

Meito

Você possui uma Meito, uma lâmina de qualidade excepcional e grande renome. **O custo dessa vantagem varia de acordo com a categoria da Meito.**

Meitos

As Meitos são armas de lâmina (espadas, facas, lanças...) de qualidade superior a armas comuns. Forjadas com maestria são lâminas de renome e incomparável poder de corte.

Por serem obras únicas, as Meitos são itens de valor inestimável e nos raros casos que estão à venda chegam a valer milhões ou dezenas de milhões de berries. Muitas Meitos são herança de família, passadas de geração em geração, enquanto outras são consideradas tesouros nacionais.

Ao todo existem cerca de 150 Meitos, divididas em quatro categorias de acordo com a sua qualidade, sendo elas da maior para menor: Doze Saijo O Wazamono (Lâmina Suprema), vinte e uma O Wazamono (Lâmina Grandiosa), cinquenta Ryo Wazamono (Lâmina boa), e o restante classificadas apenas como “Wazamono”.

Como funciona

Antes de adquirir a vantagem a Heroína deve determinar qual é a categoria da Meito. De acordo com essa categoria, define-se o custo da vantagem, a quantidade de facetas da Meito e se ela tem acesso a uma origem.

Definida a categoria, escolhe se a **Origem** — com exceção das Meitos da categoria Wazamono que não tem acesso a uma origem — e as **Facetas** da Meito. A **Origem** representa a forma que sua Heroína adquiriu a lâmina e as **Facetas** representam qualidades e poderes específicos dela.

Após escolhidas, nem a **Origem** nem as **Facetas** podem ser alteradas.

Usando mais de uma Meito

Nada impede que uma heroína adquira a vantagem Meito mais de uma vez, nesse caso, cada vez que adquirir essa vantagem você adquirirá uma nova arma.

Nos casos em que a heroína seja capaz de utilizar simultaneamente mais de uma Meito, ela terá acesso a todos os benefícios das armas utilizadas. Contudo, os efeitos de origens, facetas e lendas repetidas não se acumulam e também não alteram o limite de vezes que determinado poder pode ser utilizado (por exemplo, se você tiver duas vezes uma habilidade que pode ser usada apenas uma vez por cena, você continua podendo utilizar uma única vez por cena, mesmo correndo um risco com duas armas com essa habilidade).

Categoria

A categoria determina qual grupo a Meito pertence, o custo da vantagem, se a lâmina tem acesso a uma **origem** e a quantidade de **facetadas** que ela possui. As categorias são:

Wazamono

Feita com material de qualidade excepcional, essa arma se destaca de armas comuns, porém, dentre as Meitos são as de menor renome.

Uma Wazamono possui apenas uma Faceta e não tem acesso ao benefício de Origem. **É uma vantagem de 2 pontos.**

Ryo Wazamono

A sua Meito possui renome considerável e é uma das 50 Ryo Wazamono.

Uma Ryo Wazamono tem acesso a origem e possui 1 faceta. **É uma vantagem de 3 pontos.**

O Wazomono

Sua Meito é uma das 21 O Wazomono estando entre as Lâminas mais poderosas já criadas.

As O Wazomono possuem uma origem e 2 facetadas. **É uma vantagem de 4 pontos.**

Saijo O Wazomono

Sua Meito é uma lâmina lendária, é uma das 12 Saijo O Wazomono.

A Saijo O Wazomono tem acesso a uma origem e 3 facetas. **É uma vantagem de 5 pontos.**

Origens

A história de como sua heroína conseguiu sua Meito também diz um pouco das qualidades especiais da sua lâmina. Cada origem possui uma habilidade associada.

Destino

A razão que você obteve sua arma é desconhecida para você.

Pode ser que você a encontrou após uma série de estranhas coincidências, ou quem sabe de alguma forma, você e ela foram atraídos um para o outro. Não importa como, de algum modo essa lâmina estava destinada a cair nas suas mãos.

Sempre que correr um risco em que utilize sua Meito você pode rolar novamente qualquer dado que o resultado seja 1.

Legado

Sua lâmina foi confiada a você.

Talvez ela seja um tesouro de família passado por gerações ou alguma outra pessoa tenha confiado essa lâmina — e algum propósito — a você.

Se você adquirir a Vantagem “Item Pessoal”, e escolher sua Meito como seu item, essa vantagem contará como uma vantagem de 2 pontos ao invés de 3.

Lendária

O renome da sua lâmina é muito maior do que o usual.

Pode ser que sua Meito já tenha pertencido a uma importante figura histórica ou quem

sabe ela seja algum símbolo divino ou profano para algumas pessoas.

Ganhe 2 dados de bônus em qualquer Risco em uma cena dramática em que a história da sua espada ou daqueles que a usaram, afetaria aqueles com quem você estiver lidando.

Tesouro

Sua arma era de outra pessoa, mas não mais.

Talvez você a tenha tomado de um capitão pirata ou, quem sabe, retirou ela da barriga de um rei dos mares.

Uma vez por sessão, você pode ativar qualquer vantagem que demanda o uso de 1 ponto heroico, sem precisar usar 1 ponto heroico.

Facetas

Facetas são de certo modo a essência da lâmina. Elas dizem respeito as características da lâmina e os poderes e habilidades que ela possui.

Não é possível selecionar a mesma faceta duas vezes.

Afiada

O fio da lâmina é extremamente afiado.

Você pode usar um ponto heroico para causar uma quantidade extra de ferimentos igual seu grau em finesse.

Caçadora

Sua lâmina foi forjada para enfrentar os mais diversos tipos de monstros.

Toda vez que causar algum ferimento em um monstro usando essa arma, você causa 2 ferimentos adicionais.

Destrutiva

Com um único golpe você pode destruir rochas, árvores e paredes.

Use um ponto heroico para destruir um objeto inanimado aproximadamente do seu tamanho. Você pode gastar pontos heroicos

para dobrar o tamanho do objeto que você destrói (dois pontos heroicos para algo 2x maior, 3 para 4x...)

Elemental

Sua lâmina é capaz de manifestar as forças da natureza. Ao escolher essa faceta você deve escolher um elemento como fogo, raio, gelo... Use um ponto heroico para ativar essa habilidade imbuindo a lâmina com o poder do elemento escolhido até o fim do turno; Toda vez que você causar dano a um alvo que não seja imune ao poder elemental da Meito você causa 1 ferimento adicional. Se o alvo for especialmente suscetível ao elemento escolhido (Crocodile contra um ataque de água, por exemplo) você causa +1 ferimento adicional. Além disso, enquanto esse efeito estiver ativo, você previne 1 ferimento para cada vez que sofrer ferimentos do mesmo tipo de elemento da sua Meito.

Kokuto (Lâmina Negra)

Após incontáveis batalhas a Lâmina da sua Meito se tornou negra e adquiriu resistência extrema.

Quando estiver prevenindo ferimentos, use um ponto heroico para prevenir uma quantidade extra de ferimentos igual seu grau em Armas.

Rápida

Em combate sua lâmina é apenas um borrão, tornando quase impossível de acompanhar os movimentos dela.

Após causar ferimentos a um adversário com sua Meito, você pode gastar um ponto heroico para, imediatamente, realizar uma ação adicional, você usa apostas normalmente para essa ação. Você só pode utilizar o poder dessa faceta 1 vez por rodada.

Sanguinária

A lâmina da sua Meito é capaz de drenar a força vital daqueles que atinge.

Uma vez por sessão você pode gastar um ponto heroico para recuperar um ferimento dramático logo após causar ferimentos a um adversário com sua Meito.

Yoto (Amaldiçoada)

A sua Meito é uma Yoto, uma lâmina amaldiçoada que traz infortúnio para seu portador. Porém, dizem que quando a sorte do seu portador é maior que a maldição da lâmina o azar se torna sorte.

Sempre que correr um risco com sua Meito você sofre 1 ferimento para cada dado que não usar ao formar apostas, porém caso você use todos seus dados ao formar apostas você recebe uma aposta adicional.