

## Haki (2 pontos)

O Haki se divide em três tonalidades, cada uma com técnicas únicas e distintas. Apesar todas as pessoas possuem o potencial para despertar o Haki, algumas nunca despertam enquanto outras conseguem dominar somente uma dessas tonalidades.

Ao adquirir a vantagem Haki você aprende duas técnicas básicas ou uma técnica avançada (desde que cumpra os requisitos).

## Tonalidade Régia

Essa é a habilidade do haki que menos pessoas possuem, dizem que apenas aqueles destinados a grandes feitos conseguem manifestar a tonalidade Régia. Com ela é possível disparar uma aura de intimidação capaz de fazer as pessoas no seu entorno percam a consciência ou hesitem.

## Técnicas básicas

### *Dominação*

Uma vez por sessão você pode utilizar uma aposta e um ponto heroico durante um risco de Intimidar para fazer um animal ou monstro lhe obedecer até o final da rodada. Após o fim da rodada a criatura irá concentrar seus esforços para fugir. Só é possível utilizar essa técnica em criaturas que estejam com uma quantidade de apostas igual ou menor ao seu grau em Determinação.

Utilizar essa técnica em um método sem Intimidar conta como **improvisação**.

### *Incapacitação*

Uma vez por sessão você pode usar uma aposta e um ponto heroico durante um risco de Intimidar para utilizar essa técnica. Você causa um número de ferimentos igual seu grau de intimidar em todos os pelotões de brutamontes na cena.

Utilizar essa técnica em um método sem Intimidar conta como **improvisação**.

## Técnicas avançadas

### *Tonalidade Régia Aprimorada*

**Sua heroína precisa ter uma técnica básica da tonalidade régia para adquirir esta técnica.**

Você passa a controlar a tonalidade régia de acordo com sua vontade. Você pode ativar as técnicas básicas da tonalidade Régia uma vez por cena ao invés de uma vez por sessão.

### *Imposição*

**Sua heroína precisa ter a técnica Incapacitação para adquirir essa técnica.**

Ao utilizar a habilidade incapacitação você aplica pressão nos vilões e monstros na cena para que eles fujam ou deixem de te atacar. Os alvos sofrem os efeitos de pressão, precisando gastar uma aposta para agirem contra a pressão imposta.

### *Infusão*

**Sua heroína precisa ter todas as demais técnicas da tonalidade Régia para adquirir essa técnica.**

Use uma aposta e um ponto heroico para desferir um ataque imbuído com a tonalidade régia, causando um dano dramático. Essa técnica só pode ser usada uma vez por rodada.

## Tonalidade armada

A tonalidade armada do haki (Busoshoku Haki), também conhecida como Ryuo no país de Wano, é a tonalidade que permite que o usuário use sua energia espiritual para criar, em torno de si ou de objetos, uma espécie de armadura capaz de fortalecer as capacidades ofensivas e defensivas.

Além disso, a tonalidade armada pode ser utilizada para ferir usuários de Akuma no Mi imunes a danos físicos.

## Técnicas básicas

### ***Aprimoramento***

Use um ponto heroico para revestir parte ou todo seu corpo com o Haki do Armamento. Até o final da rodada você consegue tocar e acertar usuários de Akuma no Mi que normalmente seriam imunes a ataques físicos.

### ***Emissão***

Com essa técnica o usuário projeta o fluxo do Haki a uma curta distância do próprio corpo. Use uma aposta em um Risco de Determinação para repelir um inimigo sem fazer contato direto ou usar força bruta, você também pode usar essa técnica para causar ferimentos em usuários de Akuma no Mi que sejam imunes a golpes físicos. Utilizar essa técnica em um método sem Determinação conta como **improvisação**.

## Técnicas avançadas

### ***Endurecimento***

**Sua heroína precisa ter a técnica “aprimoramento” para adquirir essa técnica.**

Ao utilizar a técnica de Aprimoramento além de ser capaz de tocar e acertar usuários de Akuma no Mi, você também fortalece seu ataque e sua defesa. Até o fim da rodada, sempre que causar ferimentos você causa 1 ponto adicional e sempre que sofrer ferimentos você o reduz em um ponto.

### ***Imbuir***

**Sua heroína precisa ter a técnica “aprimoramento” para adquirir essa técnica.**

Ao invés de utilizar a técnica de Aprimoramento em seu corpo você pode utilizá-la em um objeto ou arma que esteja empunhando. Se escolher fazer isso, enquanto não soltar o objeto durante a rodada, ele se torna extremamente resistente e não pode ser destruído. Adicionalmente, você causa 1 ferimento adicional ao causar ferimentos com o objeto ou arma sob o efeito da técnica de Imbuir.

### ***Destruição interna***

**Sua heroína precisa ter a técnica “emissão” para adquirir essa técnica.**

Essa técnica é uma evolução da Emissão. Ao utilizar a Destruição Interna você projeta seu Haki para dentro do alvo, causando dano interno. Use uma aposta e um ponto heroico em um risco de Determinação para utilizar destruição interna e causar uma quantidade de ferimentos adicionais igual ao seu grau em determinação. Além disso, é possível utilizar a destruição interna para destruir objetos ignorando suas proteções externas. Utilizar essa técnica em um método sem Determinação conta como **improvisação**.

## Tonalidade observativa

A tonalidade observativa, também conhecida como “*Mantra*” em Skypiea, é a tonalidade de haki que permite ao usuário sentir a presença de outras pessoas, mesmo que elas estejam ocultas. Outras formas de uso desse Haki permitem que o usuário sinta os sentimentos, a força das pessoas próximas ou mesmo consiga ter pequenos vislumbres do futuro.

## Técnicas básicas

### *Sentir emoções*

Use uma aposta e um ponto heroico para sentir as emoções das pessoas ao seu redor na cena. A narradora ira te responder com um sentimento que consegue perceber como medo, alegria, tristeza... é o sentimento real e mais forte naquele momento. Se Empatia for a perícia do seu método você não precisa gastar um ponto heroico para ativar essa técnica.

### *Sentir a presença*

Use uma aposta e um ponto heroico para saber a posição e a quantidade de seres vivos no seu entorno, “enxergando” as suas auras mesmo através de paredes e outras coberturas. Se Observar for a perícia do seu método você não precisa gastar um ponto heroico para ativar essa técnica.

## Técnicas avançadas

### *Sentir a força*

**Sua heroína precisa ter ao menos uma técnica básica da tonalidade observativa para adquirir essa técnica.**

Ao utilizar Sentir emoções ou Sentir a presença, você também fica sabendo o nível de força de todos os vilões e monstros na cena.

### *Premonição*

**Sua heroína precisa ter ao menos uma técnica básica da tonalidade observativa para adquirir essa técnica.**

Use uma aposta e um ponto heroico durante um risco com Observar para prever o movimento de um adversário e assim evitar uma quantidade de ferimentos igual seu grau em observar.

Utilizar essa técnica em um método sem Observar conta como **improvisação**.

### *Previsão*

**Sua heroína precisa ter ao menos uma técnica básica da tonalidade observativa para adquirir essa técnica.**

Uma vez por sessão você pode usar uma aposta e um ponto heroico em um risco com observar para anular todos os efeitos de um ataque contra você, inclusive ataques que normalmente não podem ser evitados. Utilizar essa técnica em um método sem Observar conta como **improvisação**.