - tem como único objetivo ganhar dinheiro. Por isso, encontra pessoas poderosas e se presta a fazer acordos /contratos com elas. Aceita qualquer tipo de ordem se o que forem receber se tratar da quantia combinada com seu contratante. Exemplos: Tsezguerra, Goreinu.
- **Hunter Lost** - hunter que se especializa em buscar aqueles a quem o contato foi perdido e se envolveu no problema relacionado com os membros perdidos da Associação de Caçadores. Exemplo: Loupe Highland
- **Hunter de Juventude e Beleza** - hunter, cujo principal objetivo é manter a beleza das pessoas e fazê-las parecer mais jovem, apesar de sua idade. É alguém que vê a estética como um principal estilo de vida e pensa, acima de tudo, que para se estar bem tem de haver sintonia tanto por dentro quanto por fora. Exemplo: Cutie Beauty
- **Hunter Head** - hunter que se especializa em descobrir e cultivar novos talentos. Exemplo: Teradein Neutral

Ainda existem outros tipos de funções que só podem ser exercidas por caçadores de Státus duplo ou triplo.

Professor da academia HUNTER: só pode ser exercido por caçadores de Status duplo ou triplo.

Presidente da academia HUNTER: só pode ser exercido por caçador de Status triplo.

FAMILIA ZOLDIK



Descrição

A família Zoldik é a mais letal e notória família de assassinos profissionais, residem na Montanha Kukururu, onde possuem uma enorme propriedade que inclui, além da montanha, a floresta nos arredores.

A porta de entrada desta propriedade, até onde é possível se aproximar, é um freqüentado ponto turístico de Dentora, uma província da República de Padokia.

Portão da Verificação

A porta da verificação é a entrada principal da propriedade da família. Também é conhecida como portal das trevas, pois diz-se que quem entra não sai vivo.

O portão tem este nome pois verifica a força da pessoa que tenta entrar por ele. Ele é dividido em sete portões que se abrem de acordo com a força empregada. No portão I cada lado pesa duas toneladas e cada portão o peso total dobra.

- Portão I - 4T
- Portão II - 8T
- Portão III - 16T
- Portão IV - 32T
- Portão V - 64T
- Portão VI - 128T
- Portão VII - 256T

Mordomos

Os mordomos da família são criados e treinados desde seu nascimento e são extremamente leiais aos membros da família. Os mordomos são divididos em duas categorias: Assistente de Mordomo e os Mordomos

Assistente de Mordomo

Não se dirigem diretamente aos membros da família, se dirigem aos mordomos, seu poder de luta é um pouco superior ao de um pro hunter

Mordomo

Raramente se dirigem diretamente aos membros da família, exceto se for o Mordomo Chefe, que se dirige aos membros da família com mais frequência e é o mais forte e leal, o poder de luta dos mordomos é extremamente alto, superando facilmente diversos pro-hunters.

FAMÍLIAS DA MAFIA



Família Matungama

Uma família antiga e de tradição por estar sempre envolvida com jogos de Azar, desde os primórdios de sua criação até os dias atuais. Hoje em dia a família possui uma longa rede de Cassinos, a rede Matungama, que atua em diversas áreas e cidades que possuem populações consideravelmente altas e um nível de urbanização acentuado. Sua sede fica na cidade de York Shin e seu Líder é um homem ganancioso conhecido por ter uma habilidade nada comum que já fez com que a família ampliasse em larga escala seu sistema de jogo, este homem é conhecido como Crazy Gold.

Família Nostrad

A família Nostrad é uma família bastante influente entre os líderes de todas as famílias e tem uma relação de paz com todas, garantindo assim sua segurança de uma maneira simples e poderosa. Apesar de não ser uma família muito rica, ela possui uma grande importância no mercado negro, e além disso, é conhecida por que sua Líder é bastante requisitada pelos outros Líderes de famílias por possuir uma habilidade descomunal de prever o futuro e, também, tem um enorme apreço por partes de corpos raras, como os preciosos olhos do Clã Kuruta. A família atua principalmente em York Shin, possuindo um prédio de escritórios de cinquenta andares, onde somente os dez últimos eles usam como base e o resto eles alugam.

Família Fūjiwara

A família Fujiwara é a principal inimiga da Família Minamoto, pois são concorrentes diretas no negócio de contrabando de pessoas para todas as partes do Mundo. Assim como a Minamoto, eles atuam principalmente em Snowy Tear, porém tem sua base na cidade de Deikon. Seu Líder é um homem muito impiedoso e egocêntrico que não teme ninguém, muito menos os Minamoto, e por conta disso rege com muito prazer o tráfico de escravos.

Família Minamoto

Assim como Fujiwara, os Minamoto disputam a muito a hegemonia da cidade de Deikon e o monopólio da cidade de Snowy, por ser uma cidade esquecida por muitos e por possuir pessoas que ninguém se importa. O Líder dos Minamoto é uma pessoa muito influente, assim como o de Fujiwara, mas ao invés de seu inimigo, ele controla tudo por debaixo dos panos e vive uma segunda vida como um dos principais artistas de Deikon, possuindo um dos maiores espetáculos da grandiosa Casa de Exposições da cidade, que também é controlado por ele. Ninguém sabe na verdade do que se trata a habilidade deste homem, porém ele é um mágico muito famoso e acredita-se que seja algo a ver com mágica.

GENEY RYODAN



A Trupe Fantasma (Gen'ei Ryodan) é uma gangue de ladrões de renome mundial que detêm o título de uma organização classe A de recompensa. A maioria dos membros são oriundos de Meteor City.

O grupo é composto por um total de treze membros, todos eles são usuários nem muito qualificados, cada um com uma tatuagem numerados de uma aranha em seu corpo. Aqueles que desejam participar do grupo podem fazê-lo por matar um membro atual, substituindo-os assim. Se uma vaga se abre devido a morte de um membro ou por outras causas, o líder do grupo Chrollo Lucilfer é responsável por substituí-los.

Brigas sérias são proibidas entre os membros da trupe fantasmas. Arremesso de moeda é usado para resolver disputas na maior parte do tempo. A moeda utilizada é feita por encomenda, o lado da frente tem a forma da aranha de doze patas da Troupe, e do lado do trás tem a forma de uma teia de aranha.

ARM WRESTLING RANKING

1. LVOGIN 
2. PHINKS 
3. HISOKA 
4. FRANKLIN 
5. FEITAN 
6. MACHI 
7. CHROLLO 
8. BONOLENOV 
9. NOBLINAGA 
10. SHALNARK 
11. PAKUNODA 
12. SHIZUKU 
13. KORTOPI 



Família Barletta

Esta família atua em Edo City e Meiji City. Controla todos os sistemas ilegais que ocorrem nos dois países e tem até mesmo pessoas infiltradas entre a realeza e os políticos de ambos, incluindo o próprio Don que planeja um dia tomar o trono de Meiji City. Seu maior negócio apesar de atuar em todos, é o tráfico ilegal de armas de fogo para dentro de Edo City e Meiji City em troca de mais taxas pagas por quem quiser estes privilégios. O Líder dos Barletta é um homem desconhecido e que ninguém nunca ouviu falar, mas há um boato que esse homem é um exímio atirador, tão bom quanto o próprio The Hat Ted.

Família Medici

Atuante em Heiwa. Está máfia controla o tráfico de animais exóticos, que só são encontrados lá, para todas as partes do mundo. Eles atuam em completo sigilo, e com ajuda de poucos policiais e membros das patrulhas que protegem os animais que são considerados sagrados. Além disso os Medici, possuem um amplo conhecimento em medicina, como o nome sugere, e eles possuem um hospital muito conhecido na cidade que pode tratar de qualquer doença e fazer qualquer tipo de cirurgia, mas que serve mesmo para esconder os planos secretos do Líder, que é uma pessoa bem influente na cidade, por ser o melhor médico, mas muito ambicioso, até demais, e que faz de tudo para ganhar mais dinheiro. Sua habilidade é desconhecida, porém ele já foi convocado várias vezes pelos padrinhos das máfias para ser o médico particular deles.

Família Fascioni

Esta família da máfia atua no tráfico de drogas vindas diretamente da NGL, mais especificamente em Borukou City. As drogas são trazidas pela máfia, vindas do NGL até Barukou, e se espalham pelo mundo todo por meio dos intermediários da máfia. A Família ficou muito famosa por ter o monopólio da prior e mais cobiçada droga entre os usuários, a D², que possui efeitos alucinógenos fortes e que provocam uma enorme dependência. Para encobrir o esquema de venda de drogas, ele tem em sua folha de pagamento inúmeros policiais que trabalham para esconder os esquemas, e além disso, seu Líder é uma pessoa bem influente na política, tanto local como internacional, para ampliar o alcance de sua maior obra-prima, o D².

Família Matsunaga

Os Matsunaga's podem ser considerados a família mais perigosa em quesito de poder de luta, pois eles são a única família que se dedica exclusivamente para a função de matadores de aluguel e estão constantemente recrutando assassinos para entrar na família. Eles não possuem um local fixo de trabalho e atual em TODOS os países matando quem quer seja, desde que lhes seja oferecido uma quantia razoável, e além disso, seu Líder é conhecido como um dos maiores Assassinos do mundo, chamado de "Shinigami" ele é provavelmente o Líder de Família mais forte, em combate, do que qualquer outro, porém ele é um verdadeiro maluco e mantém uma relação de paz com todos os líderes pois são eles as principais fontes de renda deles. A família, apesar de trabalhar em todos os países sem uma base sólida, possui muitos membros, podendo ser até a maior família, em número de pessoas, de todas e por isso provocar uma guerra com eles é uma coisa a se pensar duas vezes.

Família Berlusconi

Esta família da máfia é uma das mais temidas de todas. A localização de seu Don é desconhecida até mesmo para os membros da máfia e apenas os membros do alto escalão sabem onde encontrar esse homem. Com bases por todo o mundo essa máfia realiza mensalmente jogos conhecidos como "The Nightmare Dreamer Games". Esses jogos consistem em lutas ilegais pela cidade onde eles recrutam várias pessoas, incluindo escravos comprados de outras famílias, e o vencedor caso seja um homem livre, leva uma grande quantia em dinheiro e se for um escravo, ganha sua liberdade. Qualquer um que entrar nos jogos e tentar fugir é morto pelos membros da máfia que são na maioria fortes lutadores. Eles chamam seus próprios membros para se juntar a eles caso ouçam falar do poder daquela pessoa. O Líder desta máfia, é uma incógnita e ninguém nunca sabe onde ele está, e torça para ele não cruzar seu caminho.

Família Tsuguera

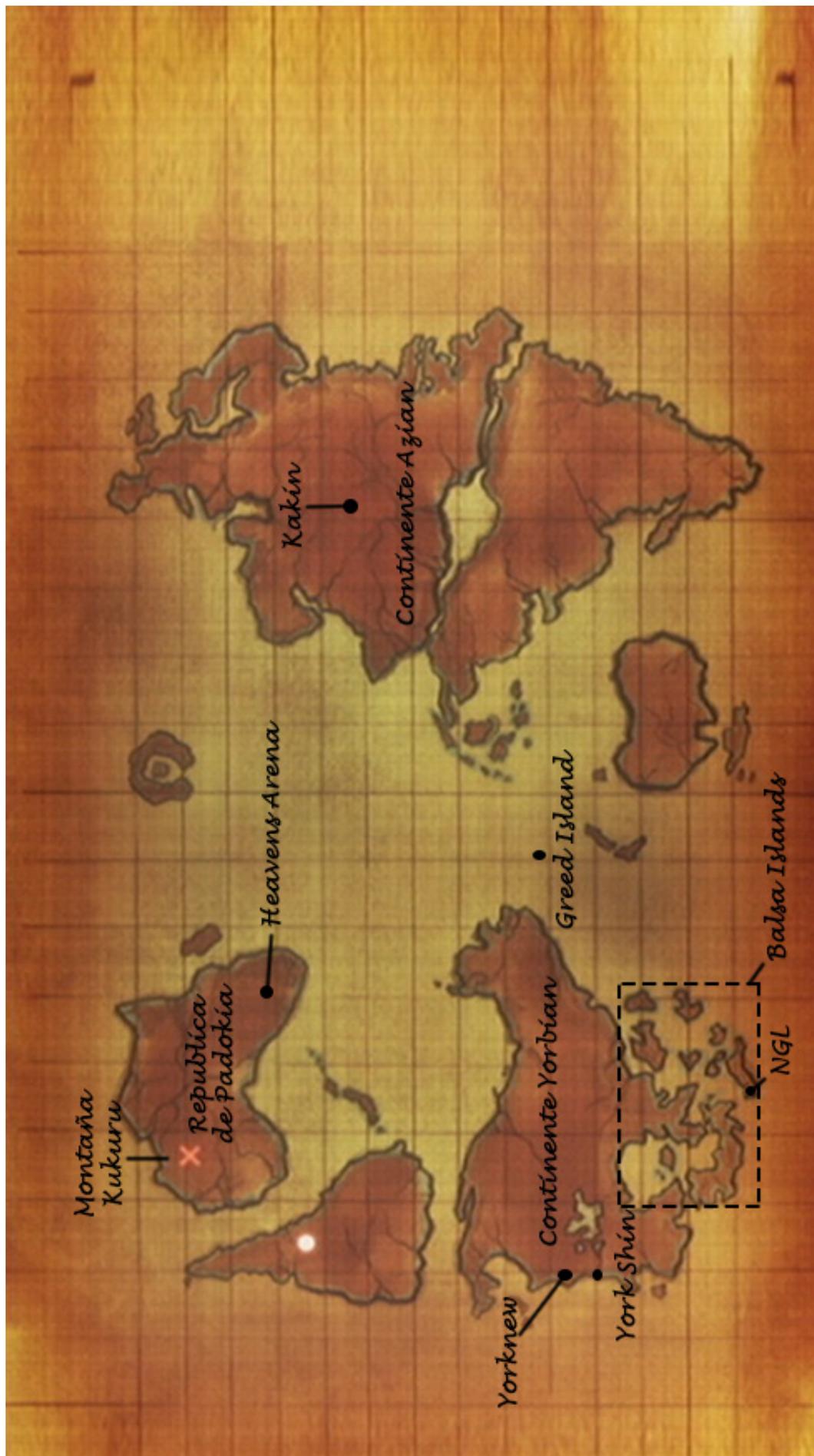
Uma família da máfia cujo seu líder é um político muito poderoso de York Shin. Apesar de sua sede ficar em York Shin, ela atua por todo o mundo no ramo da Prostituição, controlando, desde as menores até as maiores, casas de prostituição e garotas de programas, que também são usadas para subornar outros políticos. A Família Tsuguera tem o monopólio da prostituição, e além disso, trabalha com várias casas noturnas por todo o mundo, tendo seu enfoque para a cidade de York Shin, cidade sede da máfia. O Líder da máfia é um homem muito conhecido chamado Jungal Tsuguera, um dos maiores políticos da cidade e que possui todos os outros em suas mãos, seja por ameaças ou por relações extra-comerciais, por assim dizer.

Shadow Beasts

The Shadow Beasts (INJU) são um grupo especial composto pelos 10 usuários Nen mais poderosos dentro das organizações mafiosas do mundo. Sob o comando direto dos "Dez Dons", "líderes supremos da máfia", cada integrante tem o seu próprio codinome que deriva do animal que o inspirou a desenvolver suas habilidades Nen. Estes guerreiros acompanham individualmente os Dez Dons da Máfia ao redor do mundo em todos os seus movimentos, mas o seu poder real só é desencadeada quando eles estão unidos, graças ao fato de que suas habilidades que lhes permitam cobrir as fraquezas do outro.

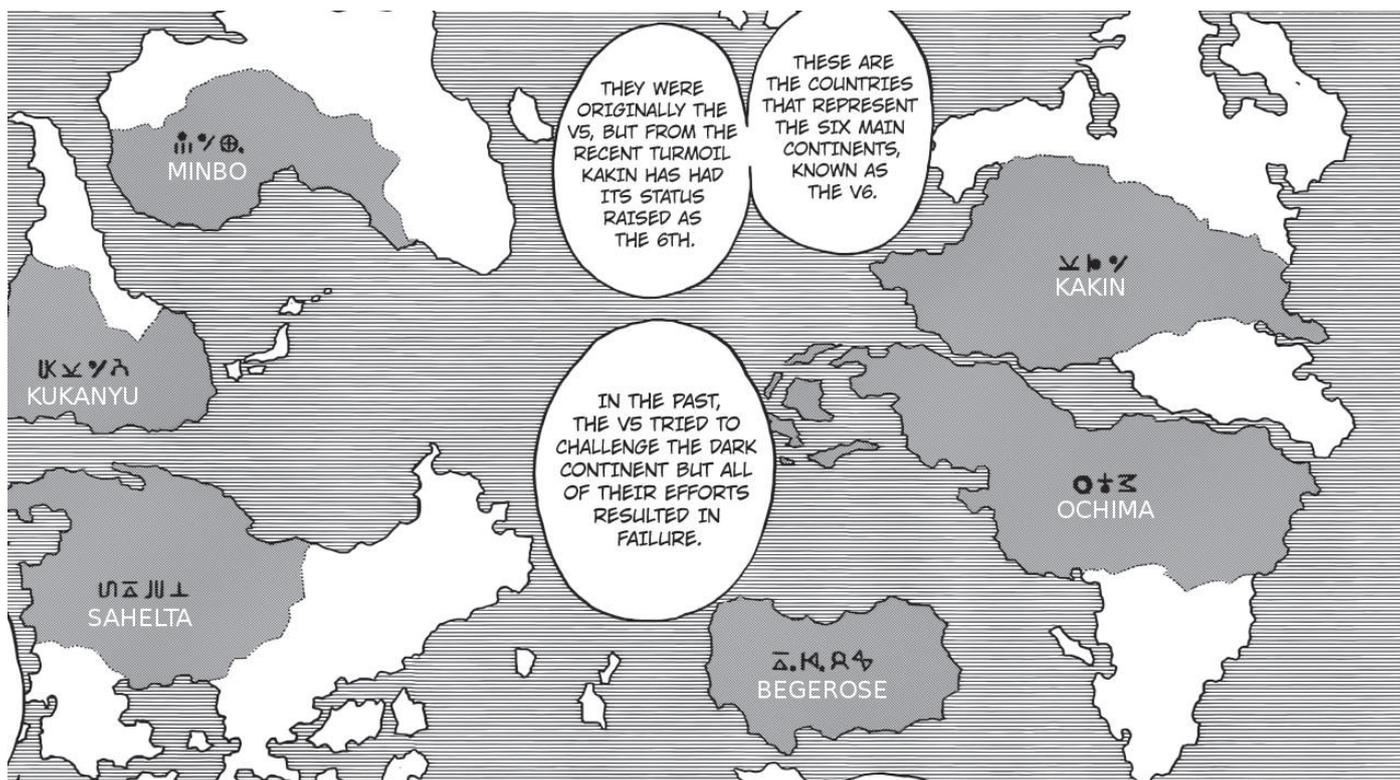


MUNDO HUNTER



O MUNDO

Pouco se sabe sobre o grande universo de Hunter x Hunter, mas há lugares incríveis e inexplorados, sempre cheios de novidades inesperadas. O hunter é uma das grandes peças de entendimento deste mundo, já que são os corajosos desbravadores de saberes específicos. Temos, dos poucos exemplos, um dos únicos mapas demonstrados ao logo de toda a série. Poderia se tratar do nosso mundo de mundo de forma paralela, em um futuro pós-apocalíptico? Que o mapa-múndi deles é parecido com nosso, nem se discute!



Jappon: Jappon é um país insular no mundo de Hunter x Hunter; sendo o país de origem do sushi, ninja, e haiku. É o equivalente ficcional da vida real Japão. Hanzo, Basho, e Nobunaga Hazama são deste país.

Ilha da Baleia: Ilha da Baleia é a cidade natal de Gon Freecss, um dos principais protagonistas de Hunter x Hunter. Ging Freecss e sua prima Mito Freecss foram ambos nascidos e criados lá também. A ilha é amplamente visitada por um pequeno porto feito para/pelos os pescadores. Gon e Noko são as crianças só conhecidos que vivem na ilha a partir de agora.

Cidade de Zaban (ou Zaban City): Cidade de Zaban foi o local preliminar do 287º Exame Hunter. Descrita como uma cidade próspera, as ruas são, posteriormente, preenchidas com os concessionários obscuros e golpistas. A cidade é conhecida por ser o lar de Johness o Dissector, um serial killer que mutilou 146 vítimas com as próprias mãos. Um grande túnel foi construído debaixo Zaban City e só pode ser acessado por meio de uma entrada secreta. Ela leva diretamente para as Zonas Húmidas de Numere. A passagem tem mais de 80 quilômetros de comprimento. É na maior parte plana, mas mais da metade é em uma série de escadas. Canos forram o teto do túnel.

Pântano de Numere: O pântano de Numere, também conhecido como Pântano do Vigarista, foi o local da primeira fase do Exame Hunter 287. O inspetor, Satotz, desafiou os participantes a segui-lo através do bioma traiçoeiro, até chegarem à Reserva Florestal Visca. As zonas húmidas são o lar de muitos animais e criaturas misteriosas, bem como continuamente cobertas de uma espessa neblina.

Visca: A Reserva Florestal Visca foi o primeiro local da segunda fase do 287º Exame Hunter. A reserva abriga o Great Stamp, o porco mais perigoso do mundo. Ela também contém inúmeros córregos e lagos, que abrigam uma grande variedade de peixes de água doce.

Trick Tower: Foi o local da terceira fase do Exame Hunter 287. É uma enorme torre erguida no topo de um platô, repleto de armadilhas e cercado por feras perigosas. No topo desta torre há vários alçapões escondidos que servem como entradas para vários caminhos. Aos candidatos do exame foram dadas 72 horas para chegar ao fundo da torre. Ela é usada como uma prisão por Lippo bem.

Ilha Zevil: Zevil Island é o local onde a 4ª Fase do Exame Hunter 287 ocorre. Os 24 candidatos que passaram na 3ª Fase são obrigados a participar de uma caçada entre de si para obter emblemas com o número um do outro, por uma semana. Após este período, apenas 9 competidores se qualificaram para a fase final.

República Padokea: Padokea é uma república composta de várias cidades, incluindo a da região Dentora onde a montanha Kukuroo é encontrada. O acesso a este país é livre, sem condições especiais a serem cumpridas. No mundo real, a República da Padokea está na atual Argélia, um país no norte da África.

Montanha Kukurú (ou Kukurú Maunten): Montanha Kukurú é um vulcão extinto, localizado na Região Dentora da República da Padokia. Fica 3.722 metros sobre o nível do mar (tornando-o mais ou menos do tamanho do mundo real do Monte Fuji) e é onde vive a família de assassinos Zoldyck. A família é dona da montanha e da terra em torno dela que é rodeada por enormes paredes de pedra.

A montanha é cercada por uma floresta densa e, normalmente circundada por nuvens espessas. Diz-se que a mansão Zoldyck está no pico da montanha. Então, o quintal da Família Zoldyck abrange toda a área, desde o Portão de Teste até os pés da montanha.

Cidade de Heavens : E um cidade , muito conhecida pelo seu comercio de peles de animas , com lindas paisagens e museus lindas, "mais" por baixo dos panos ele e conhecida com uma cidade das drogas , dizem que a mafia usa ela como ponto de distribuição de drogas para o resto do pais , ela tambem e conhecida por um numero imenso de ladroes.

Lugares Perto de Heavens :

Deserto de Malta : E uma faixa de terra de 150 quilômetros de extensão ao oeste de Heavens, e um deserto onde não nasce nada e poucas criaturas vivem ; também e conhecida por ter criaturas devoradoras de homens.

Floresta de Malta : E uma floresta de 200 quilômetros de extensão. Um lugar perigoso pois dizem ser habitada por seres das trevas , e que gostam de devorar pessoas , mais e um lugar muito bonito.

Torre Celestial (Heavens Arena): A Torre é o lugar mais popular do mundo da batalha. Está no mesmo continente que a República da Padokia, país de Killua, mas situa-se na parte oriental do continente, bem em frente de onde é a República da Padokia.

Sendo o quarto mais alto edifício do mundo, a Heavens Arena está a 3.250 pés de altura e tem 251 andares. No interior, milhares de artistas marciais competem diariamente, a fim de avançar para os andares superiores. Os concorrentes estão autorizados a lutar e derrotar seu oponente usando qualquer meio, mas as armas não são permitidos nos primeiros 199 andares. Um prêmio é dado em dinheiro para o avanço em cada um dos 199 pisos; depois de atingir o 100 ° andar, os concorrentes podem obter o seu próprio quarto privado.

York Shin (ou York New): A cidade realiza anualmente vários leilões, que começam no dia 1 ° e vão até o dia 10 de setembro, incluindo o maior leilão do mundo: o leilão Southernpiece, no qual os artefatos mais raros e valiosos do mundo são acumulados em um só lugar.

Além de milhares de casas de leilão legais, a cidade também é famosa por seus leilões do mercado negro que lidam principalmente com mercadorias ilegais. O leilão subterrâneo do Máfia ocorre, a cada ano, no Edifício Cemetary.

Durante os 10 dias dos leilões, dezenas de trilhões de Jenny são trocados nos leilões oficiais. Os leilões de York Shin podem tornar seus sonhos em realidade, se, por exemplo, um item comprado por J10, 000 for vendido para J100.000, 000 no dia seguinte.

York New está localizada no continente Yorbian. Nesta cidade, você pode encontrar:

- **Hotel Beitacle;**
- **Hotel Bayloke;**
- **Edifício Cemeterio*;**
- **Jardim Público Estrada D;**
- **Estação Lipa;**
- **Estação Tarsetol;**
- **Motobi Construção;**
- **Aeroporto Ringon;**
- **Leilões Southernpiece*;**
- **Gordeau Desert.**
- **Bull Market.**

*O **edifício Cemitério** é onde leilão subterrâneo anual da Mafia ocorre. Muitas figuras importantes da comunidade da Mafia estão aqui reunidas para participar do evento que é protegido por um grande número de bandidos, e até mesmo policiais. Pessoas sem um cartão de autorização não são autorizados a entrar, a menos que um membro da máfia confirme que eles não são inimigos. Foi no porão do prédio que a batalha entre Zeno e Silva Zoldyck contra Chrollo Lucilfer aconteceu.

*A casa de leilões **Southernpiece** é a casa de leilões de maior prestígio em York New. É também a organizadora do leilão Southernpiece, o maior leilão do mundo, realizado anualmente a partir do dia 6 (e vai até o dia 10) de setembro. Southernpiece também foi a primeira entidade a descobrir um membro amputado da Rainha e forneceu a Kaito algumas pequenas partes do mesmo, a seu pedido.

*O **deserto Gordeau** está localizado na periferia de York New. Na narrativa do anime/mangá, depois do primeiro ataque ao leilão subterrâneo do Mafia, a Trupe Fantasma é perseguida e confrontada neste local. Depois disso, um grande número de gangsters da Mafia são abatidos por Uvogin, incluindo nove Beasts Sombra. Na noite seguinte, Uvogin é morto por Kurapika em um duelo e é enterrado aqui.

Meteor City (ou Ryūseigai): Meteor City é o ferro-velho de uma cidade habitado por desterrados. As pessoas que vivem lá não existem nos os registros oficiais, bem como a existência da própria cidade é conhecida por poucas pessoas. Não se sabe muito sobre a cidade, muita informação está coberto de mistério. Há rumores de que a cidade tenha pelo menos 500 anos de idade, e se acreditava ter sido fundada por um ditador que queria separar a raça humana. Desde então, tem sido uma lixeira para outros países. É dito que tem o fundo mais étnico e sua população é estimada em torno de oito a dez milhões de pessoas.

O incidente com um vagabundo: Cerca de 10 anos atrás, um vagabundo sem documentos foi preso por assassinato. Quando a polícia local tentou procurar informações sobre o vagabundo, não encontraram nada. Foi então que ele confessou ser de Meteor City, mas a polícia do país recusou-se a acreditar nele, extraíndo de uma confissão que ele tinha cometido o crime. No tribunal, o advogado nomeado não fez nada e permitiu que o vagabundo fosse condenado. Três anos depois, o verdadeiro assassino (viciado em drogas) foi preso e seu crime foi levado para fora. Em seguida, foi reconhecido que o vagabundo foi falsamente acusado. No entanto, já era tarde demais, já que a polícia, os juízes, os inspetores, testemunhas, jurados e advogados e um total de 31 pessoas que tomaram parte na falsa acusação foram assassinados pouco depois que a informação foi revelada. Em uma das pessoas assassinadas, uma mensagem foi encontrada perto do pé do cadáver, ela dizia: "Nós aceitamos tudo, portanto, não tome nada de volta". Todos foram mortos na explosão, os assassinos de um grupo com 31 pessoas uniram uma bomba a si e se explodiram com suas vítimas. Tudo foi por causa do seu companheiro, falsamente preso.

- **Trupe Fantasma:** Alguns anos mais tarde, a Trupe Fantasma foi fundada em Meteor City. Naquela época, antes da trupe ser fundada, a cidade ferro-velho se aproximou da comunidade mafiosa. Porque as pessoas da cidade não tinha registros de sua existência, foram muitas vezes chamados à máfia para realizar atos criminosos. No entanto, parece que a Troupe Fantasma tinha algo a ver com isso. Kurapika afirmou que os membros da Trupe Fantasma foram considerados os mais anormais entre todos os outros cidadãos.

- **Kikyou Zoldyck:** De acordo com o 2004 Hunter x Hunter Guia Oficial, Kikyou Zoldyck é de Meteor cidade também. Esse fato nunca foi mencionado no anime, nem mangá.

- **Canária e Gotoh:** Um character book publicado em 2001 revelou que tanto Canária e Gotoh são originados de Meteor City. Na série de anime de 2011, Canária também diz a Killua que se ele quiser visitar sua terra algum dia, ela terá todo o prazer em atuar como sua guia.

Torre Celestial



Uma breve explicação do que é a torre: A torre celestial estará aberta sempre que tiver um mestre na mesa, a torre celestial será sempre uma luta de um contra um, a primeira vez todos estarão no primeiro andar, conforme a luta será avaliada para que andar o jogador irá.

A Taxa de inscrição para a torre é de 5.000 jénis

É um torneio de lutas simples, um contra um, onde os vencedores avançam aos andares mais altos e recebem premiações em dinheiro. Quanto mais alto o lugar que se luta, mais dinheiro se ganha. Todos os dias cerca de quatro mil pessoas aparecem para participar. O número de espectadores também é alto, passam de um bilhão num ano. A instalação possui todos os serviços imagináveis para atender o público e os lutadores, sendo que os melhores participantes recebem a regalia de ocupar sozinhos um andar inteiro. As lutas também movem muitas apostas. Aqui todos podem se inscrever, ou seja todos os níveis serão aceitos desde o nível 1 até o nível 10. Mas para chegar ao andar de número 200 é obrigatório que o jogador esteja no nível 5 no mínimo já que a partir desse andar todas as lutas poderão envolver nen ou não. Até o 200º andar a torre é dividida em categorias que ocupam 10 andares cada, ou seja, caso o lutador seja enviado ao 50º andar, uma vitória o levará ao 60º, e uma derrota ao 40º andar, ocupando esse espaço entre os 10 andares estão as arenas.

1º andar: Os lutadores têm até três minutos para mostrar suas habilidades, para assim serem designados ao andar mais adequado ao seu nível. Somente neste andar, ganhando ou perdendo, os lutadores recebem uma recompensa mínima, 152 jénis.

Entre o 10º e 90º andar: São lutas de 3 rounds com 3 minutos cada, tendo também um sistema de pontuação.

Entre o 100º e 190º andar: A partir do 100º os lutadores têm direito a um quarto individual exclusivo.

200º andar: Os lutadores podem escolher as datas de suas lutas e podem se preparar por 90 dias após cada luta, serão desclassificados aqueles que não lutarem nenhuma vez durante o prazo. É permitido o uso de qualquer tipo de arma. Todos os lutadores do andar dominam o Nen. Se ganharem 10 lutas, ganham o direito de desafiarem um mestre de andar. Mas se perderem 4 vezes antes disto perdem sua vaga no grupo.

Entre o 230º e 250º andar: Cada um desses andares possui um mestre de andar, dispondo de um andar inteiro para si.

251º andar: Neste andar ocorre um evento especial a cada dois anos que somente os mestre de andares podem participar, A Olimpíada das Batalhas. O vencedor passa a residir no andar , uma cobertura a 1.000 metros de altura, e ainda ganha um prêmio de alto valor.

Mestre do Andar: Esse é o título dado aos 21 melhores lutadores, que dominam os andares entre o 230º e o 250º. Quem derrota o mestre do andar toma seu posto.

Sistema de Pontuação

O sistema considera dois tipos de golpes e há um acréscimo de pontos caso o oponente caia. Com 10 pontos o lutador vence por nocaute técnico, caso o oponente não puder mais continuar a lutar, vitória por nocaute.

- Diretos - golpes considerados excelentes valem um ponto.

Ataques que causem dano.

- Críticos - golpes considerados extraordinários valem dois pontos.

Ataques Críticos que causem dano.

- Derrubadas - quedas após os golpes dão um acréscimo de um ponto.

O jogador deve anunciar que tentará derrubar seu oponente, e realizará seu ataque e superar a defesa do oponente ele então deverá realizar um teste de Agilidade, se falhar no teste ele cairá no chão.

GREED ISLAND



GREED ISLAND



Descrição : Greed Island (Gurīdo Airando) é um fictício jogo de vídeo em Hunter x Hunter . É jogado na " Joystation ", um console de videogame, está fora de catálogo, e vende em leilões por pelo menos 8 bilhões Jenny . O jogo transporta os corpos físicos de seus jogadores para o mundo do Greed Island, só liberando-os quando morrem (eles morrem na "vida real" também), quando eles ganham, ou quando usar um cartão especial no jogo que lhes permite sair. Ela só pode ser jogado por pessoas que podem usar Nen .mNa realidade, é um lugar real, uma ilha localizada a leste do continente Yorbian .

Historia

Greed Island foi lançado pela primeira vez no Mundial de Hunter x Hunter , em 1987 , criado por Ging freecss e seus associados . Foi produzido e vendido por Marilyn Inc.

Destinado para o uso exclusivo de Hunters , seu valor é de 5,8 bilhões Jenny, é o preço mais elevado de sempre para qualquer jogo de vídeo game; houve 20.000 pré-encomendas para apenas 100 cópias. Após a sua venda inicial, o jogo desapareceu do mercado.

Dificuldade de aquisição

Segundo o site da Tavern Hunter, o nível de dificuldade para conseguir o jogo costumava ser em classe H (mais fácil), uma vez que já está disponível em leilões públicos, mas por causa do preço elevado tem sido elevado a classe G (fácil) .

The Ring

Todos os jogadores terão um anel que lhes permite usar duas magias de palavras-chave no jogo:

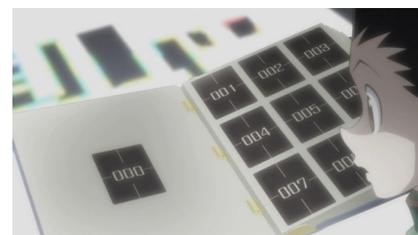
1. **Book** - dizendo a palavra-chave "Book", materializa um livro para uso pessoal do jogador e guardar as cartas que coletar.
2. **Gain** - dizendo a palavra-chave "Gain" um item na sua forma cartão vai voltar a sua forma original (Ou o inverso), mas não pode retornar à sua forma cartão novamente.



GI Anel



GI Livro



GI Livro Slots

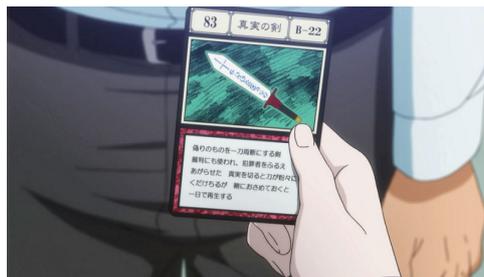
Slots Específicos

O livro possui espaços numerados de 0 a 99 para cartão de slots específicos. O objetivo do jogo é coletar e preencher esses slots com os cartões corretamente conforme o número de cada slot. Há também um total de 45 slots livres não numerados do livro para guardar quais quer cartas. O livro também pode ser utilizado para verificar os nomes de jogadores que adicionou na ilha. O livro não se materializa no "mundo real". Somente as cartas dos slots específicos podem ser convocados com o comando "Book" depois de sair do jogo. A mesma regra se aplica para cartões e "Gain".

Os Cartões

Todos os itens que são apanhados na ilha se transformam em cartões. Estes itens podem ser materializados em forma de item novamente, segurando-o e dizendo: "Gain". Se o item em forma de cartão não for colocado livro dentro de um minuto, os cartões são transformados em itens e não podem ser devolvidos em sua forma cartão novamente e o jogador precisa encontrar o mesmo item mais uma vez para obter a versão em cartão novamente. Os cartões não podem ser usadas fora do Greed Island, e não irá responder a "Gain", a menos que eles sejam obtidas por limpar o jogo. Em seguida, eles podem ser usados na vida real. Há quatro conjuntos distintos de diferentes cartões. Estes são os 100 cartões de encaixe específico, as 40 cartas mágicas, os cartões de Slots irrestritos e os cartões Game Master.

As partes do cartão



GI Cartão

Superior esquerda - Item / Cartão Número Designação.

Superior central - Nome do item.

Superior Direito - dificuldade Aquisição e Número de aquisição limite para Transformações.

Centro - Ilustração do item.

Inferior - Descrição do item / Função

Rank do Cartão / Níveis de Dificuldade aquisição

Cada cartão tem um nível de dificuldade que está escrito na parte superior direita do cartão. Há um total de 9 níveis que está abaixo indicados, desde o mais difícil para o mais fácil de entrar no jogo.

SS
S
A
B
C
D
E
F
G
H

Limite de Transformações

Há um limite na quantidade de itens que pode ser transformado em cartões. Uma vez que o limite é atingido outros jogadores que adquirirem o mesmo item não vão conseguir transformá-lo em sua forma de cartão. Quanto maior o rank do cartão, menor a quantidade limite de transformações.

Dinheiro

Greed Island também usa Jenny. No entanto, Jenny só é aceitável por seus habitantes em forma de cartão.

Greed Island é tão grande como um país pequeno.



Ponto de partida : Este é o lugar onde todos os jogadores vêm quando eles começam o jogo.



Cidade Mágica de Masadora : Este é o único lugar na ilha onde Spell Cards podem ser comprados.



Cidade portuária Soufrabi : Um lugar onde o jogador pode encontrar um método para deixar Greed Island e voltar ao mundo real. Ele pode ser alcançado por subornar ou bater no Mestre do porto.



A Cidade do Amor, Aiai : Cheio de quase todos os cenários "romântico" Hisoka considera-lo um lugar agradável para passar o tempo.



Cidade dos Prêmios, Antokiba : Todo mês um concurso diferente é realizada, com diferentes prêmios para cada mês. Especificado Slot para cartão pode ser ganha durante os mesmos meses. É uma das duas cidades de partida.



Cidade dos Jogo Dorias : Abundância de casinos estão localizados aqui, e este é também onde algumas cartas só podem ser adquiridos por jogar aqui. O item Risky Dice pode ser útil aqui



Cidade Rubicuta: Outra cidade do começo do jogo por causa de sua curta distância da entrada principal da ilha.



Cidade Capital, Limeiro : A capital do Greed Island, que só pode ser acessado por aqueles que tenham concluído os cartões slot específico e ganhou o Fim do Jogo Teste para receber cartão 000-Ruler Bênção de. Dwun e Lista de viver aqui.



Spell Card Shop: onde os jogadores podem comprar cartões de magia a um determinado preço. Quando os cartões de magia são usados ou os jogadores sair do jogo, o estoque de cartões são repostos.

Cartas de Encaixe Obrigatório

000. A Bênção do Governador (SS-1)

Você ganha um castelo por ter a melhor pontuação na trivia. Isso inclui um castelo e uma população de 10.000 pessoas que seguirão todas as suas leis e comandos.

1. Floresta Secreta de um Tsubo (SS-3)

Entrada para uma floresta gigante chamada de "Jardim do Deus da Montanha". Existem várias espécies que só podem ser encontradas nesta floresta. A maioria desses animais podem ser domesticados pelos humanos.

2. Litoral de um Tsubo (SS-3)

Entrada para uma caverna subterrânea chamada de "Morada do Deus dos Mares". Cada vez que entrar nessa caverna, a aparência dela muda e faz os intrusos se perderem.

3. Vaso da Água que flui (A-17)

Um vaso no qual água pura flui constantemente. Por dia, vazam 1440 litros de água.

4. Fonte Termal da Beleza (A-15)

Uma fonte termal que elimina os problemas relacionados com a pele. Se banhar nela por todos os dias por 30 minutos, sua pele ficará tão limpa e macia como a de um bebê.

5. Caverna dos desaparecidos (S-8)

Se entrar e sair dessa caverna, você será transferido para um local não muito popular (limitado a lugares dentro do país). Não importa para onde você for enviado, de alguma forma, sem gastar dinheiro, você conseguirá voltar para a caverna.

6. Fonte produtora de álcool (A-15)

Se retirar água dessa fonte e deixá-la ao ar livre por uma semana, ela se tornará álcool. A variedade de álcool é aleatória, mas é sempre única.

7. Pedra da gravidez (S-10)

O homem ou mulher que segurar essa pedra por um mês ficará grávido(a). Um mês depois, aparecerão duas pedras, uma masculina e outra feminina. Segure a pedra correspondente ao sexo que você quer que o bebê tenha.

8. Lago do mistério (s-10)

Quando um peixe é solto nesse lago, no dia seguinte outro estará lá. Não importa que tipo de água for o habitat do peixe, ele sempre conseguirá sobreviver lá, e sempre haverá espaço no lago.

9. Árvore da colheita abundante (s-10)

Uma árvore que suporta qualquer tipo de fruta que existe. Não importa quantas você colher, no próximo dia a árvore estará cheia de frutas de novo. A variedade e quantidade de frutas produzidas são aleatórias.

10. Revista de Viagens Dourada (A-20)

Revista com informações sobre viagens. Ela publica vários horários e locais onde o dono poderá encontrar alguém do sexo oposto que seja do gosto dele.

11. Escala Dourada (B-30)

Quando a hora de decidir "o que devo fazer" chegar, essa escala escolherá o que for melhor para seu futuro.

12. Dicionário Dourado (S-10)

Um dicionário que ensinará a seu dono quaisquer palavras de seu interesse. Se você abrir o dicionário, encontrar a palavra que estiver com um brilho dourado e memorizar seu significado, no dia seguinte isso te ajudará bastante.

13. Conta Bancária de Boa Sorte (A-20)

Se guardar um minuto não usado de boa sorte diária nesta conta, você poderá troca-lo por uma quantia em dinheiro e sacá-lo.

14. Tesoura Cortadora do Destino (B-22)

Se você cortar a foto de alguém, que você não quiser mais ver, com essa tesoura, você acabará nunca mais vendo a pessoa de novo. Isso é completamente efetivo para qualquer um que estiver na foto (excluindo o usuário), por isso é bom tomar cuidado.

15. Gênio Instável (S-10)

Um gênio que lhe concede 3 desejos. No entanto, você deverá entregar a ele uma lista com 1000 desejos, dos quais ele escolherá 3. (fazer desejos como "me dê um bilhão de jênis" e "me dê um bilhão e um jênis", etc, onde apenas a quantia muda, não é possível).

16. Conselho do Rei das Fadas (S-6)

Dá um conselho que gentilmente, mas precisamente, explica o que falta em você ou o que tem que melhorar. Aparece ocasionalmente mesmo se não chama-lo, apesar se um pouco nervoso.

17. O Sopro do Arcanjo (SS-3)

Um arcanjo que irá curar um ferimento mortal, uma doença incurável ou qualquer outra coisa com um sopro. No entanto, esse arcanjo só aparece uma vez.

18. Piscadela do Diabinho (A-18)

Quem receber essa piscadela poderá experimentar tamanha euforia que não conseguiriam pensar em mais nada no mundo. Ele aparecerá e piscará um número aleatório de vezes, mas cuidado pra não viciar.

19. Travesseiro Fantasma (A-13)

Se dormir com esse travesseiro, você conseguirá sair do seu corpo material, tornando-se fantasma. Mas se não voltar ao corpo dentro de 24 horas, permanecerá como fantasma para sempre.

20. Medidor de Coração (B-30)

Relógio capaz de cronometrar o estado de seu espírito. Ajustando em 12 horas o seu espírito volta ao estado calmo. Ajustando em horários diferentes, você pode controlar seu próprio coração.

21. Óculos Transparentes (B-27)

Óculos capaz de enxergar os objetos transparentemente. Usando a memória você pode controlar o grau de transparência. A única coisa que não dá para transparecer é o pacote das cartas de magia da loja de magias em Masadora.

22. Toraemon (A-22)

Tem a habilidade de guardar coisas em sua barriga. Não é raro encontrar itens preciosos lá.

23. Livro do Improviso (B-30)

Livro em que você consegue ler toda hora histórias diferentes. Mas cuidado, caso você queira dar uma pausa e continuar sua leitura depois, é necessário usar marcador de livro que vem junto, se não o livro mudará de história.

24. Provável TV (A-20)

Colocando uma frase "se fosse... (e o que você deseja)" no controle remoto dessa TV, aparecerá uma programação em forma de documentário sobre o que você colocou no controle. É possível gravar a programação.

25. Dado do Risco (B-30)

Esse lado tem 20 lados. 1 lado de "má sorte" e 19 de "boa sorte", se sair "boa sorte", algo muito bom vai acontecer. No entanto, se der "má sorte", acontecerá uma desgraça a você igual ao número de vezes que você tirou "boa sorte" até o momento.

26. Sete Anões Trabalhadores (A-20)

Anões que trabalham para o dono que está dormindo, mas não trabalham além da capacidade que o dono possui.

27. Passe Vip (B-25)

Com esse passe você consegue entrar em qualquer lugar. Contém 1.000 passes.

28. Controle Remoto dos Sentimentos (B-27)

Controla em 10 níveis de força, os sentimentos variados que uma pessoa sente por outra. (só não é possível controlar os sentimentos que as pessoas sentem por você).

29. Tiquete de Reserva Forçada (A-20)

Colocando o nome da mercadoria no tiquete, você poderá adquirir qualquer mercadoria. Mas só vale para as mercadorias vendidas na cidade. Logicamente, é preciso pagar. Contém 1.000 tiquetes.

30. Almofada do Pedido (B-21)

Fazendo sentar alguém nessa almofada, essa pessoa escutará seu pedido uma vez. Mas não é possível realizar um pedido que ultrapasse suas capacidades.

31. Cartão Postal com Cartão-resposta Para Mandar aos Mortos (S-13)

Escreva nesse cartão o nome de uma pessoa que morreu e uma mensagem para ela. Depois, dobre o cartão, no dia seguinte, haverá uma resposta do falecido no cartão-resposta. Contém 1.000 pares.

32. Bala de Rouxinol (B-30)

Chupando essa bala, você poderá soltar qualquer tipo de voz até a hora que consumir algum alimento. Contém 10 sacos, sendo 50 balas por saco.

33. Bolacha de Hormônio (S-13)

Comendo essa bolacha você mudará de sexo por 24 horas. Contém 10 caixas, sendo 20 bolachas por caixa.

34. Enquete de Tudo (B-30)

Colocando nessa folha várias perguntas relacionadas a você e entregando à uma pessoa, essa pessoa responderá a todas essas perguntas com sinceridade. A folha pode ser usada quantas vezes quiser.

35. Camaleão Transformador (S-6)

Uma espécie que está em extinção. Educando-o, poderá se transformar em vários animais. Mas não será possível mudar o tamanho. Então, por exemplo, ele poderá ser um elefante pequeno, um hamster grande, etc.

36. Quarto da Reciclagem (S-10)

Colocando dentro desse quarto um objeto quebrado, após 24 horas esse objeto estará novinho em folha. Mas não poderá abrir a porta até chegar a hora.

37. Ovo do melhor atleta (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

38. Ovo do melhor artista (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

39. Ovo do melhor político (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

40. Ovo do melhor músico (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

41. Ovo do melhor piloto (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

42. Ovo do melhor escritor (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

43. Ovo do melhor apostador (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

44. Ovo do melhor ator (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

45. Ovo do presidente (B-30)

Choque ele na mão por 3 horas todos os dias. Dentro de 1 a 10 anos, ele vai nascer. Quanto mais fortes forem as suas emoções enquanto ele choca, mais rápido ele nasce.

46. Garota do Pé de Ouro (A-13)

Jovem cujo corpo faz brotar pó de ouro. Com um banho você pode ganhar 500g de ouro por dia. Ela é muito tímida e nunca sai de casa.

47. Garota Adormecida (A-11)

Uma garota que dorme por você. Assim você poderá ficar acordado por 24hs, sem a necessidade de dormir.

48. Garota Perfumada (A-15)

Uma garota que extrai um aroma bem adequado para você. Só de estar do lado dela, o seu estresse acabará e você se sentirá melhor.

49. Sereia de Mão (A-23)

Como diz o nome, uma pequena sereia que pode ser colocada na palma da mão. Se ela estiver num lugar bom de viver, ela ficará de bom humor, encantará com uma linda voz.

50. Dinossauro de Mão (A-11)

Como diz o nome, um pequeno dinossauro que pode ser colocado na palma da mão. Sua evolução é extremamente rápida, e se transforma em cada época de acordo com o meio ambiente.

51. Dragão de Mão (S-10)

Como diz o nome, um pequeno dinossauro que pode ser colocado na palma da mão. Ele obedece bem o seu dono. Criando-o com amor e carinho, com o tempo ele começará a falar.

52. Gafanhoto de Pérola (B-30)

Um gafanhoto que carrega uma pérola em sua barriga. Uma vez a cada dez anos nascem mais em grande quantidade.

53. Rei Branco Ookuwagata (A-30)

Um inseto lendário que ataca outros insetos, com uma fragrância hormonal particular, e faz com que eles construam um buraco para morar. Ele só sai do buraco no fim do dia para andar um pouco.

54. Borboleta de Mil Anos (A-25)

Uma borboleta lendária. A pessoa que conseguir capturá-la terá prosperidade por gerações, daí o nome.

55. Loja da Vingança (A-20)

Falando para o dono da loja sobre os ressentimentos ou ódios que você carrega no dia-a-dia, ele irá se vingar da pessoa que provocou isso. Quanto mais você pagar pelo serviço, maior será a vingança.

56. Loja de Fotos da Memória (B-25)

Uma loja que, falando o dia, o mês, o ano e a hora, consegue mostrar a você uma foto daquele momento. É possível fotografar em seguida.

57. Imobiliária de Casas Secretas (A-11)

Ele pode construir para você um quarto secreto só para você, em um lugar que você queira. Mas sob as seguintes condições: não pode deixar ninguém entrar no quarto e não pode falar para ninguém sobre o quarto.

58. Locadora Secreta (A-13)

Uma locadora que você pode ver em vídeo, os segredos das pessoas. Mas sob as seguintes condições: o vídeo que você alugou não pode ser mostrado para ninguém e não pode falar sobre isso à ninguém.

59. Escola de Língua Estrangeira Instantânea (A-20)

O tempo estudado nessa escola é somado em um relógio. Apertando esse relógio você será capaz de falar a língua estudada.

60. Companhia de Entrega de Achados e Perdidos (B-30)

Telefonando para eles, e explicando sobre o objeto que você perdeu, no dia seguinte eles lhe entregarão o objeto que você tinha perdido. Mas eles só aceitam pedidos de objetos perdidos a mais de 1 mês.

61. Seção de Check-up (A-20)

Com 500j, ele faz o check-up completo do seu corpo todo. Mas ele só te responderá de duas maneiras: "Tem problema" ou "Não tem problema". Se responder "Tem problema", é preciso ir ao médico.

62. Clube do Rei (B-20)

O tempo que você estiver nessa loja, todas as pessoas que estiverem lá lhe respeitarão e escutarão seus pedidos. Mas na hora que você sair da loja, um dia terá se passado.

63. Restaurante Virtual (B-30)

Pedindo, eles fazem qualquer prato. Você fica satisfeito, na verdade, você tem a sensação de que comeu, mas não há nada na barriga. No final eles dão vitamina.

64. Afrodisíaco da Bruxa (B-30)

Se colocar uma pílula na boca de seu oponente, ele obedecerá todas as suas ordens. O efeito dura uma semana. Um frasco tem 500 pílulas.

65. Poção de Rejuvenescimento da Bruxa (S-10)

Tomando 1 pílula você rejuvenescerá 1 ano. É apenas um rejuvenescimento físico, por isso o conhecimento e as memórias permanecerão estáveis. Se tomar um número de pílulas maior do que o número de anos, voe corre o risco de morrer, por isso cuidado. Em 1 frasco contém 100 pílulas.

66. Pílulas de Dieta da Bruxa (B-28)

Tomando 1 pílula você perderá 1kg de peso. Em um frasco contém 200 pílulas. Se tomar o número de pílulas maior do que o número de peso, você corre o risco de morrer, por isso muito cuidado.

67. Pílula de Crescimento (B-30)

Tomando uma pílula você ganhará 1cm de altura. Um frasco contém 100 pílulas e é sugerido que o jogador as ingira após os 20 anos de idade.

68. Energético do Ancião (A-20)

Tomando esse energético uma parte do seu corpo ficará com muita força e saúde. Pode ser usada quantas vezes a pessoa quiser. Em um frasco contém 500 pílulas.

69. Tônico Capilar do Ancião (B-30)

Esse tônico faz crescer cabelos onde você passa-lo. Na hora de passar é preciso usar uma luva para que não nasça cabelo na palma das mãos e nos dedos. Em um frasco contém 200ml (vale para 10 cabeças).

70. Poção de Aumento Muscular do Cientista Louco (A-16)

Tomando você consegue obter aqueles músculos que imaginava. É preciso tomar durante 1 semana, 1 litro por dia, mas o gosto é horrível de dar medo. Contém 7 caixas, sendo 10 garrafas de 1 litro por caixa.

71. Poção de Feromônio do Cientista Louco (A-20)

Passando sobre o corpo, a pessoa fará sucesso com o sexo oposto. Mas como não dá para cortar a reação, há problema de surgir muitos perseguidores de pessoas, por isso é preciso tomar cuidado.

72. Máquina de Cirurgia do Cientista Louco (A-15)

Essa máquina muda seu rosto para o rosto que quiser, contanto que tenha uma foto desse rosto. É possível fazer a cirurgia quantas vezes quiser, mas existe uma probabilidade de 5% que a cirurgia falhe e de 1% que a própria máquina quebre.

73. Pedra das Trevas (A-15)

Essa jóia o protege do diabo. Quando um perigo se aproxima para quem estiver carregando-a, outra pessoa recebe o perigo.

74. Água-marinha do Sábio (A-15)

Quem possuir essa pedra conseguirá ter vários ótimos amigos pelo resto da vida.

75. Alexandria da Sorte (A-20)

O dono participará de eventos nunca vistos antes. Mas não se sabe se serão bons ou ruins...

76. Rubi do Vagabundo (B-30)

O dono deste rubi receberá uma grande fortuna, mas, em troca, ele não conseguirá ficar mais de uma semana no mesmo lugar.

77. Esmeralda que Chama Beleza (S-10)

Um monte de pessoas servindo serviços de beleza reunião á volta de quem possuir essa esmeralda. A pessoa brilhará, e ficará tão atraente que nem ela mesma acreditará.

78. Safira Solitária (B-30)

A pessoa que possuir essa safira se tornará muito rica. Mas em compensação ela viverá sozinha pelo resto da vida. Seus amigos, amados, e até famílias irão se afastar desta pessoa.

79. Diamante Arco-íris (A-20)

Este diamante brilha nas sete cores. Há uma chance de 100% de se conseguir um "sim" se você propor casamento com ele.

80. Pedra Flutuante (S-7)

Como diz o nome, é uma pedra que flutua. É uma pedra de tamanho 1 quilate, com a capacidade de fazer um ser humano flutuar. Mas é preciso expô-la ao Sol para que ela obtenha forças para flutuar.

81. Planeta azul (SS-5)

Uma pedra preciosa absolutamente rara composta pelos materiais mais preciosos. Tem seu nome por causa da Terra, a pedra preciosa do universo.

82. Vara do Julgamento Divino (A-15)

Fale o nome do alvo enquanto aponta a vara para céu. Entre você e o alvo, aquele que fez mais coisas erradas será punido severamente com eventos de má sorte.

83. Espada da Verdade (B-22)

Pode ser usada para destruir coisas falsas e para julgamento também. Toque o acusado com a espada, e se ele for verdadeiro, a espada desintegra ao em vez de corta-lo. Ela então vai se regenerar em um dia, se você a colocar na bainha.

84. Colar do Paladino (D-60)

Protege o jogador de magias e também cancela a maldição de uma carta ao tocar nela.

85. Armadura Dupla (S-8)

Armadura que consegue anular todos os ataques vindos de armas do jogo. Mas só é possível se defender de uma porcentagem dos ataques, e essa porcentagem varia aleatoriamente de 1 a 100. Cuidado, porque a armadura pode se quebrar de repente.

86. Arco do Desânimo (A-11)

Carregando-o você consegue usar "sair" um número de vezes igual ao número de flechas. Contém 10 flechas. Toda vez que você usar "sair" uma flecha some.

87. Escudo da Fé (S-15)

Ao equipar este escudo, os jogadores num raio de 20m não conseguirão usar as magias "repelir", "recomeçar", "vagar" e "colisão".

88. Martelo Dourado dos Morto-vivos (A-15)

Quem for atacado por esse martelo receberá na hora um efeito de alguma magia aleatória. Não será possível se defender com magias. Mas, para a pessoa que utiliza "prisão" e "o colar do paladino" esse ataque não terá efeito.

89. Bracelete do Cobrador (A-20)

Equipado com o bracelete, você pode usar a magia "arrecadar". No entanto, a cada vez que é usada, você perde uma carta de um encaixe obrigatório. (você não pode usar a magia "arrecadar" se não tiver mais cartas nesses encaixes)

90. Capacete da Memória (A-20)

Quando usar esse capacete, você não se esquecerá de nenhuma informação que adquirir. Ele é grande, pesado e machuca sua cabeça.

91. Rei dos Veículos de Modelo (A-20)

Um rit que dependendo da montagem você conseguirá montar qualquer veículo. E de acordo com o tamanho será possível até dirigir. Mas o combustível é vendido a parte.

92. Bilhete do Disfarce (S-7)

Cortando esse bilhete e entregando para a pessoa que você queira se disfarçar, dentro de 24h você poderá ser essa pessoa e trabalhar no cargo dela. Contém 1.000 bilhetes.

93. Enciclopédia da Vida (B-28)

Uma enciclopédia em que está arquivado coisas sobre todas as pessoas que tiveram relações com você desde o seu nascimento. Está gravado tudo o que aconteceu, as conversas que você teve com elas, e todas as lembranças. Não é raro ela ter mais de 10 mil páginas.

94. Espada do Ladrão (S-10)

Dando certo o ataque dado com essa espada, a pessoa que recebeu o ataque receberá o efeito de "assaltar", "furtar" ou "roubar", escolhidos aleatoriamente. Mas, para a pessoa que utiliza "prisão" e "colar do paladino" esse ataque não terá efeito.

95. Manto secreto (A-20)

Usando ele você consegue obter o efeito "blecaute" por um longo tempo.

96. Cobra Onisciente (A-12)

Alimente essa cobra com uma carta de nível C ou maior e ela vai cuspir uma cópia da "olho da mente".

97. Câmera 3D (A-20)

Uma câmera que permite que você veja o que filmou tridimensionalmente. É possível regular o tamanho, então pode-se ver novamente aquele momento como se fosse real.

98. Cachorro Prateado (S-8)

Uma espécie que está em extinção. Possui pêlos prateados, e ainda por cima suas vezes são feitas de prata. Misturando 5g de ouro por dia em sua ração, ele fará 1kgde fezes prateadas.

99. Empregada Panda (S-6)

Uma espécie que está preste a extinção. Ela gosta muita de coisas limpas, seu hobby é cozinhar. Às vezes ela até gosta de costurar e cuidar das plantas. Seu forte é cuidar de crianças humanas.

Cartas Mágicas

1001. Voyeur (G-200)

Mostra todas as cartas nos encaixes livres do jogador alvo (restrito a jogadores encontrados dentro do jogo).

1002. Raio-X (F-150)

Mostra todas as cartas nos encaixes obrigatórios do jogador alvo (restrito a jogadores encontrados dentro do jogo).

1003. Defender (G-400)

Protege uma vez contra um ataque de outro jogador.

1004. Reflexão (E-120)

Reflete uma magia de outro jogador de volta para ele.

1005. Fora Magnética (C-50)

Envia você até o local do jogador alvo. (restrito a jogadores encontrados dentro do jogo)

1006. Furtar (F-170)

Rouba uma carta aleatória dos encaixes livres do jogador alvo.

1007. Roubar (C-50)

Rouba uma carta aleatória dos encaixes obrigatórios do jogador alvo.

1008. Trocar (E-100)

Troca uma carta sua com uma aleatória do jogador alvo.

1009. Retornar (G-380)

Envia você para a cidade alvo (restrito a cidades já visitadas).

1010. Transformar (A-20)

Transforma uma carta sua em outra de suas cartas (se o limite da nova carta já tiver sido alcançado, "Transformar" é destruída)

1011. Clone (D-70)

Se transforma numa carta aleatória dos encaixes obrigatórios do jogador alvo (se o oponente não tiver cartas nos encaixes obrigatórios ou se o limite da carta já tiver sido atingido, a transformação falha e "Clone" desaparece)

1012. Repelir (F-140)

Repele o jogador alvo para uma localização aleatória.

1013. Recomeçar (D-65)

Teleporta o jogador alvo para o ponto de partida.

1014. Sair (B-30)

Permite que o jogador alvo saia da ilha.

1015. Olho da Mente (D-70)

Vê toda a coleção de cartas do jogador alvo.

1016. Vagar (F-200)

Teleporta para uma cidade ainda não visitada (se todas as cidades já forem visitadas, você fica no mesmo lugar e a carta desaparece).

1017. Colisão (F-200)

Teleporta para o local de um jogador ainda não encontrado no jogo.

1018. Arrecadar (B-25)

Rouba uma carta aleatória de cada jogador num raio de curto alcance do oponente.

1020. Falsificar (C-40)

Transforma-se numa das cartas de Nº 001 a 099. Essa nova carta poderá ser inserida num encaixe obrigatório, porém não conta como uma carta de verdade, não pode ser convertida em item e não conta no limite de cartas.

1021. Assaltar (B-30)

Rouba uma carta do adversário de sua escolha.

1022. Corromper (C-40)

Transforma uma carta de nível B ou superior do oponente em outra de nível D ou inferior. Você pode escolher o número da nova carta. (depois da transformação essa carta passará a contar no limite de cartas dela. Se o limite já tiver sido alcançado, ou se o oponente não tiver cartas de nível B ou superior a transformação falha e "corromper" desaparece). Depois da transformação, se a carta estiver num encaixe obrigatório com o número errado, ela se auto-destruirá.

1023. Sacrifício (B-25)

Escolha uma carta de nível A ou superior do oponente para ser destruída. Ele então escolhe uma carta sua de 3 níveis abaixo da destruída e a pega para si. Se o oponente não tiver nenhuma carta de nível A ou superior, "sacrifício" retorna a você. E se a carta de 3 níveis abaixo já tiver atingido o limite de cartas, ela não será obtida.

1024. Penetrar (D-80)

Retorna todas as cartas transformadas com "falsificar", "clone" ou "transformar" para a forma original. Destrói todas as cartas que estiverem no lugar errado dos encaixes obrigatórios. "Falsificar", "clone" e "transformar" não têm efeito em "Penetrar".

1025. Blecaute (F-200)

Esta carta protege alguém contra os efeitos de "Voyeur" e "Raio-x" uma vez. O efeito não é acumulativo, usar outra "blecaute" enquanto uma já está em uso não aumentará o número de proteções.

1026. Água Benta (A-20)

Esta carta protege você contra magias de ataque dez vezes. O efeito não é acumulativo, usar outra "Água Benta" enquanto uma já está em uso não aumentará o número de proteções. Esta carta é afetada por magias de roubo ou destruição.

1027. Localizar (E-90)

Você sempre saberá a posição do jogador alvo. (efeito dura até o jogador sair do jogo)

1028. Atirar Pedra (E-100)

Destrói uma carta aleatória dos encaixes livres do oponente. "Atirar Pedra" desaparece mesmo se o oponente não tiver nenhuma carta nos encaixes livres.

1029. Tiro (B-25)

Destrói uma carta aleatória dos encaixes obrigatórios do oponente. "Tiro" desaparece mesmo se o oponente não tiver nenhuma carta nos encaixes obrigatórios.

1030. Apontar (E-120)

Aponta a localização do item escolhido. Não se aplica à carta número 000.

1031. Analisar (G-400)

Mostra a explicação da carta escolhida. Não se aplica à carta de número 000.

1032. Loteria (G-350)

Se transforma numa carta de um item aleatório.

1033. Adesão (C-50)

Você sempre saberá o que o jogador alvo possui. (efeito dura até o jogador sair do jogo)

1034. Purificar (D-55)

Cancela o efeito da magia de transformação e retorna a carta a sua forma original. Se, após a transformação, o limite de cartas tiver sido atingido, a carta se transforma em item e não poderá ser convertida de novo. No caso de uma carta de magia, ela desaparece a não ser que seja usada imediatamente.

1035. Prisão (S-10)

As cartas inseridas nos encaixes da página alvo estarão protegidas permanentemente contra magias de roubo e destruição contanto que fiquem nos encaixes. A página alvo só pode ser alguma dos encaixes obrigatórios, páginas dos encaixes livres não podem ser escolhidas.

1036. Olho de Deus (S-10)

Você ganha os efeitos das magias "analisar" e "listar" permanentemente em todas as cartas de 001 a 099. Efeito dura até o jogador sair do jogo.

1037. Reciclar (F-170)

Permite que um item convertido a partir de uma carta volte a sua forma de carta mais uma vez. (limitado a cartas de nível inferior a C). Se o limite de cartas tiver sido alcançado, "reciclar" desaparece sem converter o item em carta.

1038. Listar (G-350)

Informa o número de pessoas em posse da carta alvo, assim como o número total de cópias.

1039. Acompanhar (F-130)

Envia todos os jogadores num raio de 20m ao seu redor -incluindo você- para uma cidade alvo ou um jogador alvo. (restrito a cidades já visitadas ou a jogadores já encontrados no jogo).

1040. Contatar (F-200)

Permite a comunicação através dos livros com o jogador alvo. (restrito a jogadores já encontrados no jogo)(duração máxima: 3 minutos. Durante esse período, apenas o jogador que iniciou a conversa poderá cortar a comunicação).

Outras Cartas

-003. Eliminar (--) *Carta só para Game Masters*

Teletransporta qualquer elemento que entrar em Greed Island ilegalmente para um ponto aleatório no continente de Ainjen.

100. Mapa da Ilha (G-400)

Mostra apenas o contorno da ilha. É um mapa mágico que vai se completando à medida que você anda pela ilha.
20.000

101. Mapa da Ilha (D-70)

Mapa contendo nome dos lugares e das cidades. Referências dos lugares e caminhos secretos estão anotados precisamente. Realmente completo!
650.000

110. Convite do Governador (SS-1)

Carta do governador da ilha. Dentro dela tem uma insígnia e um mapa para o castelo. Apenas aquele que possuir os dois poderá entrar.

163. Aldeões Doentes (F-150)

???

263. Aldeões Saudáveis (C-50)

???

266. Passe Especial (B-150)

O passe necessário para sair da ilha. Você pode adquiri-lo comprando do chefe ou derrotando-o. Na verdade, ele não dará o passe a você não importa o que der a ele.

572. Ciclope (G-333)

Dos gigantes, os cíclopes são os maiores. Preferem andar em grupos e atacam criaturas que entram em seu território. Quando sua fraqueza, o olho, é atingida, se tornam frágeis.

585. Cavalo-bolha (C-50)

Se protege confundindo os inimigos com bolhas brancas e vermelhas. Quase não tem força no ataque, mas você ficará surpreso com o barulhão que ele pode fazer.

598. Chefe dos Lobos (C-45)

Líder da matilha que ataca os viajantes. De nível C, ele se gaba de suas habilidades de ataque e força física. Enquanto ele permanece vivo seus subordinados não param de aparecer.

673. Marimocchi (D-80)

Monstro que se move numa velocidade super-rápida. É tão duro quanto uma bala de goma, por isso seus ataques não causam dano. No entanto, se você for atingido, pode ser bem irritante.

697. Lagarto Melanina (E-100)

Lagarto gigante capaz de engolir uma vaca inteira. Consegue causar morte por sufocamento com seu peso. Possui uma pinta sensível nas costas, e desenvolveu camuflagem para escondê-la.

711. Rato de Controle Remoto (H-800)

Manipula objetos com nen para se proteger. Este rato é mesmo covarde, desmaia só de encontrar outro ser vivo. Se multiplica facilmente, e pode ser visto na ilha inteira.

1217. Garugaida (F-185)

Uma das três iguarias da ilha. Seu gosto é melhor do que parece. Acredita-se que comer seus ovos prolonga sua vida. É gostoso tanto cozido quanto grelhado.

120.000

21449. Pedra (H-∞)

Pode ser encontrada ao lado das trilhas. É extremamente comum. Se você atirar em uma pessoa, poderá causar um pouco de dano.

EVOLUÇÃO



SISTEMA DE EXPERIÊNCIA

Experiencia Pelo comparecimento

Automaticamente o jogador tem 2 de EXP garantido só de participar da sessão , jogar ate o final mais alguns bônus de experiencia que porem ver logo abaixo.

Experiencia pela interpretação: 1 a 5 de EXP

Se o jogador interpretou bem seu personagem, não apenas de uma forma divertida mas também apropriada (por exemplo se alguém pegou o Código de Honra dos Heróis, mas NÃO está se comportando como um herói, esse jogador não merece esse ponto extra) também foque ma personalidade pois ela e importante , seguindo essas recomendações poderá ter um maior ganho de EXP.

Experiencia por Vitoria: do EXP sera entre 1 e 100.

Vencer inimigos dará experienciaria , e claro que u m"Boss" da mais exp que um simples npc , soldados inimigos fortes dão mais exp que soldados e inimigos fracos. Também se ganha mais exp em grupos que sozinhos , pois uma luta que envolve mais pessoas e uma luta mais interessante isso dará um ganho maior de exp , mais e claro que pode ser solo , mesmo em grupo a EXP não e dividida de forma alguma.

Experiencia por Aprendizado ou engenhosidade: 1 a 5 EXP

Se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo da aventura. o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com os punhos.

NÍVEL	EXP
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100
21	110
22	120
...	...

TRAINING POINTS

São pontos que o jogador ganha que representa treinamentos entre as sessões (que devem ser devidamente interpretados), o jogador ganha 10 pontos por nível, abaixo tem uma tabela de como usar esses pontos.

STATUS

Aumentar Atributo: Igual ao valor atual do atributo.

Aumentar HP: 5 pontos iguais a 10.

Aumentar STAMINA: 5 pontos iguais a 10.

Aumentar AURA: 5 pontos iguais a 10.

CLASSE de BATALHA

Comprar Classe Primaria: 10 Pontos.

Evoluir Classe Primaria: 5 X o nível da Classe.

Comprar Classe Secundaria: 20 Pontos.

Evoluir Classe Secundaria: 10 X o nível da Classe.

AURA NEN

Técnicas Básicas de Nen: 5 pontos iguais a 10%.

Técnicas Avançadas de Nen: 10 pontos iguais a 10%.

Hatsu 100%: 15 pontos iguais a 10%.

Hatsu 80%: 20 pontos iguais a 10%.

Hatsu 60%: 25 pontos iguais a 10%.

Hatsu 40%: 30 pontos iguais a 10%.

TÉCNICAS e HABILIDADES

Criar Técnicas: 5 Pontos.

Evoluir Técnicas: 5 X o nível da técnica.

Evoluir Habilidades: 10 X o nível da Habilidade.

+ 1 HATSU a Habilidade: 20 para cada Hatsu Extra*
(Somente na criação da Habilidade)

Sistema de Treinamento

O jogador pode optar por treinar durante a campanha, 8 horas por dia durante uma semana sem interrupções, os treinos são controlados pelo mestre mais o jogador tem total liberdade criativa para descreve-los.

Treino: A cada 2 Horas de treino o jogador estará sujeito a 1 teste relativo a forma de treino escolhida pelo jogador, conseguindo os 7 sucessos durante seu treinamento o jogador recebe 2 Training Points. A dificuldade nos testes são sempre 10 pontos a mais que o atributo testado do jogador. Treino custa 5 Stamina para forma de calculo de exaustão.

Treino Avançado: A cada dia de treino o jogador estará sujeito a 1 teste relativo a forma de treino escolhida pelo jogador, conseguindo os 7 sucessos durante seu treinamento o jogador recebe 5 Training Points. A dificuldade nos testes são sempre 20 pontos a mais que o atributo testado do jogador. Treino custa 15 Stamina para forma de calculo de exaustão.

Treinamentos com um NPC ou jogador que tenha no minimo 5 níveis a mais que o jogador (pois ele deve ser mais forte que o aluno) auxiliando rendem o dobro de Training Points.

HUNTER X HUNTER rpg

NOME: _____ JOGADOR: _____ NIVEL: _____
 SEXO: _____ ALTURA: _____ PESO: _____ IDADE: _____ TIPO DE NEN: _____
 PERSONALIDADE: _____
 DESCRIÇÃO: _____

STATUS	BASE	OUTROS	TOTAL
HP			
AURA			
STAMINA			

VANTAGENS / DESVANTAGENS

ATRIBUTO	STATUS	CLASSE	TOTAL
FORÇA			
AGILIDADE			
DESTREZA			
RESISTENCIA			
INTELIGENCIA			
PERCEPÇÃO			

ATRIBUTO	STATUS	OUTROS	TOTAL
DEFESA			
ATAQUE			
PRECISÃO			
VELOCIDADE			

ITENS / EQUIPAMENTOS

ITENS / EQUIPAMENTOS



GREED ISLAND rpg

NOME: _____

JOGADOR: _____

JENNY: _____

LISTA DE CONTATO

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SLOT DE CARTAS SPECIFICAS ____ / 100

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

SLOT LIVRE ____ / 40

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



