

WANTED



DEAD OR ALIVE



MANUALE DEL GIOCATORE
Compendio dei Frutti del Diavolo

KONO SAKUHIN HA FICTION DETHUNODE JITSUZAISURU JINBUTSU DANTAI
SONOTA NO SOSHIKI TO DO ITSU NO MEISHOU GA GEKICHI NI TOUJYOU
SHITATOSHITEMO JITSUZAI NA MONOTOHA ISSAI MUKANKEIDETH.

v2.1
YONNIN



Manuale di gioco v2.0

Tutti i marchi, i loghi, i personaggi, le immagini,
le informazioni e qualsiasi altro tipo di oggetto in questo manuale
sono proprietà dei rispettivi proprietari.

Questo manuale è frutto del lavoro degli Yonnin, perciò tutti i diritti riguardanti
questo lavoro sono riservati a loro.

Chiunque pubblicasse il suddetto documento rivendicandone l'appartenenza
e senza l'autorizzazione incorrerebbe in una violazione dei diritti d'autore.

Questo manuale è puramente gratuito, perciò se avete in qualche modo
pagato per ottenerlo siete stati truffati.

Un grazie a Eiichiro Oda per la sua grande creazione.

Il gruppo Yonnin vi augura buon divertimento ...

Indice

Introduzione	5	• Kiro Kiro no Mi	105
Capitolo 1		• Mane Mane no Mi	106
<i>I Frutti del Diavolo</i>	6	• Mato Mato no Mi	107
◊ Categoria Logia	7	• Mero Mero no Mi	108
• Gasu Gasu no Mi	8	• Nikyu Nikyu no Mi	112
• Goro Goro no Mi	14	• Noko Noko no Mi	117
• Hie Hie no Mi	17	• Noro Noro no Mi	119
• Magu Magu no Mi	22	• Ope Ope no Mi	120
• Mera Mera no Mi	25	• Ori Ori no Mi	123
• Moku Moku no Mi	28	• Poke Poke no Mi	124
• Pika Pika no Mi	32	• Sabi Sabi no Mi	125
• Suna Suna no Mi	35	• Sube Sube no Mi	126
• Yuki Yuki no Mi	38	• Suke Suke no Mi	127
◊ Categoria Paramisha	42	• Supa Supa no Mi	128
• Atsu Atsu no Mi	43	• Toge Toge no Mi	131
• Awa Awa no Mi	46	• Uta Uta no Mi	134
• Bane Bane no Mi	49	• Wara Wara no Mi	139
• Baku Baku no Mi	52	• Yomi Yomi no Mi	142
• Bara Bara no Mi	58	◊ Categoria Zoo-Zoo	143
• Bari Bari no Mi	61	• Introduzione	144
• Beri Beri no Mi	64	• Hito Hito no Mi	147
• Bomu Bomu no Mi	65	◊ Categoria Mythical	
• Buki Buki no Mi	68	Zoo-Zoo	148
• Choki Choki no Mi	71	• Introduzione	149
• Doa Doa no Mi	72	• Hebi Hebi no Mi: modello	
• Doku Doku no Mi	74	Yamata no Orochi	150
• Doru Doru no Mi	80	• Hito Hito no Mi: modello	
• Fuwa Fuwa no Mi	82	Nika	152
• Guru Guru no Mi	86	• Inu Inu no Mi: modello Volpe	
• Hana Hana no Mi	88	a nove code	158
• Hobi Hobi no Mi	91	• Inu Inu no Mi: modello	
• Horo Horo no Mi	94	Okuchi no Makami	159
• Horu Horu no Mi	97	• Tori Tori no Mi: modello	
• Kage Kage no Mi	99	Fenice Blu	161
• Kira Kira no Mi	104	Utility e Schede di Gioco	163

Introduzione

Che cos'è un Gdr?

Un Gdr, abbreviazione di Gioco Di Ruolo, è un gioco che consiste nell'interpretazione di un personaggio immaginario all'interno di una ambientazione fantastica.

I giochi di ruolo dal vivo si giocano solitamente in gruppi, formati da giocatori e da un Master che organizza il gioco, inventa la storia, le avventure e l'ambientazione adatta.

In che cosa consiste One Piece D12?

One piece D12 è un gioco di ruolo ambientato nell'universo del manga di Eiichiro Oda, appunto One Piece®, popolato fondamentalmente da Pirati. In questo gioco di ruolo si dovrà infatti interpretare un pirata appartenente a questo mondo, che potrà essere caratterizzato sia caratterialmente sia dal punto di vista delle abilità.

Il gioco si basa sul sistema D20, brevettato dalla Wizard of The Coast®, che consiste nell'effettuare lanci di dadi prima di compiere qualsiasi tipo di azione, dal tirare un pugno al tentare un furto, al tentare di raggiungere un altro personaggio.

Che cosa serve per giocare a One Piece D12?

Per giocare a One Piece D12 si necessita di un Master che conosca bene il regolamento e sia in grado di realizzare una quest (avventura) da far svolgere al gruppo. Il gruppo di gioco dovrà essere formato da un minimo di 3 giocatori ad un massimo di non più di 8 persone oltre al Master. È comunque possibile giocare in quanti si vuole, sempre in accordo col Master.

Oltre ai giocatori, sarà necessario essere provvisti di un set di dadi da Dungeons and Dragons®, reperibili nella maggior parte dei negozi di modellismo o simili, formato da un D4, un D6, un D8, un D10, un D10 speciale (dato percentuale), un D12 e un D20. La scrittura

DY sta per "Dado a Y facce".

Sarebbe preferibile che ogni giocatore, compreso il Master, fosse previsto del suo set di dadi.

Inoltre ogni giocatore dovrà essere provvisto della propria "Scheda del personaggio" dove saranno riassunte tutte le caratteristiche ed abilità del proprio personaggio.

Inoltre il Master dovrà essere sempre armato di manuale per poter effettuare in ogni momento controlli sul regolamento, nel caso insorgano dispute.

Sarebbe inoltre preferibile che ogni giocatore conosca almeno in generale il regolamento, per poter essere indipendente nella interpretazione del personaggio (che da ora in poi chiameremo "ruolata").

Sarebbe preferibile che il Master avesse giocato almeno una volta ad un gioco di ruolo dal vivo, anche se cercheremo di impostare questo manuale in maniera che sia utilizzabile anche da chi è digiuno di giochi di ruolo.

Infine, ogni giocatore, per rendere il gioco sfaccettato e divertente, dovrà armarsi di fantasia ed ingegno.

Per chi è One Piece D12?

One Piece D12 è un gioco per tutti gli amanti di One Piece®, ma anche per chi vuole scoprire questo affascinante mondo.

L'esperienza del gioco di ruolo è estremamente coinvolgente, oltre che estremamente divertente, per le situazioni paradossali e talvolta ridicole che si creeranno inevitabilmente durante il gioco.

01

Liste dei Frutti del Diavolo

In questo Compendio sono elencati tutti i Frutti del Diavolo selezionabili da un giocatore, divisi per categoria tra Logia, Paramisha e Zoo-Zoo. Durante la Creazione del Personaggio, raccomandiamo una lettura approfondita di tutti i Frutti del Diavolo elencati in modo da effettuare una scelta più consapevole e completa.

Buona lettura!

[...]

Categoria Logia

Di seguito l'elenco dei frutti del Diavolo di categoria Logia a disposizione dei pg, elencati in ordine alfabetico.

Gasu Gasu no Mi

Il frutto del diavolo Gasu Gasu no Mi rende dota chi l'ha ingerito della capacità di trasformare il proprio corpo in Gas di diversa natura. Sarà in grado di emettere vampate venefiche o di far ridere a crepapelle chiunque si trovi nel suo raggio di azione.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Gas Robe

Il personaggio rilascia una “fune” di gas solido che fluisce verso un bersaglio singolo posto ad una distanza max di 9 metri +3 ogni 3 Liv del personaggio a partire dal Liv 3 (al Liv 18 il raggio totale di azione sarà pari a 27 metri). Non richiede TxC. La fune gassosa si arrotola contro il bersaglio senza infliggergli danno diretto, ma il personaggio potrà associare all'attacco un Gas a sua scelta che avrà effetto immediato sul bersaglio.

Liv 9: a partire da questo Liv potrà colpire fino a due bersagli diversi entro il raggio di azione.

Durata: immediata

Costo: 1 ps

Liv 3

Blue sword

Il personaggio concentra gas infiammabile nel palmo della mano rilasciando una fiamma ossidrica a forma di

spada. Le proporzioni della spada variano in relazione alla Taglia del personaggio.

Tramite la spada il personaggio potrà eseguire il proprio numero di attacchi normali in Corpo a Corpo, infliggendo un danno pari a $1D4 + POT$ per attacco a segno.

Se almeno un singolo attacco va a segno, il bersaglio soffrirà il danno da Ustione di Liv 1.

Il danno da Il bersaglio soffrirà l'ustione solo per il Round in cui viene colpito.

Liv 9: il danno da Ustione aumenta a Liv 2.

Liv 15: il danno da Ustione aumenta a Liv 3.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 6

Gastanet

Il personaggio concentra tra le mani due varietà di gas rendendole estremamente instabili e rilasciandole ed espandendole a raggiungere un singolo bersaglio posto ad una distanza max di 20 metri. Non richiede TxC. Il gas concentrato, una volta raggiunto il bersaglio, esploderà colpendo il bersaglio stesso e chiunque si trova in corpo a corpo con lui.infiggendo un danno pari a $2D6 + 2$.

Liv 12: il danno aumenta a $2D8 + 4$ e il raggio di azione aumenta 6 m attorno al bersaglio (colpisce chiunque si trovi nel raggio di azione).

IMPORTANTE: necessità di un round di recupero, durante il quale il personaggio non potrà usarla.

Costo: 2 ps

Liv 9

Karakuni (utilizzabile anche in Difesa)

Il personaggio manipola la percentuale di ossigeno in un'area intorno a sé. A chiunque si trova in quel raggio di azione mancherà l'ossigeno pertanto la propria capacità respiratoria sarà compromessa. Chiunque subirà la tecnica dovrà eseguire una Prova di RES per non essere Stordito per il Round successivo.

IMPORTANTE: mentre la tecnica è attiva il personaggio non potrà eseguire altre azioni.

Durata: max 3 round (il personaggio potrà interromperla in qualunque momento).

Costo: 2 ps

IMPORTANTE: il personaggio potrà utilizzare questa

tecnica anche durante il Round difensivo. Per farlo dovrà superare una prova di AGI contrapposta al primo TxC rivolto contro di sé all'inizio del proprio Round difensivo. Se la supera allora potrà eseguire la tecnica immediatamente e di conseguenza chi lo attaccherà subirà immediatamente gli effetti dell'Alterazione di stato.

Liv 12

Nenshōkei: Miok Gas

Il personaggio concentra gas infiammabile in una zona specifica di diametro 3 metri ad una distanza max di 9 metri da sé (+3 metri ogni 3 Liv a partire dal 12).

Il gas concentrato rimarrà “attivo” ma silente per un max di 5 round successivi all’attivazione ed il personaggio potrà gestirlo a suo piacimento in un qualsiasi momento (anche durante il proprio Round Difensivo) come azione gratuita.

Inoltre, se per un qualsiasi motivo una fiamma o un agente infiammabile di qualunque tipologia attraversa lo spazio dove è stato concentrato il gas, questo espoderà.

Se il personaggio eseguirà tecniche che agiscono nell’area dove è stato concentrato il gas, quest’ultimo espoderà aggiungendo un bonus di +30% al danno della tecnica.

Se il gas esplode autonomamente (per via di agenti in-

fiammabili precedentemente citati), il danno da esplosione sarà pari a $2D10 + 2$ con un raggio di azione di 3 metri dal punto di esplosione.

Durata: max 5 round (poi si dissolve se non esploso)

Costo: 3 ps

Liv 15

Gastille

Il personaggio concentra gas infiammabile nella bocca e lo rilascia in forma compressa nella forma di un enorme raggio esplosivo.

Colpisce un singolo bersaglio ad una distanza max di 25 metri e chiunque si trovi in corpo a corpo con lui infliggendo un danno pari a $2D10 + 8$. Chiunque venga colpito subirà Ustione di Liv 2 per i 2 round successivi.

Costo: 4 ps

Liv 18

Land of Death

IMPORTANTE: per poter attivare questa Tecnica il personaggio dovrà aver precedentemente attivato l’Abilità Mostro gassoso (Abilità di Combattimento di Liv 18).

Il personaggio assorbe contemporaneamente tutti gli slimes rimasti sul terreno di scontro e nel farlo emette



una vampata di Gas Shinokuni letale e potentissima. Chiunque si trovi in un raggio di 30 metri attorno al personaggio subirà contemporaneamente gli effetti del Gas Shinokuni e del Gas Corrosivo, contemporaneamente.

Una volta completata la tecnica nessuno slime sarà più presente sul terreno.

La Durata degli effetti combinati sarà unica per entrambi i gas e pari a 2 Round.

Costo: 2 ps

Abilità di combattimento

Liv 1

Corpo elementale

Il personaggio è in grado di trasformare il proprio corpo secondo le proprietà dell'elemento relativo al Frutto del Diavolo da lui ingerito.

Ingerire questo Frutto conferisce al personaggio le seguenti capacità, sempre attive:

Movimento fluido: il movimento del personaggio è aumentato in combattimento di +3 m

In contesto Sociale potrà ottenere un bonus innato di +6 alle prove di Furtività.

Grazie alla consistenza gassosa del proprio Frutto potrà muoversi attraverso fessure, spifferi e spazi angusti senza problemi (a meno che non ci sia dell'Agalmatolite marina sul suo percorso ...)

Liv 1

Emissione di gas

A partire dal Liv 1 il personaggio sarà in grado di produrre dal proprio corpo diverse tipologie di gas di Classe e potenza differenti a seconda della sua crescita (aumento di Liv).

Sarà in grado di utilizzare ciascuna di queste tipologie anche in combattimento.

Esiste anche lo stato liquido di alcune versioni di gas, ma si tratta di una forma utilizzabile e ottenibile solo dopo elaborazione medica o se il personaggio è appunto Medico (mestiere).

Le diverse tipologie hanno somministrazione diversa:

Stato gassoso: si diffonde per inalazione diretta

Stato liquido: agisce tramite contatto

I gas elencati potranno essere emessi dal corpo del personaggio ed agire in un'area variabile a seconda dello spazio. In caso di spazi chiusi il gas si diffonderà per-

manendo per il doppio del tempo.

Il raggio di effetto dei Gas emessi sarà pari a 9 m +3 m ogni 6 Liv del personaggio a partire dal primo.

L'emissione del gas è istantanea e la durata dell'effetto varia in base alla tipologia di Gas emesso. In caso di emissione in spazi chiusi la durata viene aumentata di 1 Round.

Costo: 1 ps

Qui di seguito vediamo le tipologie di gas a disposizione del possessore del Frutto del Diavolo (con relativa disponibilità all'utilizzo in base al livello del personaggio):

Classe E

◊ Gas corrosivo (acido): Si tratta di una tipologia di veleno liquido talmente denso da essere pertanto riconducibile allo stadio fisico. Corrode tutto ciò con il quale entra in contatto. Ogni avvelenamento corrosivo che avvenga su un avversario già avvelenato dallo stesso veleno, annulla l'effetto precedente.

- Utilizzabile dal Liv 1
- Effetti: infligge 1 danno a round
- Durata: 2 round
- Liv 6: 2 danni a round (stessa durata)
- Liv 12: 1D6 a round.

Classe D

◊ Gas esilarante: Come dice il nome mira a destabilizzare le funzioni del bersaglio causandogli ondate di risa acute e inarrestabili.

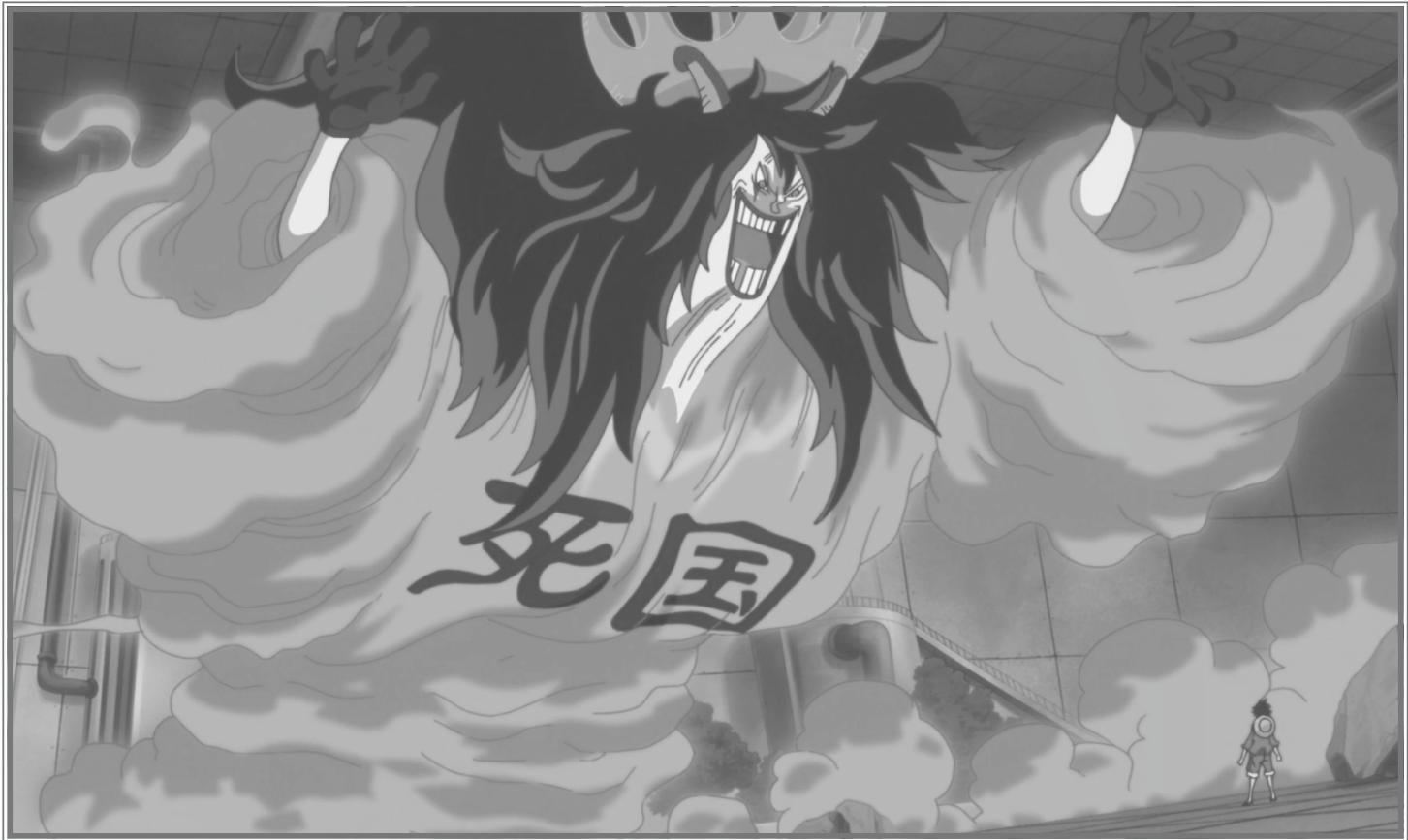
- Utilizzabile dal Liv 3
- Effetti: malus di -1 in Difesa per chi è soggetto agli effetti del gas.
- Durata: 3 round.
- Liv 9: in aggiunta all'effetto base, chi è soggetto al gas avrà anche una riduzione di 3 m al movimento.

Classe C

◊ Gas starnu-lacrimogeno: Anche questa tipologia di gas mira a destabilizzare le funzioni del bersaglio causandogli bruciore agli occhi e quindi una diminuzione della capacità percettiva, oltre che a ondate inarrestabili di starnuti.

- Utilizzabile dal Liv 6





- Effetti: malus di -1 al TxC per chi è soggetto agli effetti del gas.
 - Durata: 3 round
 - Liv 9: in aggiunta all'effetto base, chi è soggetto al gas avrà anche una riduzione di 3 m al movimento.

Classe B

- ◆ Gas stordente: Si tratta di un veleno mirato a stordire l'avversario per un breve lasso di tempo.
 - Utilizzabile dal Liv 9
 - Effetti: il personaggio subisce l'Alterazione di Stato “Stordimento”
 - Durata: 1 round
 - Costo aggiuntivo: 1 ps

Classe A

- ◆ Gas nervino: Agisce sul sistema nervoso del bersaglio rallentando le sue funzioni vitali e portandolo lentamente alla inattività neuronale.
 - Utilizzabile dal Liv 12
 - Effetti: malus di -2 in Difesa.
 - Durata: 1 round
 - Costo aggiuntivo: 1 ps

- ◆ Ossigeno: emettere ossigeno dal proprio corpo è una capacità molto potente e pericolosa che porta chi ne inala una quantità eccessiva ad essere estremamente stanco e ad una condizione di sonnolenza che può sfociare nello svenimento.
 - Utilizzabile dal Liv 12
 - Effetti: il personaggio subisce l'Alterazione di Stato "Svenimento"
 - Durata: 1 round
 - Costo aggiuntivo: 2 ps

Classe S

- ◆ Gas pietrificante (Shinokuni): Il possessore del frutto è in grado di produrre e rilasciare la proprio corpo una varietà molto pericolosa e concentrata di un mix di gas presenti nel proprio corpo dando vita ad una creazione mortale. Questa versione si diffonderà in un'area di 9 metri di raggio attorno a sé sotto forma di slime benefici della dimensione di un personaggio di taglia media. Nell'area di azione distribuirà un totale di $2D6 + 2$ slime che rimarranno sul campo di gioco per un max di 3 Round prima di dissolversi. Chiunque li toccherà o entrerà in contatto con essi verrà pietrificato all'istante. Nel caso in cui un qualunque effetto esterno o una tecnica con

effetti fisici entrasse in contatto con un qualsiasi slime, questo esploderà infliggendo un danno pari a 1D6 x2 entro un raggio di 3 metri dallo slime. Se l'effetto in questione è legato ad un innescò o ad effetti ignifugi l'esplosione dello slime sarà molto più dannosa e ampia, il raggio sarà triplicato e il danno non sarà più 1D6 x2 ma x3.

- Utilizzabile dal Liv 15
- Stato: Liquido
- Effetti: un personaggio Pietrificato è paragonabile all'Alterazione di Stato "Blocco".
- Durata: 3 round
- Costo aggiuntivo alla tecnica: 1 ps

Liv 18

Mostro gassoso

IMPORTANTE: per poter attivare questa Abilità il personaggio dovrà aver precedentemente emesso il Gas Shinokuni.

Il personaggio inizia a gonfiarsi creando una versione molto più vaporosa e grande di sé. Aumenta in questo modo la sua taglia di 1 ed inoltre chiunque lo colpisca con attacchi fisici subirà immediatamente l'effetto del Gas Shinokuni su di sé.

Inoltre in questa forma il costo delle Tecniche di Combattimento di Liv 15 è ridotto di 1 PS e il danno aumentato di +1D10 +4.

Durata: 2 Round

Costo: 4 psh

Abilità sociali

Qui di seguito la lista dei Gas utilizzabili in contesto Sociale. A seconda della pericolosità dei veleni e del loro livello riconosciamo 3 livelli di veleno:

(Non avranno effetto se si entra in combattimento)

Liv 1 (utilizzabili dal Liv 1)

Gas esilarante

Effetto: chi viene colpito inizierà a ridere senza ritegno.

Durata: 2 ore.

Gas lacrimogeno

Effetto: la persona colpita inizierà a lacrimare copiosamente.

Durata: 1 ora.

Gas pruriginoso

Effetto: il personaggio che lo inala sentirà uno smanioso bisogno di grattarsi su tutto il corpo.
Durata: 2 ore ca

Liv 2 (utilizzabili dal Liv 6)

Gas paralizzante

Effetto: chi subisce questo veleno sarà immobilizzato per la prima ora e avrà dolori muscolari per le ore successive.

Durata: 4 ore.

Gas allucinogeno

Effetto: provoca allucinazioni varie su chi lo inala o lo ingerisce

Durata: 5 ore.

Liv 3 (utilizzabili dal Liv 12)

Gas nervino

Effetto: chi lo ingerisce avrà fortissimi dolori in tutto il corpo e difficoltà respiratorie.

Durata: 18 ore.

Abilità di mestiere

Liv 3

Chimico

Nel caso in cui il personaggio possessore del Frutto sia anche Medico, questi grazie alle sue intrinseche conoscenze dei gas, potrà iniziare un percorso personale di specializzazione come Chimico.

Questo gli permette di ottenere un bonus di +10% alla cura dalla via che i gas emessi dal proprio corpo quali Ossigeno o altri possono alleviare le sofferenze del paziente e agevolare le cure.

Inoltre racchiudendo i propri gas velenosi in contenitori ermetici (es.: boccette di vetro) e lasciandoli condensare per un paio d'ore, si otterranno veleni liquidi analoghi allo stato gassoso. Saranno in questa forma utilizzabili da chiunque con le apposite precauzioni.

Chiunque entrerà in contatto con questa versione liquida dei Gas prodotti dal personaggio subirà gli stessi effetti dei Gas con Durata però aumentata di +1 Round.

Abilità navali

Liv 3

Scudo navale gassoso

A partire da questo livello il personaggio è in grado di condensare il gas del proprio corpo durante un attacco navale creando un cuscinetto in grado di respingere fino a 2 palle di cannone dirette contro la nave su cui si trova.

Liv 12

Alterare la densità dell'aria

Modificando la percentuale di Gas presenti in un'area, il personaggio è in grado, durante uno spostamento navale, di rendere la propria nave più rapida (quindi le vele più ricettive) oppure di rallentare le altre navi in un'area di max 10 quadretti attorno alla propria riducendo al contrario densità dell'aria attorno alle loro vele.

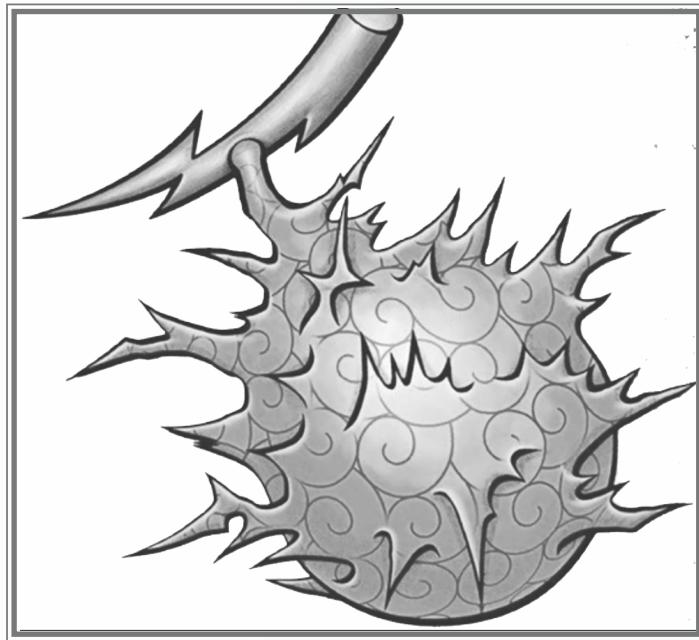
Il bonus o il malus conferito utilizzando questa abilità è pari a 2 nodi di velocità.

Nello stesso Round navale si potrà utilizzare o una o l'altra opzione, non entrambe.

Costo: 1 ps

Goro Goro no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare, produrre e trasformare il proprio stesso corpo in elettricità.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Scarica elettrica

Il possessore del frutto è in grado di colpire i nemici con delle scariche elettriche con tensione da 1 a 200 milioni di volt.

Se utilizza questa tecnica attaccherà con i propri attacchi normali ottenendo però un bonus di +1 al TxC per ciascun attacco.

La gittata max. degli attacchi aumenta a 30 m.

Liv 9: ottiene anche un bonus di +1 ai danni.

OSS: tramite elementi conduttori (a discrezione del DM) il raggio può essere aumentato.

Costo: 1 ps

Liv 3

Velocità della luce

Grazie alla sua abilità, il possessore del frutto diviene in grado di aumentare la sua velocità raggiungendo anche quella della luce.

Il pg scompare e riappare a fianco del nemico in un raggio di 50 m da sé, colpendo con un unico attacco

in condizione di colto alla sprovvista. Può essere usato anche come movimento rapido, sempre e solo nel proprio turno, per spostarsi di un max. di 50 m. Questa tecnica sostituisce il movimento. Il movimento tramite questa tecnica non è consentito attraverso ostacoli che il pg normalmente non potrebbe oltrepassare (muri, sbarre, manette..)

Liv 12: gli attacchi diventano 2.

Costo: 1 ps

Liv 6

Hino

Il possessore manipola l'elettricità contenuta nel suo corpo rilasciando una creatura elettrica alata da 30 milioni di volt. Non necessita di TxC.

Danno pari a 2D8+2.

Hino, una volta creato, si muoverà per un max. di 30 m. Al termine si dissolverà. Nel suo movimento potrà muoversi a suo piacimento, anche fuori dal campo visivo del pg. Il pg dovrà tuttavia conoscere approssimativamente la locazione del nemico e il percorso da eseguire per raggiungerlo.

Costo: 2 ps

Liv 9

Kiten

Il possessore del frutto crea un lupo elettrico ad alto voltaggio. Il lupo colpirà ad una distanza max. di 30 m infliggendo 2D10 +6 danni. Colpisce il bersaglio e chiunque si trova entro un raggio di 5 m da esso. Per questa tecnica il pg avrà a disposizione un bonus di +2 al TxC.

Costo: 2 ps

Liv 12

Jatiadbulla

L'utilizzatore crea un grande drago elettrico da 60 milioni di volt. Colpisce ad una distanza max. di 20 m infliggendo un danno di 2D10 +10.

Bersaglio singolo. Il bersaglio colpito, per il round successivo, subirà un malus di -1 in agilità. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

El thor

Il pg genera una scarica elettrica con un altissimo voltaggio che cade dal cielo colpendo un bersaglio singolo presente ad una distanza max. di 30 m. La tecnica non necessita di TxC, ma il bersaglio può scansare il colpo effettuando una prova di D12 +difesa (CD 6 +agilità dell'utilizzatore della tecnica). Il danno inflitto è pari a 3D10 +20.

Costo: 4 ps

Liv 18

Mamaragan

Il pg sceglie un punto ad una distanza max. di 30 m da se. In un area di raggio di 10 m attorno a quel punto si scatena una tempesta di fulmini. Chiunque si trova nell'area subisce un danno pari a 3D12 +30.

Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Autorianimazione Cardiaca

Quando il pg raggiunge la fascia di salute negativa, non sviene ma rimane cosciente. Potrà muoversi al max. di

3 m a round e verrà considerato come se avesse 0 pf.. Questa abilità gli deriva dalla capacità di rianimarsi da solo con scariche elettriche.

Liv 6

Plasmare il metallo

Grazie alla sua capacità di condurre energia elettrica, l'utilizzatore può aumentare la temperatura del metallo, plasmandolo a suo piacimento.

Ottiene pertanto la possibilità di aumentare le dimensioni di un'arma impugnata. Se l'arma era piccola o media diverrà di taglia grande o enorme. Il pg potrà utilizzarla senza malus, seguendo le caratteristiche dell'arma così ottenuta (vedi sezione oggettistica).

Durata: fino a quando impugna l'arma.

Costo: 1 ps.

Liv 9

Kari

Il pg diviene un fascio di elettricità per un istante, riuscendo ad evitare in questo modo un max. di 15 danni che subirebbe nel round. Utilizzabile nel round di difesa.

Costo: 2 ps



Liv 15

Amaru

Il pg si trasforma in un gigante elettrico da 200 milioni di volt. In questo stadio la taglia del pg diviene gigantesca. Otterrà un bonus al danno base di +1D6, valido anche per la tecnica di Liv 1. Tutti coloro che si trovano in un'area di 5 m di raggio attorno a lui avranno un malus di -1 in agilità. Tutte le tecniche che utilizza avranno un bonus di +20% al danno.

Necessita di 1 turno di preparazione.

Durata: 3 round

Costo: 3 ps

Abilità sociali

Liv 1

Conducibilità Elettrica

Il pg può far passare l'elettricità anche attraverso i metalli. Chi viene colpito dalla scossa riceve un danno pari ad un attacco del pg/2.

Inoltre il suo corpo può emanare elettricità e se vuole, fasci di corrente possono scaturire dal suo corpo. Il pg potrà fornire elettricità ad un apparecchio che ne necessita.

Liv 1

In caso di cielo nuvoloso o di brutto tempo, può condensare elettricità statica scatenando una tempesta di fulmini (vedi sezione: I pirati e i viaggi in mare).

Liv 10

Se il pg è in grado di utilizzare i Colori dell'Osservazione otterrà la capacità di comunicare con le menti che percepisce e non solo di ascoltarle.

Abilità di mestiere

Liv 1

Plasmare il metallo

Se il pg è carpentiere eseguirà le prove come se avesse un bonus di +1 in mestiere.

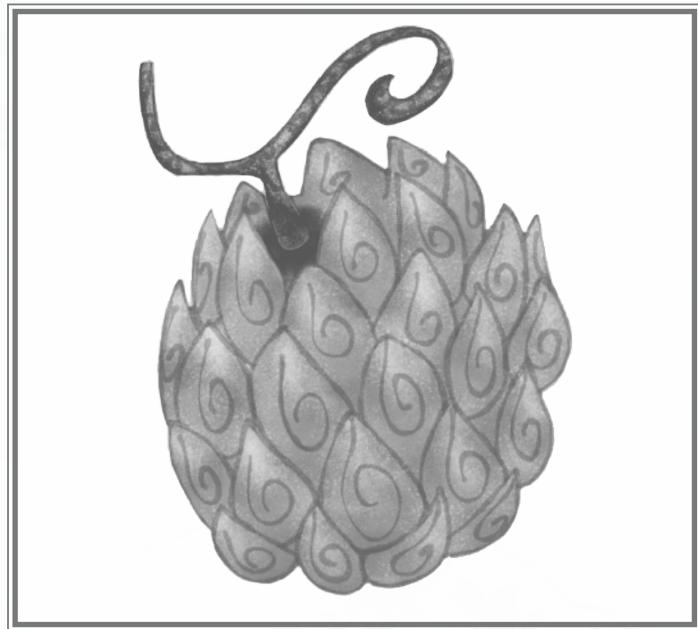
Abilità navali

Liv 1

In caso di brutto tempo, può condensare elettricità statica scatenando una tempesta di fulmini (vedi sezione: I pirati e i viaggi in mare).

Hie Hie no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi produrre e trasformare il proprio stesso corpo in ghiaccio, arrivando infine a poter congelare un intero mare.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Ice block: Capsule

Il pg esegue un unico attacco con bersaglio singolo anche a distanza. Se l'attacco va a segno, oltre al danno, il ghiaccio si espanderà sul corpo del nemico causando un malus di -3 m al movimento. Il malus dovuto al congelamento è cumulativo, ma ogni malus ha una durata max. di 2 round.

Danno: 2D4 +1

Gittata max.: 15 m (+5 ogni 3 Liv a partire dal Liv 3).

Liv 9: il danno aumenta a 2D6 +2 e la durata dell'effetto congelante a 3 round.

Costo: 1 ps

Liv 3

Ice Saber

Il pg crea una spada di ghiaccio, rozza nell'aspetto ma durissima e molto affilata. Le dimensioni dell'arma sono proporzionate alle dimensioni del pg. Il danno della spada è di 1D4 +potenza e il pg eseguirà il proprio numero normale di attacchi con un bonus di +1 al TxC. Se il pg andrà a segno con tutti gli attacchi nel

round, oltre al danno, il pg subirà malus come se avesse ricevuto un colpo mirato sia alle braccia che alle gambe (non alla testa). Il colpo mirato segue le regole standard.

Durata: 3 round.

Costo: 1 ps

Liv 6

Ice block: Partisan

Il pg condensa il ghiaccio creando una lancia che poi scaglia contro l'avversario. Il pg scaglierà la lancia con un bonus di +1 al TxC e se andrà a segno, oltre al danno, il ghiaccio potrà espandersi sul corpo del nemico colpito donandogli un malus di -2 in potenza nel turno successivo. Il danno inflitto è pari a 3D10 e la gittata max. è di 25 m.

Costo: 2 ps

Liv 9

Scomposizione

Durante il proprio turno di difesa nel momento in cui viene colpito da una tecnica o da attacchi normali, il pg si scomponete in ghiaccio per poi ricomporsi immediatamente. Previene in questo modo una max. di 18 danni subiti nell'intero round.

Costo: 2 ps

Liv 12

Ice Time

Il pg si scaglia sull'avversario (che deve trovarsi in corpo a corpo) e lo abbraccia. Se riesce nell'intento (normale TxC con un malus di -2), riuscirà a congelare integralmente l'avversario. Questi, così congelato non potrà effettuare alcun tipo di azione per i prossimi 2 round, ma sarà inattaccabile e indistruttibile dall'esterno.

Necessita di 4 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Ice block: Multiple Partisan

Il pg, condensando il ghiaccio, crea una serie di 4 lance che poi scaglia violentemente. Potrà scegliere bersagli diversi (max. 2) purché si trovino in un raggio max. di 40 m dal pg.

Se il pg sceglierà un bersaglio singolo, eseguirà un uni-

co Tx C. Se l'attacco va a segno infligge un danno di 3D10 +15. Al contrario, se sceglie di colpire 2 bersagli distinti, eseguirà un Tx C per ciascun bersaglio. Il danno, per ciascuna coppia di lance, è di 2D10 +6.

Il pg eseguirà ciascun attacco (sia che scelga 1 solo bersaglio che se ne sceglie 2), con un bonus di +1 al Tx C.

Costo: 4 ps

Liv 18

Ice Block: Becco di Fagiano

Il pg genera un'onda di ghiaccio che, frantumandosi in mille schegge, convergono sul bersaglio. Lui e chiunque si trovi entro un raggio di 10 m da esso subiranno un danno pari a 4D10 + 25. Inoltre, il bersaglio e chiunque verrà colpito, rimarranno congelati per il round successivo, durante il quale non potrà effettuare azioni, ma nemmeno subire attacchi nemici.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Il pg è abile a destreggiarsi sul ghiaccio, pertanto, se il pg combatte su un terreno ghiacciato, ottiene un bonus di +3 m al movimento base.

Liv 6: il bonus aumenta a +6 m.

OSS: chiunque combatta sul terreno congelato, ottiene una riduzione di -3 m al movimento base. Se decide di provare comunque a sfruttare il proprio movimento completo, deve effettuare una prova di equilibrio con CD pari a 8.

Liv 3

Ice body

Il pg è in grado di rivestire il proprio corpo di ghiaccio per ottenere una RD di 2 (a round). L'attivazione può essere eseguita anche durante il turno di difesa del pg.

Cumulabile con altre abilità di RD.

Durata: 3 round.

Costo: 1 ps

Liv 6

Ice catch

Se il pg, durante il proprio turno di difesa, è

in grado di sfruttare un attacco di opportunità, potrà decidere di utilizzare questa abilità. Se la utilizza colpirà automaticamente il nemico (non necessita di Tx C), ma non infliggerà danno. Nel turno successivo, tuttavia, il nemico subirà un malus di -2 in difesa.

Costo: 1 ps

Liv 12

Ice body (Potenziato)

Il pg è in grado di rivestire il proprio corpo di ghiaccio per ottenere una RD di 4 (a round). L'attivazione può essere eseguita anche durante il turno di difesa del pg.

OSS: sostituisce l'abilità di Liv 3.

Cumulabile con altre abilità di RD.

Durata: 3 round.

Costo: 1 ps

Liv 12

Double Ice catch

A partire da questo Liv il pg, se se ne presenta l'occasione, potrà sfruttare l'abilità di liv. 6 su un numero max. di 2 avversari nello stesso round, spendendo il relativo costo in ps.

Liv 15

Corpo congelante

Il pg, ogni volta che viene attaccato in corpo a corpo ed almeno uno dei colpi che riceve va a segno, potrà utilizzare questa abilità speciale per congelare parzial-





mente l'avversario. Non è necessario effettuare TxC per questa abilità. L'avversario così congelato potrà effettuare in corpo a corpo i propri attacchi normali -1 e subirà inoltre un malus di -2 al danno base in corpo a corpo (cumulabile con altri eventuali) e del 20% per le tecniche.

Attivabile unicamente durante il round di difesa.

Durata dell'effetto congelante: 2 round.

OSS: questo potere non avrà effetto su un bersaglio già soggetto alla stessa abilità.

Costo: 2 ps

Abilità sociali

Liv 1

Potere congelante

Il pg è in grado di congelare qualunque cosa tocchi. Il ghiaccio ha una durezza pari al doppio di quella del normale ghiaccio e la sua resistenza al calore (e quindi la durata dell'effetto) dipende dal clima, ma è in genere simile a quella del ghiaccio normale.

La portata dell'effetto congelante aumenta con il Liv del pg:

- ◊ Liv 1: sarà in grado di congelare una superficie totale di 100 m quadrati. Costo: 0 ps
- ◊ Liv 3: sarà in grado di congelare una superficie totale di 1000 m quadrati. Costo: 0 ps
- ◊ Liv 6: sarà in grado di congelare una superficie totale di 10 km quadrati. Costo: 1 ps
- ◊ Liv 9: sarà in grado di congelare una superficie totale di 100 km quadrati. Costo: 1 ps
- ◊ Liv 12: sarà in grado di congelare una superficie totale di 1000 km quadrati. Costo: 2 ps
- ◊ Liv 15: sarà in grado di congelare una superficie totale di 10000 km quadrati. Costo: 2 ps
- ◊ Liv 18: Ice Age - l'effetto congelante del pg raggiunge proporzioni incredibili. Sarà in grado di congelare una superficie totale di 1000000 km quadrati.

Costo: 1 punto morale

- ◊ Liv 6: Il pg potrà lanciare una piccola scheggia di ghiaccio anche a distanza (dal Liv 12 fino a 2). Dal punto raggiunto dalla scheggia si propagherà l'effetto congelante del pg. La gittata max. della scheggia è di 5 m per Liv del pg.

OSS: il potere congelante è applicabile anche all'acqua marina. Se il pg decide di congelare persone queste rimarranno statue di ghiaccio fino a scongelamento (non potranno essere tuttavia distrutte in alcun modo). Per sciogliere il ghiaccio bastano comunque acqua o aria calda in buone quantità.

Liv 1

Creazioni di ghiaccio

Il pg è in grado di realizzare costruzioni di ghiaccio. La resistenza al calore dell'oggetto dipende dal clima, ma è in genere simile a quella del ghiaccio normale. La dimensione dell'oggetto realizzabile e il tempo di realizzazione dello stesso, variano a seconda del Liv del pg.

- ◊ Liv 1: creazioni di ghiaccio di piccole dimensioni, 1 sec.
- ◊ Liv 3: creazioni di ghiaccio di medio/piccole dimensioni, ca 5 sec.
- ◊ Liv 6: creazioni di ghiaccio di medie dimensioni, ca 15 sec.
- ◊ Liv 9: creazioni di ghiaccio di medio/grandi

dimensioni, ca 30 sec.

- ◊ Liv 12: creazioni di ghiaccio di grandi dimensioni, ca 1 minuto
- ◊ Liv 15: creazioni di ghiaccio di dimensioni gigantesche, ca 2 minuti

Liv 1

Il pg sarà resistente alle basse temperature, non soffrendo per nulla il freddo.

Abilità di mestiere

Liv 1

In cucina, ottiene la possibilità di congelare i cibi: un cibo sarà considerato fresco per 3 gg e non più per uno solo. Allo stesso modo, qualsiasi cibo potrà essere mantenuto conservato per un tempo pari al triplo di quanto normalmente potrebbe (il tempo varia da cibo a cibo). L'azione non potrà essere eseguita più di una volta sullo stesso materiale.

Abilità navali

Liv 1

Grazie al potere congelante, nel momento in cui cade in acqua potrà istantaneamente creare sotto di sé una piattaforma che gli consentirà di non annegare. Prove di acrobazia o agilità sono a discrezione del master.

Liv 1

Se il pg è carpentiere, ottiene la possibilità di chiudere buchi della nave temporaneamente per arginare malus dovuti a danni subiti. Con un round completo di azione potrà annullare un singolo malus derivato dal passaggio in un livello di salute successivo al 1°.

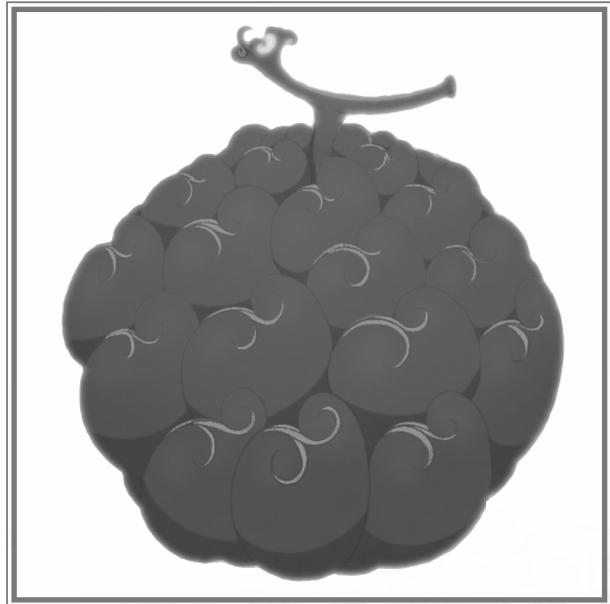
Liv 9

Blocco di navigazione

A partire da questo Liv, una volta a combattimento, potrà eseguire un attacco speciale. Se la nave nemica si trova entro una distanza max. di 8 quadretti, potrà tentare di congelare una parte importante della nave, tipo il timone, per aumentare tutte le CD del navigatore di 2 per i 2 round successivi. Non necessita di TxC.

Magu Magu no Mi

Il frutto del diavolo Magu Magu no Mi rende dota chi l'ha ingerito della capacità di trasformare il proprio corpo in magma incandescente. Sarà in grado di creare enormi colate di magma che può manipolare a piacere e giganteschi lapilli dall'elevato potenziale distruttivo.



Tecniche di Combattimento

Liv 1

Pugni di Magma

Il personaggio inizia a far fuoriuscire magma dagli arti superiori, attaccando i propri avversari con pugni di magma fuso. Manterrà così lo stesso numero di attacchi con raggio d'azione di 5 metri e bonus di +1 al danno.

Al 3° liv: 10 metri, +1 danno

Liv 6: 15 metri, +1 danno;

Liv 9: 20 metri, +2 danni;

Liv 12: 30 metri, +2 danno;

Liv 15: 40 metri, +2 danno;

Liv 18: 60 metri, +2 danno.

Costo: 1 ps

Grande Eruzione

Liv 18: il personaggio potrà compiere un attacco devastante, creando un'unica ondata di magma (larghezza di 3 mt) che si propaga di fronte a sé fino a 100 metri di distanza.

Danno: 20 +2D10 danni.

Necessita di 2 round di recupero tecnica.

Costo: 4 ps

Liv 3

Arti Incandescenti

Il personaggio è il grado di plasmare i propri arti in una forma solida e incandescente .

Potrà in questo modo ottenere un bonus a danni di +1 per ciascun attacco portato in corpo a corpo. Per ogni attacco andato a segno, il bersaglio subirà inoltre un danno extra da bruciatura di 1D4 +1 nel round successivo.

Costo: 1 ps

Liv 6

Colpo di Magma

Il personaggio trasforma il proprio braccio in magma fuso e effettuerà un attacco unico concretizzato in un getto di lava violentissimo e mirato a colpire l'avversario in un punto specifico. Ottiene un bonus di +1 al TxC e potrà effettuare colpi mirati senza subire malus. Gittata max.: 25 metri.

Danno: 2D10 +POT, +1D6 da bruciatura nel round successivo se il colpo va a segno.

Costo: 2 ps

Liv 9

Colata di Lava

Utilizzabile durante il Round "Difensivo" del personaggio.

Il corpo del personaggio si riveste di magma incandescente, potendo prevenire parte dei danni che gli verrebbero inflitti nel round di attivazione. Previene fino a 15 danni. Inoltre tutti gli avversari in corpo a corpo con lui subiranno 1D4+2 danni da bruciatura.

Costo: 2 ps.

Liv 12

Cane Oscuro

Il personaggio sferra un potente colpo di lava estremamente calda, effettuato con la mano aperta e sferrato come fosse una sorta di artigliata che colpisce automaticamente un qualsiasi avversario ad una distanza max. di 40 m dal pg.

Non richiede TxC. Necessita di 1 round di recupero

tecnica.

Danno: 2D10 +5, +1D10 da bruciatura in ciascuno dei nei 3 round successivi.

Costo: 3 ps

Liv 15

Segugio Fiammante

Il personaggio attacca l'avversario con un getto di lava, plasmandolo poi a forma di una testa di cane che attacca l'avversario.

Se la tecnica va a segno infligge un danno pari a 3D8 +17+ 1D10 danni da bruciatura nei successivi 2 round

Gittata max.: 30 metri.

Costo: 4 ps

Liv 18

Meteore Vulcaniche

Il personaggio crea decine di pugni giganti di lava, facendoli piovere sugli avversari, con effetti devastanti. Clpirà il bersaglio e chiunque si trovi in un raggio di 20 metri quadrati dal punto di impatto.

Gittata max.: 25 metri (distanza massima a cui può trovarsi il centro del cerchio dove verranno subiti i danni).

Danno: 2D12 +30, +1D10 danni da bruciatura nei 2 round successivi.

Costo: 3 ps + 2 psh

Abilità di Combattimento

Liv 6

Corpo di Magma

Il corpo del pg si ricopre di magma, in questo modo ottiene un +1 in Difesa.

Durata: 3 round.

Costo: 1 ps



Liv 9

Tunnel di Lava

Il personaggio fonde il terreno sottostante e si sposta istantaneamente alle spalle di un qualsiasi avversario da una distanza max. di 25 m. Una volta che si sarà mosso, potrà colpire l'avversario in condizione di colto alla sprovvista, solo con attacchi normali e usando solo metà dei propri attacchi. Potrà utilizzare in alternativa tecniche fino al Liv 6 compreso (sempre con la limitazione di max 2 attacchi in corpo a corpo).

Grazie a questa abilità il personaggio opotrà muoversi senza subire attacchi di opportunità.

Necessita di 2 round di recupero.

Costo: 1 ps

Liv 12

Corpo di magma superiore

Il corpo del pg si ricopre di magma, in questo modo

ottiene un +2 in difesa.

Durata: 3 round

Costo: 2 ps

Liv 15

Inferno di Lava

Il personaggio trasforma totalmente il proprio corpo in lava, con i seguenti effetti:

- ◊ se viene effettuata la colata di lava durante uno di questi round la protezione viene potenziata: potrà prevenire fino a 23 danni e provocherà 1D4 +5 danni ai nemici in corpo a corpo.
- ◊ i nemici in corpo a corpo al pg subiscono 2D4 danni a round.
- ◊ può essere usato per raddoppiare gli effetti delle tecniche di: 15° (solo l'impatto singolo, non le bruciature successive) e 1° (finale) Liv.

Se il personaggio utilizza questa Abilità non potrà attivarne altre nello stesso Round “Offensivo”.

Durata: 4 round

Costo: 3 ps

Abilità sociali

Liv 1

Giustizia infernale

Facendo comparire magma sul proprio corpo a piacimento, il personaggio ottiene bonus di +2 in Autorità e Intimidire.

Liv 9: bonus aumentati a +3.

Liv 1

Eruzione

Il personaggio può far espandere lava a proprio piacimento, a partire da una sua parte del corpo o da una distanza massima di 20 m da sé. Finché la lava sarà in vista il personaggio ne avrà il pieno controllo (ad esempio potrà farle restringere o spegnere a proprio a piacimento).

Il raggio di azione è di 20 m quadri, +10 m quadri per livello (al Liv 18, 200 m quadri), espandibili in qualsiasi forma desiderata.

Abilità di mestiere

Liv 1

Supremazia del magma

Grazie alla propria confidenza con il proprio elemento, il personaggio otterrà, se è Cannoniere, un bonus del



+3% nelle prove di fuoco;

Abilità navali

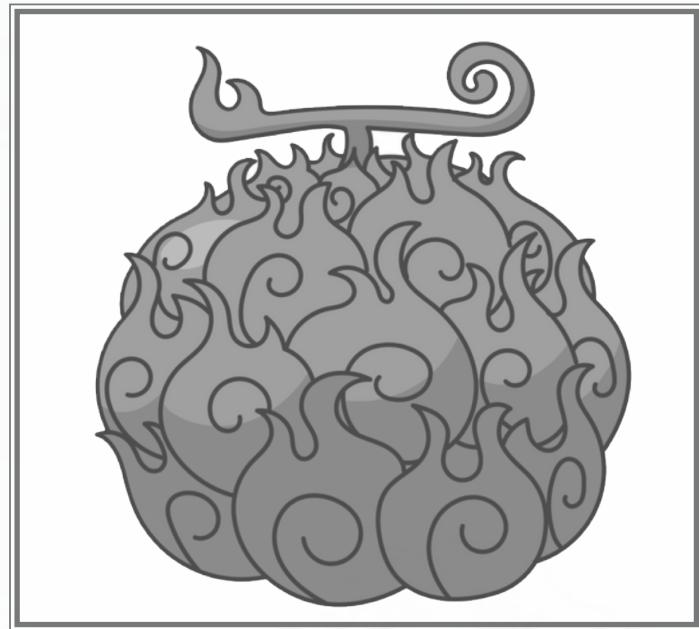
Liv 1

Terrore di lava

Il magma è particolarmente efficiente contro costruzioni di legno, come ad esempio le navi. Se il personaggio utilizza le proprie tecniche di combattimento contro una nave, potrà infliggere danni moltiplicati x1.5, spendendo normalmente i propri PS.

Mera Mera no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare, produrre e trasformare il proprio stesso corpo in fuoco.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Pugno di fuoco

Il pg può attaccare con ondate di fuoco che partono dalle mani. Manterrà così lo stesso numero di attacchi con raggio di azione di 5 metri e bonus di +1 al danno. Al 3° liv: 10 metri, +1 danno; Liv 6: 15 metri, +1 danno; Liv 9: 20 metri, +2 danno; Liv 12: 30 metri, +2 danno; Liv 15: 40 metri, +2 danno; Liv 18: 60 metri, +2 danno.

Costo: 1 ps (a round)

Onda di fuoco

Liv 18: il pg potrà compiere un attacco devastante: un'unica ondata fino a 100 metri di distanza (larghezza 20 m), da 25+2D10 danni.

Necessita di 2 round di recupero tecnica.

Costo: 4 ps +2 psh

Liv 3

Pistola di fuoco

Il pg spara una veloce raffica di proiettili infuocati dalla punta delle dita. Così facendo potrà effettuare 1/2 degli attacchi in più (arrotondati per eccesso: al 9° livello con questa tecnica effettuerà 5 attacchi anzichè 3), con un bonus di +1 al colpire. Ogni colpo andato a segno infligge 3 danni.

Gittata max.: 25 metri.

Costo: 1 ps

Liv 6

Croce di fuoco

Incrociando gli indici delle mani, il pg potrà far scaturire da questi una scia di fuoco a forma di croce particolarmente precisa. Il pg effettuerà un attacco unico con un bonus di +1 al TxC e potrà effettuare colpi mirati senza subire malus al TxC.

Gittata max.: 25 metri.

Danno: 2D10, +1D6 da bruciatura nel round successivo.

Costo: 2 ps

Liv 9

Colonna di fuoco

Generando una colonna di fuoco tutto attorno a sé, il pg potrà prevenire parte dei danni che gli verrebbero inflitti. Funziona come un muro e viene attivato solo nel round di difesa del pg. Previene fino a 15 danni. Inoltre tutti gli avversari in corpo a corpo subiranno 1D4 +2 danni.

Costo: 2 ps

Liv 12

Fuoco di luciole

Il pg può rilasciare delle piccole sferette, simili a luciole.

Queste potranno colpire automaticamente un qualsiasi avversario ad una distanza max. di 40 m dal pg. Una volta create, le sferette rimarranno attive per circa un ora prima di svanire, se il pg non le farà esplodere prima.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Danno: 2D10 +5, +1D4 da bruciatura nei 3 round successivi.

Costo: 3 ps

Liv 15

Fiamma sacra

Il pg crea 2 lance di fuoco e le scaglia contro un avversario (TxC unico).

Il danno totale è di 3D8 +15. Inoltre le lance rimangono conficcate nell'avversario provocando per i 2 round successivi un malus di -2 in agilità.

Gittata max.: 20 metri.

Costo: 4 ps

Liv 18

Imperatore delle fiamme

Richiede: Grande castigo di fiamme, abilità di combattimento di Liv 15.

Il pg crea un grande sole di fuoco e lo scaglia con grande violenza su un avversario. L'imperatore colpirà il bersaglio e chiunque si trovi in un raggio di 10 metri dal punto di impatto.

Gittata max.: 25 metri (distanza massima a cui può trovarsi il centro del cerchio dove verranno subiti i danni). Danno: 2D12 +30, +1D10 danni da bruciatura nei 2 round successivi.

Costo: 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 9

Castigo di fiamme

Il pg crea un cerchio di fuoco attorno a sé, di raggio max. 20 m. Chiunque si trova nel raggio, subisce un danno di 3D6 +3.



Sostituisce l'attacco del pg. Utilizzabile solo in attacco.
Costo: 1 ps

Liv 15

Grande castigo di fiamme

Il pg crea un cerchio di fuoco attorno a sé di 5 m di raggio.

Effetti:

- ◊ Se viene effettuata la colonna di fuoco durante uno di questi round la protezione viene potenziata: potrà prevenire fino a 23 danni e provocherà 1D4 +5 danni ai nemici in corpo a corpo.
- ◊ I nemici nel raggio di 5 m dal pg subiscono 2D4 danni a round.
- ◊ Può essere usato per raddoppiare gli effetti delle tecniche di: Liv 12, 15 (solo l'impatto singolo, non le bruciature successive) e Liv 1 (finale).
 - Richiede 1 round completo per l'attivazione.
 - Durata: 4 round da attivazione.
 - Costo: 3 ps

OSS: il Grande castigo scompare se viene effettuato l'Imperatore delle fiamme o se viene massimizzata una delle tecniche consentite.

Liv 6

Corpo di fiamme

Il corpo del pg si ricopre di fuoco, in questo modo ottiene un +1 in difesa.

Durata: 3 round. Attivazione gratuita.

Costo: 1 ps

Liv 12

Corpo di fiamme superiore

Il corpo del pg si ricopre di fuoco, in questo modo ottiene un +2 in difesa.

Durata: 3 round. Attivazione gratuita.

Costo: 2 ps

Abilità sociali

Liv 1

Signore del fuoco

Facendo comparire delle fiamme sul corpo a piacimen-

to, il pg ottiene bonus di +2 in autorità e intimidire.
Liv 9: bonus aumentati a +3.

Liv 1

Piromane

Il pg può far espandere le fiamme a proprio piacimento, a partire da una sua parte del corpo o da una distanza massima di 20 m da sé. Finché le fiamme saranno in vista il pg ne avrà il pieno controllo (ad esempio potrà farle restringere o spegnere a proprio piacimento). Il raggio di azione (a partire dal punto in cui viene acceso il fuoco) è di 20 m quadri, +10 m quadri per livello (al Liv 18, 200 m quadri), espandibili in qualsiasi forma desiderata.

Abilità di mestiere

Liv 1

Utilità del fuoco

Grazie alla propria confidenza con il fuoco, il pg otterrà i seguenti bonus: al mestiere di cannoniere, del +3% nelle prove di fuoco (attivando velocemente cannoni e altre armi da fuoco); al mestiere di cuoco, del +3% alle prove di cucina, grazie all'abilità tra i fornelli.

Abilità navali

Liv 1

Terrore delle fiamme

Il fuoco è particolarmente efficiente contro costruzioni di legno, come ad esempio le navi. Se il pg utilizza le proprie tecniche di combattimento contro una nave, potrà infliggere danni moltiplicati x1.5, spendendo normalmente i propri punti stanchezza.

Moku Moku no Mi

Il possessore di questo frutto, sarà in grado di controllare il fumo attorno a lui e di trasformare perfino sé stesso in fumo. Sarà in grado di rendersi più solido o più soffice a seconda della necessità.

IMP: il frutto FUM FUM è influenzato da eventuali condizioni climatiche avverse. In caso di vento forte o peggio subirà un malus di -1 a tutti i tiri. Tale malus potrebbe aumentare a discrezione del master.



Tecniche di combattimento

Liv 1

White Blow

Il pg estende il braccio in una colonna di fumo colpendo l'avversario anche a distanza. Potrà eseguire tutti gli attacchi con danno base di ciascun attacco pari a 1D6 +1.

Agli attacchi portati in questo modo non potrà essere applicato il bonus di potenza.

La portata dell'attacco aumenta con l'aumentare del livello del pg e sarà pari a 5 m (+5 ogni 3 Liv a partire dal 3°).

Utilizzando questo attacco potrà oltrepassare eventuali ostacoli presenti sul suo cammino (es.: una rete), però dovrà comunque essere in grado di vedere il proprio avversario per colpirlo.

Tramite questo attacco sarà in grado di Liv 9: a partire da questo livello potrà colpire 1 bersa-

glio diverso oltre al primo (min. 2 colpi per bersaglio).

Il danno base di ogni attacco sarà pari a 1D8 +1.

Costo: 1 ps

Liv 3

White Shape

Il pg, grazie alla proprietà di rendere soffice o solido il proprio corpo, è il grado di plasmare i propri arti in una forma a piacere. Potrà in questo modo ottenere un bonus a scelta tra +1 al TxC o di +2 al danno, per ciascun attacco portato in corpo a corpo.

Costo: 1 ps

Liv 6

White Snake

Il pg trasforma il proprio braccio in un serpente di fumo che insegue ogni avversario in un raggio di 20 m dal pg, investendolo. Chiunque si trova nel raggio di azione dovrà effettuare una prova di agilità CD pari a $6 + (1/2 \text{ dei Liv del pg})$, o subire un malus di -1 al TxC per tutto il resto del combattimento.

Chiunque, indipendentemente dal risultato della prova, subirà inoltre 2D6 danni.

Costo: 2 ps

◊ *White Prison mode*

Il pg potrà utilizzare la tecnica del White Snake in una modalità alternativa. Il serpente, in questa modalità potrà colpire un singolo avversario ad una distanza max. di 20 m. Il bersaglio dovrà effettuare una prova di agilità contrapposta al pg o rimanere intrappolato. Ogni round in cui il pg vorrà mantenere la tecnica attiva, dovrà essere eseguita la prova contrapposta, fino a quando l'avversario non si sarà liberato o il pg non l'avrà interrotta. In ciascun round ad eccezione del primo, il pg potrà comunque attaccare chi vuole con i propri attacchi normali (metà degli attacchi normali e tecniche fino al Liv 6 compreso), ma il pg potrà muoversi solo della metà e a non più di 20 m dal pg bloccato, o perderà la tecnica.

L'avversario così bloccato, non potrà muoversi e subirà un malus di -1 al TxC per qualsiasi attacco/tecnica decisa di attivare e un generale -1 alla difesa. Non potrà attivare comunque tecniche/abilità che prevedano movimento (salti, scatti, ecc..) né tecniche di Liv superiore al 12.

Se deciderà di attaccare il pg che l'ha imprigionato, potrà farlo normalmente, ma subirà comunque il malus al TxC e la restrizione sulle tecniche.

IMP: finché questa tecnica è attiva, il pg non potrà rilanciarla contro un altro avversario.

Costo: 2 ps

Liv 9

Scomposizione in fumo

Il pg si scompone in fumo durante il round dell'avversario, evitando in questo modo di subire 15 danni. Il round successivo, il pg ottiene un bonus di +3 all'iniziativa.

Costo: 2 ps

Liv 12

White Launcher

Il pg trasforma il proprio corpo in fumo e si lancia contro il nemico (che dovrà trovarsi ad una distanza max. di 20 m). Non necessita di TxC. Il pg viaggia in forma soffice coprendo rapidamente la distanza e atterra in forma solida sull'avversario, colpendolo violentemente. Infligge un danno pari a $2D10 + 8$. Oltre al danno, il fumo si solidifica attorno all'avversario, imprigionandolo parzialmente. L'avversario subirà un malus di -1 in agilità, difesa e potenza e non potrà muoversi per tutto il round successivo.

Costo: 3 ps

◆ *White Prison mode*

Si tratta della vera forma del White Launcher. Il pg trasforma il proprio corpo in fumo e si lancia contro l'avversario. Non richiede TxC. Dopo averlo circondato lo ingloba nel proprio corpo fumoso. L'avversario, per tutta la durata della tecnica non potrà muoversi, non potrà attaccare e avrà il 25% di essere colpito, se attaccato.

Il pg in questa forma avrà anch'egli una probabilità del 25% di essere colpito, non potrà muoversi e anch'egli non potrà attaccare.

Durata: 2 round

Costo: 3 ps

Liv 15

White Out

Tramite il fumo, il pg ingabbia l'avversario in una prigione di fumo e per farlo dovrà eseguire un normale TxC.

Il pg potrà colpire l'avversario in condizione di colto alla sprovvista nel round successivo (utilizzando tutti gli attacchi in corpo a corpo), avendo in questo caso un bonus di +2 al danno per ciascun attacco andato a segno.

Fino alla fine della tecnica, tutti gli altri personaggi coinvolti nel combattimento non potranno colpire il nemico rinchiuso nella prigione di fumo in quanto indistruttibile.

Mentre l'avversario è intrappolato nella scatola non potrà fare alcuna azione né movimento.

Utilizzabile al massimo 2 volte contro lo stesso avversario.

Costo: 4 ps

Liv 18

White Blowout

Il pg espande il proprio corpo in una nuvola di fumo e esplode contro un singolo bersaglio ad una distanza max. di 30 m. Il bersaglio subisce un danno pari a $4D10 + 30$, mentre chiunque si trova in un raggio di 15 m dal punto di impatto subisce $2D10 + 10$ danni.

Al termine il pg si ricompatta ad una distanza a piacere dal punto di impatto, entro comunque un raggio di max. 15 m.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

White Smoke

Il pg potrà utilizzare questa abilità solo durante il round di difesa (utilizzabile un max. di una volta a round).

Potrà essere usato solo se l'avversario si trova in corpo a corpo.

L'avversario subisce un malus di -2 al TxC per ciascun attacco, oppure avrà una probabilità del 30% di fallire una tecnica (non influenza tecniche di Liv 18 o superiore).

Costo: 1 ps



Liv 1

White Move

La sua consistenza fumosa gli permette di muoversi a maggiore velocità. Ottiene un bonus di +6 m al movimento.

Liv 9: a partire da questo Liv potrà eseguire l'azione di movimento come azione gratuita.

Costo: 1 ps

Liv 3

White Spark

Il pg trasforma le sue gambe in fumo e potrà utilizzare la propulsione dello stesso fumo per raggiungere altezze elevate o anche per librarsi in aria per alcuni secondi. Utilizzato come propulsore istantaneo, permetterà al pg di effettuare un unico spostamento di max. 3 m per Liv (sostituisce il movimento del pg).

Il pg potrà inoltre librarsi ad un max di 10 m di altezza e letteralmente volare, utilizzando questo potere.

Per ogni round che usa la propulsione del fumo, spen-

derà ps.

Costo: 1 ps (1 a round con utilizzo prolungato)

Liv 6

White Prison

A partire da questo Liv, il pg avrà raggiunto un livello di controllo sul proprio corpo sufficiente da permettergli di utilizzare il fumo come una gabbia.

Molte tecniche nel suo arsenale potranno essere convertite in tecnica di imprigionamento.

Se usata in modalità "White Prison", ciascuna tecnica richiederà un aggiustamento speciale.

Ogni tecnica richiederà un normale TxC e se avrà successo, la tecnica funzionerà come descritto nelle specifiche in fondo alle tecniche interessate.

Il costo di questa modalità è fisso e non avrà un calo in relazione all'aumento di Liv del pg.

Liv 6: A partire da questo livello, il pg sarà in grado di combattere quasi completamente scomposto in fumo. Ottiene un bonus di +1 alla Difesa.

Durata: 3 round da attivazione

Liv 12: Ottiene inoltre un bonus di +1 al TxC e il bo-

nus alla Difesa aumenta a +2.

Costo: 1 ps

Liv 9

White Draft

Il pg potrà eseguire un movimento speciale, spostandosi istantaneamente alle spalle dell'avversario da una distanza max. di 25 m. Una volta che si sarà mosso, potrà colpire l'avversario in condizione di colto alla sprovvista, solo con attacchi normali e usando solo metà dei propri attacchi.

Potrà utilizzare in alternativa tecniche fino al Liv 6 compreso (sempre con la limitazione di max 2 attacchi in corpo a corpo).

Necessita di 2 round, prima di poter essere riutilizzato.

Costo: 1 ps

Liv 12

White Vine (utilizzabile in difesa)

Il pg scomponete il proprio corpo in fumo, creando una vampata che investe tutti gli avversari in corpo a corpo con lui. Chiunque si trova entro un raggio di 6 m dovrà effettuare una prova di percezione per non subire un malus di -1 in Difesa e -2 al TxC fino alla fine del round del pg o dell'avversario, se usato in difesa. Dopo aver usato questa abilità il pg torna tangibile.

Costo: 2 ps (4 ps dal Liv 15)

Liv 15

White Cloud (utilizzabile in difesa)

Si tratta dell'abilità difensiva per eccellenza. Il pg si scomponete in fumo per evitare completamente un round di attacco dell'avversario (qualsiasi Liv di tecnica o di abilità). Il pg ignora il danno che subirebbe nel round. Dopo aver usato l'abilità ritorna allo stato solido.

Utilizzabile una volta al gg.

Costo: 4 ps

Abilità di mestiere

Liv 1

Il pg ottiene un bonus di +4 alle prove di mozzo, in aiuto a qualunque mestiere, per la sua abilità di destreggiarsi.

Perde questo bonus in caso di vento forte o di tempesta.

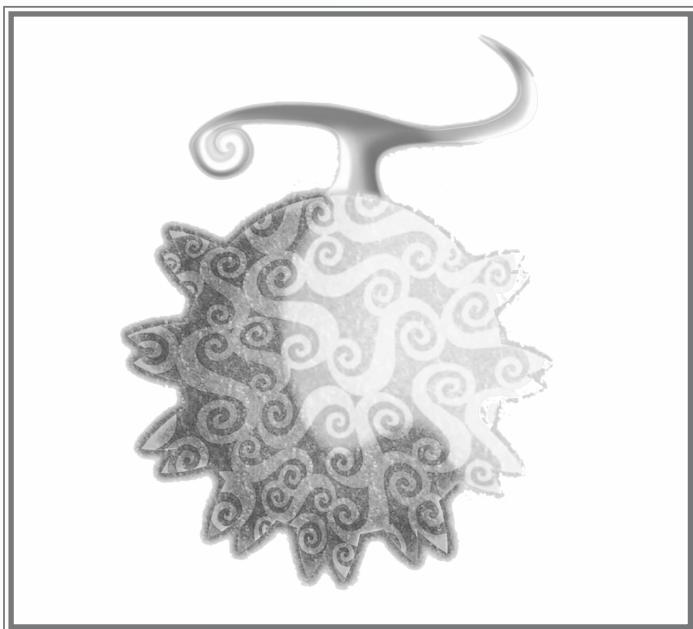
Abilità sociali

Liv 1

Potrà utilizzare tutte le sue abilità, fuori dal combattimento e senza spendere ps, per poter depistare i nemici.

Pika Pika no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi produrre e trasformare il proprio stesso corpo in luce, plasmandola a piacimento.
Sarà in grado di muoversi a velocità incredibili.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Colpo rapido

La rapidità nei colpi del pg gli permette di colpire più facilmente il nemico. Pertanto, il pg ottiene un bonus di +1 in agilità in attacco.

Liv 9: ottiene un bonus di +1 anche al danno.

Durata: 1 round

Costo: 1 ps

Liv 3

Colpo alla velocità della luce

Il pg colpisce l'avversario (che deve trovarsi ad una distanza max. di 10 m dal pg) comparendo di fronte a lui e colpendolo con un violento calcio. Il pg ottiene un bonus di +1 al TxC per questa tecnica e oltre al danno di 1D8 +3, l'avversario, se colpito, subisce un malus di -1 in agilità nel suo round successivo. L'avversario verrà inoltre sbalzato ad una distanza di 2D6 m.

Costo: 1 ps

Liv 6

Light Sword

Il pg crea una spada di luce accecante.

La spada è di taglia proporzionata a quella del pg ed infligge un danno standard di 1D6 +potenza ad attacco. Il pg eseguirà il proprio numero normale di attacchi con un bonus di +1 al TxC.

L'attivazione di questa spada è considerata azione gratuita.

Durata: 3 round.

Costo: 2 ps

Liv 9

Esplosione Flash

Dal pg scaturisce una luce accecante e abbaglia chiunque si trova in corpo a corpo con lui.

Questa tecnica non infligge danno, tuttavia il pg ha la possibilità di eseguire la metà dei propri attacchi (arrotondati per difetto) in corpo a corpo su ciascun avversario rimasto abbagliato, colpendo in condizione di colto alla sprovvista.

Necessita di 1 round di recupero tecnica se viene utilizzato consecutivamente per 2 round.

Costo: 2 ps

Liv 12

Laser

Il pg concentra un fascio di luce e lo spara contro l'avversario che deve trovarsi ad una distanza max. di 40 m. Non necessita di TxC. Colpisce bersaglio singolo infliggendo un danno pari a 3D10 +3. Colpito il bersaglio, il raggio esplode, investendo chiunque si trova in un raggio di 5 m dal punto di impatto e infliggendo un danno di 1D8 a tutti i pg che si trovano nel raggio (tranne il bersaglio). Questa tecnica è valida come colpo mirato a scelta del pg.

Necessita di 2 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Pioggia di Luce

Il pg crea una pioggia di proiettili di luce che converge su un'area di 70 m quadri di fronte a sé. La gittata della tecnica è di max. 40 m e il danno è di 3D8 +14. Chiunque viene colpito subirà inoltre un malus di -1 in agilità

nel round successivo.

Costo: 4 ps

Liv 18

Light road attack

Il pg si muove ad un'estrema velocità, eseguendo un numero incalcolabile di attacchi in un raggio di 20 m attorno a sé. Chiunque si trova nel raggio di azione subirà un danno di $2D10 + 2D12 + 20$.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Light step

Il movimento del pg è di base 12 m a round in combattimento e di 22 fuori dal combattimento.

Liv 3

Flash

Il pg crea un lampo accecante che investe l'avversario (deve trovarsi in corpo a corpo con lui). L'avversario avrà perciò un malus di -1 in agilità e difesa per i prossimi 2 round.

Sostituisce l'attacco del pg. Non richiede TxC.

Necessita di 3 round di recupero tecnica.

Costo: 1 ps

Liv 6

Light body

Il corpo del pg risplende di una luce accecante che conferisce allo stesso pg un bonus di +1 in difesa. Attivabile anche durante il round di difesa.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 6

Light step

Il movimento standard del pg è pari a 15 m a round in combattimento e pari a 25 fuori dal combattimento.

Liv 9

Light road

Il pg sfruttando la sua incredibile velocità compie il doppio del proprio movimento standard e il movimento stesso verrà considerato azione gratuita. Potrà inoltre uscire ed entrare in combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Costo: 2 ps

Liv 12

Light body (sostituisce l'abilità di Liv 3)

Il corpo del pg risplende di una luce accecante che conferisce allo stesso pg un bonus di +2 in difesa. Attivabile anche durante il round di difesa.

Durata: 3 round.

Costo: 2 ps

Liv 15

Light step

Il movimento standard del pg è pari a 18 m a round in combattimento e pari a 30 fuori dal combattimento.

Abilità sociali

Liv 1

Il pg potrà utilizzare la propria capacità per illuminare



la notte (il raggio di illuminazione è a discrezione del master), ottenendo un bonus di percezione (osservare e cercare) di +3 per le prove svolte di notte.

Liv 9 (valida anche come abilità navale)

Il pg potrà inoltre sfruttare la velocità della luce per compiere un'azione speciale. Se una palla di cannone (o un qualsiasi altro oggetto o persona che viaggia a velocità elevate) viene lanciata in una qualsiasi direzione potrà comparirvi sopra (deve trovarsi a non più di 10 m (+5 ogni Liv del pg a partire dal Liv 9) dal punto da cui viene lanciata) ed utilizzarla come mezzo di trasporto. Una volta salitovi sopra potrà viaggiare tramite la sfera. La traiettoria sarà quella della palla di cannone e il pg potrà scendere da essa senza subire danni se si trova ad una distanza min. di 10 m (+5 ogni Liv del pg a partire dal Liv 9) da un qualsiasi appoggio (es.: casa, nave, ecc...).

Abilità di mestiere

Liv 1

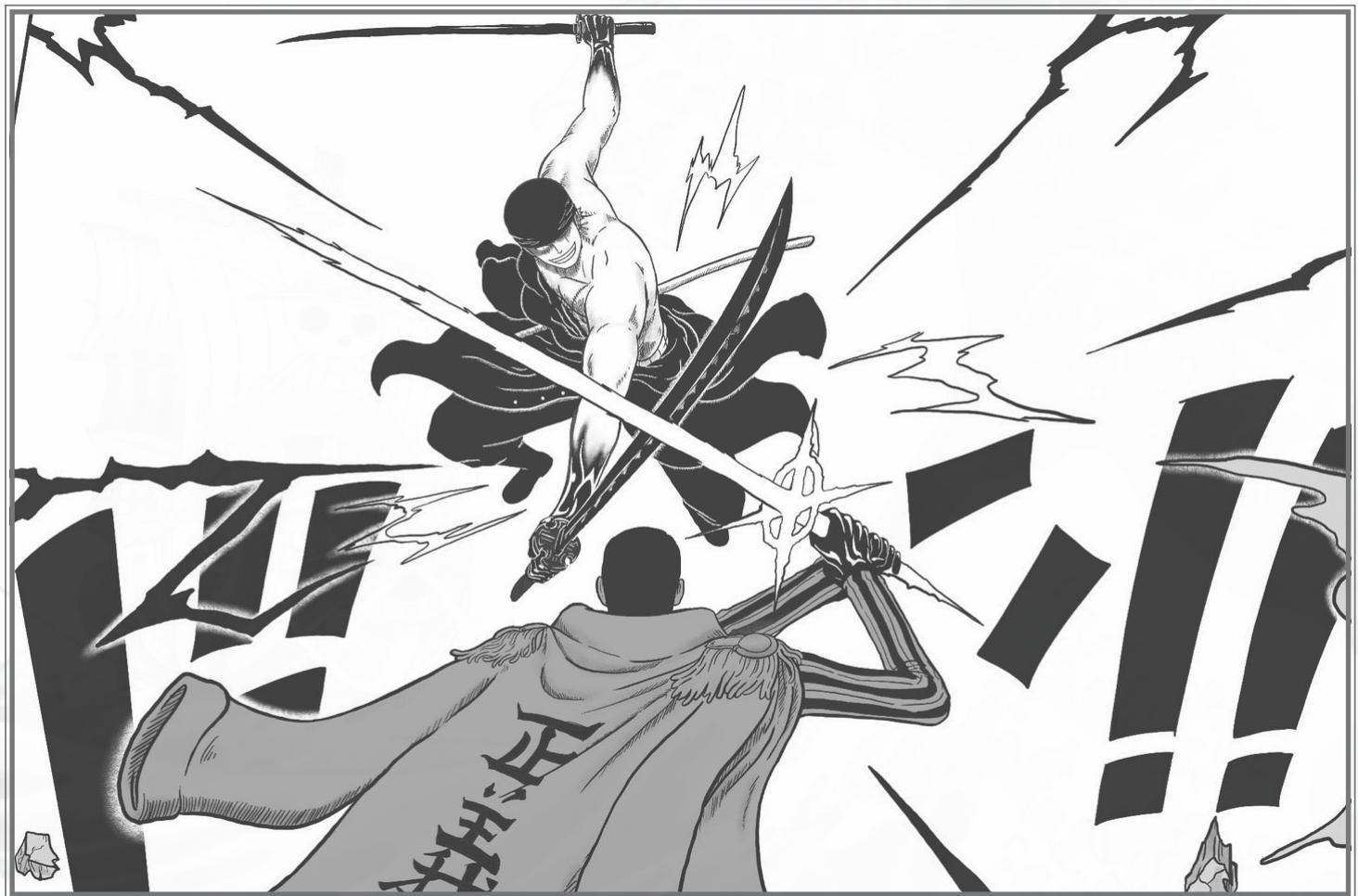
Grazie alla sua velocità e al suo corpo di luce, qualsiasi

sia il suo mestiere ottiene un bonus di +4% alle prove (o in aiuto). Se carpentiere, potrà compiere le prove come se avesse il punteggio di mestiere aumentato di 1.

Abilità navali

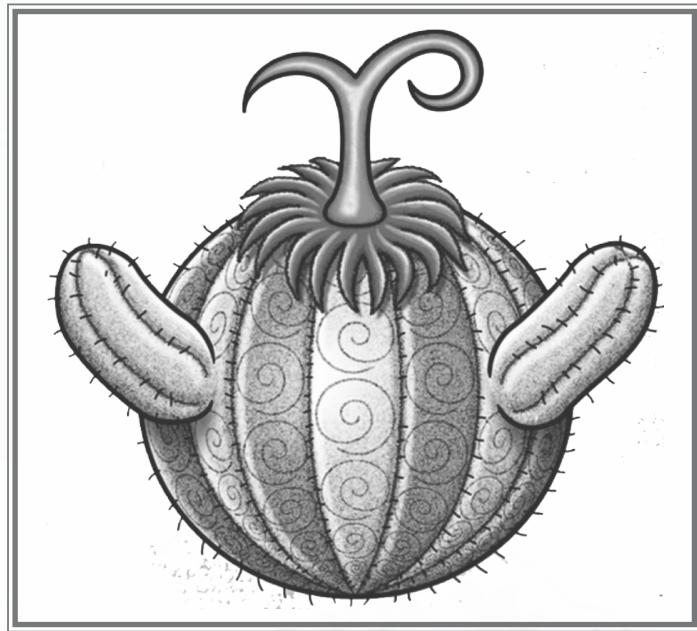
Liv 1

Durante un combattimento navale, il pg, emettendo all'improvviso una grande quantità di luce, potrà acciuffare per un attimo i cannonieri avversari durante il loro turno di fuoco. Se fa questo, il cannoniere avversario avrà un malus del 30% alla prova di fuoco. Utilizzabile un max. di 1 volta a combattimento.



Suna Suna no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare, produrre e trasformare il proprio stesso corpo in sabbia.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Desert spada

Il pg lancia una falce di sabbia che viaggia in linea retta. Sarà in grado di scagliarne un numero pari al suo numero max. di attacchi. Ogni colpo infligge danno standard +1. Se almeno 3 vanno a segno nello stesso round l'avversario avrà un malus di -2 in potenza per il round successivo. Gittata max.: 5 m (+5 m ogni 3 Liv a partire dal 3°).

Liv 9: il bonus al danno aumenta a +2.

Costo: 1 ps

Liv 3

Desert girasole

Il pg riesce a far collassare una zona sotto il nemico per farlo sprofondare. L'avversario avrà un malus nel turno successivo di metà del movimento e di -1 al TxC (-2 dal Liv 12).

Il pg colpirà un bersaglio singolo ad una distanza max. di 15 m (30 al Liv 12).

Costo: 1 ps

Liv 6

Sandstorm

Il pg crea un tornado di fronte a sé. Il tornado si sposta di 10 m in linea retta di fronte al pg. Ogni round successivo il tornado si muoverà di 1D10 m (spostamento nelle 8 direzioni principali: si tira 1D8 per decidere la direzione). Chiunque (anche gli alleati) si troverà sulla traiettoria del tornado subirà 2D12 danni.

Durata: 3 round.

Costo: 2 ps

Liv 9

Ground secco (al Liv 18 diventa ground death)

Il palmo destro viene appoggiato al suolo e il suo potere si scatena. Non necessita di TxC. È in grado di esseciare qualsiasi cosa in un raggio di 20 m (30 m dal Liv 15) attorno a sé. I pg che si trovano nell'area perdono 1 ps fino a riposo e avranno un malus di -2 in potenza fino a quando non potranno reidratarsi. Se si trova in mezzo al deserto non è in grado di effettuare questa tecnica. Questa tecnica non è effettuabile 2 volte sulla stessa area. Non distrugge gli zombie controllati da forze esterne.

Ground Death

la massima potenza del ground Secco. Deve prima aver effettuato il ground secco o deve trovarsi in terreno deserto. L'inaridimento è totale e immediato, sia per i corpi che per le cose. Tutto viene trasformato in sabbia in un area di 30 m attorno al pg. L'effetto è lo stesso del ground secco. Non distrugge gli zombie controllati da forze esterne.

Costo: 2 ps (lo sviluppo del 18° costa 1 ps).

Liv 12

Sandstorm burden

Variante del Sandstorm. Crea dalla mano il suo piccolo tornado che però viene concentrato, generando una granata di sabbia. Essa viene poi lanciata contro il nemico che deve trovarsi ad una distanza max. di 15 m, sul quale esploderà causando un danno pari a 3D6 +8 al bersaglio e a chiunque si trovi entro un raggio di 5 m attorno al bersaglio. Se viene lanciato in un'area sabbiosa il danno è aumentato di 4. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Sand razor blades

Il pg crea una serie di lame di sabbia che investono il nemico. Colpisce bersaglio singolo ad una distanza max. di 40 m. Infligge un danno pari a 4D12 +8.

Costo: 4 ps

Liv 18

Desert prison

Con questa tecnica il pg imprigiona il nemico con la mano destra e velocemente lo disidrata, lasciandolo in-

debolito. L'avversario colpito perde immediatamente 2 ps, avrà un malus di -1 in potenza e in difesa e -2 in agilità. Avrà inoltre un malus di metà del movimento. Questi malus avranno effetto fino a reidratazione.

Costo: 2 ps + 4 psh

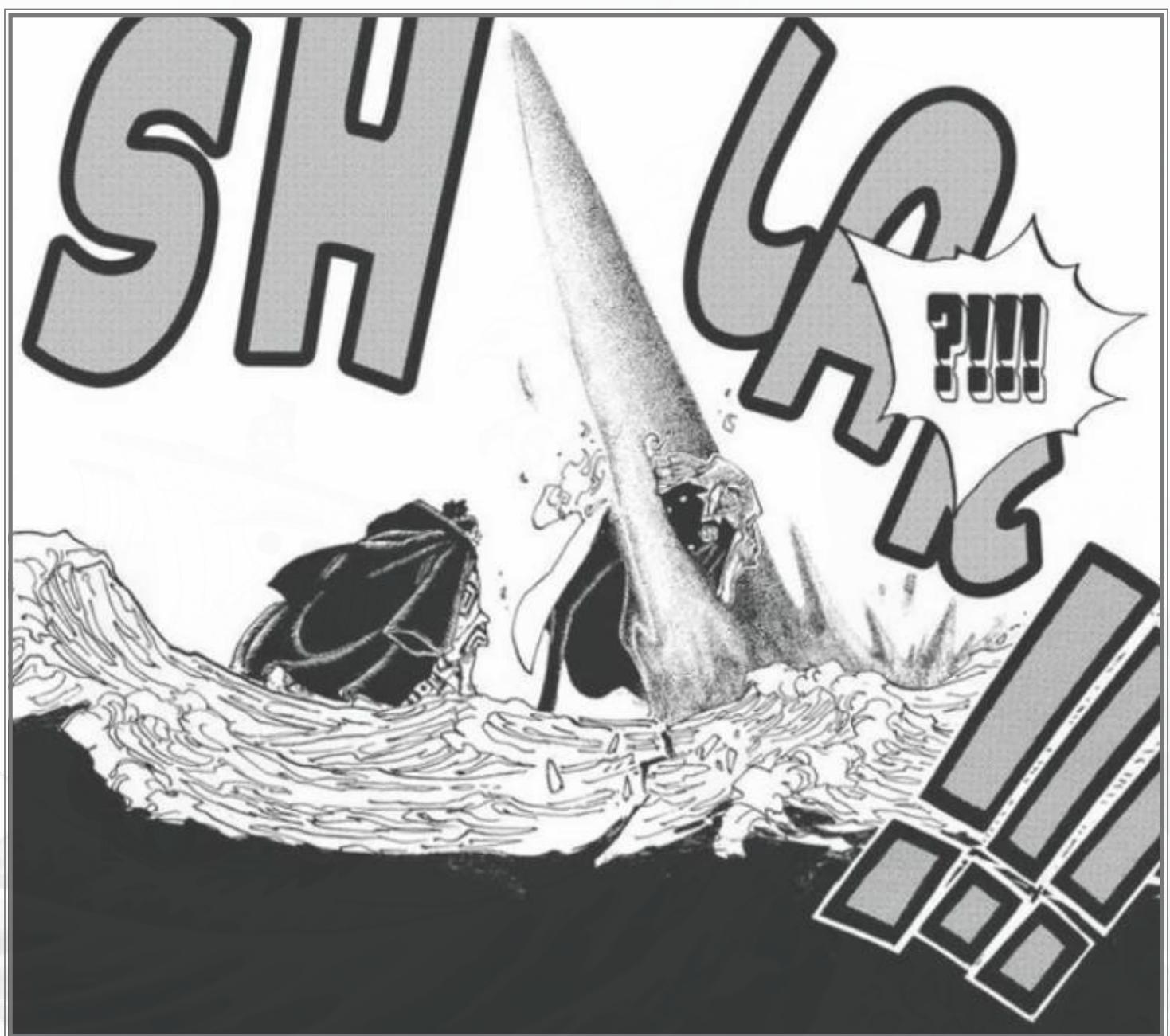
OSS: Perché un pg si reidrati deve bere almeno 3 litri d'acqua (non marina).

Abilità combattimento

Liv 1

Colonna di sabbia

Scomponendosi in sabbia, il pg potrà alzarsi in verticale ad una altezza max. pari al proprio movimento.



Attivazione gratuita.

Costo: 0 ps

Liv 3

Sfruttando la sabbia è in grado di muoversi più velocemente. Ottiene un bonus di +4 m al movimento. Attivazione gratuita.

Durata: 4 round

Liv 6: il bonus aumenta a +6 m.

Costo: 1 ps

Liv 6

Scudo di sabbia

La sabbia vorticando attorno al pg gli conferisce un bonus di +1 in difesa. Attivazione gratuita anche durante il turno di difesa.

Liv 18: il bonus aumenta a +2.

Costo: 1 ps (lo sviluppo del Liv 18 costa 2 ps)

Abilità navali

Liv 9

Applicando la tecnica di Liv 9, sarà in grado di dissolvere un piano della nave su cui si trova. Il raggio di azione è comunque rispettato. Al master la decisione per le conseguenze.

Abilità sociali

Liv 1

Sabbia negli occhi

In un raggio di 30 m impedisce la visibilità di un pg che non potrà effettuare prove di osservare per 30 secondi.

Disseccare

Il pg potrà disseccare oggetti e piante di piccoli dimensioni. Per grandi dimensioni dovrà usare le proprie tecniche. Non distrugge gli zombie controllati da forze esterne.

Costruzioni di sabbia

Potrà effettuare costruzioni di piccole dimensioni. Al Liv 9 le dimensioni potranno essere medie, poi grandi al Liv 18.

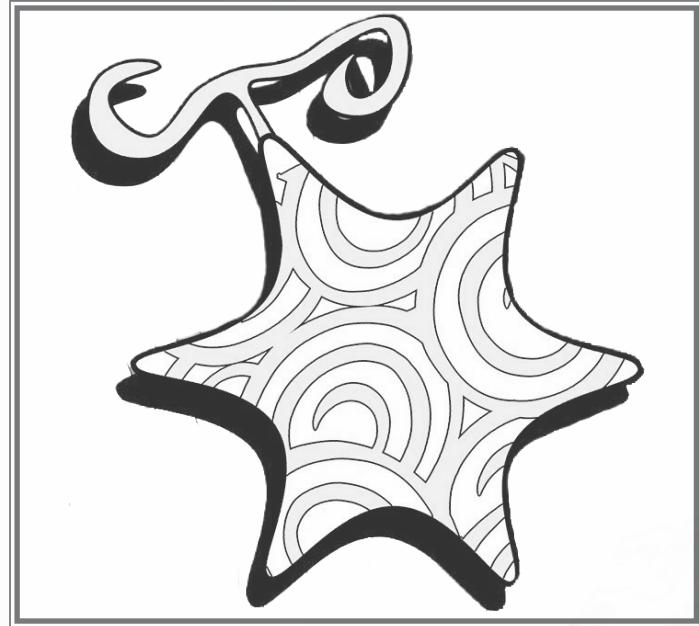
Rimarranno integre fino a quando il pg rimane a contatto con esse.



Yuki Yuki no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto diviene in grado di trasformare il proprio corpo in neve, di creare tempeste fortissime e di imbiancare letteralmente il campo di battaglia.

IMPORTANTE: un pg dotato del frutto Mera Mera o del frutto Hie Hie, sarà immune agli effetti collaterali prolungati di questo frutto, che non siano il semplice danno. Ogni effetto secondario, avrà effetto per non più di 2 round poi terminerà.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Palle di neve

Il pg è in grado di creare palle di neve molto compatte ed è in grado di lanciarle a grande distanza.

Il pg manterrà lo stesso numero di attacchi e potrà colpire un singolo avversario ad una distanza max. di 5 m +1 m per Liv. Il pg effettua tutti gli attacchi con un bonus di +1 al TxC.

Liv 9: Se il pg colpisce l'avversario con tutti gli attacchi, l'avversario subisce un malus di -1 in agilità, difesa e potenza per il round successivo.

Modalità Mostro di Neve (abilità di Liv 15 attiva): il pg potrà effettuare il doppio dei propri attacchi tramite questa tecnica, potendo suddividere i propri attacchi tra un qualsiasi n° di avversari.

Costo: 1 ps

Liv 3

Conigli di neve

Il pg crea una serie di palle di neve a forma di coniglio che rimangono in sospensione attorno al pg per un attimo per poi essere sparate contro l'avversario. Il pg potrà creare fino ad 1D4 di conigli ogni 3 Liv a partire dal 1°. Ogni 3 conigli che colpiscono l'avversario questi perderà l'uso di 1 ps per la durata del combattimento. Al termine, la neve si scioglierà.

Modalità Mostro di Neve (abilità di Liv 15 attiva): il n° di conigli aumenta a 1D6 conigli ogni 3 Liv a partire dal 1°.

Costo: 1 ps

Liv 6

Recinto di neve

Il pg crea una parete circolare solida di neve che prima rallenta i pg/png attorno a lui intorpidendoli, poi esplode colpendo chiunque si trovi entro un raggio di 9 m. Il recinto infligge un danno pari a 3D6 e il pg potrà usufruire di un bonus di +1 al TxC. Chiunque venga colpito verrà sbalzato ad 1D6 m di distanza.

Costo: 2 ps

Liv 9

Capanna di Neve

Il pg crea una copertura di neve attorno a sé, proteggendosi da un attacco ricevuto. Sarà in questo modo in grado di prevenire fino a 18 round subiti in un intero round.

Liv 15: Capanna di neve a 10 strati

Giunto a questo livello, la tecnica di Liv 9 subisce un'evoluzione (questo step non sostituisce la versione di Liv 9). Tramite questa tecnica, la Capanna di neve potrà essere usata ad un Liv superiore. Una volta creata la capanna si espanderà fino ad un raggio di 6 m attorno al pg, coprendo lui e chiunque si trovi nel raggio da un eventuale attacco ad area.

Costo: 2 ps

Liv 12

Abbraccio di neve

Se il pg si trova in corpo a corpo con un avversario, potrà automaticamente tentare di inglobarlo, per poi colpirlo violentemente. Non richiede TxC.



Tramite quest'azione, il corpo del pg si scomponе in neve e si ricompone addosso all'avversario, aggredendolo. Infligge un danno pari a 2D10 +10. Il bersaglio così colpito subirà un malus di -1 in agilità e potenza nel turno successivo.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Modalità Mostro di Neve (abilità di Liv 15 attiva): in questa modalità, il pg potrà inglobare il bersaglio e chiunque si trovi in un raggio di 3 m da esso, infliggendo a tutti il danno, anche se dimezzato (1D10+5 a ciascuno). Potrà tuttavia decidere di utilizzare comunque la modalità base, aumentando di +10% il danno inflitto.

Costo: 3 ps

Liv 15

Sferzate di neve

Il pg esegue una serie di sferzate violente contro un avversario. Il pg sarà in grado di colpire un singolo avversario ad una distanza di 15 m, ma oltre al bersaglio colpirà anche chiunque si trovi entro un raggio di 3 m da lui. Se va a segno, infligge un danno pari a 4D12.

Se il pg ha preventivamente attivato il corpo spada (abilità di combattimento di Liv 6), il danno sarà aumenta-

to del 10% (in questo caso, il costo di questa tecnica è ridotto di 1 ps).

Se il pg ha preventivamente attivato la tempesta (abilità di combattimento di Liv 12 o 18), il pg colpirà il bersaglio e chiunque si trovi entro un raggio di 9 m da esso (in questo caso, il costo di questa tecnica è ridotto di 1 ps).

Costo: 4 ps

Liv 18

Morsa Bianca

Il pg si dissolve in una nube bianca e leggera, per poi arrotolarsi sinuosamente in una spirale nevosa che avvolge il nemico. Potrà colpire un singolo avversario ad una distanza max. di 10 m.

Il bersaglio subisce un danno pari a 3D10, subirà un malus pari a -2 in agilità, difesa ed un malus di -4 in potenza oltre che una perdita di 1D4 +1 ps.

Costo: 3 ps

Abilità di combattimento

Liv 3

Morso freddo

Il pg, utilizzando i propri attacchi normali, sarà in grado di aumentarne l'efficacia raffreddando il corpo avversario al momento del contatto. Nel caso in cui il pg avversario scendesse di un livello di salute tramite l'utilizzo di questa abilità, raddoppierà il malus dovuto al passaggio di Livello, per tutta la durata del combattimento (es.: se ad esempio, passando dal secondo al terzo livello, perderebbe normalmente 3 m al movimento, tramite questa abilità il malus raddoppia a -6 m).

Costo: 1 ps

Liv 6

Corpo spada

Il pg è in grado di indurire il proprio corpo compattandolo fino a raggiungere durezze estreme.

Il pg sarà in grado, senza utilizzare armi, di ottenere un bonus di +1 al danno (ogni 6 Liv a partire dal 1°) per ciascun attacco in corpo a corpo. I colpi inflitti intorpidiranno l'avversario. Ogni colpo verrà automaticamente considerato come colpo mirato alle gambe o alle braccia.

Liv 12: a partire da questo Liv inoltre, nel caso in cui l'avversario passasse ad un Liv di salute inferiore in seguito ad un colpo subito tramite l'utilizzo di questa tecnica, non guadagnerà psh (nel caso di png gestiti dal master, l'avversario sarà impossibilitato all'utilizzo di tecniche di Liv 15 o superiori nel round successivo).

Liv 9

Morso freddo potenziato (sostituisce abilità di Liv 3)

Raggiunto questo livello, l'abilità di Liv 3 subisce un potenziamento. Oltre agli effetti base, se il pg colpisce

con tutti gli attacchi, aumenta il danno totale del 20%. Costo: 1 ps

Liv 12

Tormenta

Il pg si scatena creando una vera e propria tormenta sul campo di battaglia. La tormenta riversa quantità eccezionali di neve sul terreno e si sposta con il pg ed infatti, proprio il pg stesso sarà posizionato sempre in corrispondenza dell'occhio del ciclone. Chiunque si trovi in un raggio di 15 m dal pg (tanto è l'estensione della tormenta), subirà un malus di -3 al TxC e non potrà utilizzare tecniche sopra al Liv 15 compreso. Inoltre, tutte le capacità di movimento sono dimezzate (comprese quelle dovute ad abilità speciali).

Chiunque si trovi all'interno della tormenta per più di 1 round, avrà una % del 20% di ammalarsi (malattia casuale a partire da un semplice raffreddore, comunque legate al raffreddamento o all'ipotermia).

Durata: 2 round



Costo: 1 ps +2 psh

Liv 15

10000 anni di neve: mostro di neve

Il pg si trasforma in un immenso mostro di neve. Aumenta in questo modo di 1 taglia, ottenendo bonus e malus derivati. Ottiene inoltre una RD pari a 6 (cumulative con altre eventuali RD già attive).

Durata: 3 round

Costo: 4 psh

Liv 18

Tormenta maxima

La tormenta diviene sempre più potente con l'aumentare del tempo. Oltre agli effetti base dell'abilità di Liv 12, a partire dal 2° round di utilizzo e per ogni round in cui rimane nella tormenta, chiunque vi si trovi all'interno, subirà un danno pari ad 1D10 +5 a round, oltre a dover effettuare una prova di Difesa CD pari a 13 o perdere 3 ps per la durata della tormenta. I ps perduti sono cumulativi per ogni round in cui la prova viene fallita.

Chiunque si trovi all'interno della tormenta per più di 1 round, avrà una % del 40% di ammalarsi (malattia casuale a partire da un semplice raffreddore, comunque legate al raffreddamento o all'ipotermia).

Chiunque esaurisca i ps durante la tormenta sviene ed avrà un principio di congelamento e ipotermia (vedi sezione riservata alle Malattie). Non sarà in grado di combattere o anche solo camminare fino a quando non verrà curato.

NB: il costo e la durata di questa abilità sostituiscono quelli dell'abilità base di Liv 12.

Costo: 1 ps a round di utilizzo.

Abilità sociali

Liv 1

Il pg potrà utilizzare le proprie abilità di combattimento nel sociale, spendendo la metà di ps richiesti (arrotondamento per difetto).

Liv 1

Creazioni di neve

Il pg è in grado di realizzare costruzioni di neve.

La resistenza al calore dell'oggetto dipende dal clima, ma è in genere simile a quella della normale neve. La dimensione dell'oggetto realizzabile e il tempo di realizzazione dello stesso, variano a seconda del Liv del pg.

- ◊ Liv 1: creazioni di neve di piccole dimensioni, 1 sec.
- ◊ Liv 3: creazioni di neve di medio/piccole dimensioni, ca 5 sec.
- ◊ Liv 6: creazioni di neve di medie dimensioni, ca 15 sec.
- ◊ Liv 9: creazioni di neve di medio/grandi dimensioni, ca 30 sec.
- ◊ Liv 12: creazioni di neve di grandi dimensioni, ca 1 minuto
- ◊ Liv 15: creazioni di neve di dimensioni gigantesche, ca 2 minuti

Liv 1

Il pg sarà infine resistente alle basse temperature, non soffrendo per nulla il freddo.

Abilità di mestiere

Liv 1

In cucina o in medicina, le sue capacità "raffreddanti" sono molto utili.

Il pg potrà effettuare le prove come se il suo punteggio di mestiere fosse aumentato di 1.

Abilità navali

Liv 12

In caso di cielo nuvoloso o di brutto tempo, può condensare elettricità statica scatenando una tempesta di neve (stesse condizioni del tifone - vedi: condizioni climatiche).



Atsu Atsu no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto diviene in grado di controllare la propria temperatura corporea, arrivando perfino a lanciare potenti bolle di aria calda.
La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecniche di combattimento

Liv 1

Uova bollenti

Il pg crea una serie di sfere di aria calda e le spara a distanza.

Esegue lo stesso n° di attacchi in corpo a corpo, tuttavia potrà colpire a distanza un bersaglio singolo che deve trovarsi entro 5 m (+1 m per Liv). Ogni attacco infligge un danno pari a 1D4 +2.

Liv 9: il danno aumenta a 1D4 +3.

Costo: 1 ps

Liv 3

Ferro a vapore

Il pg si scaglia contro l'avversario e lo investe aumentando la temperatura del proprio corpo. Non necessita di TxC ma di prova contrapposta di potenza. Se chi esegue la tecnica vince, essa andrà a segno. Infligge un danno pari a 1 attacco in corpo a corpo con danno raddoppiato.

Costo: 1 ps

Liv 6

Calore pesante

Il pg crea un vortice di aria calda che solleva in aria e poi sbatte a terra chiunque si trova entro un raggio di 9 m. Chiunque viene colpito verrà scagliato a 2D6 m e subirà 3D6 danni.

Costo: 2 ps

Liv 9

Scudo caldo caldo

Si tratta di una tecnica utilizzabile unicamente in difesa. Il pg crea di fronte a sé uno strato di aria calda molto densa in grado di respingere gli attacchi. Il pg, in

questo modo, riduce un max. di 18 danni complessivi subiti nel round.

Costo: 2 ps

Liv 12

Schianto caldo caldo

Il pg ruota su se stesso e colpisce l'avversario sul capo. Conta come attacco mirato alla testa e per questo attacco il pg ottiene un bonus di +2 al TxC. Il bersaglio se colpito, subirà un malus di -1 in agilità fino alla fine del round successivo, oltre a un danno pari a 2D12.

Se utilizza questa tecnica mentre ha attivato lo Pneumatico bruciante (abilità di combattimento di Liv 12), potrà colpire un singolo bersaglio considerando il proprio movimento come azione gratuita. Il bersaglio dovrà comunque trovarsi entro il max. raggio di azione dettato dall'abilità e dal movimento base, tuttavia, questa tecnica permetterà al pg di colpire il bersaglio con un bonus di +4 al TxC. Se il colpo va a segno il pg potrà mantenere l'abilità di combattimento attiva per un round in più, senza pagarne il costo.

Costo: 3 ps

Liv 15

Mitragliatrice calda calda

Versione potenziata delle uova bollenti. Colpisce tutto ciò che si trova ad una distanza max. di 10 m entro un'area di 80 mq. Chiunque si trova nell'area subisce un danno pari a 3D10 +15.

Costo: 4 ps

Liv 18

Ferro a vapore: pressa a 10000 gradi

Il pg deve aver attivato l'abilità Corpo Caldo al Liv 18. Il pg esegue una versione potenziata della tecnica di Liv 3. In questo caso, tramite il potenziamento di temperatura, potrà colpire un singolo bersaglio in corpo a corpo, tuttavia, il vapore sproigionato nell'azione colpirà chiunque si trovi entro un raggio di 15 m dal bersaglio. Il bersaglio primario subirà un danno pari a 4D10 +15 (+40% del totale dovuto all'abilità corpo caldo).

Chi si trova nel raggio di azione del vapore subirà lo stesso danno ma senza il bonus del 40%.

Costo: 1 ps + 2psh



Abilità di combattimento

Liv 1

“Scivolo scivolooo”

Il pg, aumentando la temperatura sotto i piedi, è in grado di fondere il suolo sotto di sé pressoché all’istante. Ciò gli permette di ottenere un bonus di +3 al movimento base. Se il terreno è ghiacciato, il bonus aumenta a +9 m. Se il terreno è infiammabile o ad esempio è fatto di legno, questo prenderà fuoco e continuerà a bruciare (al master il compito di gestire le conseguenze).

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 6

Corpo Caldo: Aumento di Temperatura

Potrà aumentare la propria temperatura corporea per aumentare il danno diretto inflitto in corpo a corpo o per aumentare la potenza delle proprie tecniche:

◊ . Liv 6: 3000 gradi – il pg ottiene un bonus di +10% per qualunque tecnica utilizzi del proprio frutto. Inoltre, in corpo a corpo, ottiene un bonus di +2 al danno base e tutte le volte che un avversario colpisce il pg, subirà un 2 danni per

ogni colpo inflitto. Se la tecnica o l’attacco subito prevede un abbraccio o comunque una superficie maggiore di contatto, il danno aumenta a 3.

- Durata: 4 round
- Costo: 1 ps + 1 psh
- ◊ Liv 12: 5000 gradi - il pg ottiene un bonus di +20% per qualunque tecnica utilizzi del proprio frutto. Inoltre, in corpo a corpo, ottiene un bonus di +3 al danno base e tutte le volte che un avversario colpisce il pg, subirà un 3 danni per ogni colpo inflitto. Se la tecnica o l’attacco subito prevede un abbraccio o comunque una superficie maggiore di contatto, il danno aumenta a 6.
- Durata: 3 round
- Costo: 1 ps +2 psh
- ◊ Liv 18: 10000 gradi - il pg ottiene un bonus di +40% per qualunque tecnica utilizzi del proprio frutto. Inoltre, in corpo a corpo, ottiene un bonus di +4 al danno base e tutte le volte che un avversario colpisce il pg, subirà un 4 danni per ogni colpo inflitto. Se la tecnica o l’attacco subito prevede un abbraccio o comunque una superficie maggiore di contatto, il danno aumenta a 8.
- Durata: 2 round
- Costo: 2 ps + 2 psh

Liv 9

Pneumatico bruciante

Il pg comincia a rotolare su se stesso aumentando la temperatura e facendo in modo che il calore riduca l'attrito e aumenti la sua velocità.

Ottiene un bonus di +12 m al movimento, ma un malus di -2 in difesa.

Durata: 1 round

Costo: 1 ps

Liv 15

Incredibile naso jet

Il pg emette un getto di vapore dal naso fortissimo in grado di farlo volare. Grazie al naso jet potrà fluttuare ad una distanza di max. 50 m dal suolo.

Al termine dell'abilità il flusso si interromperà gradualmente permettendo al pg di tornare tranquillamente ma velocemente al suolo.

Il pg potrà muoversi al triplo della propria velocità base. Mentre utilizza il naso jet non potrà eseguire tecniche ma se decide di attaccare un avversario, mantendendo l'abilità attiva, potrà eseguire solo la seguente tecnica:

- ◊ Testa calda calda: il pg concentra la propria forza in unico colpo volante, prima di riprendere quota. Investirà un singolo avversario e se il colpo va a segno (bonus di +1 al TxC) infligge un danno pari a 2D6 +4 danni.
 - Durata: 2 round
 - Costo: 1 ps

Abilità sociali

Liv 1

Potrà aumentare la propria temperatura corporea diventando in grado di sciogliere qualunque materiale in tempi adeguati. In un tempo di 15 minuti potrà trasformare in lava fino ad 1 m cubo di roccia.

Abilità di mestiere

Liv 1

Grazie alle sue capacità di saldatore, ottiene un bonus di +5% alle prove di carpentiere.

Awa Awa no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi far uscire bolle da ogni parte del proprio corpo.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Bubble shot

Il pg esegue i propri attacchi a distanza. Oltre al danno subito, se almeno 1 di questi va a segno nel round, l'avversario avrà un malus di -2 in potenza per il round successivo. Raggio di 15 (+5 m ogni 3 livelli a partire dal 3°).

Liv 9: bonus di +1 al danno base.

Costo: 1 ps

Liv 3

Bubble sea

Il pg crea, in un'area di raggio di 10 m attorno a sé, un mare di bolle. Chiunque si trovi nell'area subisce un malus di metà del movimento e un malus di -2 al danno a round (cumulativo con altri eventuali e valido anche per le tecniche).

Durata: 2 round.

Costo: 1 ps

Liv 6

Bubble explosion

Il pg emette bolle dal corpo colpendo chiunque si trovi in un raggio di 20 m attorno a lui ed infliggendo a tutti un danno pari a 3D8.

Costo: 2 ps

Liv 9

Cake of soap

Il pg si riveste di sapone trasformandosi, nel proprio turno di difesa, in una saponetta, per proteggersi da un imminente attacco. La saponetta assorbe fino a 18 danni. Alla fine del turno di difesa il pg torna alla sua forma normale.

Costo: 2 ps

Liv 12

Golden Hour

Il pg effettua un unico attacco in corpo a corpo con un bonus di +1 al TxC mirato a colpire gli arti inferiori, gli arti superiori o il busto dell'avversario. Se colpisce la parte desiderata potrà causare particolari danni:

- ◊ Busti: malus di -1 in potenza e difesa.
- ◊ Arti superiori: malus di -1 in agilità e non potrà tenere in mano alcun oggetto (se ne ha in mano questi scivoleranno via).
- ◊ Arti inferiori: il pg colpito avrà un malus di -4 m al movimento e di -1 difesa.

Mentre un effetto singolo è attivo non potrà esserne applicato uno analogo. Tuttavia potranno essere applicati, ovviamente in round diversi, anche 2 effetti differenti contemporaneamente. I malus inflitti saranno cumulativi ad altri eventuali che affliggono il pg. Inflirà comunque un danno pari a 2D10 +6.

Durata di ciascun malus: 2 round.

Necessita di 2 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Sheep cloud tidal wave

Richiede: Soap sheep, abilità di combattimento di Liv 15.

Il pg genera dalla pecora un'onda di schiuma larga 10

m e alta 5 m che si propaga in linea retta di fronte a sé per una distanza max. di 30 m. Tutto ciò che si trova sulla traiettoria subisce un danno di 2D8 +18 e non potrà applicare il bonus di potenza ai propri attacchi nel round successivo.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 18

Sheep cloud relax hour

Richiede: Soap sheep, abilità di combattimento di Liv 15.

Le bolle della pecora vengono sparate in un cono di lunghezza 40 m e diametro di base di 10 m.

Chi viene colpito subirà contemporaneamente tutti gli effetti della tecnica di Liv 12 (per la durata di 2 round) oltre che un danno di 4D12 +15.

Costo: 3 ps + 2 psh

Abilità di combattimento

Liv 3

Soap feet

Il pg ricopre di bolle i propri piedi rendendoli scivolosi. Ottiene pertanto un aumento di 3 m al movimento base e un bonus di +1 in agilità.

Durata: 2 round.

Costo: 1 ps

Liv 6

Soap body

Il pg rende il proprio corpo scivoloso ottenendo una RD di 2 valida solo per gli attacchi fisici portati in corpo a corpo.

Durata: 2 round

Costo: 1 ps

Liv 12

Bubble master

Il pg crea un vortice di bolle attorno al proprio corpo. Grazie a questa abilità ottiene un bonus di +1 in difesa e potrà aumentare la gittata delle sue tecniche a distanza di 10 m.

Durata: 3 round.

Costo: 2 ps

Liv 15

Soap sheep

Il pg si riveste di bolle a creare una specie di pecora. Otterrà in questa maniera un malus di -1 in difesa e agilità ma una RD di 3.

Mentre è in questa forma, chiunque colpisca il pg in corpo a corpo (tramite attacchi fisici), non potrà applicare il bonus di potenza ai propri attacchi.

Durata: 4 round



Costo: 2 psh

Abilità sociali

Liv 1

Il pg può rendere scivolosa qualsiasi cosa voglia nel raggio di 20 m da sé (per un area di 1 metro quadrato per livello, in qualsiasi forma desideri), siano questi pavimenti, mobili, persone, ecc. Se una persona si trovasse a passare su una zona scivolosa dovrà effettuare una prova di equilibrio con CD di 6 +mente del pg. Per rendere scivolosa una persona il pg dovrà effettuare un TxC che, se andato a segno, impaccerà la persona come se stessa camminando sul sapone, dimezzando il movimento e costringendola ad una prova di agilità per poter prendere in mano un qualsiasi oggetto (CD 6 +mente del pg). La durata di questo effetto è di circa 5 minuti.

Abilità di mestiere/navali

Liv 1

Se il pg è un navigatore, potrà, impiegando un round intero durante il quale la nave si muoverà unicamente in linea retta, rivestire di schiuma un lato della nave. In questo modo potrà fare in modo di evitare 1 palla di cannone a round per tutta la durata del combattimento. Potrà inoltre evitare che la nave colpisca gli scogli. La nave scivolerà tranquillamente evitando il danno.

Bane Bane no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto diviene una molla umana.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Spring Kick

Il pg si china per caricare le gambe dopodiché attacca l'avversario scagliandosi a grande velocità verso di lui e colpendolo con un calcio devastante.

Il pg ottiene un bonus di +1 al TxC con questo attacco e può attaccare un unico avversario che di trovi anche ad una distanza max. di 8 m. Dopo l'attacco il pg stesso si troverà effettivamente in corpo a corpo con l'avversario.

Danno pari a 1D6 +potenza.

Liv 9: il pg potrà attaccare fino a 2 avversari eseguendo 2 TxC. Gli avversari dovranno trovarsi a non più di 15 m l'uno dall'altro e a non più di 10 dal pg. Dopo l'attacco il pg sceglierà con quale avversario essere in corpo a corpo.

Costo: 1 ps

Liv 3

Spring Knife

L'utilizzatore carica le gambe e poi si scaglia contro l'avversario per colpirlo con una gomitata al volto. Il pg eseguirà un attacco unico in corpo a copro. Se ri-

scito l'avversario avrà un malus di -2 al TxC nel round successivo.

Danno pari a 1D4 +potenzax2.

Liv 12: danno aumentato a 2D4 +potenzax2.

Costo: 1 ps

Liv 6

Spring Machine gun

Il pg colpisce l'avversario con una raffica di colpi fulminea compiendo il doppio degli attacchi, ma tutti privi del bonus di potenza.

Liv 15: il pg potrà eseguire il triplo degli attacchi.

Costo: 2 ps

Livello 9

Spring Gun

L'utilizzatore si lancia alle spalle dell'avversario per poi colpirlo con potenza alle gambe. Non richiede TxC, ma tiro contrapposto di agilità.

Se riuscito infligge 3D8 danni all'avversario che avrà inoltre un malus di -2 alla difesa nel round successivo e non potrà effettuare movimenti.

Questo attacco può colpire un avversario singolo ad una distanza max. di 10 m dal pg.

Costo: 2 ps

Liv 12

Spring Crushes-Walnuts

Il pg afferra alle spalle l'avversario (che deve trovarsi in corpo a corpo), compie un salto enorme e in seguito schianta l'avversario a terra nel ricadere.

Infligge 3D12 +2D8 danni e l'avversario subirà inoltre un malus di -1 in agilità per i 2 round successivi.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Spring Fist of the Devil

Il pg compie un salto verso l'alto, dopodichè si scaglia contro l'avversario con le mani unite per colpirlo alla testa. Effettuerà una prova di potenza per balzare e infliggerà un danno pari al risultato della prova x3. Nel caso il colpo non vada a segno, il pg stesso subirà un danno pari alla prova di potenza. L'avversario dovrà trovarsi ad una distanza max. di 10 m dal pg.

Costo: 4 ps

Liv 18

Spring Hopper

Rimbalzando a grandissima velocità l'utilizzatore colpisce ripetutamente l'avversario, infliggendo 5D10 +15 danni. Infine lo colpisce con una violenta testata, che gli infligge 2D4 +potenzax2 danni. Sia il bersaglio che l'utilizzatore effettuano poi una prova contrapposta di potenza. Se la differenza è inferiore a 3, entrambi non potranno usare tecniche per il turno successivo, altrimenti solo quello che ha totalizzato il risultato minore non potrà.

Questa tecnica colpisce un bersaglio singolo ad una distanza max. di 50 m.

Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Può effettuare salti altissimi fino al triplo del suo movi-

mento e potrà inoltre muoversi con un bonus di metà del movimento.

Liv 6: salti alti il quadruplo

Liv 12: salti alti il quintuplo

Liv 6

Gambe molla

Il pg guadagna un bonus di +1 in agilità.

Durata: 3 round

Liv 12: il bonus aumenta a +2

Costo: 1 ps (al Liv 12 aumenta a 2 ps)

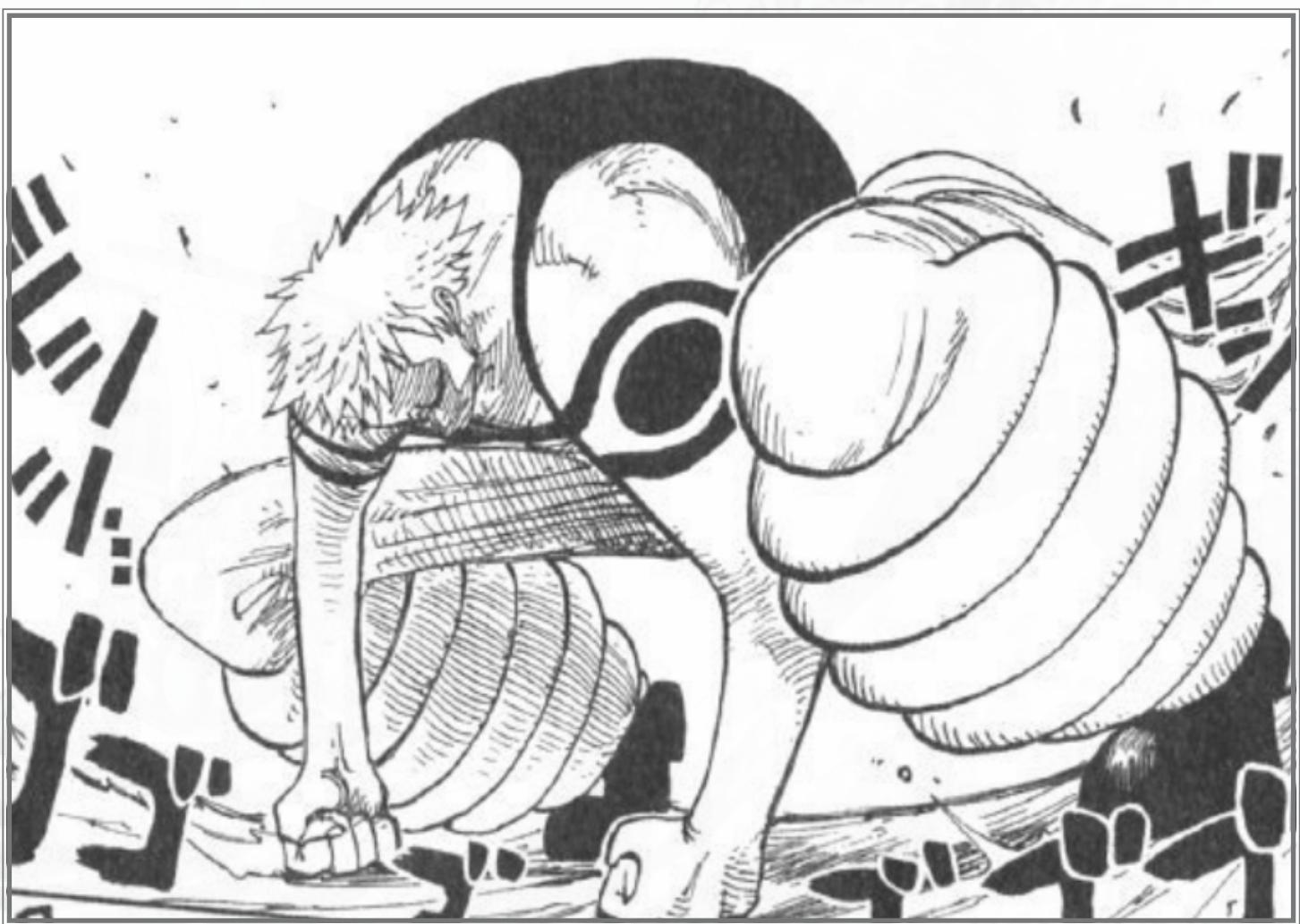
Liv 12

Scatto

Il pg potrà effettuare uno scatto improvviso. Ottiene in questo modo un bonus di +1 in agilità e potrà uscire ed entrare in combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Durata: 1 round

Costo: 1 ps



Abilità sociali

Liv 1

Può effettuare salti altissimi fino al triplo del suo movimento e potrà inoltre muoversi con un bonus di metà del movimento.

Liv 6: salti alti il quadruplo

Liv12: salti alti il quintuplo

Abilità navali

Liv 1

Il pg potrà saltare sulla nave avversaria se questa si trova a 3 o meno quadretti di distanza.

Baku Baku no Mi

Un pg che ha mangiato il frutto Baku Baku diviene in grado di mangiare qualsiasi cosa e di assimilarne il potere o le caratteristiche. Sarà in grado perfino di mangiare sé stesso o qualcun altro, cambiando forma o sfornando una creatura tutta nuova.



Tecniche di combattimento

Liv 3

Gnam gnam Shield

Usando il potere Baku Baku il possessore del frutto è in grado di indurire il proprio corpo utilizzando i materiali precedentemente ingeriti e riplasmandoli in una nuova lega. Per poter attivare questa tecnica Il pg deve aver attivato il Gnam Gnam Shock e deve aver assimilato almeno 3 punti materiale. Il pg nel suo turno di difesa può metabolizzare 3 punti materiale+1 per ogni livello dopo il 3 per ottenere una RD2 fino alla fine del turno per ogni punto materiale metabolizzato. I punti materiale spesi in questo modo non potranno più essere utilizzati.

Costo: 1 ps, se si utilizzano 7 o più punti materiale la tecnica costa 2 ps (costo fisso: non cala in relazione all'avanzamento del pg).

OSS: in ogni caso si potrà metabolizzare fino ad un massimo di 9 pt materiale

Liv 6

Slurp Attack

Il pg deve aver attivato il Gnam Gnam Shock e deve aver assimilato una o più armi.

Mentre normalmente il pg, oltre ai propri attacchi normali, può eseguire un attacco extra con un'arma inge-rita, tramite questa tecnica, potrà utilizzare più armi, concentrandole in un unico colpo.

Il pg esegue un singolo TxC, bersaglio unico.

Se l'avversario è in corpo a corpo, colpirà in condizione di colto alla sprovvista.

La gittata è unica per tutte le armi, di max. 20 m.

Danno pari alla somma dei danni delle armi usate (se ha ingerito una spada, questa verrà letteralmente spa-rata).

Il numero max di armi utilizzabili in questo attacco va-riera con l'aumento del livello del pg:

- ◊ Liv 6: max. 2 armi;
- ◊ Liv 9: max. 3 armi;
- ◊ Liv 12: max. 4 armi; Liv 15: max. 5 armi; Liv 18: tutte le armi ingerite;

Costo: 2 ps, se si utilizzano 4 o più armi la tecnica costa 3 ps, se si usano 7 o più armi la tecnica costa 4 ps+1psh per ogni arma dopo la settima (costo fisso: non cala in relazione all'avanzamento del pg)

Liv 9

Cannon Attack

Il pg deve aver attivato il Gnam Gnam Shock e deve aver assimilato almeno 4 punti materiale. Il pg, meta-bolizzando 4 punti materiale è in grado di modellare un cannone sul suo corpo che sparerà un singolo colpo infliggendo $1d10+10$ danni, la gittata dell'arma rimane invariata. I 4 punti materiale spesi in questo modo non potranno più essere utilizzati

Costo: 2 ps

Abilità di combattimento

Liv 1

Gnam Gnam Shock

Grazie al suo potere, il pg è in grado di assimilare un certo quantitativo di punti materiale, ottenendo car-atteristiche legate a ciò che ingerisce. Con l'aumentare

del livello del pg, la sua capacità aumenta il proprio potenziale, fino a raggiungere livelli “gastronomici”.

Il pg non potrà ingerire una quantità di materiale superiore a quella indicata mentre l'effetto è attivo. Al termine dell'effetto il pg sputa il materiale ingerito e il corpo torna alla forma originale. Se lo farà il materiale extra potrà essere utilizzato per l'abilità, ma al termine dell'effetto tutto ciò che ha mangiato verrà sputato fuori e il pg perderà 1 ps ogni pm extra ingerito.

Il pg potrà ingerire entro un periodo di max. 6 round, una certa quantità di materiale pari a 6 pm +1 pm per Livello.

Ogni round potrà ingerire un max. di 4 pm. L'ingeri-

mento è considerata azione di movimento.

Una volta ingerito, il materiale si andrà a plasmare sul corpo del pg, modificandolo parzialmente a seconda della forma dell'arma ingerita.

A seconda di ciò che viene ingerito, avrà a disposizione i seguenti bonus:

- arma/armi: ottiene un attacco extra con una delle armi ingerite. Se ingerisce più di 1 arma entro i 6 round, avrà comunque un solo attacco extra a sua scelta. Il danno dell'attacco extra è pari al danno standard dell'arma. Le caratteristiche dell'arma rimangono invariate.

- oggetto: esistono diverse tipologie di oggetto, differenti per caratteristiche strutturali e non. L'effetto ver-



rà deciso sul momento dal master in accordo con il pg. Es.: se il pg ingerisce un lumacofono, potrà parlare con un altro lumacofono come azione gratuita, senza quindi perdere tempo in combattimento. Se ingerisce un phon, sarà in grado di emettere aria calda dalla bocca a vampate. Potrebbe in questo modo ustionare i nemici o respingerli o semplicemente asciugarli.

Il pg potrà utilizzare il potere di un oggetto ingerito come azione gratuita. Ogni oggetto corrisponde ad una differente abilità, pertanto potrà utilizzarne un max. di 2 a round.

Con l'avanzare dei Liv, il numero di poteri utilizzabili aumenta:

Liv 9: potrà utilizzare un max di 4 abilità a round di cui max. 2 armi extra.

Liv 18: potrà utilizzare un max di 6 abilità a round di cui max. 3 armi extra.

Se deve ricaricare un'arma basta che mangi il proiettile come azione gratuita all'inizio del round (le ricariche non rientrano nel conteggio di pm ingeribili in un singolo round).

Necessita di 2 round di recupero prima di poter essere riutilizzata al termine dei round di durata.

Durata: 6 round

Costo: 2 ps

Liv 3

Gnam Gnam Factory

Si tratta di una delle abilità più bizzarre del pg. Tramite questa abilità infatti, il pg potrà mangiare due o più oggetti e fonderli insieme per crearne uno più potente. La creazione avrà durata di 3 round, poi gli oggetti usati torneranno alla forma originale.

Il tempo di creazione è considerata azione di movimento.

Il pg potrà fondere i seguenti oggetti:

- ◊ armi/armi
- ◊ dial/dial
- ◊ armi/dial
- ◊ abbigliamento/armi
- ◊ abbigliamento/dial

Il pg potrà fondere un max. di 2 oggetti (3 dal Liv 12) e l'oggetto risultante dovrà essere deciso in accordo con il master. Sbizzarritevi, ma senza esagerare!

L'oggetto risultante dovrà essere di una taglia a scelta tra quelle degli oggetti usati. È possibile rendere questa creazione permanente spendendo un punto morale per

2 oggetti, 2 punti morale se si vuole unire 3 oggetti. Questi oggetti non possono essere fusi nuovamente né essere divisi in alcun modo, ma possono essere ingeriti per essere sfruttati dallo gnam gnam shock

Durata: 3 round

Costo: 2 ps

Liv 12

Slim-Up

Utilizzando il suo potere, il pg potrà inghiotte il suo stesso corpo per diventare qualcosa di differente.

In questo modo sarà in grado di cambiare taglia (max. 1 superiore o 1 inferiore. Es.: se è di taglia media potrà diventare di taglia grande o piccola, ma non di taglia minuscola o gigante), ottenendo quindi i bonus e malus derivati dal cambio di taglia.

Potrà inoltre cambiare alcune delle caratteristiche fisiche del proprio corpo:

- nel momento di esecuzione il pg può ridistribuire a piacimento i punti sulle statistiche fisiche e sulla percezione. Non è possibile prelevare punti dalla volontà, dal carisma e dal mestiere.

Richiede un'azione di round completo. E' possibile superare il limite massimo di punti sulle caratteristiche, in quanto si tratta di un bonus temporaneo.

Se questo potere viene attivato mentre si sta già utilizzando un'altra abilità Gnam Gnam, si perdono tutte le proprietà dell'abilità precedente e quest'ultima prende il sopravvento. Nel caso di pm ingeriti, questi vengono distrutti all'interno del corpo del pg e non saranno riutilizzabili in futuro. E' possibile attivare le abilità di combattimento in questo stato, ma al termine dello slim-up si perdono tutte le proprietà di queste abilità. Necessita di 2 round di recupero prima di poter effettuare nuovamente questa tecnica.

Durata: 3 round [escluso quello necessario per trasformarsi] (al termine il pg si trasforma all'istante tornando alla forma originale)

Costo: 3 ps

Liv 15

Gnam Gnam House

In un'azione di round completo, il pg dovrà ingerire un totale di 10 pm. Potrà farlo a partire anche dallo Shock, tuttavia come per lo Slim Up, il materiale ingerito in precedenza viene assimilato per creare la House, quindi non sarà riutilizzabile in futuro.



Al termine del round, il pg metabolizza tutto il materiale ingerito, lo assorbe e si trasforma in una casa completa di porta, finestre e caminetto. Inoltre, il pg muta le proprie braccia in cannoni.

In questa forma, il pg non potrà muoversi, e potrà attaccare unicamente tramite i cannoni (che non dovrà mai ricaricare). La gittata e le caratteristiche dei cannoni sono le stesse dell'arma normale, ma il danno è aumentato di +5, per ciascun cannone. La taglia del pg aumenta di 1 (se era media diventa grande ecc..).

In questa forma ottiene una RD di 10 a round, le sue caratteristiche rimangono invariate ma tramite questa forma può fondere più persone in un unico corpo, per potenziarle.

Potrà fondere insieme un max. di 2 persone a Liv 15 e un max. di 3 persone al Liv 18. Potrà eseguire una sola fusione a trasformazione.

Per poter fondere altre persone, il pg dovrà aver attivato la House da almeno 1 turno e le persone da fondere dovranno muoversi in un raggio di almeno 3 m dal pg. Dopodiché, come azione di round completo, il pg le ingerisce e le fonde. Dopo averle fuse le sputa e il pg risultante sarà già pronto a combattere.

Il risultato della fusione sarà una combinazione dei pg/png aggiunti:

- ◊ I ps a disposizione del pg risultante sarà la somma tra i ps a disposizione degli addendi nel momento della fusione/(il numero di addendi) + il numero di addendi. Es.: 3 addendi con 1 ps, 4 ps e 10 ps a disposizione. Il risultato sarà pari a $(1+4+10)/3 + 3 = 8$ ps. Il risultato può anche superare il limite di 10 ps;
- ◊ I pf a disposizione del pg saranno pari alla som-

ma dei pf degli addendi, ma il risultato non potrà comunque superare i 120 pf;

- ◊ Per ciascuna caratteristica del risultato si sceglie il valore più alto tra gli addendi.
- ◊ Il risultato potrà avere l'ambizione, di qualunque tipo, purché almeno uno degli addendi l'abbia sviluppata. Se più addendi hanno sviluppato l'ambizione, il risultato avrà tutti i tipi degli addendi;
- ◊ Il pg avrà a disposizione 1 sola tecnica, di Liv speciale, di costo pari a X ps, che sarà la fusione di un max. di 2 tecniche e di 1 abilità (in caso di 3 addendi) o di una abilità e di una tecnica (se gli addendi sono 2).
 - Il costo della tecnica sarà pari alla somma del costo delle tecniche o delle abilità usate/(il n° degli addendi).
 - La potenza della tecnica sarà pari ad una combinazione tra le 3 tecniche, tuttavia il danno inflitto non potrà superare il max. danno che ciascuna delle tecniche usate, prese singolarmente, potrebbe infliggere. Potrà tuttavia presentare effetti speciali dati dall'abilità o anche dalle tecniche usate.
 - Per la tecnica non potranno essere utilizzate abilità o tecniche di Liv superiore al 15.
 - Si consiglia comunque di preparare la tecnica in accordo con il master.

Al livello 18 il Pg è in grado di fondere anche se stesso con un altro pg/png, in questo caso però la fusione durerà fino a quando sarebbe dovuta durare la gnam gnam house e il pg risultante sarà una fusione fra il possessore del frutto gnam gnam versione house e il pg ingerito, per il resto si usano le normali regole della fusione.

Se il risultato subisce danni o utilizza ps, il danno subito o il consumo di ps deve essere equamente ripartito tra gli addendi (nel limite del possibile) al momento della separazione. Necessita di 2 round di recupero prima di poter eseguire di nuovo questa tecnica

Durata: la House dura 6 round, il round di assimilazione del materiale è escluso (al termine il pg si trasforma all'istante tornando alla forma originale)

Durata: la fusione dura un max. di 3 round, al termine dei quali gli addendi tornano alla forma originale.

Costo: 3 ps

OSS: i pg non potranno entrare all'interno della casa se non per essere fusi (non può essere usato come rifugio!)

Liv 18

Gnam Gnam Tank

In un'azione di round completo, il pg dovrà ingerire un totale di 10 pm. Potrà farlo a partire anche dallo Shock, tuttavia come per lo Slim Up, il materiale ingerito in precedenza viene assimilato per creare il tank, quindi non sarà riutilizzabile in futuro.

Al termine del round, il pg metabolizza tutto il materiale ingerito, lo assorbe e si trasforma in un carro armato dalle fattezze umanoidi con cingoli, corazza, e torretta. La taglia del pg aumenta di 1 (se era media diventa grande ecc..) inoltre acquisisce una RD 15 a round, è fornito di 5 cannoni (due sulle braccia, due sul busto e uno in bocca). La gittata e le caratteristiche dei cannoni sono le stesse dell'arma normale, ma il danno è aumentato di +5, per ciascun cannone. Per tutta la durata della tecnica il pg non potrà utilizzare nessun'altra tecnica o abilità ma potrà sparare con tutti e 5 i cannoni scegliendo bersagli diversi per ogni attacco. Per tutta la durata della tecnica il pg avrà movimento dimezzato.

Durata: 3 round , il round di assimilazione del materiale è escluso (al termine il pg si trasforma all'istante tornando alla forma originale)

Costo: 3ps + 4psh

Abilità sociali

Liv 1

Nutrimento

Il Pg grazie al suo potere è in grado di cibarsi anche di materiali che normalmente sarebbero immangiabili come legno, pietra, acciaio ecc... Ogni 2 punti materiale ingeriti al pg sembrerà di aver mangiato una normale razione di cibo. Il materiale ingerito, poiché usato come nutrimento non potrà essere utilizzato per le tecniche del pg.

OSS: il frutto gnam gnam non dà immunità ai veleni ingeriti né resistenza all'alcool o altre droghe, tuttavia è immune a materiali infetti che normalmente causerebbero malattie se ingeriti.

OSS: questa abilità non permette al pg di bere liquidi imbevibili come acqua di mare, olio per motori ecc... Potrà tuttavia tenerli in bocca senza pericolo per una quantità fino a 3 litri per un massimo di mezz'ora.

Liv 3

Gnam Gnam Factory

Grazie alla fabbrica potrà utilizzare il proprio potere per realizzare creazioni strane o incredibili, della durata di 2 ore. Al termine della durata, le creazioni torneranno al loro stadio originale.

Con questa abilità non è possibile creare armi e la grandezza del risultato finale sarà in base ai punti materiale ingeneriti

Liv 3: max 3 punti materiale: creazioni piccole o minuscole

Liv 6: 4-6 punti materiale: creazioni medie

Liv 9: 7-13 punti materiale: creazioni grandi

Durata: 2 ore

Liv 9: le creazioni che si fanno con l'abilità Gnam Gnam Factory non hanno più limite di tempo, rimangono comunque inalterate tutte le altre regole per la creazione.

Costo: 1 ps ogni 5 punti materiale utilizzati.

Liv 12

Slim-Up

Utilizzando il suo potere, il pg potrà inghiottire il suo stesso corpo per diventare qualcosa di differente ed adattare il proprio corpo ad ogni situazione. Nella versione sociale il pg può modellare il suo corpo in modo da ottenere +5 punti abilità che potrà distribuire su tutte le abilità fisiche e su passare inosservato. E' possibile superare il limite massimo di punti su una abilità, in quanto si tratta di un bonus temporaneo.

Il pg non è in grado di cambiare taglia con questa abilità (dovrà usare l'abilità da combattimento Slim-up).

Non potrà usare questa abilità più di 2 volte al giorno.

Durata: 1 ora (al termine il pg si trasforma all'istante tornando alla forma originale)

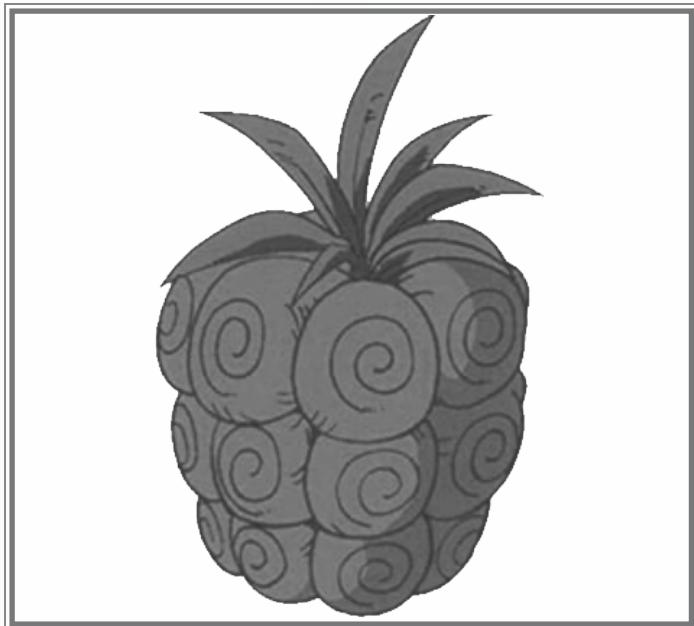
Costo: 2 ps

Abilità di mestiere

Se il pg è carpentiere ottiene un bonus di +20% in fase di realizzazione del progetto.

Bara Bara no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi separare le parti del proprio corpo a piacimento.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Puzzle Cannon

L'utilizzatore separa entrambe le mani strette a pugni e le scaglia verso un singolo avversario. Se il colpo va a segno infligge un danno pari a 3D4 danni al bersaglio. Liv 6: a partire da questo Liv il danno è aumentato a 4D4.

Liv 12: a partire da questo Liv il danno è aumentato a 6D4 e potrà colpire fino a due bersagli distinti (entro il medesimo raggio di azione). In questo caso il personaggio dovrà eseguire due distinti TxC e ogni attacco infliggerà, se mandato a segno, 3D4 danni.

Costo: 1 PS

Liv 3

Puzzle Strangle

L'utilizzatore separa entrambe le mani strette a pugni e le scaglia verso un singolo avversario cercando di strangolarlo. Se l'attacco va a segno (normale TxC), oltre al danno di 2D4 causerà al bersaglio un malus di -2 in POT per i 2 round successivi.

Costo: 1 PS

Liv 6

Puzzle Low Flying Cannon

Come la Tecnica di Liv 1, ma in questo caso l'utilizzatore scaglia le proprie mani verso le gambe dell'avversario per tentare di immobilizzarlo. Se il colpo va a segno (normale TxC) l'avversario, così bloccato, non potrà effettuare movimento nel round successivo e subirà un malus di -1 a DIF e AGI per lo stesso lasso di tempo. Se utilizza questa tecnica le proprie mani saranno "impegnate" per la durata della stessa quindi il personaggio sarà temporaneamente impossibilitato ad usare le mani stesse per il relativo lasso di tempo. Naturalmente potrà sostituire le mani con avambracci o altre parti del corpo adatte allo scopo.

Costo: 2 ps

Liv 9

Puzzle Emergency Escape (utilizzabile in Difesa)

L'utilizzatore si scomponete in una moltitudine irregolare di pezzi in modo da evitare attacchi in corpo a corpo o Tecniche dirette contro di lui. Allo stesso tempo, la nuvola di arti così creata gli permetterà, nello stesso round di Difesa i cui viene usata la tecnica, di contrattaccare.

Previene in questo modo un max. di 14 danni durante il singolo Round di Difesa ed inoltre, se l'avversario da cui ha ricevuto gli attacchi si trova nel suo raggio di azione, questi subirà 2D6 danni di contrattacco (senza necessità di TxC).

Costo: 2 PS

Liv 12

Puzzle Roll

Le gambe dell'utilizzatore (eccezion fatta per i piedi) si staccano al livello della vita per poi ruotare vorticosemente su sé stesse su una linea (anche curva, decisa dal personaggio in accordo con il narratore) per una distanza max. pari al raggio di azione del personaggio. Le gambe così scagliate colpiranno tutti gli ostacoli che si trovano sulla linea di azione infliggendo a tutti un danno pari a 3D10 +5. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 PS

Liv 15

Puzzles Festival

Il corpo dell'utilizzatore si scomponete in una moltitudine di pezzi potendo colpire in questo modo tutti i nemici in corpo a corpo con lui ed infliggendo a ciascun avversario colpito un danno pari a $3D10 +14$.

Costo: 4 PS

Liv 18

Puzzles Midair Spinning Super Circus

Il corpo dell'utilizzatore si scomponete in tutte le sue parti potendo colpire un singolo bersaglio nel raggio di azione a lui consentito. Mentre le braccia sollevano l'avversario, le parti restanti lo colpiscono duramente a moh di pestaggio, infliggendogli un danno pari a $2D4+2D6+2D10+2D12+5$. L'avversario così colpito sarà Stordito 2 round successivi.

Costo: 3 PS + 4 PSH

Abilità di combattimento

Liv 1

Scomposizione

Tutte le tecniche e gli attacchi del pg possono essere usati entro un raggio di 10 mt (+5 m ogni 2 Liv a partire dal Liv 3) in tutte le direzioni. Il punto di riferimento per determinare il corpo a corpo e il raggio di azione del personaggio sono i piedi che manterranno sempre il contatto con il suolo e si muoveranno sempre del movimento normale dello stesso personaggio. Allo stesso tempo, potendosi muovere in tutte le direzioni si avrà la percezione che il personaggio voli, se questo deciderà di muovere in verticale le proprie parti superiori per il raggio a lui consentito.

Salvo diversamente specificato, a seguito di ciascun attacco, mandato a segno o meno, gli arti staccati torneranno a ricongiungersi al corpo del personaggio.

Gli unici arti che non torneranno mai al punto di origine perché loro stessi sono il punto di origine, sono i piedi.

Liv 3: a partire da questo livello il personaggio potrà attaccare in corpo a corpo un diverso bersaglio per ciascun attacco a lui concesso dal normale avanzamento. Ad esempio, al Liv 3 potrà attaccare due distinti bersagli in corpo a corpo con lui avendo appunto a disposizione un Max di 2 attacchi in corpo a corpo.

Liv 6: scomponendo le proprie parti del corpo il personaggio potrà muovere le parti scomposte al doppio del proprio movimento base. Allo stesso tempo, i suoi piedi invece si muoveranno alla normale velocità a lui consentita.

Liv 12: a partire da questo livello, il raggio del "corpo a corpo" verrà determinato dalla potenza della propria Scomposizione: il personaggio potrà colpire in corpo a corpo ciascun avversario posto al raggio indicato all'inizio di questa Abilità, mantenendo al contempo al possibilità di attaccare diversi bersagli come indicato dal potenziamento di Liv 3.

Potendo attaccare in questo modo, inoltre, i propri attacchi diventano più imprevedibili pertanto ottiene un bonus permanente di +1 al TxC quando utilizza normali attacchi in corpo a corpo o Tecniche legate al proprio Frutto del Diavolo.

Costo: 0 PS

Liv 1

Puzzles Puzzles Car

L'utilizzatore si scomponete e si riassemblerà con due paia di ruote (questo equipaggiamento dovrà essere in possesso del personaggio) e questo gli permetterà di muoversi pari al doppio del proprio movimento base consentito di entrare e uscire dalle zone di combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Richiede 1 PM (ruote).

Costo: 0 PS

Liv 3

Il corpo scomponibile rende il personaggio estremamente resistente contro attacchi da taglio, di qualunque tipo. Ottiene in questo modo una RD perenne di 1 contro le armi da taglio (vale anche per Frutti del Diavolo che replicano danni da taglio). La RD contro le Tecniche di Combattimento non si applica.

Liv 12: la RD aumenta a 3 contro i normali attacchi in corpo a corpo e viene estesa alle Tecniche di combattimento (20% a round).

Abilità sociali

Liv 1

Il personaggio è in grado di utilizzare l'Abilità di Scomposizione del corpo nel raggio di azione senza spesa

di PS, con tutto ciò che ne deriva. Il narratore potrà decidere lo svolgersi di eventuali situazioni in base alle decisioni prese dal personaggio ed eventuali bonus o malus derivati dalle sue azioni o dalle sue scelte.

Abilità di mestiere

Liv 1

La propria capacità di scomporsi lo rende molto versatile nell'aiutare i compagni dotati di un Mestiere. Il personaggio può conferire un bonus di +4% a qualsiasi prova di MES eseguita da un proprio compagno.



Bari Bari no mi

Il possessore di questo frutto diventa in grado di realizzare e plasmare a suo piacimento barriere trasparenti dall'incredibile resistenza.



Tecniche di Combattimento

IMPORTANTE: ogni volta che il personaggio crea una barriera, quella precedentemente creata sparisce e viene sostituita dalla nuova.

Liv 1

Barrier pistol

Il personaggio riveste il pugno con una barriera plasmata a forma sferica, ottenendo in questo modo un bonus al danno per ciascun attacco in Corpo a Corpo andato a segno.

Liv 1: Bonus di +1 al danno

Liv 9: Bonus di +2 al danno

Liv 18: Bonus di +3 al danno

Costo: 1 PS

Liv 6

Crushing barrier

Il personaggio crea una barriera davanti a sé e la scaglia contro un bersaglio a sua scelta.

La barriera si muoverà in linea retta colpendo chiunque si trovi sul suo percorso fermandosi contro il bersaglio posto ad una distanza max di 18 metri.

Al termine dell'attacco la barriera rimarrà ferma contro il bersaglio, oppure di fianco ad esso se il TxC è fallito. Se il TxC andrà a segno infligge un danno pari a 2D6 +3 danni.

Chiunque venga colpito, sia il bersaglio che chiunque si trovi sul raggio di azione, dovrà superare una prova di POT con CD pari al TxC del personaggio per non essere sbalzato indietro di 1D6 metri.

IMPORTANTE: non è utilizzabile contro un avversario situato in Corpo a Corpo rispetto al personaggio.
Costo: 2 PS

Liv 12

Barrier sphere

Il personaggio crea e plasma una barriera sferica attorno ad un bersaglio a sua scelta posto ad una distanza max di 18 metri da lui, imprigionandolo dentro. La barriera creata non sarà scalabile né da dentro né da fuori. Chiunque si trovi all'interno non potrà comunicare con chi si trova fuori.

Durata: 2 round (3 Round dal Liv 18)

Costo: 2 PS



Liv 18

Barriera rapida

Utilizzabile durante il Round “Difensivo” del personaggio.

Il personaggio crea una barriera davanti a sé per proteggersi da una Tecnica ricevuta (qualunque sia il Liv della Tecnica stessa).

Non è utilizzabile per proteggersi da attacchi normali in Corpo a Corpo.

Per poter utilizzare questa Tecnica il personaggio deve eseguire una prova di AGI con CD pari al TxC dell'avversario. Se la prova viene superata, la barriera viene creata e azzerà completamente il danno ricevuto. La barriera rimarrà nella posizione creata dal personaggio una volta che ha assolto il suo compito.

Costo: 4 PS

Abilità di combattimento

Liv 1

Barriera

Tramite il suo potere il personaggio è in grado di creare una barriera semitrasparente in una posizione a sua scelta entro il suo raggio visivo.

La Barriera non ha PF ed è virtualmente indistruttibile, tuttavia è dotata di RD pari al valore di RES per Liv del personaggio (ad esempio con RES 4 al Liv 1 la barriera

ha RD di 4).

Se la barriera, subendo uno o più colpi, subisce più di 4 danni nello stesso Round “Difensivo” si dissolve immediatamente.

Il raggio di creazione del personaggio (distanza max entro la quale il personaggio può creare una barriera) è pari a 3 metri per Liv del personaggio (al Liv 10 il suo raggio di creazione raggiunge i 30 metri).

La dimensione della barriera creata varia come le normali Taglie (piccola, media, grande, enorme e gigante) per proteggersi da una tipologia di Attacco legato alla Taglia (la larghezza della barriera sarà espressa in quadrati come la Taglia occupata sul campo di gioco).

L'altezza max della barriera è egualmente espressa dalla Taglia, ma sarà a discrezione del personaggio mantenerla più bassa.

La barriera ha la capacità di essere pressoché inamovibile da chiunque non sia il personaggio. Per essere mossa serve la POT giusta e il requisito aumenta all'aumentare del Liv del personaggio.

La barriera ha un equivalente di POT 2-3 al Liv 1, POT 5 al Liv 2 etc fino ad avere POT 10 al Liv 18. Può salire oltre nel livello superiore al Liv 18.

Se chi attacca la barriera esegue Attacco basato su POT come bonus al Danno potrà spostare la barriera nella direzione dell'Attacco se la barriera stessa non verrà prima dissolta dall'Attacco. Se la barriera, grazie alla sua RD resiste all'urto, ma la POT dell'Attacco è troppo elevata, questa si sposterà indietro di 4,5 metri ogni punto POT di scarto.



Se la barriera si sposta indietro c'è caso che sbatta contro qualcosa o qualcuno e in quel caso il danno sarà pari a $2D6 + 3$ danni. In questo caso, chiunque si trovi nella direzione dello spostamento potrà effettuare una Prova di RES CD a discrezione del Narratore in base alla situazione per evitare la barriera e non subire danno. Chiunque si trovi subito dietro la barriera non avrà possibilità di effettuare questa Prova.

Costo: 1 PS

Liv 1

Barrierability

Il personaggio è in grado di plasmare la barriera creata (vedi Abilità di Liv 1 e relativo costo in PS) a suo piacimento. Potrà creare in questo modo scale, pareti inclinate, scivoli, etc ...

Se sfrutta questa Abilità, la barriera creata verrà spostata e modificata permettendogli di ottenere un bonus di +3 metri al movimento base per il suo Round “Offensivo”.

Al Liv 12 il bonus aumenta a +6 metri.

Al Liv 18 il bonus aumenta a +9 metri.

Costo: 0 PS, ma richiede che una Barriera sia stata già precedentemente creata sul campo di Combattimento.

Abilità sociali

Liv 1

Il personaggio può creare barriere fuori dal Combattimento a suo piacimento, sbizzarrendosi secondo le regole di creazione specificate nell'Abilità di Combattimento di Liv 1.

Costo: 0 PS

IMPORTANTE: Se il personaggio danneggia o colpisce o imprigiona tramite una barriera un altro personaggio, seppur in ambito Sociale c'è sempre la possibilità (a discrezione del Narratore) che la situazione si tramuti in situazione di Combattimento.

La Tecnica di Combattimento di Liv 12, se usata nel Sociale, ha un costo ridotto a 1 PS e una durata di soli 3 Round. Attivare questa Tecnica fuori dal Combattimento potrebbe comunque avere serie ripercussioni sulla situazione e scatenare una Combattimento.

Abilità di navigazione

Liv 1

Il personaggio potrà utilizzare la propria Abilità di Combattimento di Liv 1 per creare una barriera in rado di bloccare fino a 1D4 palle di cannone a Round navale di combattimento.

Costo: 0 PS

Beri Beri no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora scomporsi come un grappolo d'uva, controllando a piacimento ciascuna sfera in cui si è suddiviso.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità unica (utilizzabile quando colpito da attacchi fisici in corpo a corpo)

Liv 1

Scomposizione

Ad ogni round può annullare uno degli attacchi in corpo a corpo che subisce. Necessita di 1 round di recupero tecnica (per ricomporsi). Nel round successivo in cui si deve ricomporre può eseguire i suoi attacchi normali in corpo a corpo, con un bonus di +1 al TxC.
Costo: 0 ps

Abilità sociale

Liv 1

Scomponendosi potrà entrare in aperture di dimensioni non inferiori ai 30 cm di diametro.



Bomu Bomu no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto diviene un esplosivo umano.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Pugni esplosivi

Il pg colpisce l'avversario in corpo a corpo normalmente, ma ad ogni colpo andato a segno il contatto genera un'esplosione. Ottiene un bonus di +1 al danno base.

Liv 9: dona inoltre un malus di -1 in agilità nel round successivo (deve colpire con almeno un attacco).

Costo: 1 ps

Liv 3

Caccole esplosive

Il pg spara le proprie caccole. Queste al contatto con qualsiasi cosa colpiscano esplodono. Ogni round il pg può sparare fino a 2 caccole contro un bersaglio singolo (TxC unico) che deve trovarsi ad una distanza max. di 20 m. Il danno totale è di 2D6 +2. L'avversario così colpito verrà sbalzato indietro di 2D6 m.

Liv 12: danno aumentato a 3D6 +2. Potrà colpire il bersaglio se questo si trova ad una distanza max. di 35 m.

Costo: 1 ps

Liv 6

Braccio teso esplosivo

Il pg tende e si scopre un braccio. Attacca poi violentemente l'avversario (deve trovarsi in corpo a corpo) colpendolo con un braccio teso al collo (valido come colpo mirato alla testa). Il danno è pari a 1D10 +potenza +3.

Costo: 2 ps

Liv 9

Esplosione a sorpresa

Il pg colpisce il terreno con potenza generando una potente esplosione che colpisce tutti gli avversari in corpo a corpo. Il danno provocato è pari a 2D6 +potenza. Inoltre chiunque viene colpito sarà sbalzato indietro di 2D4 m. Non necessita di Tx.C.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Eventuali danni al terreno sono a discrezione del master.

Costo: 2 ps

Liv 12

Boom Press

Il pg si getta contro l'avversario (che deve trovarsi ad una distanza max. di 5 m) coprendolo con il proprio corpo e facendosi esplodere al contatto. Il danno è pari a 3D10 +3. L'esplosione indebolisce l'avversario che nel round successivo avrà un malus di -1 in agilità.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Double explosion

Il pg colpisce l'avversario con entrambi i pugni. L'avversario deve trovarsi in corpo a corpo. Il danno è pari a 2D20 +5. L'avversario colpito rimarrà stordito nel round successivo, durante il quale non potrà utilizzare tecniche.

Costo: 4 ps

Liv 18

Atomic stomp

Il pg salta e colpisce con entrambi i piedi il suolo generando un'esplosione atomica. Il raggio dell'esplosione

è di 10 m attorno al pg. Investe inoltre chiunque o qualunque cosa si trovi ad una altezza di max. 20 m sopra di lui infliggendo un danno totale pari a 6D12 +10.
Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Fiato esplosivo

Il pg è dotato di un fiato che letteralmente è in grado di stendere l'avversario. In corpo a corpo sarà in grado, soffiando contro 1 o più avversari in corpo a corpo con lui, di respingerli fino ad una distanza di 2D6 m. Se in attacco il pg, rinunciando ad uno dei suoi attacchi, potrà alimentare le fiamme presenti su un avversario in corpo a corpo con lui (se questo è soggetto a danni da scottatura). Il danno da scottatura verrà in questo modo raddoppiato.



Costo: 0 ps

Liv 1

Scatto esplosivo

Il pg colpisce il terreno con violenza generando una piccola esplosione che lo fa scattare in avanti. Ottiene in questo modo un bonus di $+1\frac{1}{2}$ al movimento.

Liv 6: il pg potrà muoversi del doppio.

Costo: 0 ps (costo del potenziamento 1 ps)

Liv 6

Sputo esplosivo a sorpresa

Ogni volta che il pg esegue un attacco di opportunità in corpo a corpo può decidere di colpire normalmente o di sputare contro l'avversario. Il danno da sputo è pari a 1D6 +3. Non necessita di TxC.

Liv 9

Fiato esplosivo superiore

Se utilizza un'arma da fuoco, soffiando all'interno di essa potrà produrre proiettili esplosivi gratuitamente. Il danno di un singolo proiettile è di 1D8 +4.

Liv 15

Esplosione tellurica

Il pg potrà eseguire questa azione solo nel proprio round di attacco e non potrà eseguire altre azioni o muoversi. Il pg colpisce con un piede il terreno generando una violenta esplosione. L'esplosione investe chiunque si trovi in un raggio di 20 m dal pg. Chi si trova nel raggio di esplosione subisce un malus di -2 in difesa e agilità se non supera una prova di acrobazia CD 9 per evitare la collisione.
Costo: 2 ps.

Abilità sociali

Liv 1

Chiunque entri in diretto contatto con lui rischia di subire danni da esplosione pari ad un attacco del pg. La volontà di esplodere è

comunque decisa dal pg. Il pg è resistente a qualunque esplosivo e può ingerirli senza subire danni. Non è tuttavia immune ai danni provocati dalle pallottole.

OSS: Il danno del proiettile esplosivo del cecchino viene dimezzato.

Abilità di mestiere

Liv 9

Se il pg è cannoniere potrà produrre gratuitamente palli di cannone incendiarie, soffiandoci dentro.

Abilità navali

Liv 18

Il pg, colpendo un piano della nave con la tecnica di Liv 18, sarà in grado di farlo esplodere. Potrà inoltre causare un serio danno alla nave (pari al doppio del danno della tecnica).

Buki Buki no Mi

Il portatore riesce a cambiare qualunque parte del suo corpo in armi, qualunque tipo di arma come spade, pistole, cannoni ma anche oggetti esplosivi come razzi e granate.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecniche di combattimento

Liv 1

Dito pistola

Il possessore del frutto è in grado di trasformare una delle proprie dita in una canna di una pistola in grado di sparare proiettili di piombo.

Utilizzando questa tecnica potrà attaccare con i propri attacchi normali ottenendo però un bonus di +1 al TxC.

La gittata dell'arma sarà pari a 15 mt al Liv 1 e varierà in base al livello del possessore del frutto:

- ◊ 20m al Liv 3
- ◊ 25m al Liv 6
- ◊ 35m al Liv 9
- ◊ 45m al Liv 12
- ◊ 55m al Liv 15
- ◊ 65m al Liv 18

Costo: 1 ps

Liv 3

Braccia Falcetti

Il pg, tramite questa tecnica, si scaglia contro un bersaglio ad una distanza max di 6 mt, trasformando all'ultimo momento le sue braccia in letali falcetti affilatissimi.

Il pg potrà effettuare due TxC con bonus standard.

Danno pari a 1D6 +Potenza per colpo andato a segno.

Ogni attacco sarà gestito dal pg come colpo mirato. A sua discrezione il punto dell'avversario da colpire con ciascun attacco.

Costo: 1 ps

Liv 6

Corpo lanciafiamme

Il corpo del pg si trasforma in un poderoso lanciafiamme direzionale contro il nemico e capace di eruttare un getto di fuoco violentissimo.

Tramite questa tecnica sarà in grado di colpire chiunque si troverà entro un raggio di 15 mt da lui con un raggio di azione di 45° di fronte a sé.

La tecnica non richiede TxC.

Danno pari a 2D4 +2 con danno da bruciatura pari a 1D4 per i due successivi round.

Costo: 2 ps

Liv 9

Reazione esplosiva

Tecnica difensiva da utilizzare appunto durante il round avversario e mentre si viene attaccati.

Tramite questa tecnica, il pg si trasforma in una granata



umana e si fa esplodere. Grazie alla potenza dell'onda d'urto sarà in grado di ottenere una RD di 15 per resistere a qualunque attacco ricevuto. Inoltre la stessa esplosione infliggerà a chiunque si trovi entro un raggio di 6 mt 1D10 danni da esplosione.

Costo: 2 ps

Liv 12

Falci mortali

Il pg, tramite questa tecnica, è in grado di trasformare o le braccia o le gambe in una enorme falce. Successivamente, lanciandosi in avanti ad una velocità inumana si catapulta in linea retta per una distanza di max 15 mt colpendo e affettando chiunque si troverà sul suo passaggio. La tecnica ha comunque un raggio laterale di azione di 3 mt.

Non richiede TxC.

Chiunque si troverà sul raggio di azione subirà un danno pari a 2D12 +4.

Costo: 2 ps

Liv 15

Razzo umano

Il possessore del frutto si trasforma in un bizzarro missile umano, sparandosi letteralmente ad una distanza max di 100 mt e facendosi poi esplodere contro il bersaglio.

Il danno equivale a 4D12+10 e colpirà il bersaglio (se c'è) e/o chiunque si trovi in un raggio di 40 mt dal punto di esplosione.

Al termine della tecnica i frammenti del razzo si ricomporranno nel corpo dell'utilizzatore che riacquisirà la propria forma in una zona a sua scelta nel raggio di 20 mt dal punto di impatto.

Costo: 3 ps

Liv 18

Demone Pistola

Richiede l'attivazione dell' Abilità di combattimento "Armi giganti"

Dalle braccia e dal corpo del possessore del frutto cominciano ad uscire decine e decine di armi da fuoco: cannoni, pistole, fucili e chi più ne ha più ne metta. Una volta uscite, tutte le armi cominceranno a sparare all'impazzata e chiunque si troverà in un cono di 90° e fino ad una distanza di 50 mt, subirà un danno pari a

3D10 +4D8 +5D4 danni.

Costo 2 ps

Abilità di combattimento

Liv 1

Maestria nelle armi

Grazie al potere del proprio frutto il pg è abituato a impugnare qualunque arma e non subirà alcun malus provenienti dall'impugnare un'arma da taglio e non essere uno spadaccino.

Il pg ottiene inoltre l'abilità di Liv 1 del Cecchino "Armi a distanza":

Armi a distanza

Il pg non subirà il comune malus di -1 al TxC utilizzando armi a distanza.

Il pg potrà utilizzare le armi a distanza potendo colpire ad una gittata max. di:

- ◊ 15 m al Liv 1
- ◊ 20 m al Liv 3
- ◊ 25 m al Liv 6
- ◊ 35 m al Liv 9
- ◊ 45 m al Liv 12
- ◊ 55 m al Liv 15
- ◊ 65 m al Liv 18

Liv 3

Mani a uncino

Convertendo le proprie mani in falcetti, il pg potrà usare le armi che crea per poter scalare pareti muovendosi però alla sua velocità standard.

Liv 9

Corpo pistola

Il pg converte la parte superiore del proprio corpo in una pistola gigante. La pistola avrà 3 colpi in canna che potrà sparare nel raggio descritto dall' abilità "Armi a distanza" per un danno uguale a 1D6 +2(sparare un colpo equivale ad un attacco) ma cosa più importante il pg potrà usare questa abilità per spostarsi al doppio della propria velocità standard in qualunque direzione decida.

In ogni caso, che utilizzi la pistola per sparare per attac-

care muoversi, ogni sparo consumerà un colpo.

Durata: finche' non si finiscono i colpi

Costo: 1 ps

Liv 12

Conoscenza delle armi

A questo Liv, le spade usate dal pg in combattimento saranno considerate come Pregiate indipendentemente dalla loro fattura (se di fattura inferiore al Pregiatissimo ovviamente) conferendo perciò un bonus di +1 al danno.

Liv 12

Creare armi: Armi grandi

Tramite questa abilità il pg sarà in grado di creare armi da taglio di taglia grande. Vedi sezione Oggettistica per ulteriori specifiche sul danno eseguito.

Inoltre, il pg sarà in grado di convertire il proprio braccio in un bazooka.

Tramite il Bazooka potrà eseguire un solo attacco per turno con normale TxC colpendo un bersaglio singolo ad una distanza max. di 400 mt ed infliggendo al bersaglio se colpito un danno pari a $1D10 +5$ ogni 3 Liv a partire dal 12. Al Liv 18 il danno sarà pari a $1D10 +15$.

Durata: 3 round

Costo: 2 ps

Liv 15

Creare armi: Armi giganti

Tramite questa abilità il pg sarà in grado di creare armi da taglio di taglia enorme. Vedi sezione Oggettistica per ulteriori specifiche sul danno eseguito.

Il raggio delle armi sarà aumentato di una taglia rispetto allo standard.

Tramite questa abilità sarà inoltre in grado di creare veri e propri cannoni, convertendo entrambe le braccia in due bocche da fuoco. Usando queste armi il pg potrà effettuare un max di 2 attacchi a round, con 1 turno di ricarica. In 5 round di

durata dell'abilità sarà quindi in grado di attaccare 3 volte con i cannoni, con TxC standard.

Tramite i due cannoni potrà eseguire fino a due attacchi per turno con normale TxC colpendo un bersaglio singolo ad una distanza max. di 400 mt ed infliggendo al bersaglio se colpito un danno pari a $1D10 +5$ ogni 3 Liv a partire dal 15. Al Liv 18 il danno sarà pari a $1D10 +10$ per attacco andato a segno.

Durante: 5 round

Costo: 2 ps + 1 psh

Abilità di mestiere

Se il pg è Cannoniere, ogni tiro % di mestiere eseguito otterrà un bonus di +4%.



Choki Choki no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi trasformare le proprie mani in forbici affilatissime. La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità unica (utilizzabile a piacimento in qualsiasi circostanza)

Liv 1

Permette a chi ha ingerito questo frutto di diventare un uomo – forbice. Le sue mani si allungano e si trasformano in forbici. Attivazione gratuita. Ottiene in questo modo un bonus di +1 al danno base. La gittata dei propri attacchi in corpo a corpo è in questo modo aumentata a 6 m.

Durata: 10 round.

Costo: 1 ps

Liv 9: il bonus al danno aumenta a +2.

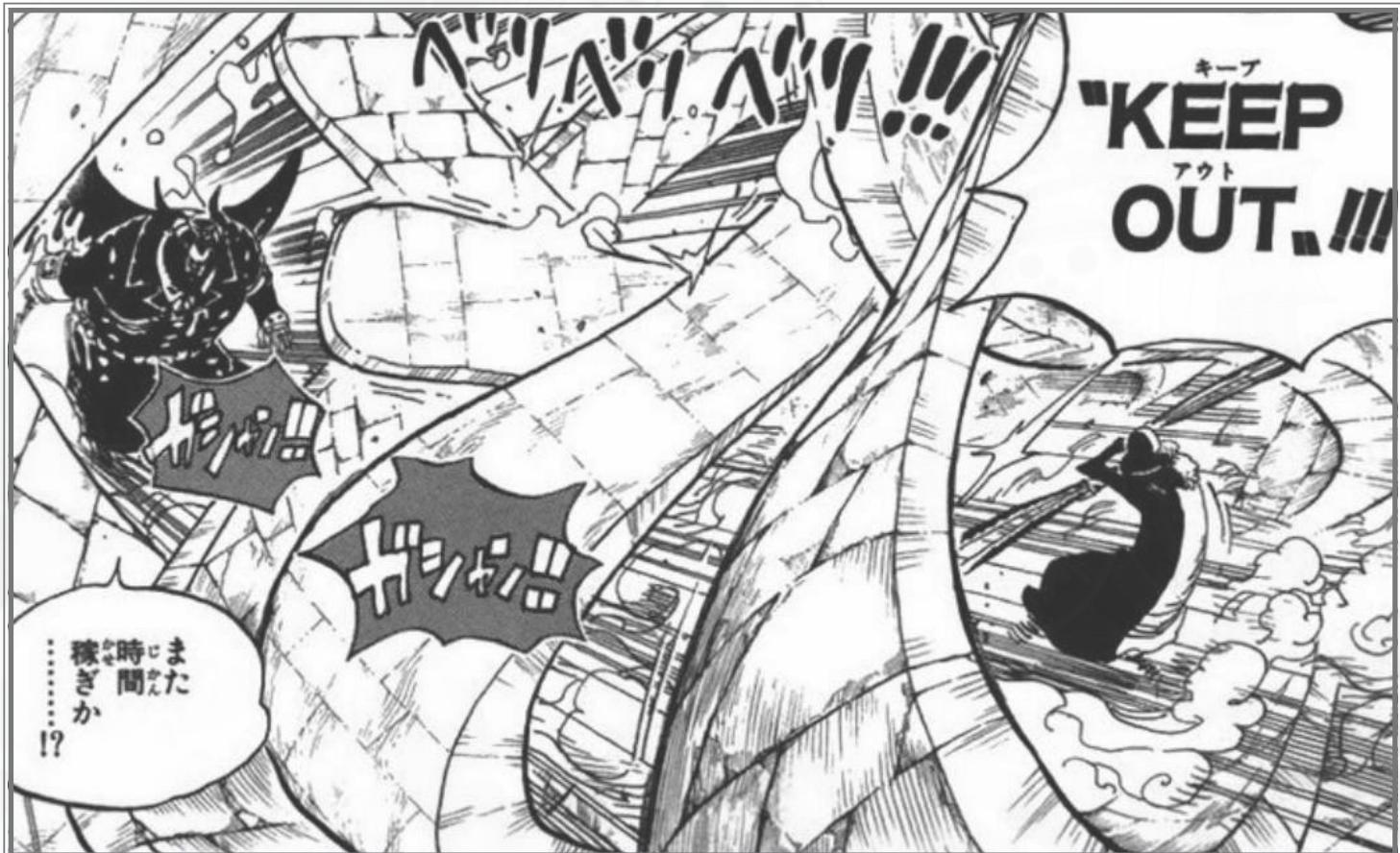
otterrà una poderosa capacità di taglio:

- ◊ Liv 1: può tagliare un oggetto in legno di media dimensione
- ◊ Liv 3: può tagliare un oggetto in pietra di media dimensione
- ◊ Liv 6: può tagliare un oggetto in acciaio di media dimensione
- ◊ Liv 9: può tagliare un oggetto in legno di grande dimensione
- ◊ Liv 12: può tagliare un oggetto in pietra di grande dimensione
- ◊ Liv 15: può tagliare un oggetto in acciaio di grande dimensione
- ◊ Liv 18: può tagliare qualsiasi cosa di grandi dimensioni.

Sarà tuttavia in grado di plasmare ciò che ha appena tagliato come se fosse carta per superare ostacoli o chiudere passaggi (a discrezione del master a seconda della circostanza).

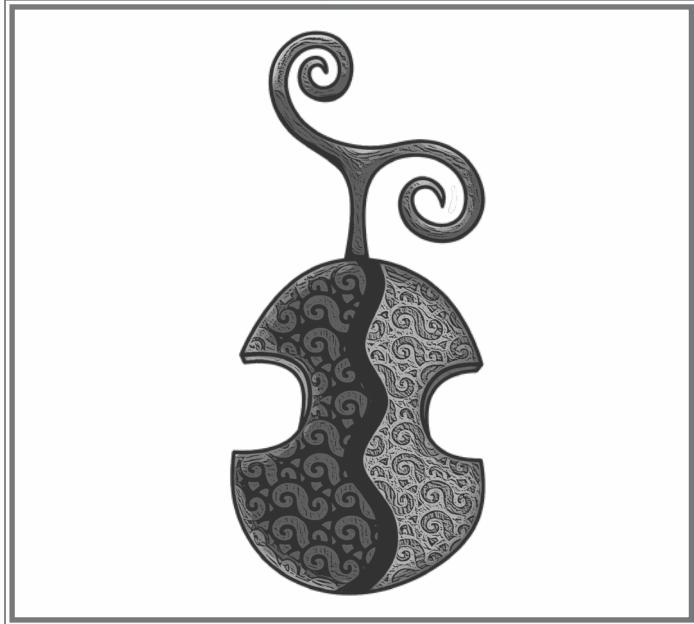
Abilità sociale

Inoltre, grazie a questa sua capacità, sarà in grado di aprire qualunque serratura (a discrezione del master) e



Doa Doa no Mi

Un pg che ha mangiato il frutto door-door è in grado di creare porte ovunque e su qualunque cosa. Potrà poi spostarvisi all'interno per effettuare attacchi a sorpresa o muoversi senza essere visto.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Porta girevole

Il pg crea una porta girevole sull'avversario in corrispondenza degli occhi. Per eseguire questa tecnica dovrà trovarsi in corpo a corpo con l'avversario.

La porta scorrevole impedisce una corretta vista all'avversario che subirà un malus di -1 in difesa e percezione nei 2 round successivi. Liv 6: il nemico subirà inoltre un malus di -1 in agilità per la durata della tecnica.

Costo: 1 ps

Liv 9

Air door

Il pg, nel proprio round, crea una porta nell'aria e vi entra. Fino a quando rimarrà nella porta sarà invisibile e non potrà in alcun modo essere sentito o attaccato dall'avversario.

Potrà spostarsi e quindi andarsene a piacimento e il tutto senza essere visto o sentito.

Se deciderà di attaccare l'avversario potrà effettuare unicamente i propri attacchi normali, colpendo con il primo in condizione di colto alla sprovvista.
Durata: max. 5 round +2 ogni ps in più speso
Costo: 2 ps +?

Abilità sociali

Liv 1

Door

Il pg è in grado di far comparire porte ovunque desideri e in seguito di entrarvi. Queste porte conducono il pg in una realtà distaccata dal mondo reale, nel quale il pg potrà muoversi e rimanere a suo piacimento. In questa realtà parallela il pg non potrà essere visto in alcun modo. Il pg potrà utilizzare questo potere per spostarsi rapidamente: il pg potrà far apparire una porta anche a grande distanza dal punto in cui si trova, a patto che sia già stato nel luogo dove vuole andare. La dimensione standard della porta è pari alla sagoma del pg. Con il passare dei livelli potrà aumentare anche la dimensione delle porte create:

- ◊ Liv 3: una taglia superiore a quella del pg.
- ◊ Liv 6: 2 taglie superiori a quella del pg.
- ◊ Liv 9: potrà trasportare una nave di piccole dimensioni.



- ❖ Liv 12: potrà trasportare una nave di medie dimensioni.
- ❖ Liv 15: potrà trasportare una nave di medio/grandi dimensioni.
- ❖ Liv 18: potrà trasportare una nave di grandi dimensioni.

A partire dal Liv 3 potrà lasciar passare una persona oltre a sé (fino a 4 dal Liv 6), attraverso la porta creata, mentre dal Liv 9 chiunque si trovi sull'oggetto che si vuol trasportare potrà attraversare la porta.

L'attivazione del potere comporta una spesa di 1 ps. Se il pg decide di rimanere più tempo nella realtà della propria porta spenderà 1 ps ogni ora. Non potrà dormirci in quanto l'effetto del frutto dipende dalla propria volontà.

Doku Doku no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi emettere da proprio corpo veleno in qualunque forma desideri.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Attacco venefico

I pugni dell'avversario emettono veleno in grande quantità, molto doloroso per l'avversario. Ogni attacco ottiene la possibilità di aggiungere gli effetti di un veleno corrosivo di Liv 1 (o il potenziamento di Liv 6 o 12) nell'attacco. In aggiunta al danno, per questo attacco, è utilizzabile unicamente il veleno corrosivo.

Costo: 1 ps

Liv 3

Nube tossica

Il pg emette gas venefico dal corpo. Il gas si diffonde attorno al pg in un'area di raggio 15 m. L'effetto della tecnica dipende dal tipo di gas utilizzato dal pg per l'attacco. Per questa tecnica potrà utilizzare qualsiasi tipo di gas velenoso. All'interno della nube, il pg ottiene un bonus alle prove di nascondersi di +4.

Non richiede TxC, tuttavia chi entra in contatto con il gas dovrà effettuare una prova di potenza per annullarne gli effetti.

La prova è singola al momento del lancio della tecnica

e la CD è pari a $8 + 1x$ Liv di potenza del gas (Liv E +1, Liv D +2, ecc).

Costo: 1 ps

Liv 6

Chloro ball

Il pg concentra gas venefico nella bocca e lo rilascia sottoforma di sfera. La distanza max. di azione della sfera è di 30 m. Bersaglio singolo. Una volta raggiunto il bersaglio la sfera esplode infliggendo al bersaglio e a chiunque si trovi in un'area di raggio 10 m attorno a lui, un danno pari a $1D6 + 6$. Inoltre il bersaglio e chiunque si trovi nell'area rimangono avvelenati. Il tipo di veleno può essere differente a seconda del livello del pg. Può essere utilizzato qualsiasi veleno di tipo gassoso per creare la bolla. Chi entra in contatto con il gas dovrà effettuare una prova di potenza per annullarne gli effetti. La prova è singola al momento del lancio della tecnica e la CD è pari a $10 + 1x$ Liv di potenza del gas (Liv E +1, Liv D +2, ecc).

Costo: 2 ps

Liv 9

Protezione tossica

Il veleno liquido emesso dal corpo del pg si condensa a formare un muro denso attorno al pg (lo protegge a 360° per tutti i 2 round). Il muro offre una minima protezione donando al pg una RD di 2 (valida per qualunque attacco o tecnica) in ciascuno dei 2 round nei quali la tecnica ha effetto.

Inoltre ogni round che il pg viene colpito, il veleno liquido emesso dal corpo del pg, schizza dappertutto colpendo chiunque si trovi sulla direzione da cui proviene l'attacco (in corpo a corpo con il pg). Chi colpisce subisce $1D10 +$ danni da veleno corrosivo di Liv 6.

Durata: 2 round

Costo: 2 ps

Liv 12

Pesce palla velenoso

Il pg si gonfia come un pesce palla e poi spara dalla bocca $1D4 + 3$ bolle di veleno. Bersaglio singolo. Ciascuna bolla infliggerà al bersaglio danni da veleno corrosivo di Liv 12 max.

Il bersaglio deve trovarsi ad una distanza max. di 30 m dal pg. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Ira dell'hydra

Il pg deve aver attivato l'hydra. L'utilizzo di questa tecnica comporta la scomparsa dell'hydra stessa. Ogni testa colpisce un bersaglio a scelta infliggendo $2D6 + 4$ danni (se il bersaglio è singolo le 3 teste effettueranno un unico TxC).

Costo: 0 ps

Liv 18

Venom judgment

Il pg deve aver attivato il demone nello stesso round (questo deve essere il round successivo a quello di creazione). L'utilizzo di questa tecnica comporta la scomparsa del demone stesso. Il demone si scaglia contro l'avversario ad una distanza max. di 40 m investendolo. Il danno è pari al veleno corrosivo di Liv18 x6.

Costo: 2 psh

Abilità di combattimento

Liv 3

Corpo velenoso

Il corpo del pg gocciola veleno allo stato liquido molto denso. Ogni volta che il pg viene colpito da attacchi fisici (non con armi da taglio o da fuoco) infligge a chi ha effettuato l'attacco un danno da acido di 1.

L'abilità vale per ciascun attacco ricevuto in un round, anche se gli attacchi non provengono dallo stesso avversario. Se il pg riceve in un round 3 attacchi a segno da un avversario e 2 da un altro, infliggerà 3 danni al primo e 2 al secondo.

OSS: il veleno può corrodere il pavimento.

Liv 12: il danno dell'abilità è aumentato a 1D4 ad attacco ricevuto.

Liv 18: il danno dell'abilità è aumentato a 1D6 ad attacco ricevuto.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps (dal Liv 12, il costo aumenta a 2 ps).

Liv 15

Hydra

Il veleno liquido emesso dal corpo del pg si addensa in tre teste di drago di dimensioni gigantesche. Ogni testa potrà muoversi in direzioni diverse e avrà un raggio max. di azione di 40 m attorno al pg. Il raggio di azione di ciascuna testa è di 40 m.

Durata: 3 round.

Costo: 4 ps

Tramite l'hydra potrà utilizzare le seguenti abilità:

- ◊ Attacchi normali: il pg attacca l'avversario attraverso le teste. Potrà effettuare un n° standard di attacchi normali +2 con TxC standard. Ogni testa infligge danno da veleno corrosivo di Liv 12. Potrà colpire il nemico fino a 40 m di distanza, dividendo gli attacchi tra un qualsiasi n° di avversari.
- ◊ Venom road: il pg entra all'interno di una testa e si muove istantaneamente uscendo dalla bocca della testa stessa. Lo spostamento è considerata un'azione gratuita e non concede attacchi d'opportunità se si era in corpo a corpo.
 - Costo: 1 ps
- ◊ Potenziamento di tutte le tecniche benefiche: ogni tecnica utilizzata dal pg mentre è attiva l'hydra ottiene un aumento di gittata del 30% e un bonus del 10% al danno (vale solo per quelle tecniche che infliggono danno da veleno corrosivo).

Costo: 1 psh

- ◊ Mentre l'Hydra è attiva il costo del corpo velenoso (abilità di Liv 3) è diminuito di 1 ps.

Liv 18

Venom demon

Il pg crea una creatura gigantesca fatta interamente di veleno (tipo di veleno: corrosivo) che combatte al proprio posto. Ogni gesto che il pg compie lo replica anche il demone. Il pg mentre utilizza il demone non potrà utilizzare altre tecniche o attaccare in corpo a corpo, in quanto si trova fisicamente dietro la propria creatura. Il demone è indistruttibile.

Se il pg viene attaccato direttamente, trovandosi dietro al demone, ottiene un bonus di +10 in CA. Tecniche che non richiedono il TxC (Liv 18 compresa) vengono

intercettate dal demone e pertanto non avranno effetto sul pg. Chiunque colpisca la creatura (CA pari a 6) viene infettato con veleno corrosivo di Liv 18. Il demone esegue ogni round un numero di attacchi pari alla metà di quelli del pg (ad una distanza max. di 50 m) infliggendo un danno da veleno corrosivo pari a 2D6. Il nemico colpito subirà danni nei 2 round successivi come descritto dal veleno (2D6 a round).

Durata: 2 round

Costo: 4 ps

Tipologie di veleno

Il pg è in grado di produrne di 2 tipologie differenti: allo stato fisico o gassoso. Sarà in grado di utilizzare ciascuna di queste tipologie anche in combattimento. Esiste anche lo stato liquido, ma si tratta di una forma utilizzabile e ottenibile solo dopo elaborazione medica. Le diverse tipologie hanno somministrazione diversa:

Stato fisico: è efficace solo se si entra in contatto fisico con esso.

Stato gassoso: si diffonde per inalazione diretta.

Stato liquido: agisce tramite ferimento o ingestione.



Veleni da combattimento

A seconda della pericolosità dei veleni e del loro livello riconosciamo 5 classi: E, D, C, B, A.

Esiste poi un veleno speciale di Liv S che il pg potrà utilizzare solo a partire dal Liv 18.

OSS: alcune tecniche sfruttano la potenza del veleno corrosivo di Liv 6, 12 o 18.

Se le tecniche vanno a segno, infliggeranno oltre al danno del round in cui la tecnica colpisce, anche un danno collaterale del veleno nel round successivo o nei round successivi, a seconda della potenza del veleno.

Es.: il pg utilizza la tecnica di Liv 12 e spara sull'avversario 3 palle di veleno corrosivo. La tecnica primaria infligge 3D6 danni (1D6 a palla) ed inoltre nei 2 round successivi, il pg subirà 1D6 danni a round, come effetto del veleno.

Classe E

◊ Veleno corrosivo (acido): Si tratta di una tipologia di veleno liquido talmente denso da essere pertanto riconducibile allo stadio fisico. Corrode tutto ciò con il quale entra in contatto. Ogni avvelenamento corrosivo che avvenga su un avversario già avvelenato dallo stesso veleno, annulla l'effetto precedente.

- Utilizzabile dal Liv 1
- Stato: fisico
- Effetti: infligge 1 danno a round
- Durata: 2 round
- Liv 6: 2 danni a round (stessa durata)
- Liv 12: 1D6 a round.

Classe D

◊ Gas esilarante: come dice il nome mira a destabilizzare le funzioni del bersaglio causandogli ondate di risa acute e inarrestabili.

- Utilizzabile dal Liv 3
- Stato: gassoso
- Effetti: malus di -1 in difesa per chi è soggetto agli effetti del gas.
- Durata: 3 round.
- Liv 9: in aggiunta all'effetto base, chi è soggetto al gas avrà anche una riduzione di 3 m al movimento.

Classe C

◊ Gas starnu-lacrimogeno: anche questa tipologia di gas mira a destabilizzare le funzioni del bersaglio causandogli bruciore agli occhi e quindi una diminuzione della capacità percettiva, oltre che a ondate inarrestabili di starnuti.

- Utilizzabile dal Liv 6
- Stato: gassoso
- Effetti: malus di -1 al TxC per chi è soggetto agli effetti del gas.
- Durata: 3 round
- Liv 9: in aggiunta all'effetto base, chi è soggetto al gas avrà anche una riduzione di 3 m al movimento.

Classe B

◊ Veleno stordente: si tratta di un veleno mirato a stordire l'avversario per un breve lasso di tempo.

- Utilizzabile dal Liv 9
- Stato: gassoso
- Effetti: il pg potrà effettuare un unico colpo (attacco o tecnica) nel proprio round.
- durata: 1 round
- Costo aggiuntivo alla tecnica: 1 ps

Classe A

◊ Gas paralizzante: agisce sul sistema nervoso del bersaglio rallentando le sue funzioni vitali e portandolo lentamente alla inattività neuronale.

- Utilizzabile dal Liv 12
- Stato: gassoso/liquido a discrezione del pg
- Effetti: malus di -2 in difesa.
- Durata: 1 round
- Costo aggiuntivo alla tecnica: 1 ps

Classe S

◊ Kinjite (Veleno corrosivo ad estrema acidità): Si tratta della più potente tipologia di veleno liquido prodotta dal pg. È talmente denso da essere pertanto riconducibile allo stadio fisico. Corrode tutto ciò con il quale entra in contatto e il suo effetto non può essere prevenuto in alcun modo, né tramite protezioni o muri. Ogni avvelenamento corrosivo che avvenga su un avversario già avvelenato dallo stesso veleno, annulla l'effetto precedente.

- Utilizzabile solo per la tecnica di Liv 18.
- Stato: fisico
- Effetti: infligge 2D6 danni a round.
- Durata: 2 round

Veleni sociali

A seconda della pericolosità dei veleni e del loro livello riconosciamo 3 livelli di veleno:
(Non avranno effetto se si entra in combattimento)

Liv 1 (utilizzabili dal Liv 1)

- ◊ Gas esilarante
 - Effetto: chi viene colpito inizierà a ridere senza ritegno.
 - Durata: 2 ore.
- ◊ Gas lacrimogeno
 - Effetto: la persona colpita inizierà a lacrimare copiosamente.
 - Durata: 1 ora.
- ◊ Gas pruriginoso
 - Effetto: il personaggio che lo inala sentirà uno smanioso bisogno di grattarsi su tutto il corpo.
 - Durata: 2 ore ca.

Liv 2

(utilizzabili dal Liv 6)

- ◊ Gas paralizzante
 - Effetto: chi subisce questo veleno sarà immobilizzato per la prima ora e avrà dolori muscolari per le ore successive.
 - Durata: 4 ore.
- ◊ Veleno allucinogeno (liquido o gassoso a discrezione del pg)
 - Effetto: provoca allucinazioni varie su chi lo inala o lo ingerisce
 - Durata: 5 ore.
- ◊ Liquido lassativo

- Effetto: il personaggio che lo ingerisce avrà fortissimi dolori intestinali e sarà costretto a passare il proprio tempo nei pressi di un bagno.
- Durata: 6 ore.

Liv 3 (utilizzabili dal Liv 12)

- ◊ Cianuro (liquido)
 - Effetto: chi lo ingerisce avrà fortissimi dolori in tutto il corpo e difficoltà respiratorie.
 - Durata: 18 ore.
- ◊ Gas MH5
 - Effetto: provoca convulsioni e dolori insopportabili
 - Durata: 20 ore.



Abilità sociali

Liv 1

Esalazioni tossiche

Qualsiasi esalazione gassosa del pg è letteralmente gas velenoso. Chiunque si trova di fronte al pg o sta parlando con lui subirà gli effetti del gas. Il tipo di gas venefico emesso è casuale tra quelli sociali. Il pg mettendosi le mani davanti alla bocca può scegliere di limitare la diffusione del gas. L'emissione di gas prodotti dal pg si espande in un raggio max. di 3 m attorno al pg. Infine è in grado di ingerire qualsiasi tipo di veleno senza subire danni. Troppo veleno può però causargli disturbi intestinali.

Appassimento

Il gas venefico, che è in grado di secernere il pg, può appassire i fiori in pochi secondi.

Infine, estraendoli dal proprio corpo, sarà in grado di isolare (con apposito contenitore) diversi tipi di veleno a seconda del proprio livello. Un buon medico potrà creare alla stessa maniera anche antidoti agli stessi veleni da lui prodotti.

Liv 3

Racchiudendo i propri gas velenosi in contenitori ermetici (es.: boccette di vetro) e lasciandoli condensare per un paio d'ore, si otterranno veleni analoghi allo stato liquido. Saranno in questa forma utilizzabili da chiunque con le apposite precauzioni.

Abilità di mestiere

Liv 1

Medico: possibilità di identificare i veleni semplicemente toccando la persona infetta.

E' possibile estrarre anche un antidoto dal pg; in questo modo possederà tutti gli antidoti ai veleni che possono essere prodotti dal proprio corpo.

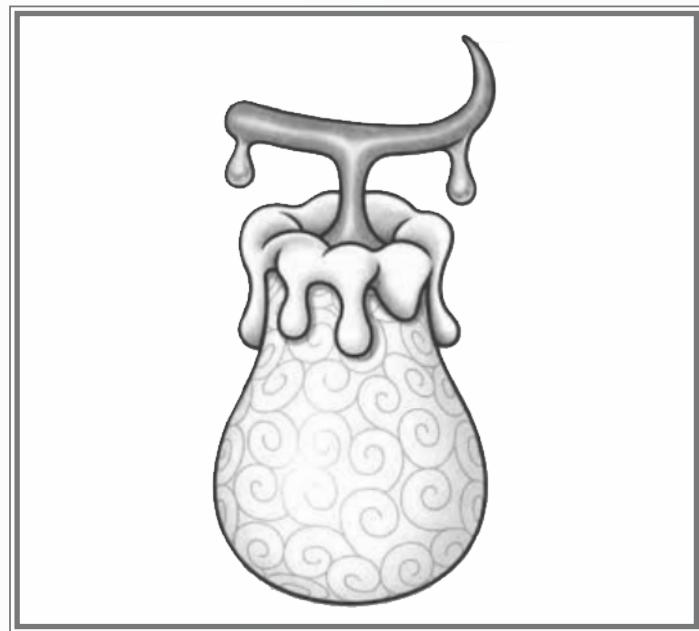
Abilità navali

Liv 3

Utilizzando il corpo velenoso può corrodere il ponte di una nave, applicando nell'area coperta dal suo corpo l'effetto del veleno corrosivo.

Doru Doru no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi far uscire cera da ogni parte del proprio corpo, controllandola a piacimento.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Spada di Cera

Il pg crea una enorme spada di cera e, solidificandola istantaneamente, colpisce l'avversario con tutto il peso dell'enorme arma. Il pg esegue il numero normale di attacchi infliggendo un danno pari a $1D6 + \text{potenza}$ per colpo.

Liv 9: il danno base aumenta a $1D8 + \text{potenza}$.

Costo: 1 ps

Liv 3

Candle Lock

Il pg può tentare di paralizzare gli arti inferiori o superiori dell'avversario. Fino a quando sono paralizzati, dona un malus di -1 in agilità e difesa. L'avversario deve trovarsi ad una distanza max. di 20 m dal pg.

Durata: 2 round

Costo: 1 ps

Liv 6

Arpione di Cera

Una enorme arma come la Dela Dela Spada. Questa enorme arma di cera ha il pregio di poter essere scagliata a distanza. Colpisce un bersaglio singolo ad una distanza max. di 30 m. Infligge un danno di $3D8$.

Liv 12: danno aumentato a $4D8$ e il raggio d'azione diventa di 50 m.

Costo: 2 ps

Liv 9

Candle Wall

Questo enorme muro di cera che il pg può erigere istantaneamente durante il suo turno di difesa, è in grado di proteggere il possessore del frutto dagli attacchi avversari, che essi siano in corpo a corpo o meno. Può essere utilizzato anche per proteggere un alleato nel raggio di 5 m da sé.

Previene un max. di 15 danni.

Liv 15: si possono prevenire fino a 18 danni o si può dividere il singolo muro in due muri che prevengono 9 danni ciascuno. Il muro protegge comunque 2 pg a scelta fra sé o altri pg ad una distanza max. di 10 m.

Costo: 2 ps

Liv 12

Villa di Cera

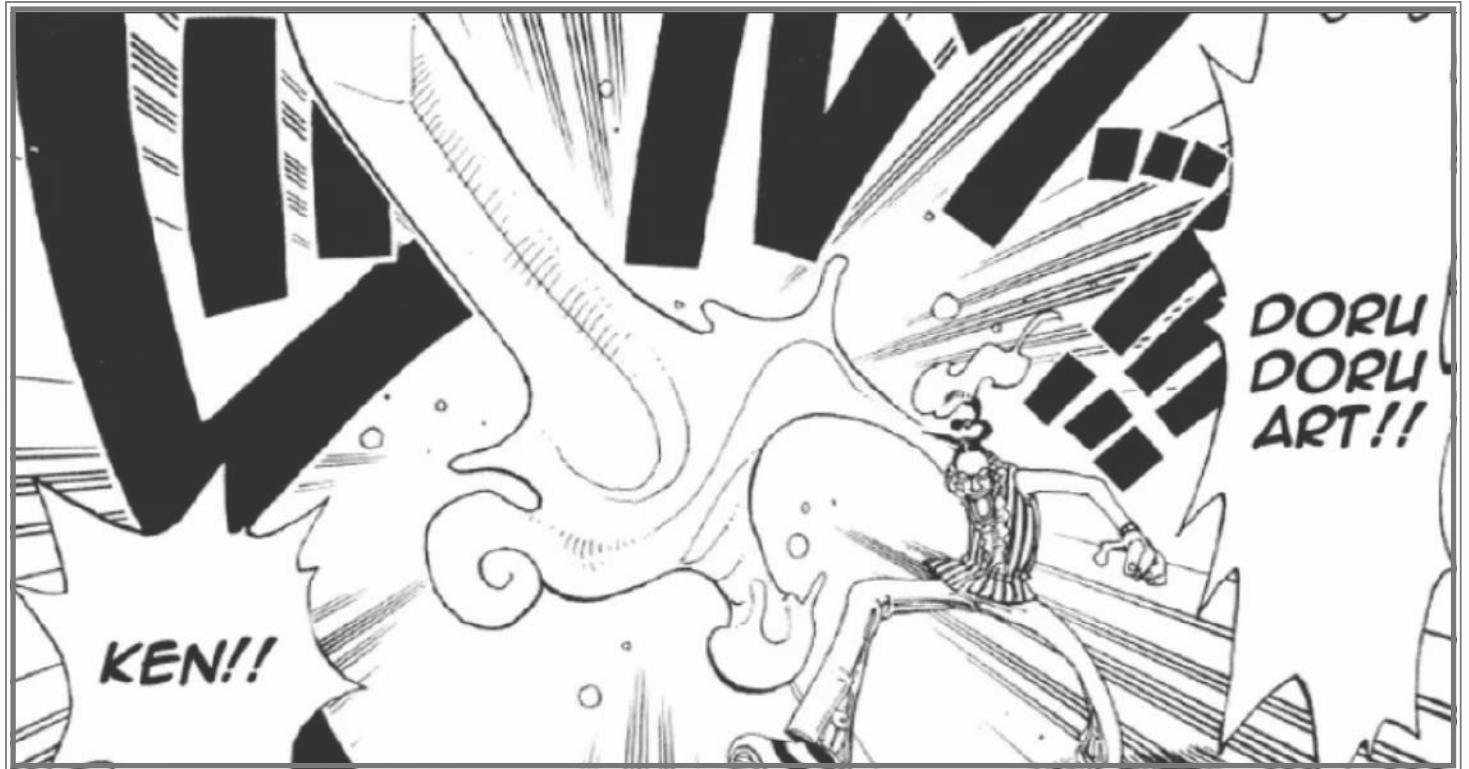
L'utilizzatore si ricopre di cera ed è in grado di creare un enorme numero di cloni di cera identici a se stesso. Il nemico non è in grado di distinguere l'originale. Dovrà pertanto effettuare una prova di percezione per identificare il pg originale. Fintanto che il nemico non riuscirà la prova non sarà in grado di riconoscerlo. Il pg, se decide di attaccare, colpirà in condizione di colto alla sprovvista, anche se utilizza una tecnica. Se il nemico viene colpito con un attacco a distanza potrà effettuare una prova di percezione per accorgersi immediatamente della posizione del nemico.

La CD della prova (anche per la prima) è pari a $8 + \text{punteggio di passare inosservato del pg che esegue la tecnica}$.

Durata: max. 3 round

Necessita di 4 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps



Liv 15

Candle Champion

Il pg crea attorno a sé un robot di cera.

Mentre si usa il robot il pg non può usare altre tecniche o abilità di cera. Il robot attacca infliggendo un danno base di 1D8 + bonus di potenza (aumentato di +1). Avrà il numero di attacchi del pg e lo stesso bonus al TxC.

. Champ Fight: Attacco Boxing (scarica di pugni del robot): stessi attacchi con bonus di +2 al danno e malus -2 al TxC. Gli permette di colpire il nemico senza subire danni di alcun genere dovuti al contatto con il corpo dell'avversario.

. Champ shield: il robot subisce i danni al posto dei pg. Il robot è dotato di un max. di 20 pf. L'utilizzo di questa abilità è a scelta del pg.

Costo: 4 ps

Liv 18

Giant Candle Service Set

Il pg deve prima aver effettuato 1 candle lock all'avversario/avversari.

Chi è stato bloccato dal candle lock viene bloccato nella struttura gigante. Il creatore deve mantenere questa tecnica durante il suo utilizzo. Ogni round, chi è intrappolato subisce 1D10 +3 danni, per una durata di 4 round (dal 5° round il pg intrappolato può infliggere 30 danni alla struttura nello stesso round per liberarsi

come azione gratuita, in caso contrario la tecnica finirà comunque ma il personaggio perderà il round). Né la torta né il creatore ne i prigionieri possono essere attaccati dall'esterno. Quando i pg vengono liberati per i successivi 3 round avranno malus di -1 in agilità e difesa.

Necessita di 1 round di preparazione.

Costo: 2 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Colonna di cera

Creando una colonna di cera sotto i suoi piedi, il pg potrà alzarsi in verticale ad una altezza max. pari al proprio movimento.

Attivazione gratuita.

Costo: 0 ps

Liv 3

Fiume di cera

Modellando la cera e creando un flusso sotto i suoi piedi potrà muoversi più velocemente ottenendo pertanto un bonus di metà del movimento.

Attivazione gratuita.

Durata: 4 round

Costo: 1 ps

Liv 6

Pelle di cera

Il pg si riveste di cera e ottiene una RD di 1.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 12

Candle Armor

Il pg si crea delle protesi che rivestono le parti del proprio corpo con cui combatte. Queste protesi gli permettono di colpire il nemico senza subire danni di alcun genere dovuti al contatto con il corpo dell'avversario. Attivazione immediata. Il danno di ciascun round di attacco/tecnica è ridotto del 10%. Effettuabile su alleati se si trovano entro 3 m da lui.

Attivazione gratuita.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Abilità sociali

Liv 1

Creazioni di cera

- ◊ Liv 1: Creazioni di cera di piccole dimensioni (es.: soprammobile).
- ◊ Liv 6: Creazioni di cera di medie dimensioni (es.: statua media).
- ◊ Liv 12: Creazioni di cera di grandi (es.: casa).

Abilità di mestiere/navali

Liv 1

Se il pg è carpentiere, ottiene la possibilità di chiudere buchi della nave temporaneamente per arginare malus dovuti a danni subiti. Con un round navale completo, potrà annullare un singolo malus derivato dal passaggio in un livello di salute successivo al 1°.

Fuwa Fuwa no Mi

Un pg che ingerisce questo frutto ottiene la possibilità di controllare la gravità di qualsiasi oggetto inanimato che tocca.



Tecniche di combattimento

OSS: le tecniche di Liv 6 e 12 del Fuwa Fuwa sostituiscono l'attacco normale del pg, tuttavia non sostituiscono l'attacco tramite l'abilità Serpente Velenoso. Ogni tecnica richiede X pm a cui il pg potrà accedere utilizzando il Serpente Velenoso. Se il pg ne ha a sufficienza per attaccare ancora dopo aver utilizzato la tecnica, potrà farlo.

Liv 3

Manipolazione improvvisa

Questa tecnica influenza il normale Serpente Velenoso. Il pg potrà controllare un n° inferiore di pm, tuttavia, potrà colpire con i restanti in condizione di colto alla sprovvista.

La riduzione di pm è pari a 2 pm (+2 ogni 3 Liv a partire dal 3°).

Costo: 0

Liv 6

Carica Terrestre

Richiede: 8 pm

Il pg prende il controllo dell'area sotto i suoi piedi e la

solleva, investendo chiunque si trovi entro un raggio di 12 m. Chiunque venga colpito subirà un danno pari a 3D6.

Costo: 1 ps

Liv 12

Carica terrestre del palazzo imperiale

Richiede 12 pm

Il pg solleva una grande quantità di materiale e lo scaraventa contro un singolo avversario che dovrà comunque trovarsi entro il raggio d'azione del serpente velenoso. Danno pari a 2D10 +5.

Non necessita di TxC. Necessita di 1 round di recupero tecnico.

Costo: 1 ps + 1psh

Liv 18

Gorgo abissale

Si tratta della tecnica definitiva di cui dispone il controllore di questo frutto. Il pg poggia le mani a terra oppure prende il controllo di un'area precedentemente toccata (dovrà comunque trovarsi all'interno del suo normale raggio di azione), e la solleva. L'area influenzata sarà pari a una circonferenza di 12 m di raggio. Tutto ciò che si trova nell'area viene avviluppato e schiacciato in una colonna di terra (o del materiale del terreno) per poi essere schiacciato al suolo, quando la colonna si sfalda decomponendosi.

Chiunque si trova nell'area subisce un danno pari a 4D12 +25. In seguito al colpo, chiunque è stato colpito sarà stordito per tutto il round successivo ed inoltre subirà un malus di -1 in agilità e potenza per lo stesso intervallo di tempo.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Serpente velenoso

Il pg potrà toccare qualsiasi oggetto inanimato o anche semplicemente il terreno sotto i suoi piedi e potrà utilizzare questo materiale per colpire i propri avversari. Il pg non potrà influenzare esseri viventi.

Questa abilità è utilizzabile solo in attacco. Potrà eseguire un attacco per ogni attacco base in corpo a corpo a sua disposizione. Per ciascuno di questi attacchi

ottiene un bonus di +1 al TxC se sposta una minima quantità di pm per lo stesso attacco.

La quantità di pm aumenta con l'aumentare del Liv del pg. A partire dal Liv 1 potrà spostare 4 pm (+4 ogni 3 Liv a partire dal 3°, per un totale di 24 pm al Liv 15). Al Liv 18, la quantità di pm sarà pari a 32 pm.

Potrà attivare questa abilità semplicemente toccando l'area specifica da influenzare e potrà manipolarla in qualunque punto se questa presenta caratteristiche comuni.

Tale area sarà circolare attorno al pg e aumenterà in relazione al Liv. L'area influenzabile sarà pari a 5 m (+3 ogni 3 Liv del pg a partire dal 1°).

Per esempio, al Liv 1, toccando il terreno di fronte a sé, potrà spostare una zolla di terra anche se questa si trova a 8 m di distanza.

La distanza max. alla quale potrà trovarsi il bersaglio da colpire, sarà pari a 5 m (+1 m x Liv del pg).

Il pg dovrà comunque vedere il bersaglio per poterlo colpire.

Se concentra più materiale in un unico colpo, ottiene un malus al TxC.

La quantità max. di pm che il pg potrà agglomerare in un unico colpo aumenta con il Liv e sarà pari a:

- ◊ Liv 1: 1 pm;
- ◊ Liv 3: 2 pm;
- ◊ Liv 6: 4 pm;
- ◊ Liv 9: 6 pm;
- ◊ Liv 12: 8 pm;
- ◊ Liv 15: 12 pm;
- ◊ Liv 18: 16 pm;

Per ciascun pm supplementare che inserisce nell'attacco oltre a quelli in elenco (pertanto indebolendo un altro attacco o rinunciando ad uno di essi se non ha abbastanza pm a disposizione), ottiene un malus di -1 al TxC. Il bonus al TxC di +1, in questo caso non viene applicato comunque.

Ese.: il pg al Liv 9 potrebbe influenzare un max di 16 pm. Ha un minimo di 6 pm per attacco, pertanto potrà eseguire ad esempio 3 attacchi da 6, 6 e 4 pm senza malus al TxC. Potrà però anche eseguire solo 2 attacchi da 8 e 8 pm, ottenendo un malus di -2 al TxC per ciascun attacco.

Il danno dell'oggetto manipolato è relazionato alla quantità di pm influenzati: il pg potrà infliggere un danno pari a 1D4 ogni pm spostato. Se il pg utilizza più pm, il danno aumenta di 1D4 ogni pm usato oltre a quello base. Ese.: un attacco in cui vengono utilizzati 8

pm, infliggerà 8D4 con malus di -2 al TxC.

Perché l'attacco vada a segno, il bersaglio dovrà essere colpito da almeno 1 pm, tuttavia, il pg potrà distribuire a suo piacimento il materiale spostato tra un qualsiasi n° di avversari se questi si trovano entro il raggio di azione del potere.

Costo: 1 ps ogni 6 pm spostati (min. 1 ps)

OSS: se il pg influenza 10 pm spende comunque 2 ps.

Liv 3

Levitazione

Il pg potrà far levitare sé stesso o qualunque altra cosa inanimata che abbia mai toccato in vita sua. Per farlo, essa dovrà trovarsi ad una distanza non superiore a 5 m (+1 x Liv del pg). Se cercherà di far levitare sé stesso, dovrà farlo agendo su un oggetto inanimato: se ad esempio si trova su una scialuppa potrà far levitare la scialuppa con sé stesso all'interno, ecc...

La levitazione è considerata azione di movimento. Potrà spostarsi in qualunque direzione mantenendo il movimento base.

Se decide di disattivare l'abilità mentre è a mezz'aria, ritornerà dolcemente al suolo.

Mentre vola ottiene un bonus di +1 alla Difesa.

Costo: 1 ps (a round)

Abilità sociali

Liv 1

Manipolazione

Potrà attivare questa abilità semplicemente toccando l'area specifica da influenzare e potrà manipolarla in qualunque punto se questa presenta caratteristiche comuni.

Tale area sarà circolare attorno al pg e aumenterà in relazione al Liv. L'area influenzabile sarà pari a 5 m (+3 ogni 3 Liv del pg a partire dal 1°).

Per esempio, al Liv 1, toccando il terreno di fronte a sé, potrà spostare una zolla di terra anche se questa si trova a 8 m di distanza.

Le dimensioni dell'oggetto da spostare potranno aumentare con il passare del Liv del pg.

L'abilità sarà sempre attiva una volta toccato l'oggetto, pertanto se anche il pg esce dal raggio di azione l'oggetto toccato rimarrà comunque immobile nel punto in cui il pg l'ha lasciato, che sia fluttuante o meno. L'abilità perderà il suo effetto solo quando il pg sviene o muore.

In quel caso l'oggetto/oggetti manipolati torneranno a subire normalmente gli effetti della gravità.

- ◊ Liv 1: potrà spostare oggetti di piccole dimensioni.
- ◊ Liv 3: potrà spostare oggetti di medie dimensioni.
- ◊ Liv 6: potrà spostare oggetti di medio/grandi dimensioni.
- ◊ Liv 9: potrà spostare oggetti di grandi dimensioni, o una nave di piccole dimensioni.
- ◊ Liv 12: potrà spostare una nave di medie dimensioni.
- ◊ Liv 15: potrà spostare una nave di medio/grandi dimensioni.
- ◊ Liv 18: potrà spostare una nave di grandi dimensioni

Costo: 0 ps

Abilità di mestiere

Liv 1

Se navigatore, grazie alla sua abilità di spostamento, ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di mestiere.

Abilità navali

Liv 1

Agevolare spostamento

Il pg potrà, una volta a round navale, spostare la nave su cui si trova di 1 quadretto oltre al movimento base della nave.

Costo: 0 ps

Liv 18

A partire da questo Liv, il pg sarà in grado di sollevare la propria nave. In questo modo potrà muoversi della stessa velocità però senza che questa tocchi l'acqua. Potrà ad esempio passare agilmente in zone in cui non tira vento o sorvolare zone popolate da mostri marini. A discrezione del master eventuali sviluppi di questa abilità.

Costo: 1 ps ogni 30 minuti.



Guru Guru no Mi

Il possessore di questo Frutto del Diavolo diviene un essere-elica. È in grado, grazie al potere del frutto, di far ruotare qualunque parte del proprio corpo a gran velocità.

La forma di questo Frutto del Diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecniche di combattimento

Liv 1

Spin projectile cannon

Il personaggio genera uno spostamento d'aria compressa che attraversa l'atmosfera a velocità incredibile colpendo un bersaglio singolo ad una distanza max. di 5 m +5 ogni 3 Liv del personaggio a partire dal Liv 1. Il danno inflitto è pari a 1D4 +2. Se il bersaglio viene colpito dovrà superare una Prova di POT con CD pari al TxC subito per non essere spostato indietro di 3 m. Al Liv 9: danno viene aumentato a 2D4 +4.

Dal Liv 12 può usare questa Tecnica per spingere persone o cose in Corpo a Corpo con lui anche con altri scopi. Nel dettaglio, ecco cosa potrà fare:

Danno standard come da specifiche già indicate
Potrà spostare un compagno conferendogli un bonus di +9 m al Movimento base nel suo turno. Questa situazione è permessa solo se il compagno aiutato agisce dopo il personaggio in base all'ordine di Iniziativa
Potrà spostare un avversario in Corpo a Corpo con lui in una direzione a sua scelta entro un raggio di 180° di fronte a sé. Per fare questo il personaggio e il bersaglio devono eseguire una prova di POT contrapposta, per la quale il personaggio avrà un bonus di +4 (al Liv 15 il bonus sale a +6, al Liv 18 il bonus aumenta a +8). Se il personaggio in difesa vince la prova l'avversario che lo ha attaccato sarà sbalzato via di 1D6 +6 metri in una direzione casuale (definita tramite tiro di dado).

Costo: 1 ps (dal Liv 12, Costo aumentato a 2 ps)

Liv 6

Spinning Weapon

Il personaggio fa ruotare contemporaneamente il busto e una mano creando un effetto sega circolare, eseguendo un attacco circolare a 360° colpendo tutti gli avversari in Corpo a Corpo ed infliggendo a tutti un danno pari a 2D8 +4 e sbalzando indietro tutti di 2D6

metri.

Non richiede TxC.

Al Liv 15, il danno aumenta a 3D8 +4.

Costo: 2 ps

Liv 12

Toppu Matasaburo

Utilizzabile durante il Round "DIfensivo"

Fa ruotare il collo creando una ventola in grado di respingere un attacco avversario.

Previene in questo modo fino a 20 danni potenziali ricevuti durante un suo singolo Round "DIfensivo".

Al Liv 18, la capacità protettiva aumenta a 28 danni potenziali ricevuti e se l'attacco subito è stato portato in Corpo a Corpo il personaggio e il bersaglio dovranno eseguire una prova di POT contrapposta, per la quale il personaggio avrà un bonus di +4 (al Liv 15 il bonus sale a +6, al Liv 18 il bonus aumenta a +8). Se il personaggio in difesa vince la prova l'avversario che lo ha attaccato sarà sbalzato via di 1D6 +6 metri in una direzione casuale (definita tramite tiro di dado).

Costo: 3 ps

Abilità di combattimento

Liv 1

Rotating body

Il personaggio è in grado di emettere da qualunque parte del proprio corpo propellente per far girare le stesse parti del corpo a gran velocità.

Ottiene in questo modo un bonus di +1 in AGI.

Dal Liv 9 il bonus aumenta a +2 in AGI ed inoltre grazie a questo potere potrà muoversi attraverso aree minacciate senza subire Attacchi di Opportunità, sia in entrata che in uscita dal Combattimento o da aree in Corpo a Corpo con i propri avversari.

Dal Liv 15 il personaggio sarà in grado di Volare ad una velocità max pari a 2 volte il suo normale movimento consentito.

Costo: 1 ps

Abilità Sociale

Liv 1

Il personaggio sarà in grado di spostarsi più velocemente, come se avesse bonus di AGI potenziato di +1

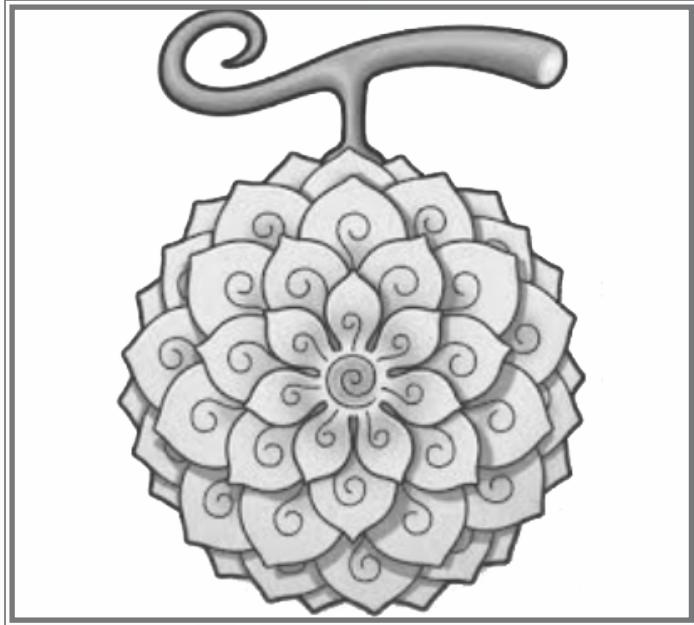
e poi di +2 al Liv 9 (per definire la velocità fuori dal Combattimento).

Dal Liv 15 il personaggio potrà volare con una velocità di movimento pari alla sua consentita come se avesse AGI aumentata di 6.



Hana Hana no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi far apparire ovunque le diverse parti del proprio corpo.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Seis Fleur Slap

Il pg fa apparire braccia sul corpo dell'avversario che lo colpiscono violentemente.

Il pg esegue tutti gli attacchi con un bonus di +1 al TxC.

Liv 9: ottiene inoltre anche un bonus di +1 ai danni.

Costo: 1 ps

Liv 3

Ochos Fleur

Il pg esegue questo attacco unico che ostruisce l'avversario, donandogli un malus di -1 in difesa nei 3 round successivi.

1D6 +2 danni.

Liv 12: danno aumentato a 1D10 +3

Costo: 1 ps

Liv 6

Doce Fleur

Il pg esegue questo attacco facendo comparire delle

proprie braccia che bloccano l'avversario, impedendogli di muoversi durante il round successivo.

Infligge inoltre un danno pari a 3D8 +2.

Spendendo 1 ps in più, per ogni 15 fleur in più infligge 1D8 danni in più.

Se si utilizzano 45 o più mani i round di immobilità diventano 2.

Costo: 2 ps

Liv 9

Veinte Fleur Calendula

Il pg crea uno scudo di fleur durante il proprio round di difesa. Previene 15 danni. Se si viene attaccati in corpo a corpo infligge 2D4 danni all'attaccante.

Costo: 2 ps

Liv 12

Treinta Fleur Hang

Permette di lanciare un avversario fino ad una distanza di 10 +potenza +1D8 m. Infligge inoltre un danno di 2D10 +1D8 +1D6.

Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Ochenta Fleur Cuatro Manos Shock

Il pg esegue un colpo con un bonus di +2 al TxC che infligge un danno pari a 1D12 +1D8 +1D4 +10. Nel round successivo l'avversario avrà un malus di -2 al TxC.

Costo: 4 ps

Liv 18

Grand Fleur

I fleur si concentrano a formare un'enorme mano che schiaccia gli avversari in un raggio di 10 m dal punto colpito infliggendo 6D10+20 danni.

Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Fleur

Il pg è il grado di far comparire parti del proprio corpo ovunque desideri nel suo campo visivo. Il numero di parti (fleur) e la distanza max. a cui li può far comparire aumentano con l'aumentare del Liv del pg.

Numero massimo di Fleur per livello:

- ◊ Liv 1: 5
- ◊ Liv 3: 10
- ◊ Liv 6: 15
- ◊ Liv 9: 30
- ◊ Liv 12: 50
- ◊ Liv 15: 80
- ◊ Liv 18: 100

Raggio d'azione dei Fleur per livello:

- ◊ Liv 1: 10 m
- ◊ Liv 3: 15 m
- ◊ Liv 6: 20 m
- ◊ Liv 9: 30 m
- ◊ Liv 12: 40 m
- ◊ Liv 15: 60 m
- ◊ Liv 18: 80 m

Liv 1

Fleur Rope

Il pg può creare una fune di fleur che gli permette di aggrapparsi, dondolarsi o anche issarsi.

Ogni fleur è lungo ca 50 cm.
Costo: 0

Liv 6

Fleur Spider Net

Consente di creare una rete di 5m di diametro ogni 15 fleur utilizzati.

Utilizzabile per salvataggi o altre situazioni ma non per bloccare gli avversari in

combattimento.

Costo: 0

Liv 9

Il pg potrà effettuare, grazie ai fleur, i propri attacchi suddivisi tra un qualsiasi numero di nemici a sua discrezione. Il raggio di azione dei fleur viene dimezzato, ma il pg potrà colpire, entro il raggio di azione, un certo numero di avversari impiegando un minimo di 10 fleur per ciascuno. Ad esempio, al Liv 18, il pg potrà colpire, entro 40 m, fino a 10 avversari.

Il danno inflitto a ciascun pg colpito, è pari a 1D4 + potenza +1. Il pg dovrà eseguire un numero di TxC in relazione a quanti avversari vuole attaccare entro il raggio di azione.

Costo: 0 ps

Liv 12

Fleur Wing

Cadendo da qualsiasi altezza il pg crea delle ali che gli permettono di planare senza subire alcun danno e



muovendosi del doppio della velocità.

Costo: 0

Liv 12

Fleur Delphinium

Può far compiere ad un avversario un movimento forzato di 40 m a round in una direzione a scelta.

Non necessita di TxC.

Nel primo round (o eventualmente nel secondo) l'avversario effettua una prova di agilità con CD pari a 6 +agilità del pg per evitare il movimento forzato.

Costo: 2

Abilità sociali

Liv 1

Fleur

Il pg è il grado di far comparire parti (fleur) del proprio corpo ovunque desideri nel suo campo visivo. Il numero di fleur e la distanza max. a cui li può far comparire aumentano con l'aumentare del Liv del pg.

Numero massimo di Fleur per livello:

- ◊ Liv 1: 5
- ◊ Liv 3: 10
- ◊ Liv 6: 15
- ◊ Liv 9: 30
- ◊ Liv 12: 50
- ◊ Liv 15: 80
- ◊ Liv 18: 100

Raggio d'azione dei Fleur per livello:

- ◊ Liv 1: 10 m
- ◊ Liv 3: 15 m
- ◊ Liv 6: 20 m
- ◊ Liv 9: 30 m
- ◊ Liv 12: 40 m
- ◊ Liv 15: 60 m
- ◊ Liv 18: 80 m

È possibile utilizzare tutte le abilità di combattimento anche al di fuori del combattimento. pagando i costi relativi.

Abilità di mestiere

Grazie alla sua capacità, in tutte le prove percentuali di qualsiasi mestiere riceve un bonus di:

- ◊ Liv 1: +3%
- ◊ Liv 6: +4%
- ◊ Liv 12: +5%
- ◊ Liv 18: +6%

Abilità navali

Utilizzando l'abilità di Liv 6, il pg potrà evitare fino a 1D4 -1 palle di cannone per singolo round di fuoco.

Hobi Hobi no Mi

Tramite il potere di questo Frutto del Diavolo, il personaggio diviene in grado, al tocco di trasformare un bersaglio in giocattolo. Oltre a questo, stabilendo un “contratto” con il nuovo giocattolo creato, sarà in grado di fargli fare quello che vorrà per il tempo definito.



Tecniche di Combattimento

Liv 1

Gioca con me

Utilizzare questa Tecnica non implica “attivare” anche l’Abilità di Combattimento Liv 1 ai fini del conteggio del numero di Abilità utilizzabili in un Round “Offensivo” di Combattimento.

Descrizione: Grazie a questa Tecnica il personaggio sarà in grado di attivare il suo potere di trasformazione su un bersaglio a sua scelta in corpo a corpo.

Tipologia: Offensiva

Tipologia di bersaglio: effetto a bersaglio singolo

Effetto: Il personaggio dovrà effettuare un TxC per colpire un bersaglio singolo in corpo a corpo con lui. Se il colpo va a segno applicherà sul bersaglio il potere dell’Abilità di Combattimento “Giocattolo Vivente”.

Durata: vedi Abilità di Combattimento “Giocattolo Vivente”

Costo: 2 PS a bersaglio se questo è dotato di Stile di Combattimento, 1 PS a bersaglio se questo non è dotato di Stile di Combattimento

Liv 6: Due bambole bevono il the

Al Liv 6 il personaggio è in grado di utilizzare la Tecnica di Liv 1 colpendo però fino a due bersagli in Corpo a Corpo con lui. Per ciascun bersaglio sarà necessario eseguire un normale TxC. La Tecnica avrà effetto solo se il colpo sul singolo bersaglio andrà a segno. Più colpi andranno a segno più bersagli verranno trasformati in Giocattoli.

Liv 9: Soldatino

Al Liv 9: Il personaggio dovrà effettuare un TxC per colpire un bersaglio singolo in corpo a corpo con lui. Se il colpo va a segno applicherà sul bersaglio il potere dell’Abilità di Combattimento “Giocattolo Vivente”. Il giocattolo così creato verrà dotato di arma con bonus di +1 al danno. Tramite questa Tecnica il giocattolo così creato potrà eseguire 4 attacchi in corpo a corpo o 2 a distanza e utilizzando il suo TxC e le sue caratteristiche.

Liv 12: Quattro orsi nel letto

Al Liv 12 il personaggio è in grado di utilizzare la Tecnica di Liv 1 colpendo però tutti i bersagli in Corpo a Corpo con lui. Per ciascun bersaglio sarà necessario eseguire un normale TxC. La Tecnica avrà effetto solo se il colpo sul singolo bersaglio andrà a segno. Più colpi andranno a segno più bersagli verranno trasformati in Giocattoli.

Liv 18: Mecha Soldatino

Al Liv 18: Il personaggio dovrà effettuare un TxC per colpire un bersaglio singolo in corpo a corpo con lui. Se il colpo va a segno applicherà sul bersaglio il potere dell’Abilità di Combattimento “Giocattolo Vivente”. Il giocattolo così creato potrà essere ingrandito di 1 taglia (ma non potrà comunque superare la Taglia enorme) e verrà dotato di un bazooka. Tramite questa Tecnica il giocattolo così creato potrà eseguire fino a 2 attacchi a distanza (con bersaglio singolo) utilizzando il suo TxC e le sue caratteristiche. Il danno del Bazooka è pari a 2D8 +6 danni a colpo andato a segno.

Abilità di Combattimento

Liv 1

Giocattolo vivente

Fin dal Liv 1 grazie al suo potere derivato dal possesso del Frutto del Diavolo è in grado di tramutare chiun-



que tocchi in Giocattoli viventi.

Per farlo sarà necessario semplicemente toccare il bersaglio utilizzando la Tecnica di Combattimento Liv 1, in una delle sue varianti.

Una volta colpito, il bersaglio si tramerà quasi istantaneamente in un giocattolo, nello stile scelto dal personaggio, in materiale “plastico”.

Indipendentemente dalla taglia originale del personaggio trasformato, il personaggio che attiva questa Abilità sarà in grado di diminuire la Taglia del bersaglio nel range di taglie consentito dal regolamento. Non sarà però in grado di aumentarla, ma solo di ridurla.

Il bersaglio trasformato in giocattolo conserverà tutte le sue statistiche, i dati di caratteristica e di combattimento (Difesa, PF, PS, etc), le abilità Sociali, etc, ma, se ne possiede uno, per la durata dell'effetto non sarà in grado di usare il suo Stile di Combattimento.

IMPORTANTE: durante la trasformazione il personaggio rimarrà in “possesso” dei propri Pregi e Difetti e la propria indole. Il personaggio dovrà quindi interpretare correttamente e di conseguenza il proprio personaggio.

Durante i Round in cui è trasformato in giocattolo, il personaggio sarà libero di agire come meglio crede, indipendentemente

Trasformato in giocattolo, infine, perderà temporaneamente i propri ricordi pertanto tutti i legami, i valori di appartenenza ad una ciurma, i valori di Amicizia e Inimicizia, tutto sarà azzerato. Ogni Round, potrà eseguire una Prova di VOL con CD Difficile per ottenere in-

dietro un singolo ricordo casuale (lo decide il Master).

Se il giocattolo volesse o si trovasse in Combattimento, potrà eseguire un singolo attacco a Round impugnando una versione giocattolo delle armi precedentemente impugnate prima della trasformazione. Nel caso il danno sarà pari al danno dell'arma, nella taglia adeguata post-trasformazione (vedi sezione oggettistica) e sarà considerata una normale arma indipendentemente dalla qualità pre trasformazione (es.: una wazamono trasformata diventerà un'arma giocattolo normale).

Se non ne impugnava attaccherà tramite un normale attacco in corpo a corpo (utilizzando le sue normali caratteristiche).

Una volta terminato l'effetto il personaggio recupera tutte le sue memorie e torna al suo stato originale. Se durante il suo nuovo “stato” di Giocattolo subisce danni, una volta recuperata la sua forma originale avrà i PF “modificati” in base a quello che è successo e agli attacchi subiti nel mentre.

Durata: 1 round ogni 3 Liv del personaggio a partire dal Liv 1 (al Liv 18, durata di 6 round)

Liv 9

Contratto

Una volta utilizzata l'Abilità di Combattimento di Liv 1, il personaggio sarà in grado di “soggiicare” anche la volontà del suo nuovo giocattolo e vincolandolo ad agire come lui desidera.

Per farlo dovrà attivare questa specifica Abilità e dovrà farlo immediatamente dopo aver utilizzato la Tecnica di Liv 1 “Gioca con Me”.

Effetto: utilizzando questa Abilità, per la Durata dell’Abilità “Giocattolo Vivente”, il Giocattolo creato eseguirà i comandi definiti dal possessore del Frutto Hobi Hobi no Mi.

IMPORTANTE: i comandi impartiti non esulano dalle capacità del personaggio trasformato, ossia ad esempio non potrà correre più veloce, o volare se prima non era in grado di farlo.

Inoltre, il giocattolo non potrà essere spinto ad una azione che direttamente ne implica un pericolo mortale. Ossia, non gli potrà essere comandato di gettarsi nel fuoco, o giù da un dirupo. D’altra parte, gli potrà essere impartito di Combattere contro un avversario in quanto il Combattimento, seppur pericoloso, ha sempre esito “incerto”.

Durata: pari alla durata dell’Abilità “Giocattolo vivente”

Abilità Sociali

Le Abilità di combattimento a disposizione del personaggio potranno essere usate in ambito Sociale senza spesa di PS. Naturalmente il comportamento del personaggio sarà soggetto alle reazioni delle persone attorno a lui oppure banalmente alle “leggi” locali.

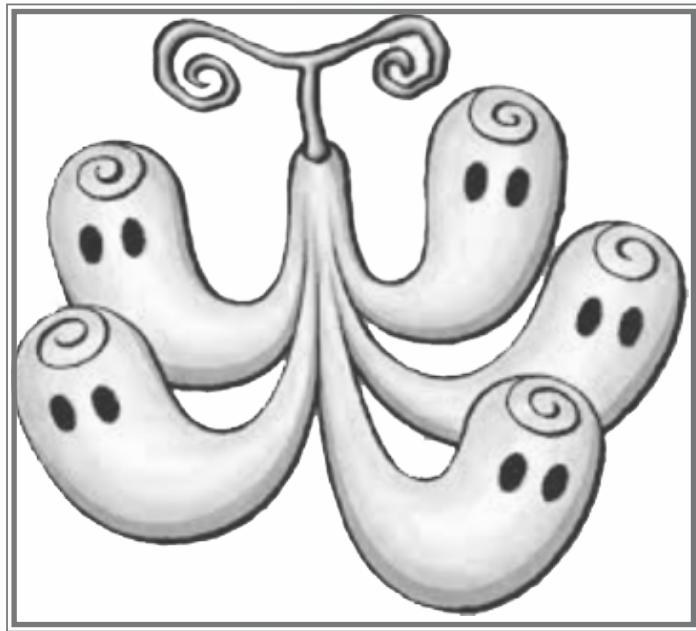
Abilità di Mestiere/ Navigazione

I “Giocattoli” creati con un Contratto che gli ordini di lavorare sodo permetteranno al giocattolo di aiutare i membri della nave in qualunque prova offrendo un bonus di +10% alle Prove.



Horo Horo no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi far uscire fantasmi da ogni parte del proprio corpo, controllando l'umore della gente.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Negative Hollow (intangibili)

Il pg può attaccare con dei fantasmi (tanti quanti i suoi attacchi) che escono dalle sue mani. Questi hanno un raggio di azione di: al Liv 3 di 10 m; al Liv 6 di 15 m; al Liv 9 di 20 m; al Liv 12 di 30 m; al Liv 15 di 40 m; al Liv 18 di 50 me.

Se un avversario viene colpito da uno di questi hollow, subirà fino al suo prossimo round (compreso) un malus di -1 in difesa e inoltre non potrà effettuare alcun movimento. I fantasmi posseggono una propria identità e pertanto il pg potrà attaccare differenti avversari nello stesso round senza subire alcun malus, purchè questi si trovino nel suo raggio di azione.

Infine gli effetti di questo attacco su un singolo avversario non sono cumulativi ed inoltre, se anche un personaggio fosse colpito dai Negative Hollow per due round successivi subirebbe solo il malus di -1 in difesa. Infatti il movimento di un avversario può essere annullato solo una volta ogni 6 round.

Costo: 1 ps

Liv 3

Mini Hollow (tangibili)

Il pg crea dalle mani dei mini fantasmi esplosivi (tanti quanti i suoi attacchi). Così facendo otterrà un bonus di +1 al TxC e potrà colpire in un raggio pari a quello dei Negative Hollow. Ogni mini fantasma provocherà un danno di 1D4 +2 da esplosione.

Inoltre l'utilizzo di questa tecnica consente comunque la metà del movimento al pg, poiché i fantasmi una volta creati, agiscono autonomamente.

Se si fallisce il TxC, i Mini Hollow scompariranno comunque.

Liv 9: il danno dei mini hollow sarà aumentato a 1D4+3.

Costo: 1 ps

Liv 6

Four Negative Hollow (intangibili)

Il pg potrà lanciare 4 Negative Hollow insieme, su di un unico avversario, ottenendo effetti molto maggiori. Se questo unico attacco va a segno, l'avversario subirà per i due round successivi un malus di -2 in difesa e non potrà muoversi per entrambi questi round. Gli effetti di questa tecnica non sono cumulabili su di un unico avversario ed inoltre, per poter impedire nuovamente il movimento a questo dovranno essere trascorsi almeno 4 round.

Costo: 2 ps

Liv 9

Negative and Mini storm (tangibili)

Generando una nube di hollow tutto attorno a sé (durante il turno di difesa), il pg potrà prevenire parte dei danni che gli verrebbero inflitti. Potrà così prevenire fino a 15 danni. Inoltre tutti gli avversari in corpo a corpo subiranno 1D4+2 danni.

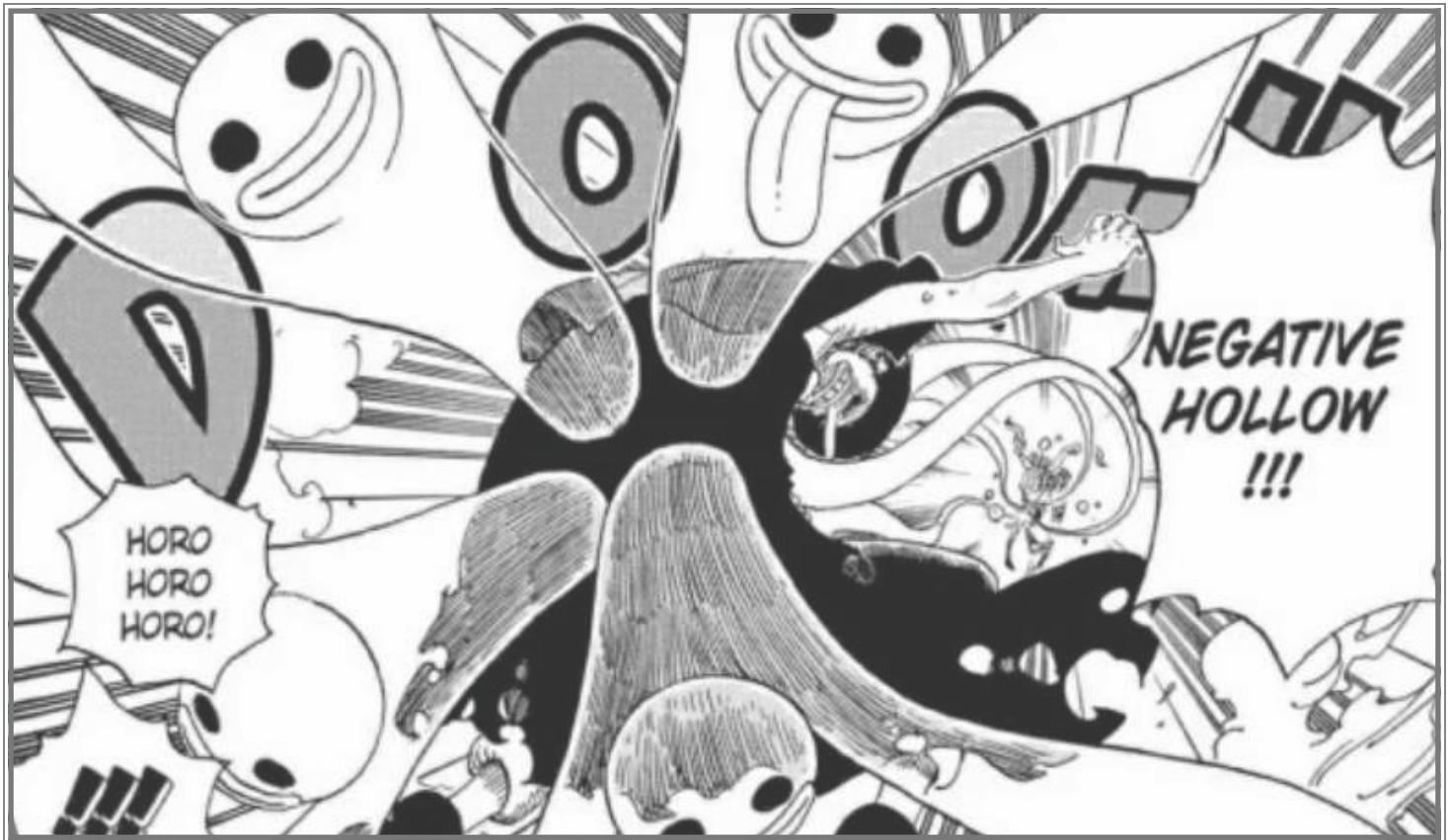
Costo: 2 ps

Liv 12

Mini Hollow Army (tangibili)

Il pg può rilasciare una grande quantità di mini fantasmi. Questi potranno colpire automaticamente un qualsiasi avversario nel raggio di 40 metri dal pg. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.



Danno: 3D10 +5.

Costo: 3 ps

Liv 15

Special Hollow Kamikaze Wrap (tangibile)

il pg crea un unico grande hollow esplosivo. Il fantasma colpirà un area di 5 metri di raggio attorno al punto di esplosione. Il danno è di 2D12+20 ed inoltre gli avversari colpiti saranno sbalzati indietro di 3D6 metri. Se si fallisce il TxC, lo Special Hollow scomparirà comunque.

Colpirà un bersaglio singolo ad una distanza max. di 30 m dal pg.

Costo: 4 ps

Liv 18

Special and Negative Hollow Combo

Il pg crea contemporaneamente dei Negative e degli Special Hollow. Questi colpiranno chiunque si trovi in un raggio di 15 m attorno al bersaglio.

Potrà colpire un bersaglio singolo ad una distanza max. di 20 m dal pg.

Danno: 32 +2D12 e, nei 2 round successivi, tutti gli avversari coinvolti subiranno un malus di -2 in difesa.

Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 3

Personal Hollow

il pg è in grado di uscire dal proprio corpo sotto forma di fantasma. Così facendo il corpo del pg entrerà in una sorta di coma mentre lo spirito potrà vagare liberamente fino a 10 m al Liv 3, 20 m al Liv 6, 30 m al Liv 9, 40 m al Liv 12, 60 m al Liv 15, 80 m al Liv 18. Una volta diventato spirito, il pg-fantasma risulterà effettivamente intangibile, non potendo subire danni, riuscendo a passare attraverso la materia, potendo volare (velocità triplicata rispetto al normale movimento) e potendo infine cambiare le proprie dimensioni a piacimento (fino a due taglie in più).

Allo stesso tempo però il vero corpo rimarrà estremamente vulnerabile e potrà subire danni normalmente senza usufruire di alcuna classe armatura.

Mentre il pg-fantasma è al di fuori del proprio corpo, potrà utilizzare normalmente tutte le proprie tecniche. Tuttavia l'utilizzo di una tecnica differente da quella di Liv 1 o Liv 6 durante questa fase (tutte quelle che possono fare danni effettivi), comporterà un rientro immediato nel corpo nel round successivo all'utilizzo della tecnica, ovunque si trovi il pg-fantasma rispetto al proprio corpo.

Per le persone che non hanno mai visto prima il pg,

sarà difficile comprendere questo potere (a meno che il corpo del pg non sia in bella vista) poiché il pg-fantasma è del tutto identico alla propria controparte reale. Al contrario, i personaggi che hanno visto il pg nel proprio corpo potranno con una prova di volontà (con CD determinata dal master a seconda delle effettive situazioni) comprendere il potere del pg iniziando quindi a cercare il corpo se questo non fosse in vista.

Durata: a scelta del pg, obbligata in 2 round dopo l'utilizzo di una tecnica da danno.

Costo: 0

Liv 3

Negative Hollow defense

il pg viene avvolto da un turbinio di fantasmi, guadagnando +1 in difesa. Attivazione gratuita, anche durante il round di difesa.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 12

Negative Hollow defense plus

il pg viene avvolto da un turbinio di fantasmi, guadagnando +2 in difesa. Attivazione gratuita, anche durante il round di difesa.

Durata: 3 round

Costo: 2 ps

Abilità sociali

Liv 1

Negative Hollow

il pg può utilizzare i Negative Hollow per deprimere le persone. Una volta che la persona desiderata è stata colpita questa si deprimerà profondamente, crollando a terra, tanto da scusarsi di essere nata. Non sentirà ragioni per circa 2 minuti e si riprenderà del tutto solo dopo 4 minuti.

Liv 3

Personal Hollow

il pg può utilizzare il Personal Hollow come descritto nelle Abilità Combattimento.

Liv 3

Mini Hollow

il pg può utilizzare i Mini Hollow per sfruttarne le esplosioni. Infatti 2 mini fantasmi sono sufficienti per far saltare una porta di normali dimensioni, 4 di questi per creare una breccia in una parete normale, ecc...

Una volta creati il pg potrà posizionarli e poi farli esplodere ad un proprio comando tutti contemporaneamente.

Non potrà mai comunque crearne più di 8 contemporaneamente e potrà farli esplodere da una massima distanza di 40 metri. Un Mini Hollow creato potrà rimanere attivo per circa mezz'ora per poi scomparire. Questi fantasmi sono tangibili, e pertanto non possono passare attraverso la materia.

Abilità di mestiere

Liv 3

Tante piccole braccia

grazie ai propri Mini Hollow, il pg potrà avere a disposizione attorno a sé tanti piccoli aiutanti, che non saranno dotati di una grande potenza ma potranno sempre dare una mano. In questo modo il pg ottiene un bonus al mestiere di cuoco, del +2% alle prove di cucina e al mestiere di medico del +2% in tutte le prove di cura.

Abilità navali

Liv 1

Deprimere i comandanti

quando le navi si trovano a 3 o meno quadretti di distanza, il pg potrà cercare di colpire o il navigatore o il cannoniere avversario, effettuando una prova su osservare con CD di $6+n^{\circ}$ di quadretti di distanza. Se riuscirà a colpire uno di questi, allora l'avversario toccato dai fantasmi subirà una penalità del 4% a tutte le prove effettuate nei prossimi 3 round.

Horu Horu no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare gli ormoni suoi o di chiunque entri in contatto con lui.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità unica (utilizzabile a piacimento in qualsiasi circostanza)

Il pg che ha ingerito il frutto horu-horu diviene un uomo controllo - ormoni. Potrà in questo modo controllare gli ormoni del proprio corpo come di una qualunque persona che entri in diretto contatto con lui. Per utilizzare il proprio potere su qualcun altro dovrà entrare in diretto contatto con esso. Il pg non potrà modificare più di 1 ormone a round nello stesso pg (l'attivazione del proprio potere è considerata azione gratuita). Alcune modifiche sono permanenti (fino a quando il pg non deciderà di tornare indietro), mentre altre provocano solo effetti collaterali.

Liv 1

Potrà produrre diversi tipi di ormoni:

◊ Temperatura corporea

- Effetto: il pg può modificare la temperatura di un qualsiasi personaggio. Se il pg è un medico otterrà un bonus di +4% alle prove di curare malattie.

- Durata: 2 ore.

◊ Colore della pelle

- Effetto: il pg o chiunque venga colpito cambia semplicemente il colore della pelle.

- Durata: a piacimento

◊ Agitazione

- Effetto: Se il pg (o qualcun altro) si trova in uno stato di agitazione (a discrezione del master) potrà tranquillizzarsi evitando magari di compiere azioni troppo avventate.

- Durata: temporanea. Il pg potrà tornare in uno stato di agitazione se continua ad essere sottoposto ad un forte stress o ad una situazione pericolosa, ecc...

◊ Crescita: il pg potrà aumentare la taglia del proprio corpo o di quello di qualcun altro.

- Durata: a piacimento.

- Effetti particolari: ottiene tutti i vantaggi e tutti gli svantaggi della taglia raggiunta.

- Taglia max./min. raggiungibile: gigante, piccola

◊ Sesso: il pg o chiunque venga colpito cambia semplicemente sesso e dovrà adeguarsi.

- Durata: a piacimento

Costo: 1 ps



Liv 3

Potrà produrre alcuni ormoni speciali:

◊ Cura

- Effetto: Il pg è in grado di curare o curarsi di 1 pf per livello. Il soggetto della cura dovrà attendere 1 round prima di sentire gli effetti della cura.
- Attivazione istantanea.
- Utilizzabile massimo 2 volte al giorno su di una stessa persona.

◊ Adrenalina

- Effetto: Il pg sottoposto a questi ormoni potrà combattere senza utilizzare ps per un max. di 24 ore. Per ogni psh guadagnato ne guadagnerà invece 3. Al termine dell'effetto il pg avrà il 50% di probabilità di morte. Se sopravvive dovrà comunque riposare per 12 gg -1 gg ogni punto in potenza del pg.
- Durata: max. 24 ore.
- Attivazione istantanea.
- Costo: 2 ps

Liv 18

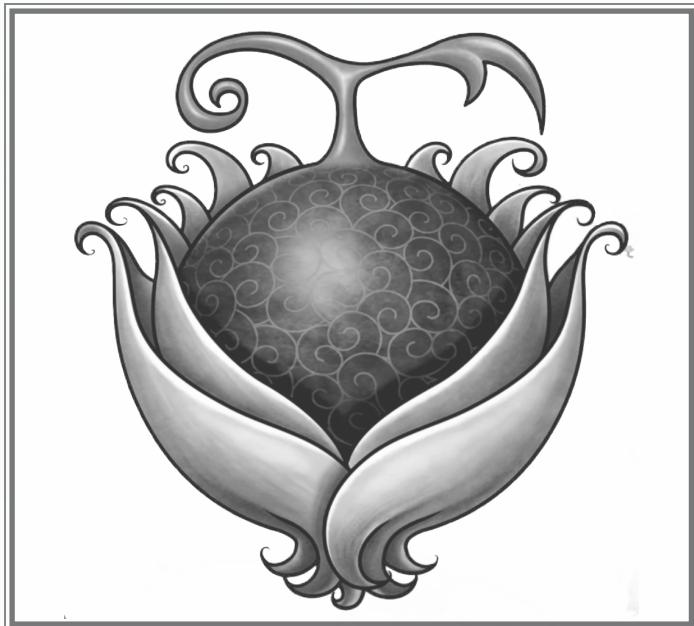
Ormone di rigenerazione

Effetto: se il pg entra in contatto entro un ora dalla morte di un personaggio, con una percentuale del 50% potrà portare a 0 pf il deceduto. Il personaggio così resuscitato avrà -1 ps permanente.

Costo: 4 ps

Kage Kage no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare le ombre a piacimento.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Doppelman

Il pg anima la propria ombra. L'ombra non può essere distrutta in alcun modo. Avrà difesa pari a 6, stessa taglia del possessore e potrà effettuare attacchi di opportunità.

Potrà muoversi in un raggio di 10 m attorno al pg. Il raggio aumenta a 15 m al Liv 3, 20 al Liv 6, 25 al Liv 9, 30 al Liv 12, 40 al Liv 15 e 50 al Liv 18. L'ombra ha sempre le stesse caratteristiche fisiche del pg con un bonus di +2 in potenza (+4 totale dal Liv 9). Fino a quando l'ombra rimane attiva nello stesso round potranno attaccare o il pg o la propria ombra ma mai entrambi contemporaneamente. L'ombra potrà attaccare nel turno stesso in cui è stata animata e i suoi movimenti sono istantanei (all'interno del raggio di azione consentito).

L'utilizzo di questa tecnica consente comunque il massimo movimento al pg, poiché è l'ombra ad agire.

Liv 3: l'ombra è sempre attiva, rimanendo costantemente in campo (non scompare alla fine del turno del pg) anche se solitamente rimane celata come una comune ombra.

Costo: 1 ps a round

Liv 3

Shadow switch

Il pg si sostituisce alla propria ombra. Con questa azione si troverà istantaneamente nella posizione in cui si trova la propria ombra (e viceversa). Potrà annullare con questa azione impedimenti vari ed effetti superficiali che lo danneggiano. Potrà evitare ad esempio bruciature, ma non impedimenti legati alla condizione fisica (veleno, disidratazione, emorragie, ecc.). Mentre utilizza questa tecnica non potrà portare altre pn/png con sé.

Utilizzabile solo nel proprio round.

Costo: 1 ps

Liv 6

Onda nera

L'ombra si espande come un'onda partendo dal pg e tentando di colpire tutti gli avversari che si trovano in un raggio di 25 metri. Chiunque venga colpito subirà un danno pari a $2D10 + 3$.

Costo: 2 ps

Liv 9

Saguma Scura (utilizzabile in Difesa)

L'ombra del pg si scomponte parando 18 danni che verrebbero inflitti al pg. La libertà di movimento della sagoma scura è totale, riuscendo a proteggere il pg in tutte le direzioni contemporaneamente.

L'utilizzo di questa tecnica consente comunque il massimo movimento al pg, poiché è l'ombra ad agire.

Costo: 2 ps

Liv 12

Brick bat

L'ombra del pg si scomponte creando un nugolo di pipistrelli neri. Questi colpiscono un avversario che si trovi ad una distanza max. di 60 m dal pg, provocando $3D8 + 8$ danni. I pipistrelli rimarranno in campo anche nel turno dell'avversario e lo ostacoleranno donandogli un malus di -2 in agilità per tutto il round successivo. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Black box

L'ombra inscatola l'avversario in un cubo (tiro per colpire dell'ombra richiesto, che però non infliggerà danni). Il pg potrà colpire l'avversario in condizione di colto alla sprovvista nel round successivo, avendo in questo caso un bonus di +5 al danno totale inflitto. Tutti gli altri personaggi non potranno colpire la Black box in quanto non è possibile colpire attraverso l'ombra. Mentre l'avversario è intrappolato nella scatola non potrà fare alcuna azione né movimento.

Utilizzabile al massimo 2 volte contro lo stesso avversario.

Al termine del 2° round, durante il quale il pg intrappolato viene colpito, questi si potrà liberare ed effettuare la propria azione come se fosse ultimo in iniziativa tra tutti i pg/png coinvolti nel combattimento.

Costo: 4 ps

Liv 18

Shadow asghard

Il pg assorbe un numero incredibile di ombre nel raggio di 300 metri da sé. La taglia e la potenza del pg aumentano esponenzialmente e questo si getterà con

furore su un area di 10 m di raggio, ad una distanza di 20 m da sé. Chiunque si trovi in questa zona subirà 4D12 +25 danni. Finito l'attacco, il pg tornerà alle sue dimensioni normali e tutte le ombre torneranno nella loro posizione.

Costo: 3 ps + 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 3

Assorbire le ombre

Il pg è in grado di assorbire (o far assorbire) le ombre migliorando così le sua qualità. La potenza del pg aumenta così come la sua taglia proporzionalmente con il numero di ombre assorbite. Il numero massimo assorbibile aumenta con l'esperienza del pg. L'apice di questa abilità è rappresentata dalla tecnica Shadow asghard, dove il potere viene portato al limite.

Numero di ombre massimo utilizzabile per livello:

- ◆ Liv 3: 4 ombre;
 - ◆ Liv 6: 8 ombre;
 - ◆ Liv 9: 12 ombre;
 - ◆ Liv 12: 16 ombre;
 - ◆ Liv 15: 20 ombre;



◊ Liv 18: 24 ombre.

Per poter assorbire le ombre, il pg dovrà averne catturata la quantità desiderata e queste dovranno trovarsi alla massima distanza di 100 metri dal pg. Questo spenderà l'intero round assorbendo le ombre e potrà decidere a piacimento come sfruttare i bonus che ne derivano secondo le regole seguenti:

ogni 4 ombre utilizzate il pg ha diritto hai seguenti bouns utilizzabili a piacimento:

- ◊ +1 in agilità;
- ◊ +1 ai danni;
- ◊ +1/2 movimento;
- ◊ +1 carisma;

Ognuno dei bonus non può essere preso per più di 4 volte.

Ogni 12 ombre assorbite la taglia del pg aumenta.

Infine se tra le ombre assorbite è presente anche una di uno spadaccino o un cecchino o comunque un combattente che non utilizza frutti, allora il pg acquisisce la capacità di utilizzare la tecnica di livello 15 dell'ombra se questa era in grado di utilizzarla già, oltre a poter usare spade ed armi a distanza come se fosse uno spadaccino o un cecchino.

Anche Doppelman usufruisce degli stessi bonus del proprietario.

Durata: 4 round dopo l'assorbimento.

Non utilizzabile più di una volta per combattimento.

Costo: 1 ps ogni 4 ombre assorbite

Liv 6

Plasmare ombre

Una volta che l'ombra del pg entra in contatto con l'ombra di un'altra persona può modificarne la forma e conseguentemente il fisico del personaggio. Gli effetti sono differenti se fatti su alleati o nemici.

- ◊ Alleati: una volta che l'ombra del pg entra in quella dell'alleato il pg potrà:
 - aumentare il raggio di tutti gli attacchi di corpo a corpo fino a 10 metri (20 metri al liv 9, 25 metri al liv 12).
 - modificare la struttura fisica dell'alleato (altezza, larghezza..) dal doppio alla metà senza che questo subisca danni. Inoltre potrà fargli assumere posizioni solitamente impossibili.

- ◊ Nemici: l'ombra del pg può entrare in contatto con quella dell'avversario o con un TxC andato a segno (che non infliggerà però alcun danno) oppure, se l'ombra del pg non è stata vista e l'avversario fallisce un tiro di percezione contrapposto a uno di furtività/2 del pg, semplicemente potrà scivolargli alle spalle.

Gli effetti potranno essere i seguenti:

- ◊ muovendo in modo imprevedibile l'ombra, il pg darà un malus di -2 in difesa al nemico.
- ◊ il pg potrà modificare la struttura fisica dell'personaggio (altezza, larghezza, ecc...) dal doppio alla metà senza che questo subisca danni. Inoltre potrà fargli assumere posizioni solitamente impossibili oppure facendogli compiere azioni semplici, come lasciare un oggetto o compiere un passo.

Costo: 0 ps

OSS: Mentre il pg utilizza questa abilità non potrà fare alcuna azione perché dovrà rimanere concentrato sui movimenti della sua ombra.

Liv 6

Ombrascudo

L'ombra tenta di difendere il pg donandogli un bonus di +1 in difesa.

Durata: 3 round.

Costo: 1 ps

Liv 12

Ombrascudo

L'ombra tenta di difendere il pg donandogli un bonus di +2 in difesa.

Durata: 3 round.

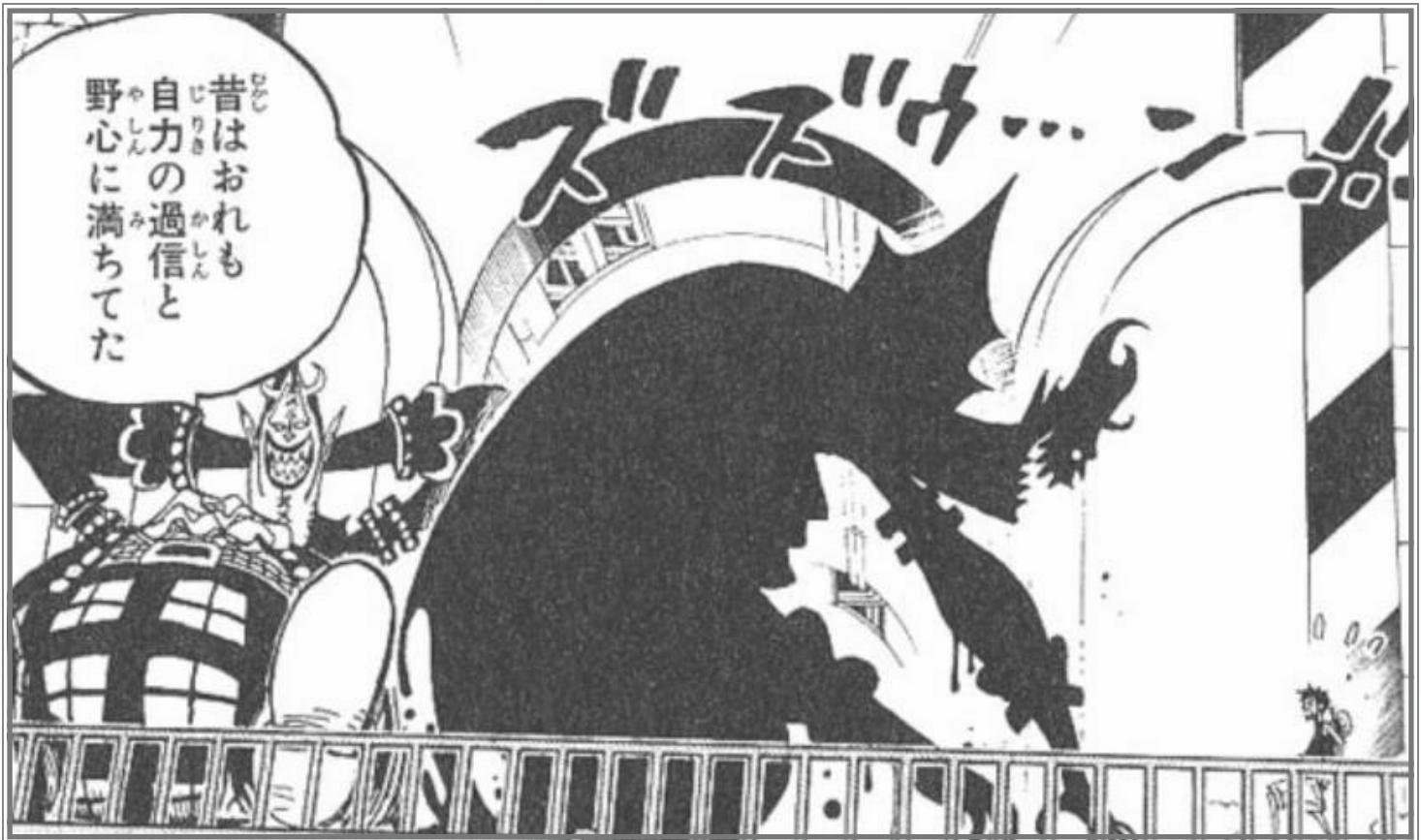
Costo: 2 ps

Abilità sociali

Liv 1

Manipolare le ombre

il pg è in grado di toccare le ombre degli avversari e tagliarle via dal corpo. Una volta staccata dal corpo, è



stipulato un patto con essa che fa diventare il pg, il suo padrone. Da quel momento in poi l'ombra eseguirà ogni suo ordine e solo lui potrà farle tornare dal proprio padrone.

Una persona cui è tolta l'ombra non avrà più alcun riflesso né proietterà alcuna zona di oscurità. Inoltre ogni volta che si trova sotto la luce del sole, subirà un malus di -1 in agilità e -1 ps, che sarà recuperato solo una volta lontani dalla luce solare.

Le ombre catturate, invece, devono essere custodite in un qualche contenitore (cofanetti, vasi, scatolette...) o in un corpo morto. Se sono liberate a una distanza maggiore di 60 metri dal pg, queste torneranno da sole al rispettivo proprietario, ovunque questo si trovi. Se invece fossero liberate in vicinanza del pg, la presenza di questo la renderà mansuete e quindi continueranno ad aleggiare vicino a lui. Se il proprietario dovesse morire, anche l'ombra svanirebbe immediatamente.

Il numero di ombre che il pg può possedere contemporaneamente è di:

- ◊ Liv 1: 5 ombre;
- ◊ Liv 3: 10 ombre;
- ◊ Liv 6: 15 ombre;
- ◊ Liv 9: 20 ombre;
- ◊ Liv 12: 25 ombre;
- ◊ Liv 15: 35 ombre;
- ◊ Liv 18: 50 ombre.

Liv 1

Zombie

Mettendo l'ombra dentro un corpo morto, il pg potrà generare degli zombi. Creando uno zombi il pg potrà attorniarsi di fidi servitori che faranno tutto ciò che viene loro comandato. Le ombre immesse negli zombi, in generale, dovranno provenire da personaggi di livello inferiore o uguale allo stesso pg. Si distinguono due gruppi di zombi: quelli combattenti (provenienti da personaggi che posseggono una classe) e quelli servili (provenienti da personaggi che non posseggono nessuna classe). Generalmente uno zombi combattente mantiene le caratteristiche dell'ombra di partenza con le seguenti modifiche: -1 in potenza, agilità e difesa, punteggio di 1 in percezione, carisma e volontà e 0 in mestiere. Uno zombi ha un totale di 5 ps, ma non è soggetto a stanchezza o particolari condizioni fisiche come emorragia o veleni. Possiede la metà dei punti ferita del possessore originale dell'ombra, oltre i quali non muore ma diventa incapace di muoversi. In particolare le ombre di spadaccini, cecchini, e combattenti che non utilizzano frutti, manterranno i loro poteri, potendo effettuare le tecniche fino al quelle di Liv 12. Gli zombi servili, invece, avranno tutte le caratteristiche a 1 (con mestiere a 0) e seguiranno le regole di un qualsiasi personaggio senza classe.

Liv 3

Presenza costante

Da questo livello l'ombra del pg potrà prendere forma fisica e muoversi autonomamente, allontanandosi dal pg fino alla massima distanza consentita dalla tecnica di liv 1. Potrà comunque celarsi, comportandosi come fosse l'ombra normale del pg, in modo che sia impossibile distinguere il pg da una comune persona seguita dalla propria ombra.

Liv 3

Presenza oscura

Utilizzando la sua ombra per creare strani giochi, il pg potrà ottenere un bonus di +5 in tutte le prove di intimidire.

Abilità di mestiere

Liv 3

Doppia persona

da quando Doppelman potrà rimanere sempre staccato dal corpo del pg, l'ombra potrà aiutare costantemente il padrone in moltissimi modi. Per questo motivo, in qualsiasi lavoro il pg si cimenti, riceverà un bonus di +3% ad ogni prova percentuale richiesta dal mestiere e aumenterà poi a +4% dal Liv 12.

Kira Kira no Mi

Il pg è in grado di rivestire il proprio corpo di uno strato diamantino incredibilmente resistente.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità di combattimento

Liv 1

Diamond body

Il pg riveste il proprio corpo di diamanti, rendendo la sua difesa impenetrabile.

Ottiene una RD di 10, +5 ogni 6 Liv a partire dal 3°.

Attivabile anche nel round di difesa.

Durata: 1 round

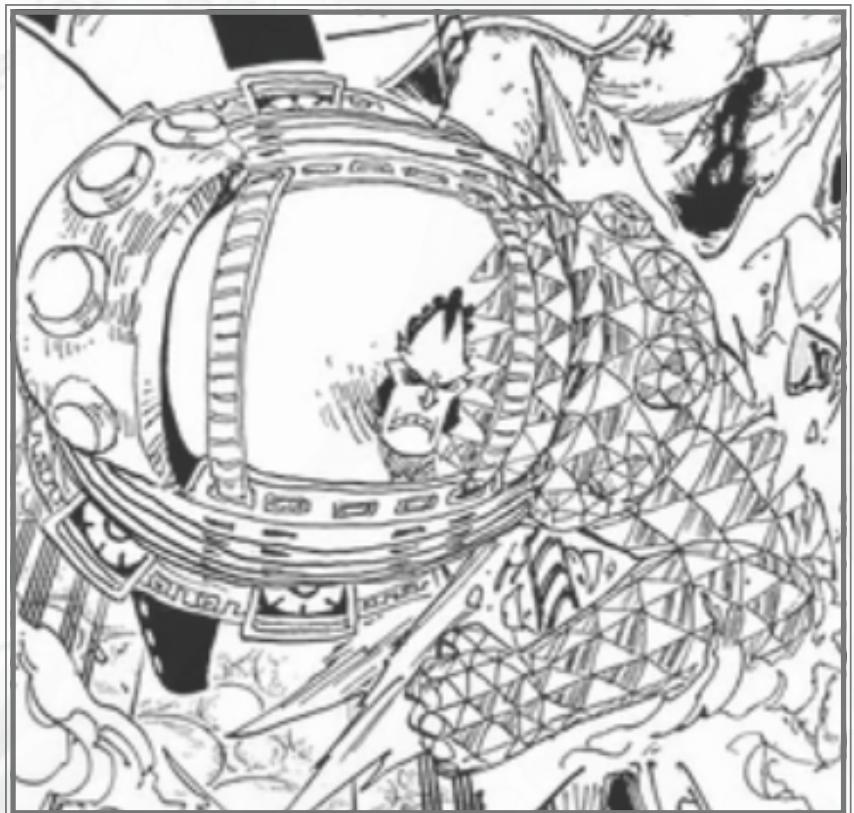
Costo: 3 ps

Abilità sociale

Liv 1

Il corpo diamantino gli conferisce un bonus di +3 a tutte le prove di carisma.

OSS: il pg non potrà staccare pezzi di diamante dal proprio corpo come gemme.



Kiro Kiro no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi controllare il proprio peso a piacimento.



Tecnica di combattimento

Liv 9

Ghigliottina

Il pg riduce il proprio peso saltando ad un'altezza elevata per poi aumentare il proprio peso vertiginosamente e piombare sull'avversario. Utilizzabile anche da una distanza max. di 15m dal pg.

Danno pari a 2D10 +7.

Costo: 2 ps

Abilità unica (utilizzabile a piacimento in qualsiasi circostanza)

Come azione gratuita potrà variare il proprio peso a piacimento. Riducendo il proprio peso al minimo (da 1 kg a max. 10 tonnellate) potrà effettuare salti anche a 100 m di altezza, ritornando poi leggiadro sul suolo.

In combattimento, grazie a questa abilità, potrà utilizzare una tecnica particolare.

Variando il suo peso potrà distruggere quello su cui ricade provocando ingenti danni (su una nave potrà distruggere anche un piano della nave).



Mane Mane no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi trasformarsi interamente in un'altra persona.
La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità unica (utilizzabile a piacimento in qualsiasi circostanza)

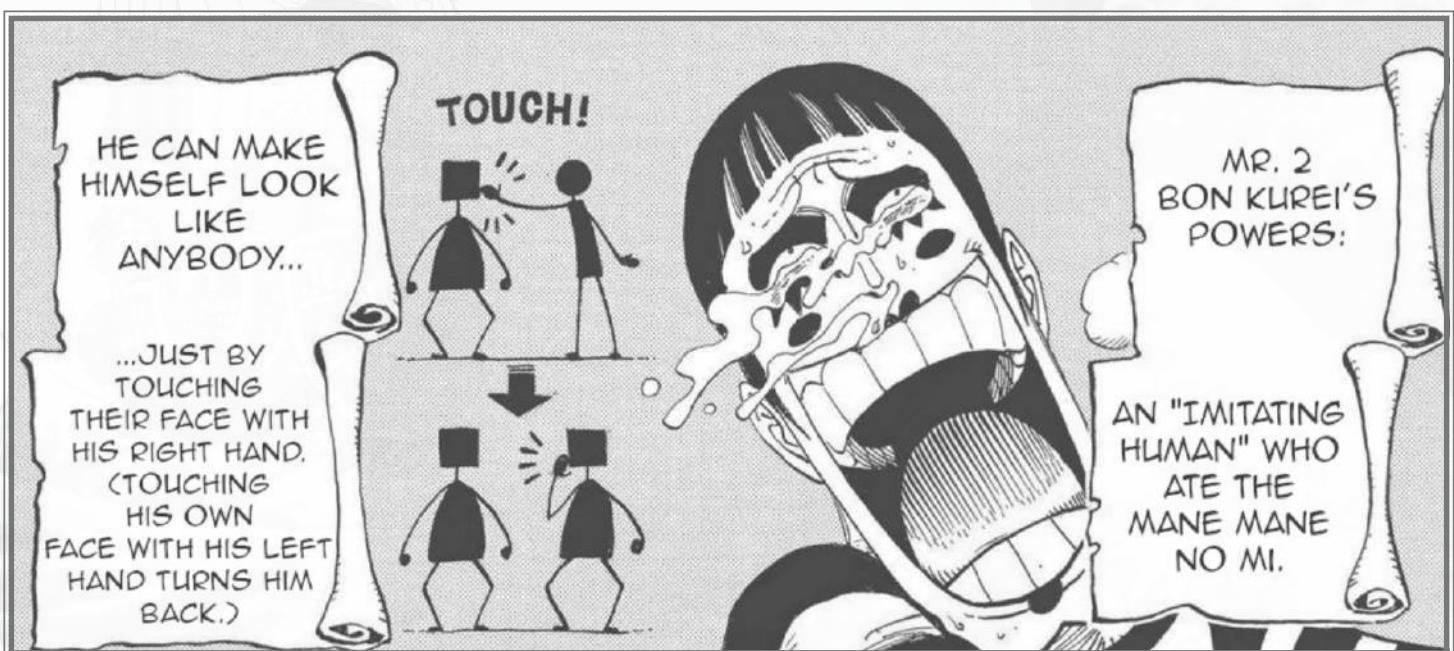
Liv 1

Il pg è in grado di trasformarsi interamente in un'altra persona (esteticamente, ma non nella voce). Per farlo deve aver toccato fisicamente almeno una volta la persona nella quale si vuole trasformare. Non apprenderà nella trasformazione le conoscenze della persona in cui si è trasformato né le sue abitudini. Per attivare deve necessariamente toccarsi la faccia sul lato sinistro con la propria mano. Per disattivare il potere dovrà toccarsi sul lato destro. Attivazione gratuita anche durante il combattimento.

OSS: potrà anche combinare i tratti dei volti delle persone che ha toccato, creandone di originali.

Durata: illimitata fino a quando non decide autonomamente di interrompere la trasformazione.

Costo: 0 ps



Mato Mato no Mi

Il possessore di questo Frutto del Diavolo diventa in grado di centrare qualsiasi bersaglio senza nessuna difficoltà, per quanto lontano esso si trovi.

La forma di questo Frutto del Diavolo è attualmente sconosciuto.

Tecnica di Combattimento

Liv 1

“Vai e colpisci”

Il personaggio esegue un “attacco” toccando ciò che vuole spedire con la stessa mano con la quale ha eseguito la relativa Memorizzazione.

Se il bersaglio è vivente e non ha precedentemente dato al personaggio il consenso di essere colpito, il personaggio dovrà eseguire un normale Attacco in Corpo a Corpo con relativo TxC.

Se invece il bersaglio è un semplice oggetto non sarà necessario eseguire un TxC.

Una volta preso o toccato l'oggetto, se l'abilità di memorizzazione è attiva, questo verrà spedito immediatamente contro il bersaglio, viaggiando a mezz'aria.

IMPORTANTE: l'oggetto viaggerà seguendo una traiettoria decisa dal personaggio (la traiettoria non potrà essere troppo articolata, ad esempio a zig zag) altrimenti il Narratore potrebbe decidere di interromperne la corsa nel caso in cui ad esempio colpisca troppi bersagli intermedi non previsti prima di quello originario.

Chiunque si trovi sulla traiettoria di spostamento dell'oggetto dovrà superare una prova di AGI con CD pari al TxC del personaggio per non subire anch'esso il danno dell'oggetto.

Inoltre, per chiunque si trovi sulla traiettoria, se la Taglia dell'oggetto spedito è superiore alla propria e se fallisce la Prova di AGI, dovrà superare una ulteriore prova di POT con CD pari al TxC del personaggio per non essere sbalzato indietro di 1D6 metri.

Il personaggio sarà in grado di spedire oggetti di Taglia diversa a seconda del suo Liv di crescita. Nello specifico:

- ◊ Oggetti di Taglia Piccola: a partire dal Liv 1
- ◊ Oggetti di Taglia Media: a partire dal Liv 3
- ◊ Oggetti di Taglia Grande: a partire dal Liv 9

- ◊ Oggetti di Taglia Enorme: a partire dal Liv 12
- ◊ Oggetti di Taglia Gigante: a partire dal Liv 18

A questo punto, per ciascun oggetto spedito, il personaggio ottiene un bonus al TxC pari alla Taglia dell'oggetto e variabile in base al Liv del possessore del Frutto. Vediamo il bonus al TxC:

- ◊ Taglia Piccola:

- Liv 1: +1 al TxC
- Liv 3: +1 al TxC
- Liv 6: +2 al TxC
- Liv 9: +2 al TxC
- Liv 12: +3 al TxC
- Liv 15: +3 al TxC
- Liv 18: +4 al TxC

- ◊ Taglia Media:

- Liv 3: +1 al TxC
- Liv 6: +1 al TxC
- Liv 9: +2 al TxC
- Liv 12: +2 al TxC
- Liv 15: +2 al TxC
- Liv 18: +3 al TxC

- ◊ Taglia Grande:

- Liv 9: +1 al TxC
- Liv 12: +1 al TxC
- Liv 15: +1 al TxC
- Liv 18: +2 al TxC

- ◊ Taglia Enorme:

- Liv 12: +1 al TxC
- Liv 15: +1 al TxC
- Liv 18: +2 al TxC

- ◊ Taglia Gigante:

- Liv 18: +0 al TxC

Vediamo ora invece il danno degli oggetti “viventi” (o oggetti che non siano Armi) in base alla loro Taglia:

- ◊ Taglia Piccola: 2D4 +1
- ◊ Media: 2D4 +3
- ◊ Taglia Grande: 2D6 +3
- ◊ Taglia Enorme: 2D6 +5
- ◊ Taglia Gigante: 2D8 +5

IMPORTANTE: se l'oggetto spedito è un'arma, il danno dell'arma sarà pari a danno medio standard dell'arma.

ma. Se il danno dell'arma è ad esempio 1D10 +3, il danno medio è $5+3 = 8$ danni.

Verificare nella sezione Oggettistica i danni relativi delle armi.

IMPORTANTE: se tramite questo potere il personaggio colpisce un bersaglio vivente impegnato in Combattimento questo sarà considerato immediatamente “oggetto” pertanto non sarà soggetto alle regole sugli attacchi di opportunità dovuti o concessi entrando o uscendo da aree minacciate durante il suo viaggio contro il bersaglio.

IMPORTANTE: Una volta spedito contro il bersaglio, occorre definire la traiettoria.

L’oggetto spedito viaggerà in linea retta contro il bersaglio.

Se non lo colpirà, l’oggetto proseguirà la corsa oltre il bersaglio (se c’è spazio utile) per poi tornare indietro e tentare di colpire nuovamente il bersaglio. Se il bersaglio nel frattempo si è spostato, l’oggetto lanciato adeguerà la sua traiettoria. Questo processo proseguirà fino a che l’oggetto non avrà colpito il bersaglio, poi

l’abilità di memorizzazione si annullerà e andrà rifatto. Una volta colpito il bersaglio l’oggetto spedito si fermerà/cadrà di fronte ad esso entrando in Combattimento dal Round immediatamente successivo.

Se, mentre l’oggetto sta viaggiando per colpire il bersaglio, il possessore esegue una nuova memorizzazione con la stessa mano usata in precedenza, il viaggio del primo oggetto lanciato si interromperà immediatamente e l’effetto si sostituirà con il secondo oggetto.

Costo: 1 ps

Abilità di combattimento

Liv 1

Memorizzazione

L’abilità base del Frutto del Diavolo Mato Mato no Mi permette al possessore di memorizzare tanti bersagli quanti sono le mani di chi lo mangia. Per mantenere lo stesso bersaglio memorizzato su una di esse, l’utilizzatore deve proteggere quella mano per fare in modo che non ne tocchi un altro, che altrimenti diventerebbe

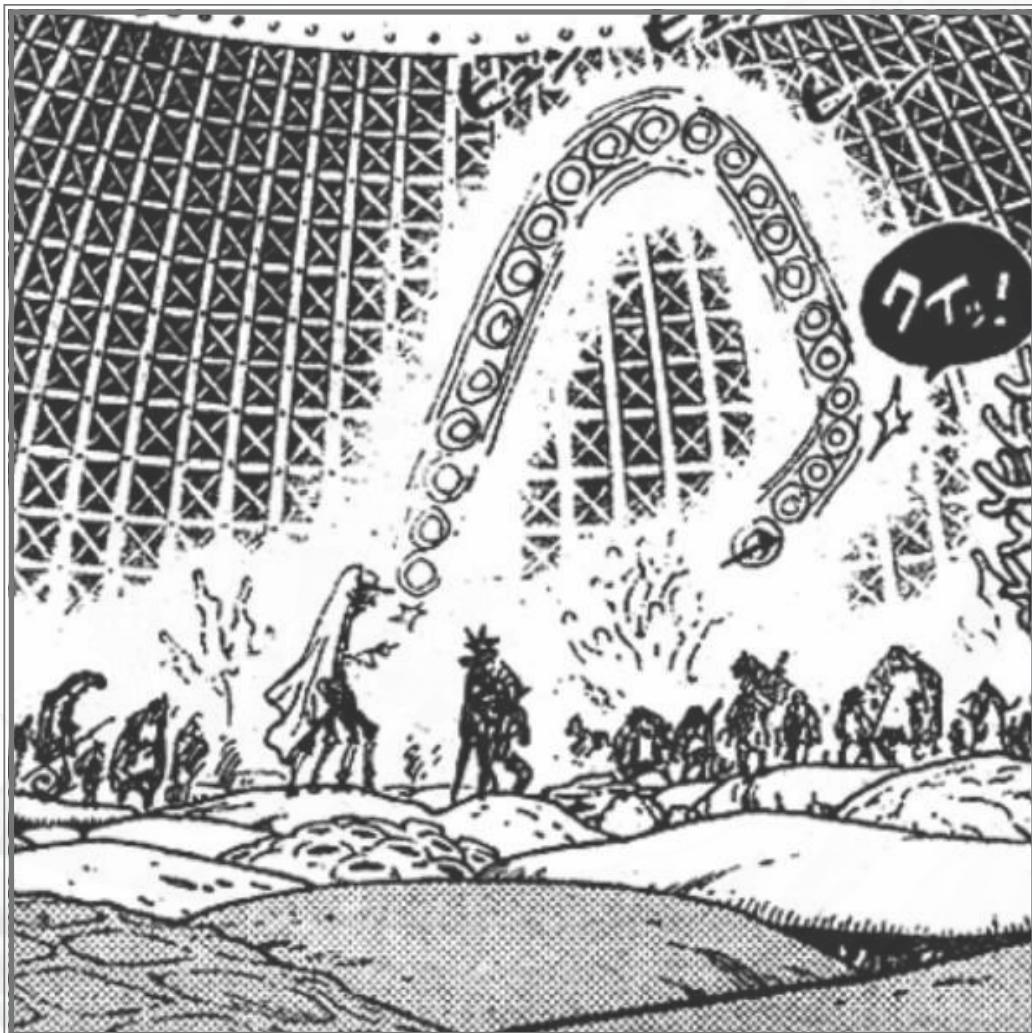
il nuovo bersaglio.

Per memorizzare un bersaglio il possessore del Frutto dovrà semplicemente toccare il bersaglio con un normale TxC. L’Attacco non provocherà danno al bersaglio, tuttavia l’abilità di Memorizzazione sarà da quel momento attiva.

La peculiarità di questo potere è legata alla possibilità di “spedire” contro il bersaglio qualunque cosa. La velocità, il TxC eseguito e il danno inflitto dell’oggetto spedito dipenderanno dalla Taglia.

Leggere attentamente la Tecnica di Combattimento di Liv 1 per tutte le specifiche relative.

IMPORTANTE: al di là del tempo max di 24 ore già citato, oltre il quale la memorizzazione perde effetto,



occorre anche stabilire la distanza max entro il quale dovrà trovarsi il bersaglio per essere appunto bersagliato dal potere di Memorizzazione. Questa distanza max aumenta in base al Liv del possessore del frutto ed è pari a 50 metri ogni 3 Liv a partire dal primo (es.: al Liv 6 sarà pari a 150 metri).

IMPORTANTE: l'Abilità di memorizzazione ha durata max di 24 ore. Al termine del tempo limite il possessore del frutto perderà memoria del bersaglio fino a successiva ri-memorizzazione.

Costo: 1 ps a singola Memorizzazione

Abilità sociale

Liv 1

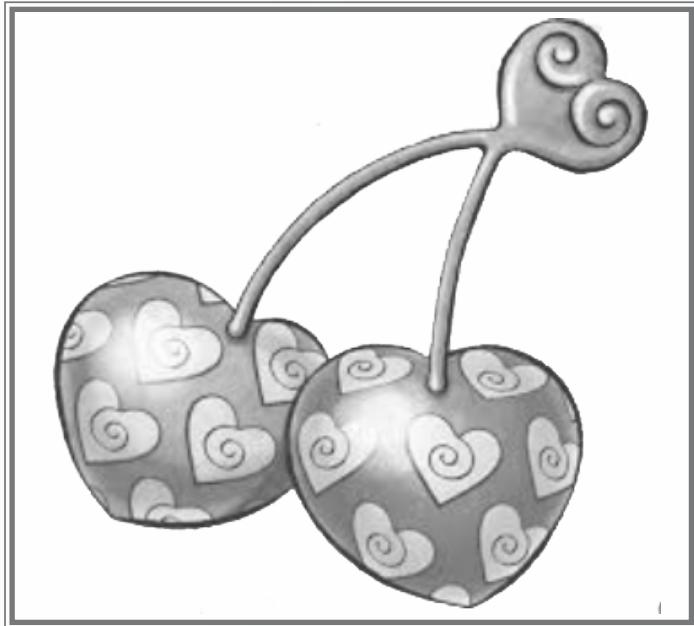
Il personaggio, memorizzato un bersaglio, sarà in grado di fargli recapitare messaggi, o fargli giungere oggetti. La distanza max raggiungibile è illimitata, purché l'oggetto toccato sia di taglia Piccola o Media.

IMPORTANTE: Non è possibile attaccare un bersaglio recapitando “armi” in contesto sociale tramite questa Abilità.

Se il personaggio decide di utilizzare la Tecnica di Combattimento di Liv 1 fuori dal Combattimento, potrà eseguire il primo attacco in condizione di Colto alla Sprovista, dopodichè il bersaglio per almeno 1 ora non potrà essere nuovamente colpito in Condizione di Colto alla sprovista. Se l'utilizzatore è in vista dal bersaglio, quest'ultimo ha diritto ad una Prova di PER per capire da dove viene l'attacco e decidere di entrare o meno immediatamente in Combattimento.

Mero Mero no Mi

Il pg dotato di questo frutto è in grado di pietrificare i bersagli che la trovano affascinante e di lanciare vere e proprie frecce al cuore delle proprie vittime.
Si prediligono pg donna per questo frutto alquanto femminile.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Pistol Kiss

Il pg lancia un bacio “solido” ad un avversario che dovrà trovarsi ad una distanza max di 15 m (+3 ogni 3 Liv a partire dal 1°). Se il colpo va a segno infligge un danno pari a 2D4 +2.

Liv 9: il danno del colpo aumenta a 2D4 +5.

Costo: 1 ps

Liv 9

Mero Mero Merrow

Il pg genera un raggio a forma di cuore che colpisce in linea retta. Questo raggio farà breccia in tutti quei cuori che sono attratti dal pg. Chiunque sia attratto dal pg, potrà essere una vittima, senza eccezioni.

Solo l’indifferenza (a discrezione del master) o un forte dolore fisico che distragga il bersaglio, potranno salvarlo.

Il raggio proseguirà per un max. di 10 m e sarà largo 3 m. Chiunque si trova sulla traiettoria dovrà effettua-

re una prova di agilità contrapposta al TxC del pg per schivare il raggio oppure potrà autoinfliggersi un dolore fisico abbastanza intenso (almeno 7 danni). La prova per schivare potrà essere eseguita con un malus di -4, mentre quella per autocolpirsi, con un malus di -2. Chiunque fallisca la prova rimarrà pietrificato per 2 round.

Necessita di 3 round di recupero tecnica.

Costo: 2

Liv 15

Slave Arrow

Il pg crea un grande cuore e usandolo come arco, ne fa scaturire una serie di frecce che, colpendo chiunque si trovi in un’area di 80 m quadrati ad una distanza max. di 10 m, pietrificano tutto ciò che colpiscono.

Chiunque si trovi nell’area interessata, dovrà effettuare una prova di agilità contrapposta al TxC del pg che usa la tecnica. Se fallisce la prova rimarrà pietrificato per 3 round.

Necessita di 4 round di recupero tecnica.

Costo: 4 ps

Abilità di combattimento

OSS: Pietrificazione

Un pg pietrificato non potrà eseguire azioni e non essendo cosciente non potrà rendersi conto di quello che gli succede attorno.

Un corpo pietrificato tuttavia, non è indistruttibile, ma ha una RD di 40 a round e pertanto, superata tale soglia, verrà danneggiato.

Al momento di tornare al proprio stato originale, i danni subiti permarranno e si tramuteranno in ferite fisiche, proprio come se avesse appena subito un attacco.

Liv 1

Risveglio

Con un’azione gratuita, il pg potrà far tornare una persona al suo stato normale, semplicemente colpendola con un raggio depietrificante simile a quello usato per pietrificare il bersaglio. Non richiede TxC.

Costo: 0 ps

Liv 9

Perfume Femur

Si tratta di un'abilità che permette al pg di muoversi tra i nemici come una scia di profumo.

Il pg potrà muoversi del doppio della propria velocità e ottenendo la possibilità di infliggere un n° di attacchi in corpo a corpo pari al doppio del consentito. Non potrà utilizzare armi tramite questa abilità.

Non potrà colpire un avversario consecutivamente per più di 2 volte nello stesso turno, perché interromperebbe il movimento. Per ogni attacco portato, il pg ottiene un bonus di +1.

Ogni volta che un nemico viene colpito, subisce il normale danno in corpo a corpo e tuttavia, nel punto in cui è stato toccato si pietrifica e si spacca. Per ogni colpo ricevuto in questo modo, il nemico subisce un malus di -1 in agilità e difesa. L'effetto di pietrificazione è di max. 3 round al termine dei quali il punto colpito torna normale e il malus viene annullato. Se il nemico subisce colpi in round diversi, i malus spariranno gradualmente. Oltre a sparire il malus tuttavia, il nemico, tornando alla sua condizione normale, vedrà i punti spaccati trasformarsi in ferite a tutti gli effetti, perdendo un ulteriore D6 di danno, per ciascun punto del corpo che torna normale.

Liv 15: il danno base in corpo a corpo, utilizzando questa tecnica, aumenta a 1D6 +potenza.

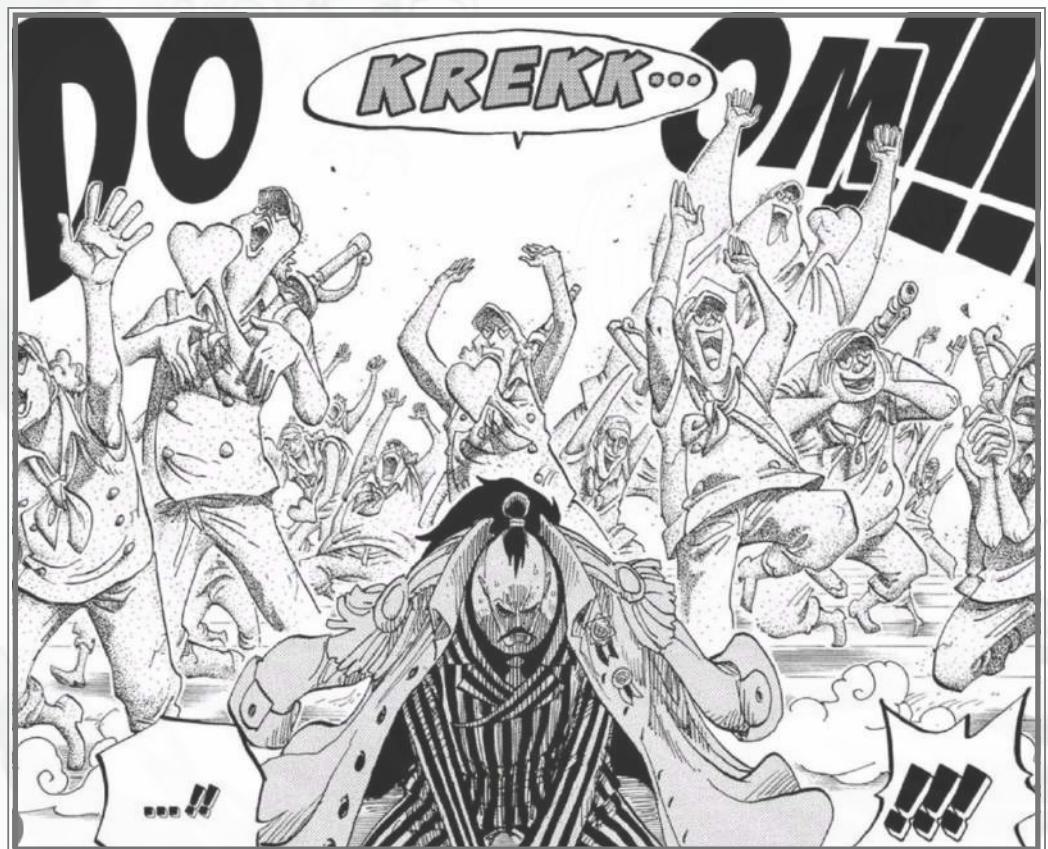
Durata: 2 round da attivazione

Costo: 3 ps

Abilità sociali

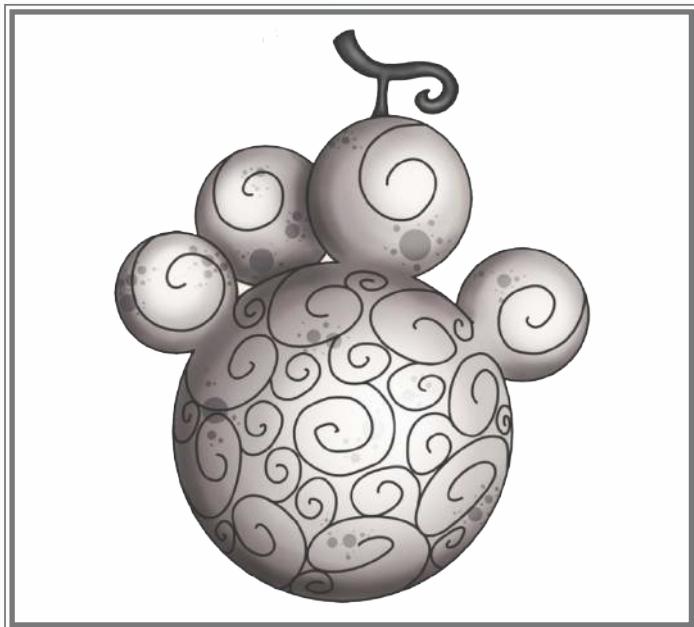
Liv 1

Il pg è clamorosamente affascinante indipendentemente dal proprio aspetto, pertanto ottiene un bonus di +5 alle prove di autorità, diplomazia, galateo, raccogliere informazioni e raggiungere.



Nikyu Nikyu no Mi

Un pg che ingerisce questo frutto vede comparire dei cuscinetti sui palmi delle proprie mani. Potrà d'ora in poi spostare o deviare qualsiasi cosa tocchi, anche le cose immateriali come l'aria, la fatica o il dolore.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Pad Cannon

Il genera uno spostamento d'aria compressa che attraversa l'atmosfera a velocità incredibile. Colpisce tutto ciò che incontra sul suo percorso, passa attraverso qualunque cosa, fino ad una distanza max. di 5 m +5 ogni 3 Liv del pg a partire dal primo. Il danno inflitto è pari a 1D4 +2. I bersagli colpiti subiranno inoltre un malus di -1 in agilità nel round successivo.

Liv 9: danno aumentato a 2D4 +4.

Costo: 1 ps

Liv 3

Privazione

Il pg sposta l'aria dai polmoni dell'avversario, lasciandolo senza fiato. Il pg esegue un attacco standard, infliggendo un danno di 1D8 +2.

Oltre al danno, l'avversario subirà, nel turno successivo, un malus di -1 in agilità e un malus di -3 m al movimento.

Liv 12: danno aumentato a 1D10 +4. Malus aumentato

di un ulteriore -1 in potenza e a metà del movimento.
Costo: 1 ps

Liv 6

High Pressure Shock

Il pg crea uno spostamento d'aria attorno a sé che colpisce chi si trova in corpo a corpo con lui. Infligge a chiunque si trovi in un raggio di max. 20 m, un danno pari a 3D6. Chi viene colpito verrà inoltre sbalzato indietro di 1D6 +5 m.

Costo: 2 ps

Liv 9

Deviazione

Il pg, utilizzando i propri cuscinetti, potrà deviare gli attacchi normali o le tecniche che riceve (anche a distanza). Potrà in questo modo evitare fino a 18 danni che normalmente subirebbe.

Costo: 2 ps

Liv 12

Low Pressure Area

Il pg crea una zona di bassa pressione spostando improvvisamente l'aria dall'area intorno a sé. Il pg potrà eseguire questa tecnica all'interno di un raggio di 20 m attorno a sé. Chiunque si trova nell'area sarà affaticato e non potrà utilizzare ps o psh nel round immediatamente successivo o nello stesso round se il pg stesso è il primo in iniziativa.

Non necessita di TxC.

Necessita di 3 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Pad Cannon: Tsuppari

Il pg si concentra ed esegue un Cannone Pad multiplo che colpisce ad area. Colpirà tutto ciò che si trova in un'area di 40 m quadri ad una distanza max. di 30 m dal pg.

Chiunque si trovi nell'area subirà un danno pari a 3D10 +6 ed inoltre, solo nel turno successivo, non potrà utilizzare 2 dei ps a sua disposizione e subirà un malus di -1 in potenza e agilità.

Costo: 4 ps



Liv 18

Ultimate Pressure Shock

Il pg comprime aria nel palmo della mano e lo rilascia. Il pg potrà spedire la tecnica ad un raggio max. di 30 m. L'aria si espande violentemente nel punto desiderato, causando un danno di $4D12 + 18$ a chiunque si trova in un raggio di 20 m. Inoltre, chiunque si trova nell'area/raggio di esplosione verrà sbalzato via di 2D12 m e subirà inoltre un malus di -1 in agilità, potenza e difesa nel round successivo.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Spostamento oggetti

Il pg, se ha a disposizione oggetti da spostare, potrà utilizzarli per colpire i propri avversari. Questa abilità è utilizzabile solo in attacco. Il danno dell'oggetto spostato è pari a:

- ◊ Oggetto piccolo: 1D4
- ◊ Oggetto medio: 1D6 (malus di -1 al TxC)

- ◊ Oggetto medio/grande: 1D8 (malus di -1 al TxC)
- ◊ Oggetto grande: 1D10 (malus di -2 al TxC)

Potrà utilizzare questa abilità effettuando un normale TxC. Verrà considerato come un attacco extra alla fine del round di attacco. La distanza max. alla quale potrà trovarsi il bersaglio dal pg sarà pari a 9 m (questa distanza raddoppierà in maniera progressiva a partire dal Liv 3, ogni 3 Liv).

Ad esempio, al Liv 9, sarà di 72 m e di 576 m al Liv 18). Il pg dovrà comunque vedere il bersaglio per poterlo colpire.

OSS: per poter spostare oggetti di dimensioni più grandi di quella piccola, dovrà seguire l'avanzamento standard (vedi abilità di spostamento).

Se tenta di spostare un altro pg/npg, il pg avrà un malus di -1 al TxC, ma una volta che il bersaglio e la persona spostata entreranno in collisione, subiranno entrambi il danno in relazione alla taglia della persona spostata.

Se la persona spostata interagisce con l'ambiente, subirà un danno pari a 1D10 nel primo tratto di spostamento (25% dello spostamento), un danno pari a 1D8 per il secondo e terzo tratto e un danno pari ad 1D6 per l'ultimo tratto di spostamento. Si ricorda inoltre che il pg dovrà rispettare le normali regole sul movimento e del raggio max. di spostamento.

Costo: 0 ps

Liv 3

Auto-spostamento

Il pg potrà spostare sé stesso ad una distanza max. di 9 m (questa distanza raddoppierà in maniera progressiva a partire dal Liv 3, ogni 3 Liv. Ad esempio al Liv 9 sarà di 72 m e di 576 m al Liv 18).

L'auto-spostamento è considerata un'abilità e sostituisce il movimento del pg. Tuttavia, a differenza di un normale spostamento completo, che impedirebbe al pg di effettuare altre azioni, il pg potrà comunque attaccare con la metà dei propri attacchi normali. Non potrà comunque effettuare tecniche. Tramite questa abilità potrà entrare ed uscire dal combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Costo: 2 ps

Liv 6

Spostare sofferenze

Come azione gratuita, all'inizio del proprio turno, potrà spostare eventuali danni progressivi dovuti ad un attacco subito in un round precedente. Potrà ad esempio evitare danni da bruciatura, da veleno o simili.

Costo: 1 ps

Liv 9

Auto-spostamento difensivo

Utilizzando l'auto-spostamento, il pg potrà tentare di evitare un attacco nemico portato anche a distanza. Potrà evitare un round completo di attacco, solo se vengono portati contro di lui attacchi normali. Per farlo dovrà superare, con una prova di agilità contrapposta, il primo TxC dell'avversario.

Se fallisce la prova subirà il danno e spenderà comunque i ps.

Se riesce nella prova eviterà completamente il danno (attacco completo) e potrà teletrasportarsi ad un punto qualsiasi entro il raggio max. di spostamento (vedi abilità di combattimento), ma se si teletrasporta in corpo a corpo con un nemico, otterrà un attacco di opportunità contro di lui.

Liv 15: il pg potrà evitare anche le tecniche gratuite, tramite questa abilità.

Il pg non potrà utilizzare altre abilità o tecniche mentre utilizza questa.

Costo: 2 ps

Liv 12

Spostare la fatica

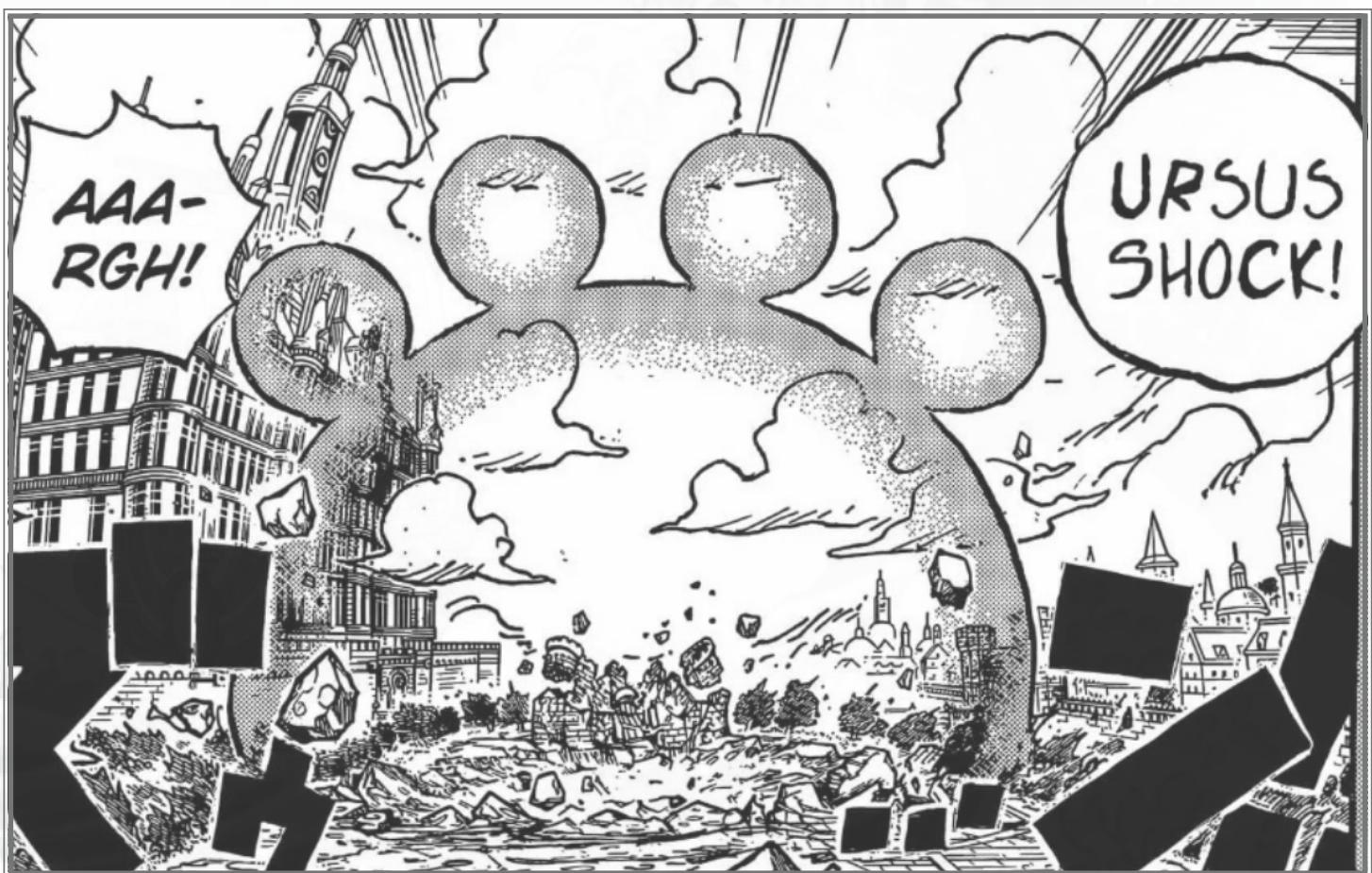
Il pg, utilizzando i cuscinetti, potrà spostare dal proprio corpo la fatica accumulata durante il combattimento.

Il pg potrà in questo modo recuperare 3 ps.

La stanchezza estratta rimarrà sospesa a fianco del pg sottoforma di bolle e lo seguirà nei suoi spostamenti. Nel round successivo, il pg potrà "lanciare" letteralmente la stanchezza contro il nemico (che dovrà trovarsi ad una distanza max. di 25 m). Per farlo, effettuerà un normale TxC (attacco unico nel round con malus di -1 al TxC). Se colpirà il bersaglio, il pg colpito perderà 1 ps e subirà un malus di -1 in agilità e potenza nel round successivo. Se l'attacco fallisce la sfera si dissolve nell'aria.

Utilizzabile max. 1 volta al giorno (max. 2 dal Liv 15)
L'utilizzo di questa abilità impedisce al pg di svolgere altre azioni nel round.

Liv 15: il pg recupera 4 ps, l'avversario perde 2 ps, stessi



malus.

OSS: al termine del combattimento le sfere in sospensione si dissolvono.

Costo: 2 ps (Liv 15: costo 3 ps)

Spostare il dolore fisico

Il pg, utilizzando i cuscinetti, potrà spostare dal corpo di un altro pg/png il dolore accumulato durante il combattimento. Il pg estraе dal corpo pf persi nel combattimento (attacco singolo in corpo a corpo. Se colpisce un alleato CD 6, altrimenti CD standard pari alla difesa dell'avversario. Concede attacco di opportunità). I danni estratti rimarranno sospesi a fianco del pg sottoforma di bolle e lo seguiranno nei suoi spostamenti. Nel round successivo, il pg potrà "lanciare" letteralmente i danni contro il nemico (che dovrà trovarsi ad una distanza max. di 25 m). Per farlo, effettuerà un normale TxC. Il pg potrà "lanciare" max. 10 danni per ciascun attacco a sua disposizione. Il pg potrà suddividere gli attacchi a suo piacimento tra un numero di nemici a sua discrezione. Per ciascun attacco ricevuto che va a segno, il bersaglio subisce i danni "lanciati" ed inoltre subirà un malus di -1 in agilità e potenza nel round successivo (se lo stesso pg/png viene colpito più volte nel medesimo round, subisce i danni cumulati ma i malus solo della prima bolla). Utilizzabile max. 1 volta al giorno.

L'utilizzo di questa abilità impedisce al pg di svolgere altre azioni nel round.

Il pg recupera 1 pf per ciascun danno estratto dal proprio corpo.

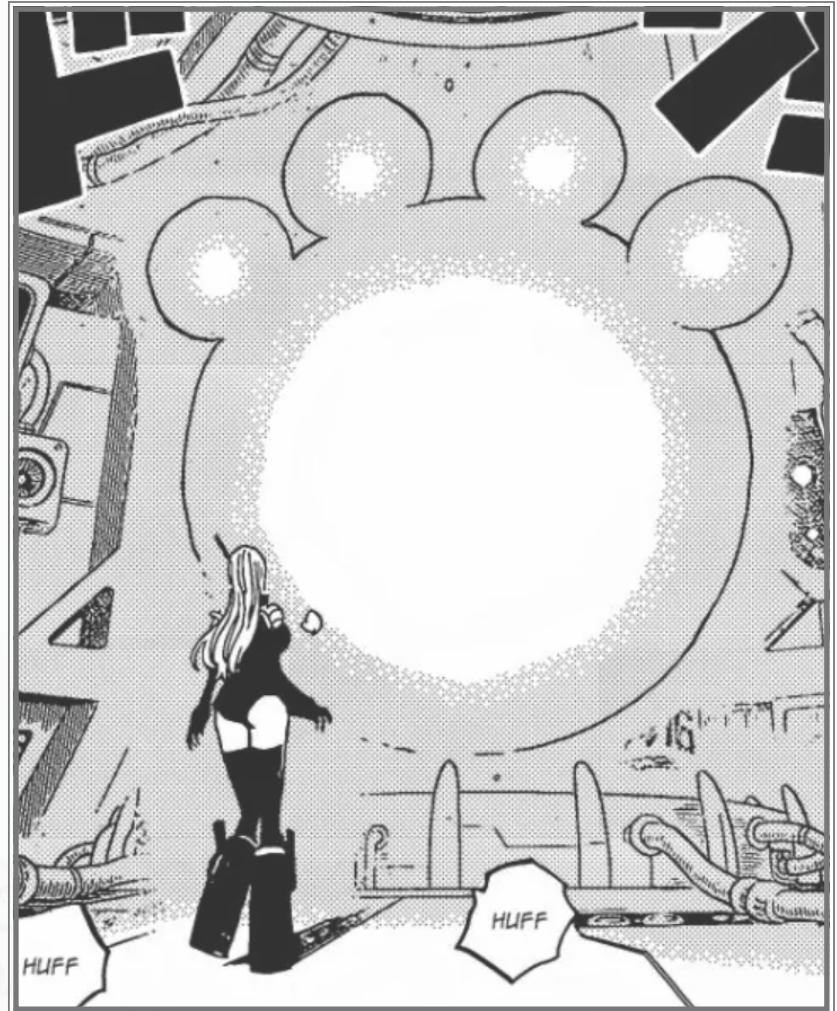
OSS: al termine del combattimento le sfere in sospensione si dissolvono.

Costo: 1 ps ogni 10 danni estratti (max. 50 dal Liv 12, max. 75 dal Liv 15, max. 90 dal Liv 18)

Liv 18

Spostamento concentrato

Il pg, toccando un pg/png sul campo di battaglia (deve eseguire un normale TxC, ma il bersaglio deve trovarsi in corpo a corpo), ne estraе stanchezza e dolore subiti. Il pg estraе max. 10 pf e 1 ps ogni ps speso. Tutto ciò che estraе rimane sospeso a fianco del pg sottoforma di bolle e lo seguirà nei suoi spostamenti. In seguito potrà poi tentare di colpire un bersaglio (che dovrà tro-



varsì ad una distanza max. di 45 m) utilizzando le sfere di "sofferenza concentrata" in sospensione. Per farlo, eseguirà un normale TxC con un malus di -2. Il pg potrà "lanciare" max. 10 pf e 1 ps per ciascun attacco a sua disposizione. Il pg potrà suddividere gli attacchi a suo piacimento tra un numero di nemici a sua discrezione. Per ciascun attacco ricevuto che va a segno, il bersaglio subisce i danni "lanciati" e perde 1 ps. Utilizzabile max. 1 volta al giorno.

L'utilizzo di questa abilità impedisce al pg di svolgere altre azioni nel round.

OSS: al termine del combattimento le sfere in sospensione si dissolvono. Il pg/png sul quale viene usata l'abilità, recupera pf e ps in relazione a quanti gliene vengono estratti e sarà inoltre impossibilitata ad effettuare qualunque azione per 2 round. Se era svenuta impiegherà 8 ore per risvegliarsi e quando ciò accadrà sarà in normali condizioni. Se il bersaglio da cui il pg estraе il dolore e la fatica è inerme, il pg non deve effettuare il TxC.

IMPORTANTE: il pg non potrà utilizzare questa abilità su sé stesso né come abilità di resurrezione. Se viene utilizzata su un bersaglio morto, il pg potrà assorbire fino a 100 pf e 10 ps, ma non potrà riportarlo in vita.

Se viene utilizzata su un pg/npg morente, questi recupererà tutti i pf e i ps estratti, ma rimarrà comunque incosciente come se fosse ancora ferito.

Costo: 1 ps ogni unità assorbita (ad ogni unità corrispondono 10 pf e 1 ps).

Liv 18

3 giorni, 3 notti

Il pg, raggiunto questo Liv di abilità, potrà eseguire una tecnica di spostamento incredibile. Qualunque cosa o qualsiasi creatura venga toccata dal pg tramite questa tecnica (il bersaglio dovrà trovarsi in corpo a corpo, non necessita di TxC), viaggerà a velocità incredibile per un max. di 3 giorni e 3 notti. A decidere la destinazione sarà lo stesso pg che subisce la tecnica: verrà spedito in un punto della rotta che presenta caratteristiche "amate" dal pg o alle quali il pg spesso pensa (a discrezione del master la decisione in merito). La destinazione non potrà essere un punto in mezzo al mare, poiché il potere non potrebbe attivarsi (sempre che non si sposti un'imbarcazione).

L'utilizzo di questa abilità, sia in attacco che in difesa, impedisce al pg di svolgere altre azioni nel round e necessita di TxC (con malus di -2).

Costo: 1 ps + 2 punti morale

Abilità sociali

Liv 1

Spostamento

Il pg potrà spostare qualsiasi cosa o creatura tocchi, anche sé stesso. Le dimensioni dell'oggetto da spostare potranno aumentare con il passare del Liv del pg.

- ◊ Liv 1: potrà spostare oggetti di piccole dimensioni.
- ◊ Liv 3: potrà spostare oggetti di medie dimensioni.
- ◊ Liv 6: potrà spostare oggetti di medio/grandi dimensioni.
- ◊ Liv 9: potrà spostare oggetti di grandi dimensioni, o una nave di piccole dimensioni.
- ◊ Liv 12: potrà spostare una nave di medie dimensioni.
- ◊ Liv 15: potrà spostare una nave di medio/grandi dimensioni.
- ◊ Liv 18: potrà spostare una nave di grandi dimen-

sioni

Inoltre, sempre con l'aumentare del Liv del pg varierà anche la distanza max. alla quale il pg potrà spostare l'oggetto toccato che sarà, dal Liv 1, di 18 m (questa distanza raddoppierà in maniera progressiva dal Liv 3, ogni 3 Liv. Ad esempio, infatti, al Liv 9 sarà di ca 150 m e di ca 1200 m al Liv 18). Il luogo di spostamento, se non è in vista, sarà sulla direzione desiderata, ma mai in mare o su una qualsiasi fonte d'acqua, a meno che non si tratti di un'imbarcazione.

Costo: 0 ps

OSS: il pg potrà inoltre utilizzare tutte le proprie abilità di combattimento anche come abilità sociali, pagando i relativi costi e seguendo la descrizione delle stesse per il funzionamento e l'effetto.

Fuori dal combattimento, le sfere di dolore, fatica, ecc.. spostate dal pg fuori da un corpo non rimarranno in sospensione ma si dissolveranno all'istante.

Abilità di mestiere

Liv 1

Se medico, grazie alla sua abilità di spostamento del dolore, ottiene un bonus di +4% a tutte le prove di mestiere. Potrà inoltre utilizzare il potere di spostare il dolore e la fatica per curare un paziente. Dovrà tuttavia rispettare le limitazioni di utilizzo giornaliero.

Abilità navali

Liv 1

Potrà deviare una palla di cannone a round di fuoco per impedire che colpisca la nave. Potrà inoltre auto-spostarsi sulla nave avversaria se la distanza glielo concede.

Agevolare spostamento

Il pg potrà, una volta a round navale, spostare la nave su cui si trova di 1 quadretto oltre al movimento base della nave.

Costo: 0 ps

Noko Noko no Mi

Il pg dotato di questo frutto è in grado di emettere spore velenose o paralizzanti in grado anche di solidificarsi per intrappolare l'avversario o colpirlo fisicamente. La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

OSS: i veleni a cui si fa riferimento nelle abilità o nelle tecniche di questo frutto sono Veleni generici, che potete trovare nella sezione "complicazioni di viaggio" in questo manuale.

La durata dell'effetto venefico specificata nella tecnica, sostituisce quella descritta nella sezione sopra citata.

Tecniche di combattimento

Liv 6

Elderly Noblemen Stinging

Il pg crea una serie di cloni fatti di spore che colpiscono chiunque si trovi in corpo a corpo con il pg entro un raggio di 10 m, infliggendo a tutti un danno pari a 2D6 danni. Inoltre, chi si trovi nell'area, dovrà superare una prova di difesa CD pari a 9 o rimanere avvelenato dalle spore per i successivi 3 round.

Le spore agiscono sul sistema nervoso e rallentano i nemici colpiti che subiranno un malus di -1 in agilità e potenza oltre che un malus di metà al movimento, per tutta la durata dell'effetto.

Costo: 2 ps +1 psh

Liv 12

Il pg spara dai capelli una raffica di spore velenose sotto forma di dardi. Colpisce bersaglio singolo in automatico (non richiede TxC) e infligge 2D12 danni. Inoltre, il bersaglio dovrà superare una prova di difesa CD pari a 13 o rimanere avvelenato da Veleno di Liv 2 per i successivi 2 round (il veleno non è cumulabile con altri veleni).

Costo: 3 ps

Liv 15

Snow Spore

Requisito: il pg dovrà aver precedentemente attivato l'abilità di combattimento di Liv 9 e dovrà trovarsi all'interno prima di attivare la tecnica.

Il pg farà esplodere le spore precedentemente depositate e rilascerà una quantità potentissima di veleno che paralizza chiunque si trovi nell'area per tutto il round successivo.

Durante quel round, chiunque sia paralizzato non potrà muoversi, avrà Difesa pari a 6 e non potrà attaccare. La nube infligge inoltre un danno pari a 2D10 +4 a tutti.

Al termine della tecnica l'abilità verrà disattivata.

Costo: 2 ps

Liv 18

Fatal Bomb

Il pg crea un'enorme sfera di spore velenose sopra di sé e la fa esplodere. Chiunque si trovi in un raggio di 50 m viene contagiato da spore velenosissime per i successivi 2 round.

Le spore infliggono un danno pari a 3D8 +10 a round ed inoltre, chiunque sia contagiato, all'inizio del proprio round, dovrà eseguire una prova di potenza CD pari a 18 oppure rimanere avvelenato con Veleno di Liv 3 per i successivi 3 round.

Costo: 3 ps +4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Spin Drill

Il braccio del pg si trasforma in una trivella in grado di rilasciare anche spore velenose.

Il pg ottiene un bonus di +1 al danno. Inoltre, se nello stesso round il pg colpisce con tutti gli attacchi, la trivella rilascia sul bersaglio una nube velenosa. Se questo si verifica, il bersaglio dovrà effettuare una prova di difesa CD pari al TxC dell'avversario o essere avvelenato da veleno di Liv 1 per i successivi 2 round (il veleno non è cumulabile).

Costo: 1 ps ogni 2 round di utilizzo

Liv 9

Orchid Hypha

Il pg scaglia un'enorme quantità di spore entro un raggio di 15 m attorno a sé. Fino a quando rimarrà all'interno dello spazio "concimato", le spore agiranno per lui contro i suoi avversari. Chiunque si trovi nello spazio subiscono un malus di -6 m al movimento, un

malus di -2 in potenza e -1 in agilità e difesa.

Durata: 4 round

Costo: 2 ps +2 psh

Abilità sociali

Liv 1

Se medico, ottiene un bonus di +5% alle prove di mestiere.



Noro Noro no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi utilizzare i propri poteri per rallentare chiunque o qualunque cosa desideri.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecnica di combattimento

Liv 9

Raggio noro-noro

Il pg lancia un raggio di particelle noro-noro di lunghezza 20 m. Bersaglio singolo. Il bersaglio, se colpito, avrà un malus di -2 in difesa e di metà del movimento.

Durata: 2 round.

Costo: 2 ps

OSS: Il raggio può essere deflesso tramite specchio.

Abilità navale

Utilizzando il potere del raggio sulle palle di cannone potrà evitarne una a round.

Abilità sociale

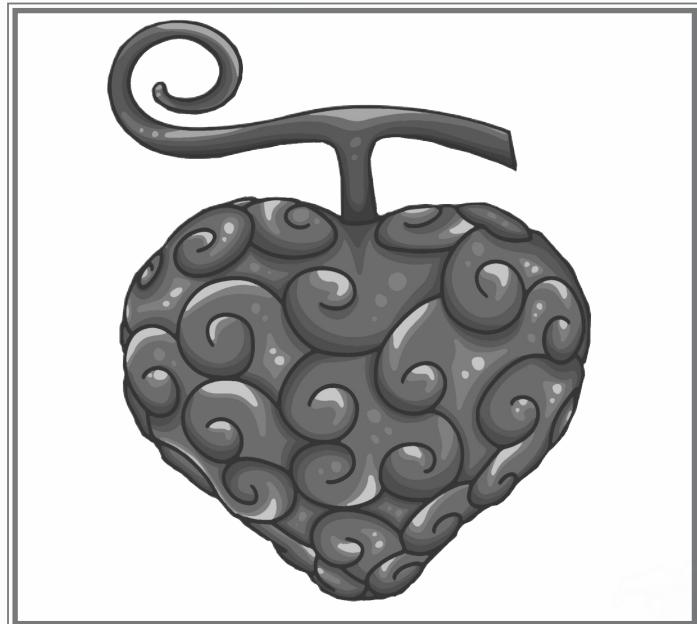
Tramite il raggio potrà anche rallentare oggetti che se lanciati si muoveranno della metà del movimento.



Ope Ope no Mi

Il possessore di questo frutto è in grado di creare una sorta di “campo d’azione”, chiamato Room in cui può manipolare lo spazio e scambiare gli oggetti, lasciandone inalterate caratteristiche fisiche e sensoriali. Potrà dividere in diverse parti un avversario che tuttavia non morirà.

Se esce dallo spazio dovrà essere “riassemblato” e potrà farlo da sé o chiedere a qualcun altro di farlo per lui.



Abilità di combattimento

Liv 1

Room

Il pg è in grado di creare uno spazio di dimensioni sempre maggiori con l’avanzare dei livelli. Lo spazio è sferico ed esce per metà dal suolo. Lo spazio non è mobile ma una volta creato rimarrà sempre in quella posizione fino a quando il pg non lo dissolve o lui stesso non esce da esso.

A seconda del livello, lo spazio ha un diametro di 5 m + (5 m ogni 3 Liv del pg). Al livello 1 lo spazio ha 10 m di diametro, 15 al Liv 3 e così via.

Il pg potrà utilizzare i propri altri poteri solo entro questo spazio. Chi si trova fuori ne è immune.

Il pg non potrà influenzare un oggetto se questo si trova un po’ dentro e un po’ fuori dalla sfera. Potrà usare i propri poteri su di un oggetto solo se questo è completamente contenuto nello spazio.

All’interno dello spazio, la gittata dei propri attacchi

tramite le armi non ha limite, potendo in questo modo colpire chiunque.

L’attivazione della Room è considerata azione gratuita (solo nel turno di attacco) e al momento dell’attivazione, il pg ottiene immediatamente 20 psh (+5 psh per Liv) da utilizzare per il combattimento.

Costo: 4 ps (costo di attivazione dello spazio)
IMP: per attivare la ROOM, non è possibile utilizzare psh, solo ps.

Abilità correlate all’attivazione della Room

Liv 1

Manipolazione

All’interno dello spazio, la quantità di materia o di avversari influenzabile aumenta con il livello, ma soprattutto viene gestita in base alla taglia dell’oggetto spostato.

Il pg potrà influenzare X punti materiale, gestibili in questa maniera:

- ◊ Oggetto o essere di taglia minuscola: 1 punto materiale
- ◊ Oggetto o persona di taglia piccola: 2 punti materiale
- ◊ Oggetto o persona di taglia media: 4 punti materiale
- ◊ Oggetto o persona di taglia grande: 6 punti materiale
- ◊ Oggetto o persona di taglia gigantesca: 10 punti materiale
- ◊ Oggetto di dimensioni superiori (es.: nave): 20 punti materiale

In uno stesso turno potrà manipolare fino a 15 pm (+5 ogni Liv a partire dal 1°).

Questa abilità potrà essere utilizzata sia nel turno di difesa (quando specificato) che ovviamente in attacco. Il pg non potrà effettuare spostamenti mentre utilizza questo potere.

Costo (quando non specificato): 1 psh per punto materiale manipolato.

Liv 1

Shambles

- ◊ Controllo

Il pg potrà controllare qualunque oggetto presente nel-



lo spazio e muoverlo a piacimento in qualunque direzione.

Potrà muovere oggetti in relazione al proprio livello:

- ◊ Liv 1: oggetti di taglia minuscola o piccola (max. 1 oggetto per livello per round)
- ◊ Liv 6: oggetti di taglia media o grande (max. 1 oggetto ogni 3 livelli per round)
- ◊ Liv 12: oggetti di taglia grande (max. 2 per round)
- ◊ Liv 18: oggetti di taglia superiore (max. 1 per round)

Scambio (posizione, utilizzabile anche in difesa)

Il pg potrà cambiare la posizione di 20 punti materiale in uno stesso turno. Potrà cambiare anche la propria posizione con quella di qualcun'altro o di qualcos'altro. Se ad esempio viene bersagliato con un colpo di cannone, potrà scambiare la posizione della palla con

la testa di chi l'ha sparata (sempre che sia stata preventivamente staccata dal corpo), facendola scoppiare su colui che spara.

◊ Scambio (*anima, solo in attacco*)

Il pg potrà scambiare l'anima di un avversario con quella di un altro. In questo modo un pg si troverà nel corpo di un altro, tranne per il fatto che è nel corpo sbagliato. L'anima del pg che andrà a sostituire sarà proporzionata in punti materiale alla taglia del pg influenzato (taglia media, anima di taglia media);

◊ Separazione

Requisito: Per poter utilizzare questo potere dovrà impugnare un'arma da taglio, la cui gittata sarà ampliata fino al margine dello spazio creato dal potere Room. Un pg potrà letteralmente spaccare un avversario in un max. di 6 parti (testa, braccia, gambe e torso). Potrà dividere un oggetto in un max di punti materiale in re-

lazione alla sua taglia (potrà ad esempio dividere un oggetto di taglia media in 4 oggetti di taglia minuscola o in 2 di taglia piccola, ecc.). Il pg potrà anche essere separato da alcuni pezzi del proprio corpo, tuttavia ogni parte separata avrà propria vita e mentalità e il pg potrà comunque controllarli a distanza. Subirà comunque un malus di -1 a tutte le caratteristiche fisiche (valido per ciascun "pezzo") in relazione a ciascun punto materiale perso. Se ad esempio un pg di taglia media perde un braccio (1 punto materiale), sia il braccio che il resto del corpo subiranno un malus di -1 a tutte le fisiche.

◊ *Riassemblaggio*

Il pg potrà riassemblare un pg ricreandone la taglia e mischiandone la composizione. Ad esempio un pg di taglia media (4 punti materiale) diviso in 2, potrà essere riassemblato con un tronco di 2 punti materiale di dimensioni. Un pg riassemblato in questo modo subirà un malus di -1 in tutte le caratteristiche fisiche, per ciascun punto materiale "estraneo" che compone il proprio corpo riassemblato. In base alle parti rimosse dal proprio corpo non potrà poi effettuare determinate azioni (se perde un braccio non potrà attaccare con quel braccio, ecc.). Ogni pg avrà il controllo e potrà percepire qualunque pezzo staccato dal proprio corpo, anche se attaccato a qualcos'altro o a qualcun altro.

Liv 3

Scan

Nell'area determinata dalla room, il pg è in grado di percepire in un istante, l'equipaggiamento di chiunque vi si trovi all'interno. Potrà percepire inoltre qualunque forma di vita e ad esempio il numero complessivo di nemici, oppure chi possiede un frutto del diavolo e chi no.

Costo: 2 psh

Liv 9

Tact

Il pg è in grado di invertire la gravità all'interno della room. Tramite questo potere potrà influenzare un max di 30 punti materiale in uno stesso round.

Ogni oggetto/persona influenzata verrà innalzata all'altezza definita dal pg (la misura max. è determinata dal livello del raggio della room, raggiunto dal pg). I danni da caduta eventuali derivati dall'interruzione di questo potere e quindi dal ripristino della gravità, sono

pari a 1D6 ogni 2 m di discesa (1 m sarà pari a 1D6/2).

Liv 15

Catastrophe

Una volta spezzettati i propri avversari, potrà ricombinare a piacere gli oggetti/avversari presenti nello spazio, in base ai punti materiali definiti dal costo di questa abilità (vedi Shambles: Riassemblaggio).

Costo: 35 psh

Liv 15

Counter Shock

Il pg colpisce l'avversario con entrambe le mani e genera al suo interno una sorta di elettroshock.

Infingue un danno pari a 3D10 +15 danni.

Costo: 4 ps

Liv 18

Mes

Il pg deve trovarsi in corpo a corpo con il proprio avversario. Non necessita di TxC. Il pg batte il palmo della mano sul petto dell'avversario e gli rimuove il cuore che salterà fuori inglobato in cubo di vetro infrangibile. L'avversario non morirà ma sembrerà morto per 10 minuti. Al suo risveglio avrà un punteggio di 0 ps e un totale di pf pari alla metà del proprio totale. Se anche si riposasse, fino a quando il suo cuore non gli verrà ridato, avrà a disposizione un max. di 5 ps e un totale di punti ferita pari alla metà del suo totale. Le sue caratteristiche fisiche verranno dimezzate. Il pg è tuttavia immortale fino a quando non recupererà il suo cuore, anche se le sue capacità saranno di molto influenzate. Ogni volta che viene ucciso, potrà essere curato normalmente, tornando in vita.

Costo: 40 psh

Abilità sociali/mestiere/navali

Liv 1

Potrà utilizzare tutti i poteri utilizzabili in combattimento, anche in altre situazioni.

Dovrà ovviamente rispettare il livello di apprendimento, per poterli utilizzare.

Se le medico, ottiene un bonus di +8% a tutte le prove.

Se attiva la Room, il bonus aumenta a +30%.

Ori Ori no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi trasformare ogni parte del corpo in una gabbia da cui non ci si può liberare.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecnica di combattimento

Liv 9

Gabbia nera

Il pg con un attacco unico in corpo a corpo potrà bloccare l'avversario che avrà pertanto malus di -2 in agilità e una riduzione della metà del movimento.

Durata: 2 round

Costo: 3 ps

Liv 12

Gabbia d'ali

Il pg estende le proprie braccia creando una gabbia che circonda un'area di 40 m quadri di fronte a sé. Chiunque si trova nell'area dovrà effettuare una prova con trapposta di agilità con il pg.

Se riesce eviterà la tecnica.
Se fallisce subirà un malus di -1 in agilità, difesa, potenza e un malus di metà del movimento per il successivo round.

Necessita di 2 turni di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Abilità sociale

Fuori dal combattimento potrà utilizzare la tecnica della Gabbia nera per bloccare più efficacemente le persone. Chi viene immobilizzato dovrà superare una prova di potenza con CD pari a 13. La durezza di questa prigione è paragonabile all'acciaio.



Poke Poke no Mi

Il possessore di questo frutto diventa letteralmente un magazzino “umano” e sarà quindi in grado di contenere nel proprio corpo potenzialmente qualunque cosa, sia vivente che non.

La forma di questo Frutto del Diavolo è attualmente sconosciuta.

Abilità di combattimento

Liv 1

“A portata di Tasca”

Il personaggio, come azione gratuita in combattimento, è in grado di immagazzinare oppure estrarre fino a 10 Punti Materiale di oggetti.

Il materiale estratto potrà o tenerlo in mano oppure depositarlo di fronte a sé.

Il quantitativo di materiale immagazzinabile sarà regolata sulla base della normale capacità di trasporto del personaggio, definita in relazione alla POT del personaggio stesso (specificato nel Capitolo relativo al Regolamento, paragrafo sulle Caratteristiche), ma la sua capacità di immagazzinamento crescerà in base al Livello del personaggio:

- ◊ Al Liv 1 potrà immagazzinare il doppio della normale capacità di carico
- ◊ Al Liv 6 il triplo
- ◊ Al Liv 12, il quadruplo
- ◊ Al Liv 18, il quintuplo

Ad esempio, se un personaggio con POT 3 che normalmente è in grado di trasportare 5 Punti Materiale ingerisce questo Frutto del Diavolo, al Liv 12 sarà in grado di portare dentro al proprio corpo 20 Punti Materiale.

È bene specificare che il materiale immagazzinato sarà protetto da qualunque danno, indipendentemente che il personaggio subisca danni. Se il personaggio muore, tutto il materiale verrà espulso dal suo corpo subito prima di morire.

IMPORTANTE: il personaggio grazie al suo potere sarà in grado di immagazzinare anche creature viventi, ma solo per un determinato periodo di tempo.

Le tempistiche e i modi di immagazzinamento sono le medesime che con gli oggetti e il personaggio imma-

gazzinato deve essere “conseniente”. Potrà in questo modo immagazzinare solo un essere vivente alla volta e occuperà lo spazio di un oggetto della stessa Taglia. Qualunque creatura immagazzini in questo modo, essa potrà essere contenuta nel corpo dell'utilizzatore del Frutto per un massimo di 3 Round, al termine dei quali la creatura immagazzinata spunterà fuori a fianco al personaggio dotato del Frutto del Diavolo. La direzione (davanti, dietro oppure ai lati) verrà decisa dal possessore del Frutto del Diavolo.

Se la creatura in uscita volesse combattere, dunque saltando fuori pronta ad attaccare, potrà farlo eseguendo solo normali Attacchi in Corpo a Corpo ma potendo eseguire il primo attacco in condizioni di Colto alla sprovvista.

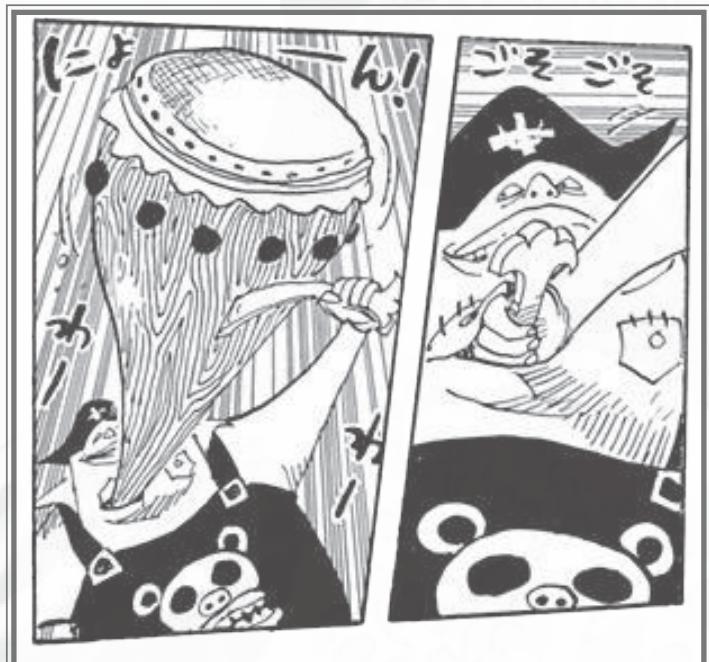
Sia che il personaggio debba immagazzinare oggetti che creature viventi, ciò che si vuole immagazzinare deve trovarsi in corpo a corpo con lui perché il potere possa arrivarci con successo.

Costo: 1 ps (sia per immagazzinare che per rilasciare ciò che è stato precedentemente immagazzinato)

Abilità sociale

In una condizione Sociale il personaggio sarà in grado di attivare l'Abilità di Combattimento a suo piacimento senza spesa di PS.

Altre creature vive contenute nel corpo dell'utilizzatore potranno rimanere immagazzinate per max 1 ora prima di dover uscire.



Sabi Sabi no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi arrugginire qualunque metallo tocchi.
La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecnica di combattimento

Liv 1

Se combatte contro un avversario che utilizza armi in metallo, con un attacco unico potrà tentare di far arrugginire una delle armi in possesso dell'avversario. Una volta che il TxC va a segno (CA del pg stesso) l'arma viene distrutta irreparabilmente.

Costo: 1 ps

Abilità sociale

E' in grado di far marcire o arrugginire in breve tempo, qualunque oggetto tocchi direttamente.



Sube Sube no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi rendere il proprio corpo scivolosissimo.



Abilità unica

Un pg che ha ingerito questo frutto ottiene un bonus permanente di +1 in difesa .

Avrà inoltre un bonus al movimento di +4 m.

Liv 9: ottiene inoltre un bonus permanente di +1 in agilità.



Suke Suke no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi diventare invisibile a piacimento.

Abilità unica (utilizzabile a piacimento in qualsiasi circostanza)

Liv1

Permette a chi ha ingerito questo frutto di diventare invisibile e di rendere invisibile tutto ciò che entra in diretto contatto con lui (nel momento in cui diventa invisibile). Tutti gli attacchi che eseguirà saranno portati in condizione di colto alla sprovvista.

NB: potrà essere individuato tramite una prova di percezione CD pari a 8 + punteggio di agilità del pg dotato di questo frutto.

L'invisibilità attivata dona inoltre una totale immunità dal mantra o da altre forme di percezione che non siano legate ai 5 sensi.

Durata: 1 ora.

Costo: 2 ps



Supa Supa no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi rendere ogni parte del proprio corpo tagliente e affilata come una lama.

La forma di questo frutto del diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecniche di combattimento

Liv 1

Corpo di lame

Il PG fa spuntare delle lame sul corpo aumentando il danno in corpo a corpo.

Ottiene un bonus di + 1 al danno.

Liv 9: il bonus aumenta a +2

Costo: 1 ps

Liv 3

Supa-bracker

Il pg dimezza i propri attacchi ma è capace di colpire fino a una distanza max. di 25 m con un taglio diagonale del braccio. Gli attacchi infliggono danno standard, ma superano qualsiasi RD (eccetto l'Haki).

Costo: 1 ps

Liv 6

Supa rotation

Rotazione sul posto che colpisce tutti in corpo a corpo. Danno pari a 3D4 +3. Nel round successivo danni emorragici per chiunque venga colpito pari a 2D4.

Costo: 2 ps

Liv 9

Spider

Il pg assume una posizione difensiva (nel round dell'avversario) indurendo il proprio corpo che diviene resistente come l'acciaio.

Previene fino a 18 danni che gli verrebbero inflitti.

Costo: 2 ps

Liv 12

Sparkling daisy

Il pg congiunge i palmi delle mani. Il contatto genera un taglio a cono di 15 m di lunghezza di fronte al pg stesso. Chi si trova nell'area subisce 2D10 +10 danni e viene sbalzato indietro di 2D6 m. Non necessita di TxC.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps

Liv 15

Atomic Spur

Il pg esegue un attacco a distanza max. di 10 m che infligge a bersaglio singolo 2D12 +10. Subirà inoltre



1D6 +2 danni emorragici.

Costo: 4 ps

Liv 18

Attacco Spiral hollow

Richiede: Spiral Hollow, Abilità di combattimento di liv 15

Il pg, sfuttando la rotazione della Spiral Hollow, esegue un attacco unico in corpo a corpo che infligge 8D8 +20 danni.

Costo: 4 psh

Abilità di combattimento

Liv 1

Pattini di lame

I piedi del pg divengono lame. Ottiene un bonus di +1/2 del movimento e possibilità di scalare muri e pareti.

Durata: 4 round

Costo: 1 ps (0 ps dal Liv 9)

Liv 3

Danni emorragici

Attivazione gratuita. Quando il pg attacca in corpo a corpo, attivando questa modalità di combattimento, esegue tutti gli attacchi ma se almeno un attacco va a segno, oltre al danno normale, l'avversario subisce per i 3 round successivi 1D4 +1 danni a round (non cumulabili con altri danni emorragici causati in round precedenti). Utilizzabile insieme alle tecniche di Liv 1 e 3 sin da Liv 3.

Costo: 1 ps (0 ps dal Liv 12, i danni divengono cumulabili)

Liv 6

Corpo affilato

Varie lame spuntano dal corpo del PG. Per i 3 round successivi chi colpisce il pg in corpo a corpo subisce 2D8 danni.

Durata: 3 round

Costo: 1 ps

Liv 9

Il pg ottiene una RD perenne di 1 a round contro le armi da taglio.

- ◊ Liv 12: la RD aumenta a 2.
- ◊ Liv 15: la RD aumenta a 4.
- ◊ Liv 18: la RD aumenta a 6.

Costo: 1 ps

Liv 15

Spiral hollow

Dagli avambracci del pg spuntano una serie di lame a spirale che cominciano a ruotare. Ottiene un bonus di +2 al TxC e +2 al danno base. Quando colpisce infligge danni emorragici pari a 1D4 +1, nel round successivo. I danni sono cumulabili ad altri applicabili tramite abilità.

Durata: 4 round

Costo: 3 ps

Abilità sociali

Liv 1

Tagliare oggetti

E' in grado di tagliare oggetti di grandezza e durezza diversa:

- ◊ Liv 1: può tagliare un oggetto in legno di media dimensione
- ◊ Liv 3: può tagliare un oggetto in pietra di media dimensione
- ◊ Liv 6: può tagliare un oggetto in acciaio di media dimensione
- ◊ Liv 9: può tagliare un oggetto in legno di grande dimensione
- ◊ Liv 12: può tagliare un oggetto in pietra di grande dimensione
- ◊ Liv 15: può tagliare un oggetto in acciaio di grande dimensione
- ◊ Liv 18: può tagliare qualsiasi cosa di grandi dimensioni.

Abilità di mestiere

Liv 1

Grazie alla sua abilità di taglio, se cuoco, ottiene un bonus di +4% alle prove di mestiere.

Abilità navali

Liv 1

Durante il combattimento navale è in grado di effettuare un attacco speciale:

Distanza max. di 25 m.

Se effettuato su una nave di piccole dimensioni ha una possibilità del 15% di non riuscire.

Se effettuato su una nave di medie dimensioni ha una possibilità del 30% di non riuscire.

Se effettuato su una nave di medio/grandi dimensioni ha una possibilità del 50% di non riuscire.

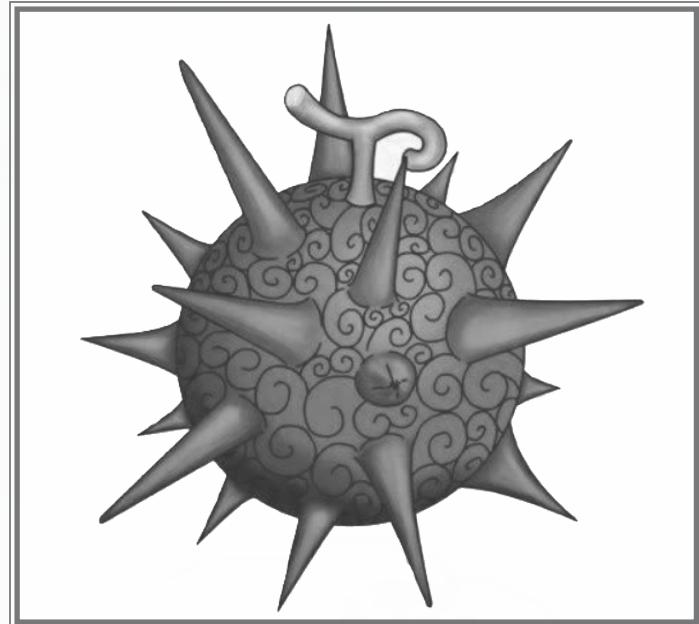
Se effettuato su una nave di grandi dimensioni ha una possibilità del 70% di non riuscire.

Effetto: riduce la velocità della nave colpita di 1, 2, 3 o 4 nodi a seconda della dimensione (rispettivamente grande, m/g, media o piccola).

Costo: 3 ps

Toge Toge no Mi

Il pg che ha ingerito questo frutto potrà d'ora in poi far uscire aghi da ogni parte del proprio corpo.



Tecniche di combattimento

Liv 1

Dual-strand spikes

I pugni del pg diventano due aculei. Ottiene un bonus di +1 in agilità e potrà colpire in corpo a corpo fino ad una distanza max. di 10 m.

Liv 9: ottiene in aggiunta anche un bonus di +1 al danno.

Raggio di azione aumentato a 15 m.

Costo: 1 ps

Liv 3

Toge Toge finger

Il pg allunga un dito-aculeo fino a 40 m. Il pg potrà colpire un bersaglio singolo eseguendo la metà degli attacchi, ma con un bonus di +1 al TxC.

Costo: 1 ps

Liv 6

Attacco a sorpresa

Il pg esegue tutti i suoi normali attacchi in corpo a corpo, ma per ogni attacco fallito nel round, dal suo

corpo spunta un aculeo che tenta di colpire comunque il nemico. Per ciascun attacco speciale il pg esegue un TxC in condizione di colto alla sprovvista ed infligge un danno pari ad 1D4.

Liv 12: il danno extra è aumentato a 1D4 +1.

Costo: 2 ps

Liv 9

Spikes wall

Il pg utilizza questa tecnica durante il proprio turno di difesa. Dal suo corpo spuntano una quantità enorme di spine. Potrà prevenire fino a 12 danni ed infligge all'avversario 2D8 danni. L'effetto secondario vale solo per attacchi diretti in corpo a corpo.

Costo: 2 ps

Liv 12

Pioggia di aculei

Dal pg spuntano aculei in grande quantità che infliggono 4D6 +4 danni.

Colpisce tutti i nemici in un raggio di 10 m attorno a lui.

Non necessita di TxC.

Costo: 3 ps

Liv 15

Sea urchin spikes

Dalla testa del pg spuntano tanti aculei, come un riccio di mare. Si scaglia poi in avanti per 15 m in linea retta travolgendo tutto quello che incontra (e sfondando eventuali ostacoli naturali). Infligge a tutti i nemici travolti un danno pari a 2D10 +10. I nemici colpiti subiranno inoltre per i 2 round successivi 1D10 danni da emorragia ed un malus di -1 in agilità.

Costo: 4 ps

Liv 18

Wolf teeth bang clash

Richiede: Spikes acupuncture method, abilità di Liv 18. Il pg, dopo essersi potenziato, esegue un attacco potentissimo in corpo a corpo che infligge un danno pari a 1D4 +1D6 +1D8 +2D10 +1D12 +1D20 +11.

Costo: 3 ps

Abilità combattimento

Liv 1

Spiky needles

Il pg può far spuntare degli aculei sotto i piedi, come dei trampoli per coprire con un passo una distanza maggiore e muoversi quindi più velocemente. Può grazie a questa abilità anche camminare e rimanere attaccata ai muri. Guadagna un bonus di +6 al movimento base. Ottiene inoltre un bonus di +10 in equilibrio.

Attivazione gratuita.

Durata: 5 round.

Costo: 1 ps

Liv 9

Hanging golden book

Si trasforma in un riccio e comincia a rotolare in giro (il movimento segue quello standard del pg). Colpisce tutto ciò che incontra con un unico attacco che infligge 1D8 danni. Si muove anche sui muri. Movimento aumentato del doppio.

La traiettoria del rotolamento non deve essere obbligatoriamente rettilinea, ma non è possibile effettuare una traiettoria che permetta in uno stesso turno di colpire

più volte lo stesso bersaglio.

Quando è in questa forma chiunque colpisca il pg direttamente (corpo a corpo) subirà un danno pari ad un attacco del pg. Inoltre avrà un bonus di difesa aumentato di +1. Il potrà inoltre entrare ed uscire dal combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Costo: 2 ps

Liv 12

Pelle spinosa

Il pg crea una protezione di aculei sul proprio corpo. Per tutta la durata dell'abilità, chiunque colpisca il pg in corpo a corpo, subirà 4 danni.

Durata: 2 round.

Costo: 2 ps

Liv 18

Spikes acupuncture method

Il pg riesce a potenziare la propria muscolatura utilizzando l'agopuntura. Ottiene pertanto un bonus di +4 in potenza e recupera inoltre 1 punto stanchezza.

Durata: 3 round.

Costo: 4 psh



Abilità sociali

Liv 1

Il PG potrà camminare e correre sui muri grazie agli aghi che si piantano sulla superficie e rimanere sospeso attaccato anche a testa in giù.

Abilità di mestiere

Liv 1

Agopuntura curativa

Può essere utile in campo medico per alleviare il dolore e la stanchezza. Se medico ottiene un bonus di +7% alle prove di cura.

Abilità navali

Liv 1

Grazie alla sua capacità di rimanere piantato su tutto quello che è solido, quando si trova sulla nave ottiene un bonus di +10 in equilibrio e +1 in difesa (dovrà comunque utilizzare l'abilità di combattimento di Liv 1).

Uta Uta no Mi

Il possessore di questo Frutto del Diavolo ha nel potere della voce una forza soverchiante capace letteralmente di entrare nella testa di chi ne ascolta il suo Canto visualizzando un mondo fantastico fatto di musica e colori.



Tecniche di Combattimento

Liv 1

Note sferzanti

Richiede attivazione Mondo Canto Canto (Abilità di combattimento Liv 1)

Il pg può attaccare qualunque avversario entro il raggio di azione del Mondo Canto Canto creando Note musicali grazie al suo potere da scagliare poi contro i propri bersagli.

Manterrà lo stesso numero di attacchi ma otterrà anche un bonus di +1 al danno.

Il bonus aumenta in base al Liv del pg:

Fino al Liv 6: +1 al danno

Dal Liv 6 in poi: +2 al danno

Costo: 1 ps (a round)

Liv 6

Cavalieri Nota combattenti

Richiede attivazione Mondo Canto Canto (Abilità di combattimento Liv 1)

Il pg crea 1D6 +2 Cavalieri Nota fatti di Musica allo

stato solido.

I Cavalieri così creati possono attaccare un singolo bersaglio oppure bersagli differenti entro il raggio di effetto del Mondo Canto Canto.

Per attaccare, ogni Cavaliere deve effettuare un normale TxC (utilizzando il TxC del pg) con bonus di +1. e avrà a disposizione un singolo attacco.

Danno pari a 1D6 +2 danni a colpo andato a segno.

Costo: 2 ps +1 psh

Liv 12

Spartito di blocco

Richiede attivazione Mondo Canto Canto (Abilità di combattimento Liv 1)

All'interno del Mondo Canto Canto il pg ha possibilità di manipolare tramite la propria voce anche i movimenti dei propri avversari, creando uno Spartito gigante e tentando di appiccarvi i propri avversari.

La posizione dello Spartito verrà decisa dal possessore del frutto ma dovrà comunque rimanere all'interno dell'area di effetto del Mondo Canto Canto.

Una volta creato lo Spartito il pg può effettuare fino a 3 attacchi contro un max. di 3 avversari diversi presenti all'interno dell'area di influenza del Mondo Canto Canto. Il numero può variare da 1 a 3 a sua discrezione. Per colpire i propri avversari effettuerà un normale TxC utilizzando una striscia musicale creata nell'aria.

Ciascun avversario, se colpito, verrà lanciato contro lo Spartito e vi rimarrà incollato per tutto il suo prossimo round. Fintanto che è bloccato sullo Spartito non potrà muoversi, non potrà attaccare e avrà il 25% di essere colpito, se attaccato.

Durata: 1 round

Costo: 3 ps

Liv 18

Canto di distruzione

Richiede attivazione di Tot Musica (Abilità di Combattimento di Liv 18)

Il Demone del Canto scatena tutta la sua potenza emettendo un raggio rosso fuoco che colpisce un singolo bersaglio e chiunque si trovi in un raggio di 6 mt dal bersaglio.

Danno pari a 3D12 +25.

Costo: 1 ps +2 psh



Abilità di combattimento

Liv 1

L'Anima del Musicista

Ingerendo questo frutto, il personaggio acquisirà una capacità innata di trasmettere emozioni e potere attraverso la musica. Di conseguenza potrà accedere a tutti i poteri del Musicista a prescindere che abbia un altro Mestiere.

Il raggio di azione max di ogni potere del Mestiere verrà tarato rispetto al raggio di azione del Mondo Canto Canto. Il costo di attivazione di tutte le abilità del Mestiere rimane invariato. Vedi sez. Mestieri.

Liv 1

Mondo Canto Canto

Il potere del frutto dona al possessore una voce ammaliante. Cantando permetterà implicitamente al suo potere di fluire attraverso di esse.

Attivando il suo potere e cantando il pg crea un'area "mentale" attorno a sé all'interno della quale il suo potere sarà preponderante. Chiunque, pur sentendo cantare il pg, si trovi fuori dal raggio di azione non

subirà gli effetti del suo potere. Il raggio di azione del Mondo Canto Canto crescerà con l'avanzare dei livelli. Lo spazio è concettualmente sferico ed esce per metà dal suolo ma non è visibile quanto più si tratta di un effetto mentale.

Chiunque si trovi nello spazio lo vedrà nei propri occhi come un "livello" aggiuntivo, come se avesse delle lenti che gli permettono di vedere una realtà sovrapposta alla propria. Lo spazio è mobile e generato attivamente dal pg pertanto seguirà il pg stesso nei suoi spostamenti. A seconda del livello, lo spazio ha un diametro di 10 m + 5 m ogni 3 Liv del pg. Al livello 1 lo spazio ha 10 m di diametro, 15 al Liv 3 e così via. Il pg potrà utilizzare i propri altri poteri solo entro questo spazio.

Chi si trova fuori ne è immune. Il pg non potrà influenzare un soggetto se questo si trova un po' dentro e un po' fuori dalla sfera. Potrà usare i propri poteri su di un soggetto solo se questo è completamente contenuto nello spazio.

L'attivazione del Mondo Canto Canto è considerata azione gratuita (potrà essere eseguita solo nel proprio) e al momento dell'attivazione, il pg ottiene immediatamente 10 psh (+5 psh per Liv) da utilizzare per il combattimento.

Chiunque si trovi nel raggio di azione, solo per il primo Round di effetto, subisce uno shock concretizzato in

un malus di -2 alla successiva prova di Iniziativa. Tutte le creazioni o abilità attivate legate al Mondo Canto Canto avranno effetto solo al suo interno e solo finché rimane attivo.

Una volta disattivato il Mondo Canto Canto, ad esempio, a chiunque è stato colpito o magari trafitto da una arma creata dal possessore del frutto, vedrà l'arma disolversi e rimanere solo la ferita.

Durata: a piacimento nel combattimento, finché il pg non smette di cantare. Eventuali condizioni specifiche di gioco o situazionali che rendono impossibilitato il pg a emettere suoni bloccheranno il Mondo Canto Canto che verrà immediatamente disattivato.

I pg sordi sono immuni al Mondo Canto Canto.

Costo: 3 ps (costo di attivazione del Mondo)

L'attivazione del Mondo Canto Canto permette al pg di accedere a diverse abilità speciali.

Vediamole nel dettaglio:

Creazione

Attivando il proprio potere il pg è in grado di creare con la propria voce creazioni all'interno dello spazio. Queste creazioni saranno visibili e avranno effetto solo su coloro che si trovano nel raggio di azione del Mondo Canto Canto.

- ◆ Liv 1: Potrà creare armi normali o normale equipaggiamento che il pg abbia mai visto nella sua vita. Vedi la Sez. Oggettistica.
- ◆ Liv 6: Oltre al precedente Liv di creazione, il pg potrà creare armi più particolari o potenti. Le armi bianche da lui create avranno bonus di +1 al danno.
- ◆ Liv 9: le armi bianche da lui create saranno ancora più potenti ottenendo un bonus di +2 al danno.
- ◆ Liv 15: A partire da questo Livello ogni creazione sarà estremamente potente e paragonabile agli oggetti di grande rarità come le Wazamono. Concordarne con il Narratore la Potenza.

Costo: il costo di creazione è pari a 1 psh ogni 3 Liv di Creazione. Una creazione di Liv 15 costerà 5 psh.

Liv 1

Scudo di suono

Abilità/Tecnica utilizzabile nel turno di Difesa.

Il pg tramite il proprio Canto crea una semisfera di suono attorno a sé per bloccare un attacco o una tecnica a distanza (non utilizzabile contro attacchi o tecniche in corpo a corpo).

Il pg ottiene una RD immediata di 4 ogni 6 Liv a partire dal 1° (RD di 16 al Liv 18).

Durata: immediata (effetto contro attacco singolo)

Utilizzabile una volta a Round di Difesa.

Costo: 5 psh singola attivazione

Liv 3

Paladino della musica

La musica del pg si concretizza in un'armatura e in una lancia scintillanti che equipaggiano il pg.

L'armatura conferisce un bonus di +1 in Difesa e la Lancia un bonus di +1 al danno base (in corpo a corpo). Questo bonus è valido anche se abbinato all'utilizzo della Tecnica di Liv 1. Invece che note, il pg creerà e lancerà la propria lancia in una serie di attacchi. Ogni volta che il pg effettua un attacco vedrà la lancia ricrearsi nella sua mano.

Il bonus aumenta in base al Liv del pg e cresce di 1 ogni 6 Liv a partire dal 3°.

Al Liv 18 ottiene infatti un bonus di +3 in Difesa e +3 al Danno base.

Durata: a piacimento (basta soddisfare il costo di attivazione)

Costo: 6 psh a round di attivazione

Liv 9

Movimento

Il movimento all'interno dello spazio diventa istantaneo: il pg crea sotto i propri piedi una nota musicale di grandi dimensioni, ci salta sopra e tramite essa potrà entrare ed uscire dal combattimento senza subire malus. Il suo spostamento non avrà limiti in termini di distanza max per singolo movimento, dovendo però rimanere comunque entro i confini del Mondo Canto Canto.

Tramite la nota il pg potrà librarsi ad un'altezza da terra fino ad un'altezza max di 3 mt.

Costo (per singolo spostamento): 3 psh

Liv 15

Canto di resurrezione

A partire dal Liv 9, quando è attivo il Mondo Canto

Canto chiunque scenda sotto la soglia di svenimento sia in ps che pf potrà continuare a combattere e riceverà invece un ammontare di psh pari alla differenza. Chiunque senta la voce del possessore del frutto sarà inoltre in grado di spendere ps anche se questo lo facesse scendere sotto lo zero.

A quel punto non potrà spendere ulteriori ps ma comunque non sarebbe svenuto.

La soglia della morte rimane comunque valida.

Es.: se ad pg è avanzato solo 1 ps nella sua riserva, può comunque utilizzare una tecnica da 3 ps, attivando la stessa e ricevendo 2 psh come differenza. A questo punto sarà in negativo nei ps e non potrà più utilizzare altre abilità o tecniche che prevedono una spesa in ps. Una volta che il Mondo Canto Canto sarà disattivato ne sentirà sicuramente il peso.

Liv 18

Tot Musica

Il potere della Musica e del Frutto del Diavolo si concentra nel corpo del possessore del frutto.

L'abilità del Mondo Canto Canto si annulla nel caso

l'Abilità fosse precedentemente attiva e di conseguenza l'area di effetto si azzerà.

Concentrando il potere della musica nel proprio corpo il Demone della musica si scatena materializzandosi nel mondo reale nella forma di una creatura gigantesca dall'Aspetto maligno. Il corpo coperto da un grande mantello permette l'uscita di due nastri bianchi nella forma di 2 tastiere musicali sinuose. Ai lati del mantello spuntano due braccia artigliate.

Il danno degli attacchi standard in corpo a corpo aumenta a 1D8 +potenza (4 attacchi come normale avanzamento del pg a questo Liv) e colpiranno il bersaglio fino ad un max. di 9 mt.

Il movimento del pg in questa forma sarà dimezzato. Tot Musica ha gli stessi Attributi base del pg con un malus di -2 in Difesa e +4 in Potenza.

Il potere maledetto del Demone della Musica consuma però il pg al suo interno. Ogni round in cui Tot rimane attivo, il pg subirà 1D10 danni restituendo però fervore musicale al pg stesso concretizzato in 1D10 psh a round.

Durata: 3 round

Costo: 4 ps +2 psh



Abilità Sociali e Abilità Navalì

Liv 1

L'Anima del Musicista

Come per le Abilità di Combattimento, il discorso è il medesimo anche per le Abilità Sociali e Navalì e potrà accedere a tutti i poteri relativi del Musicista a prescindere che abbia un altro Mestiere.

Il raggio di azione max di ogni potere del Mestiere verrà tarato rispetto al raggio di azione del Mondo Canto Canto.

Eventuali costi di attivazione rimangono invariati.

Wara Wara no Mi

L'ingerimento di questo frutto conferisce all'utilizzatore la possibilità di creare paglia dal proprio corpo e manipolarla in varie modalità e con diversi possibili utilizzi.

La forma di questo Frutto del Diavolo è attualmente sconosciuta.

Tecniche di combattimento

Liv 1

Liane fendenti

Tramite questo attacco l'utilizzatore del frutto è in grado di far fuoriuscire dal proprio corpo delle lunghe liane di paglia per colpire i propri avversari.

Tramite questa tecnica potrà eseguire il normale numero di attacchi concessi dal suo livello ma colpendo il bersaglio ad una distanza max di 15 mt +5 ogni 3 Liv a partire dal primo e usufruendo di un bonus al danno di +1 per singolo attacco.

A partire dal Liv 9 il bonus al danno aumenta a +2 e potrà colpire fino a 2 bersagli diversi.

A partire dal Liv 12, una volta che il danno è andato a segno, le liane si spezzeranno e rimarranno ancorate sul corpo del bersaglio causando un malus di -1 in agilità per il round successivo (il malus non è cumulabile nel caso in cui più attacchi andassero a segno, max malus -1)

Costo: 1 ps a round di utilizzo.

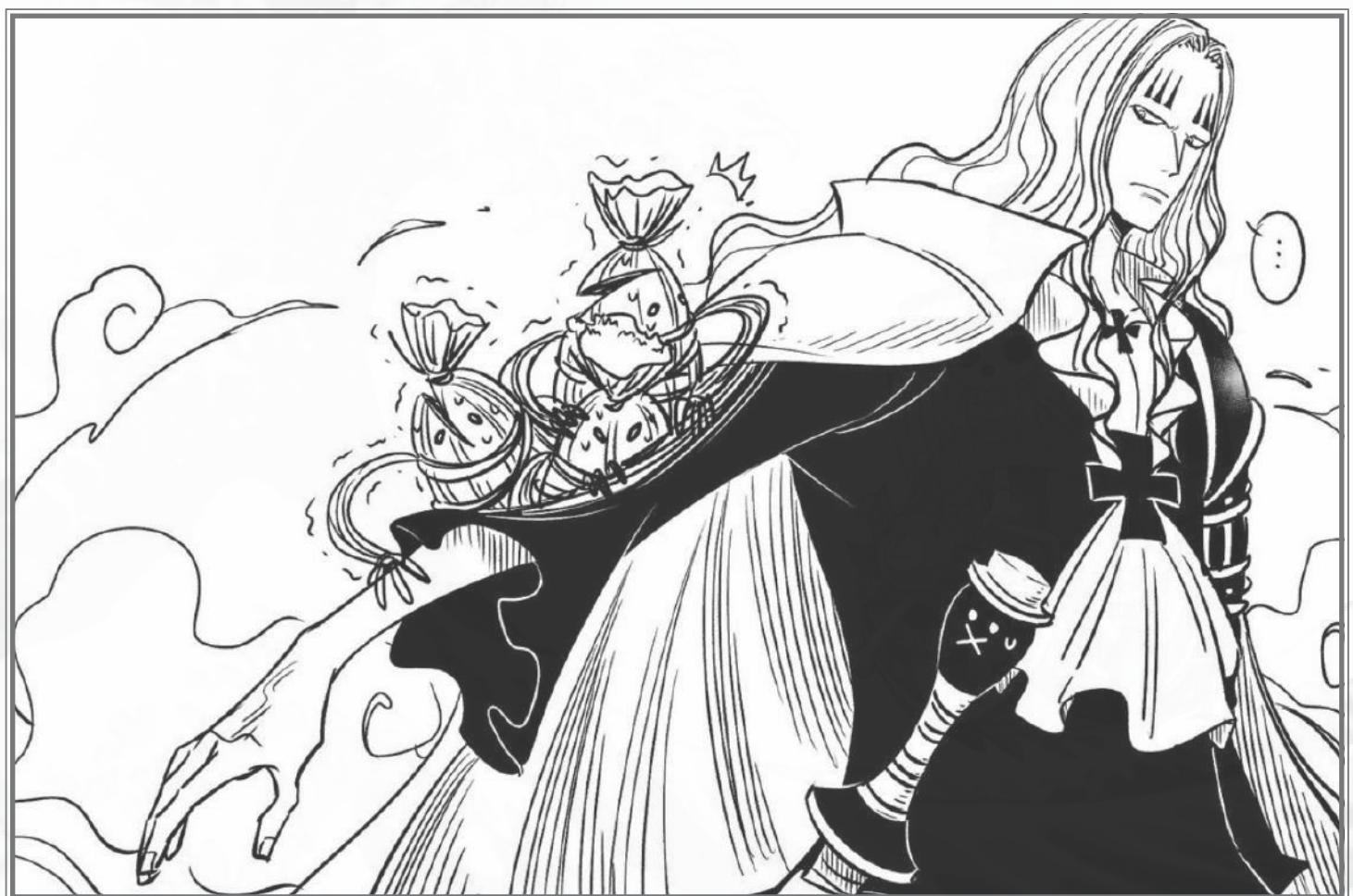
Liv 6

Bambola assassina

Requisito: il possessore del frutto dovrà aver precedentemente creato e contenere dentro di sé di conseguenza almeno una bambola di paglia.

Con questo attacco speciale, una delle bambole contenute nel corpo dell'utilizzatore esce e si scaglia contro un bersaglio posto ad una distanza max di 18 mt dal possessore del frutto.

Questo attacco non richiede TxC. La bambola, in definitiva, una volta raggiunto il bersaglio assorbirà parte della sua forza vitale dissolvendosi poi in una nuvola di fili di paglia e di conseguenza disperdendosi ai 4 venti. La bambola sarà in grado di assorbire fino al max di pf permessi dall'abilità di creazione al momento del lancio



della tecnica.

Ovviamente, la persona collegata alla bambola perderà istantaneamente i pf della bambola stessa, considerando appunto che essa si è autodistrutta.

Costo: 2 ps

Liv 12

Chiodi maledetti

Richiede attivazione dell'Abilità di combattimento Mostro di paglia

Tramite questa tecnica, il Mostro di Paglia eseguirà un attacco a distanza sparando chiodi dalla bocca.

Tramite questo attacco colpirà tutti i nemici situati in un raggio di 180 gradi davanti a sé entro una distanza max di 9 mt.

Chiunque si trova in quest'area potrà eseguire una prova di Agilità CD pari al Liv dell'utilizzatore del Frutto oppure subire un danno pari a $2D6 +4$.

Al Liv 15 la CD della prova aumenta di +2.

Al Liv 18 il danno aumenta a $2D8 +6$.

Costo 3 ps

Liv 18

Maledizione di paglia

Richiede attivazione abilità di combattimento del Mostro di Paglia

Il pg permette al Mostro di Paglia di fuoriuscire dal proprio corpo e scatenare la sua furia su un bersaglio a sua scelta posto ad una distanza max di 15 mt da sé, attaccandolo con un nugolo di liane di paglia affilatissime. Non richiede TxC.

Infligge al bersaglio un danno pari a $3D12 +15$ danni e nel turno successivo il bersaglio dovrà superare una prova di Difesa CD 12 o subire ulteriori $1D8+4$ danni da sanguinamento per le ferite ricevute.

Costo 3 ps +2 psh

Abilità di combattimento

Liv 3

Indurimento

A partire da questo Liv l'utilizzatore del frutto è in grado di rivestire un'arma da taglio impugnata per renderla più affilata o potente. In caso non usi un'arma potrà fare lo stesso con i propri arti.

Grazie a questa tecnica qualunque cosa utilizzi per at-

taccare otterrà un bonus di +1 al danno base. Nel caso utilizzi un'arma potrà ignorare qualunque malus dovuto all'arma stessa.

Al Liv 9 il bonus al danno aumenta a +2 e potrà colpire in corpo a corpo con una gittata di 6 mt.

Al Liv 15 il bonus al danno aumenta a +3.

Durata: 5 round

Costo: 1 ps

Liv 9

Bambola di emergenza

Tramite questa abilità il pg sarà in grado di creare in combattimento una bambola di paglia. Per farlo perderà un turno di combattimento e non potrà muoversi per tutto il turno o utilizzare altre abilità o tecniche.

La bambola creata potrà essere connessa a qualunque bersaglio visibile per il pg al momento dell'attivazione della tecnica.

La connessione creata sarà concretizzata in una bambola con 12 pf.

Il pg potrà creare la bambola solo se ha ancora uno slot libero (al Liv 9 potrà quindi avere un max di 4 bambole nel corpo).

Indipendentemente che la bambola sia distrutta o meno nel combattimento, al termine dello stesso si auto distruggerà.

Al Liv 18 la bambola potrà connettere un max di 24 pf.

Costo: 2 ps

Liv 12

Mostro di paglia

Il pg fa fuoriuscire sufficiente paglia dal proprio corpo rivestendolo completamente e trasformandosi in un vero e proprio mostro di paglia dalle fattezze inquietanti, la bocca cucita come quella di uno spaventapasseri e chiodi lunghi e affilati al posto delle dita.

Grazie a questa trasformazione la sua taglia aumenta di 1. Potrà muoversi ad una velocità di +6 metri a round. Utilizzando il Mostro di Paglia, ottiene un ulteriore bonus di +1 al danno per ciascun attacco se utilizza la Tecnica di Liv 1. Ottiene inoltre una RD di 5 a round. Al Liv 18 la RD aumenta di 3 punti e la durata aumenta a 4 round.

Durata: 3 round (4 round dal Liv 18)

Costo: 2 ps +1 psh

Abilità passiva/social

Liv 1

Bambole di paglia (solo fuori dal combattimento)

Si tratta di uno dei poteri primari e più misticici e caratteristici di questo frutto del diavolo.

Questa capacità permette all'utilizzatore di creare piccole bambole di paglia che, una volta create, si nascondono dentro il proprio corpo.

La principale capacità di queste bambole è maledire un bersaglio scelto dal possessore del frutto e connettersi alla sua forza vitale.

La creazione di una singola bambola richiede alcune condizioni specifiche:

- ◊ il pg deve trovarsi in una situazione tranquilla e pacifica e deve concentrarsi su questa specifica azione per almeno 3 ore di tempo
- ◊ Il pg deve aver visto la persona a cui vuole connettersi entro max 24 ore prima

Rispettate queste sue condizioni il pg sarà in grado di creare la bambola e proteggerla nascondendola nel proprio corpo.

Avanzando di livello le bambole diventano poi progressivamente più numerose potendo creare una connessione sempre più forte con il bersaglio:

Dal Liv 1 fino al Liv 9 il pg potrà creare e nascondere nel proprio corpo contemporaneamente un max di 5 bambole. Raggiunto questo numero non potrà crearne altre finché una o più non andranno distrutte. Ogni bambola potrà connettersi con un max di 6 pf per bersaglio. Non si può creare più di una bambola per singolo bersaglio.

Oltre il Liv 9 il numero max aumenta a 10 bambole e ogni bambola potrà aumentare la connessione vitale fino ad un max di 10 pf per bersaglio.

Creare queste bambole per-

metterà di fatto al pg di dirottare i danni subiti in qualunque contesto sulle bambole invece che subirli sul proprio corpo.

Tramite queste bambole potrà dirottare sulle bambole solo danni fisici.

Una volta che su una bambola vengono dirottati dei danni, anche la persona a cui il pg ha connesso la bambola subirà il danno. Se una bambola subisce più danno del limite di pf connessi verrà distrutta. Il danno extra andrà dirottato su un'altra bambola se presente o sul corpo fisico del pg danneggiando il possessore del frutto direttamente.

Questa si tratta in effetti di un'abilità passiva: una volta che le bambole sono create il pg le ha nel corpo e rimarranno lì finché non saranno distrutte.

Per ogni 5 bambole create e contemporaneamente contenute nel corpo del pg, questi perde l'utilizzo di 1 ps. Se ha creato 10 bambole il suo limite max di ps non può crescere o superare gli 8 punti stanchezza.

Durata della bambola: illimitata fino a distruzione volontaria o meno

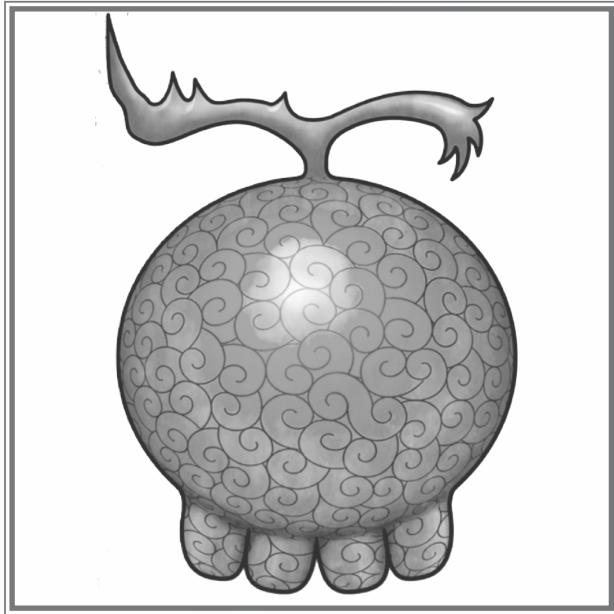
Costo: 2 ps a bambola (costo di creazione)

Abilità di mestiere

Grazie alla sua maestria nell'utilizzo di liane e corde, il pg sarà in grado di conferire un bonus al Navigatore della nave di +20% alle sue prove di Manovrare.



Yomi Yomi no Mi



Abilità unica (utilizzo singolo)

Il potere di questo frutto si attiva automaticamente e termina nel momento in cui il pg muore la prima volta dopo averlo ingerito. Nell'esatto momento in cui muore il pg torna in vita con 0 ps in qualsiasi condizione esso si trovi al momento della morte o dopo di essa. Il pg non potrà utilizzare una seconda volta il potere di questo frutto. Permane tuttavia l'incapacità perenne di nuotare. Una volta che il pg muore il proprio spirito giunge nell'aldilà per poi ritornare nel mondo dei vivi cercando il proprio vecchio corpo (dovrà essere in grado di vederlo chiaramente per potervi tornare all'interno). Una volta trovato potrà immediatamente ricongiungersi con esso.

Il tempo di viaggio dello spirito è di almeno 24 ore. Fino a quando lo spirito non avrà ritrovato il corpo, non potrà ricongiungersi ad esso.

Nel caso in cui il pg, soggetto ad una trasformazione fisica radicale in seguito a lungo distacco dalla propria anima, venga a contatto con l'agalmatolite, sarà indebolito come un normale fruit user e non tornerà morto in nessun caso.

Il pg è in grado di trasformarsi in un animale.

Esistono diverse tipologie di Zoo-Zoo conosciute fino ad ora:

- ◊ Zoo-Zoo comune: il pg potrà assumere le sembianze di una creatura comune del regno animale.
- ◊ Ancient Zoo-Zoo: il pg assumerà le sembianze di creature rare ed estinte del regno animale, quali ad esempio i dinosauri.
- ◊ Mythical Zoo-Zoo: il pg è in grado di assumere la forma di creature mitiche e leggendarie, ottenendo un potere smisurato. Ne sono un esempio la fenice, il drago, ecc...
- ◊ Hito-Hito: si tratta di una speciale forma e varietà di Zoo-Zoo presente nel mondo di One Piece sotto forma di diverse varianti. La versione base, se ingerita da una creatura senziente e umanoide non ha effetto. Al contrario se ingerita da un animale, gli consentirà di accedere a tutte le sue facoltà intellettive. Come detto esistono poi altre versioni, molto rare e ricercate nel mondo e tutte associate a divinità o figure mitologiche molto potenti e venerate.

IMPORTANTE: la tipologia Mythical Zoo-Zoo non è al momento a disposizione dei pg.

Ciascun pg che ingerisce un frutto Zoo-Zoo possiede 3 forme:

- ◊ Forma base
- ◊ Forma Ibrida, in cui ai tratti della sua razza standard si associano tratti della forma animale
- ◊ Forma Completa, in cui il pg si tramuta completamente nell'animale

Il pg nella sua forma base non ottiene alcun beneficio o malus, a parte la normale incapacità di nuotare.

IMPORTANTE: il master può concedere la possibilità al pg di utilizzare un secondo stile di combattimento oltre al frutto del diavolo zoo zoo, indipendentemente da quello scelto.

Si consiglia, nel caso ciò avvenga, di utilizzare lo stile delle Rokushiki. In questo caso, infatti, il pg, in accordo con il master, potrà ideare combinazioni tra le tecniche dello stile e i poteri derivati dal frutto del diavolo.

Si consiglia, tuttavia, di prestare attenzione a non ecclere nell'invenzione delle suddette combinazioni.

Alcuni esempi dei frutti **Zoo-Zoo comuni** a scelta del pg sono:

Avis Avis

Modello: Qualsiasi uccello a scelta del pg.

Abilità speciale: nella forma finale potrà volare ad una velocità pari al triplo del suo movimento standard.

Cow Cow

Modello: Qualsiasi bovino a scelta del pg.

Abilità speciale: la gittata degli attacchi del pg in forma umanoide e completa è aumentata di 3 m.

Dog Dog

Modello: Qualsiasi canide a scelta del pg

Abilità speciale: il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +3 in percezione grazie al suo super-olfatto (questo bonus viene applicato solamente quando vengono effettuate prove di percezione e non viene applicato qualora siano relative a poteri del mantra). Potrà inoltre riconoscere gli odori come un segugio.

Ele Ele

Il pg è in grado di trasformarsi in elefante.

Abilità speciale: Il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +3 in autorità e intimidire.

Felis Felis

Modello: Qualsiasi felino a scelta del pg

Abilità speciale: il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +3 in percezione grazie ai suoi sensi acuti (questo bonus viene applicato solamente quando vengono effettuate prove di percezione e non viene applicato qualora siano relative a poteri del mantra).

Mole Mole

Modello: Qualsiasi talpoide a scelta del pg.

Abilità speciale: il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +5 in nascondersi grazie alla sua abilità di scavatore. Potrà inoltre muoversi sottoterra senza essere visto. Questo non gli permette tuttavia particolari poteri in combattimento. Potrà però entrare

ed uscire dal combattimento senza subire attacchi di opportunità.

Snake Snake

Modello: Qualsiasi serpente a scelta del pg

Abilità speciale: il personaggio ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +5 nelle prove di AGI per Nascondersi o Muoversi silenziosamente grazie al suo corpo serpantino.

Spider Spider

Modello: Qualsiasi aracnide a scelta del pg

Abilità speciale: il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +4 in muoversi silenziosamente. Potrà inoltre camminare in verticale, ad esempio lungo un muro.

Questi sono solo alcuni esempi. I giocatori, in accordo con il Narratore e aiutandosi con la sezione Bestiario del manuale del Narratore potranno prendere spunto e scegliere qualunque animale desiderino.

Di seguito invece un esempio dei frutti **Zoo-Zoo Antichi** che il pg potrebbe selezionare:

Dino Dino

Modello: Qualsiasi dinosauro a scelta del pg.

Abilità speciale: il pg ottiene in forma umanoide e completa un bonus di +5 in intimidire e autorità.



Scelto il modello, ogni pg avrà le seguenti abilità:

Abilità di combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Il pg si trasforma e assume sembianze animali a seconda del frutto ingerito. Ottiene un bonus di +1 in una caratteristica fisica a sua scelta.

Liv 9: il pg ottiene un ulteriore bonus di +1 ad una caratteristica fisica a sua scelta (cumulabile con il bonus di Liv 1. I bonus non possono aumentare la stessa caratteristica).

La taglia della trasformazione verrà decisa in collaborazione con il master. Potrà comunque aumentare al max. di 1 rispetto a quella originale del pg con relativi bonus e malus.

Durata: max. 1 ora

Costo: 1 ps

Liv 1

Forma completa

Il pg si trasforma e assume la completa forma animale. Si prega di controllare il Bestiario nel manuale del narratore per le relative caratteristiche e descrizione dell'animale scelto.

Una volta trasformato in questa forma, il pg mantiene

sempre e comunque i pf, i ps e i psh attuali al momento della trasformazione.

Durata: max. mezz'ora

Costo: 1 ps

Abilità sociali

Liv 1

La trasformazione umanoide conferisce al pg un bonus di +3 in intimidire.

Liv 1

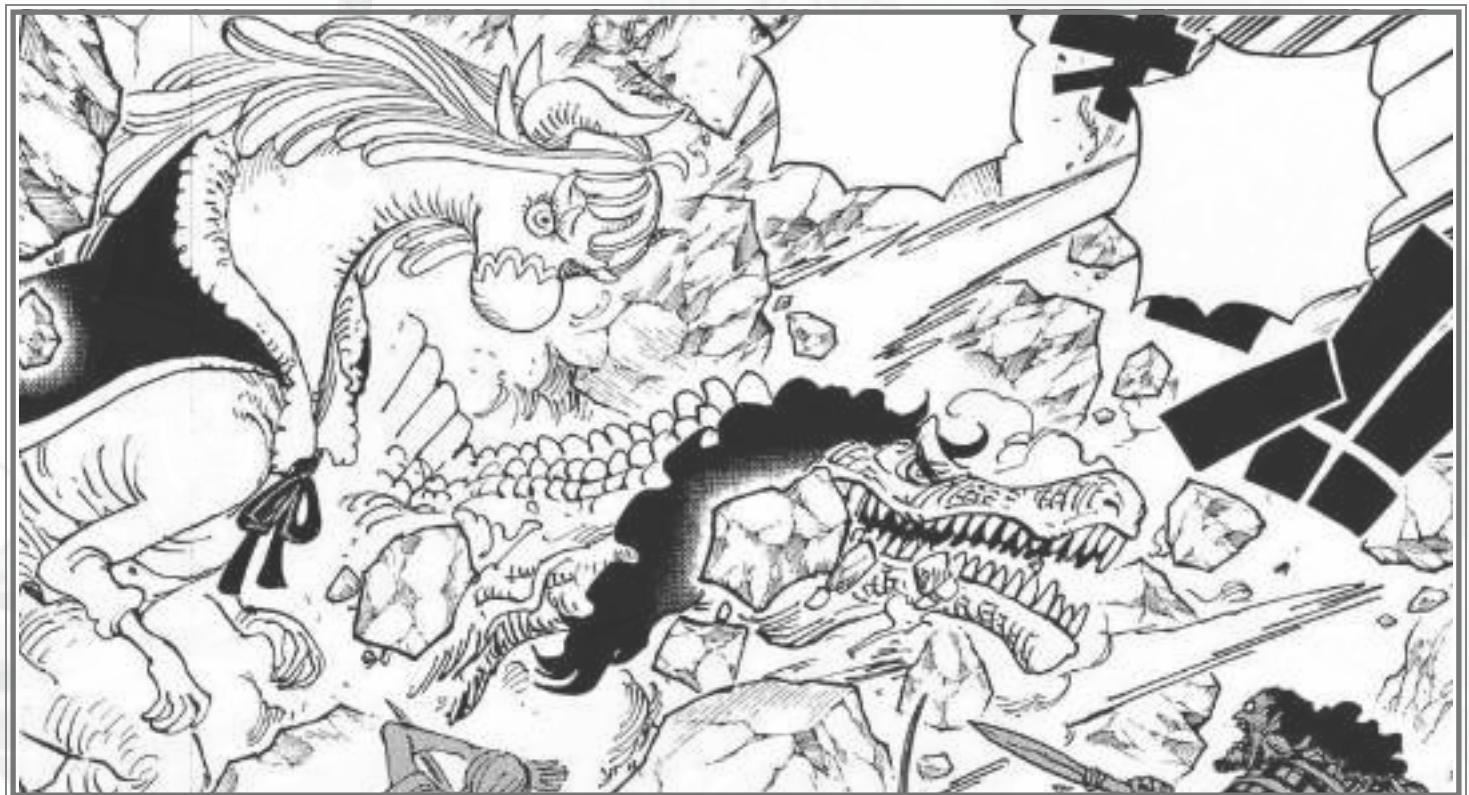
Trasformazione animale

Il pg potrà trasformarsi nella forma completa dell'animale con tutti i vantaggi che ne derivano nell'essere tale (potrà ad esempio comunicare con altri animali).

Abilità di mestiere

Liv 1

Se il pg è medico potrà realizzare raggiunto un punteggio minimo di 3 in mestiere ed un Liv minimo di 3, le Rumble Ball.



Hito Hito no Mi

Si tratta di una speciale varietà di Zoo-Zoo che dona al pg capacità umane, quali ad esempio parlare, pensare e assumere appunto sembianze umane. Il pg, essendo stato un animale, potrà comunicare con tutte le altre specie, ed interagire con loro. E' considerato in tutto e per tutto un frutto Zoo-zoo

OSS: La taglia del pg rimane la stessa di quella che aveva prima di ingerire il frutto del diavolo. Al Liv 1, il pg ottiene un malus perenne di -1 in carisma.



Abilità di combattimento

Liv 1

Human Point

Il pg si trasforma e assume sembianze umane con tratti animali distintivi a seconda del frutto ingerito.

Ottiene un bonus di +1 in una caratteristica fisica a sua scelta.

Liv 9: il pg ottiene un ulteriore bonus di +1 ad una caratteristica fisica a sua scelta (cumulabile con il bonus di Liv 1. I bonus non possono aumentare la stessa caratteristica).

La taglia della trasformazione verrà decisa in collaborazione con il master. Potrà comunque aumentare al max. di 1 rispetto a quella originale del pg con relativi bonus e malus.

Durata: max. 1 ora

Costo: 1 ps

Abilità sociali

Liv 1

Human Point

Questa forma consente al pg di assumere sembianze umane. La trasformazione Hibrid Point conferisce al pg un bonus di +3 in intimidire.

Liv 1

Brain Point

Questa è la forma base del pg una volta ingerito il frutto. E' la forma che gli consente di sfruttare appieno tutta la sua intelligenza da umano e la sua sensibilità animale. In questa forma ottiene un bonus di +1 in mestiere (il bonus è valido solo per le prove: il pg eseguirà le prove di mestiere come se avesse un punteggio aumentato di 1) e volontà. Se dialoga con un animale, ottiene un bonus di +1 a tutte le prove legate al carisma.

Liv 1

Walk Point

Questa forma consente al pg di ri-trasformarsi nella forma completa dell'animale con tutti i vantaggi che ne derivano nell'essere tale.

Per la tipologia di animale originale vedi sezione zoo-zoo.

Abilità di mestiere

Liv 1

Se il pg è medico potrà realizzare raggiunto un punteggio minimo di 3 in mestiere ed un Liv minimo di 5, le Rumble Ball.

Ingerendo un Frutto del Diavolo Mythical Zoo-Zoo, come già anticipato il pg è in grado di assumere la forma di creature mitiche e leggendarie, ottenendo un potere smisurato.

La rarità di questi frutti è fuori scala, parliamo di modelli molto rari e pertanto molto potenti.

Si sconsiglia di assegnare questi frutti ai giocatori in quanto più potenti dei normali Frutti del Diavolo.

Come per i normali zoo-zoo, ingerendo questi frutti il pg accede alle abilità legate alle forme Ibride e Complete. A parte le caratteristiche standard delle due Forme, ogni modello ha caratteristiche speciali a cui fare riferimento.

Vediamole nel dettaglio:

Abilità di combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Il pg si trasforma e assume sembianze animali a seconda del frutto ingerito. Ottiene un bonus di +2 in una caratteristica fisica differente a seconda del “modello”. Liv 9: il pg ottiene un ulteriore bonus di +1 ad una caratteristica fisica definita dal “modello” (cumulabile con il bonus di Liv 1. I bonus possono aumentare la stessa caratteristica).

La taglia della trasformazione non aumenta quella del pg.

Durata: 10 round (in combattimento)

Costo: 1 ps

Liv 1

Forma completa

Il pg si trasforma e assume la completa forma animale. Una volta trasformato in questa forma, il pg mantiene sempre e comunque i pf, i ps e i psh attuali al momento della trasformazione.

Ogni “modello” ha le sue caratteristiche, fare riferimento al Frutto del Diavolo relativo per ulteriori dettagli.

Durata: 3 round (in combattimento)

Costo: 2 ps

Abilità sociali

Liv 1

La trasformazione umanoide conferisce al pg un bonus di +6 in intimidire.

Durata: 4 ore continuative poi 1 ps a ora di utilizzo

Liv 1

Trasformazione animale

Il pg potrà trasformarsi nella forma completa dell’animale con tutti i vantaggi che ne derivano nell’essere tale (potrà ad esempio comunicare con altri animali).

Durata: 1 ora continuativa poi 1 ps a ora di utilizzo

Abilità di mestiere

Liv 1

Se il pg è medico potrà realizzare, raggiunto un punteggio minimo di 3 in mestiere, ed un Liv minimo di 3, le Rumble Ball. Vedi sez. oggettistica.

Vediamo ora di seguito i modelli di Mythical Zoo-Zoo disponibili.

Hebi Hebi no Mi: modello Yamata no Orochi

Questo potere permette al possessore di trasformarsi in un serpente a otto teste, concedendogli un grande aumento di forza e potenza.

Abilità di combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Nella forma ibrida di Orochi il possessore mostra la coda di serpente e un corpo più snello, oltre alle spire e le mani artigliate.

Nella sua forma ibrida il possessore è in grado di Muoversi al doppio della sua velocità standard.

L'attributo base che viene potenziato è l'Agilità, il secondario la Volontà (vedi potenziamento Forma Ibrida).

Forma completa

Nella forma completa il pg si trasforma completamente nella creatura mitologica del Serpente a 8 teste.

In questo stadio è in grado di attivare tutte le abilità di combattimento con le stesse condizioni della Forma Ibrida tuttavia sarà in grado di Muoversi ad una velocità tripla rispetto alla sua velocità standard.

Caratteristiche e abilità rimangono invariate rispetto al pg. Lo stesso vale per le Abilità sociali e Navali. La Taglia aumenta di 2. Ogni testa ha un raggio d'azione di 9 mt.

Il pg ottiene la possibilità di eseguire fino a 8 attacchi a round, contro un max di 4 bersagli diversi.

La Forma Completa conferisce un bonus di +1 in Agilità, Volontà e Percezione al pg.

Durata: 3 round (in combattimento)

Costo: 2 ps



Tecniche di combattimento

Liv 12

Spire della serpe

Richiede attivazione Forma Completa.

Si tratta di una Tecnica attivabile singolarmente con ogni testa, gestendosi quindi gli obiettivi e il numero di utilizzi in maniera strategica.

Utilizzando il corpo serpantino delle proprie teste il pg sarà in grado di immobilizzare tramite le spire del suo corpo un bersaglio singolo per ciascuna testa. Il bersaglio dovrà trovarsi ad una distanza max di 6 mt.

Per l'attivazione richiede un singolo TxC a testa che, se andato a segno, stringe il bersaglio nelle sue spire. L'avversario, per tutta la durata della tecnica, non potrà muoversi, non potrà attaccare e avrà il 25% di essere colpito, se attaccato.

Il pg in questa forma avrà anch'egli una probabilità del 25% di essere colpito, non potrà muoversi e anch'egli non potrà attaccare con la testa "impegnata".

Durata: 2 round

Costo: 1 ps ad utilizzo (max 4 a round)

◊ *Giant Whip*

Utilizzando il Gear 3nd, la tecnica base del Whip si evolverà di uno step. Il raggio della tecnica è aumentato di 10 m e il pg ottiene un bonus di +40% al danno totale (pari a 3D8)

Costo: 2 ps

Liv 9

Gum Gum Bazooka

Il pg estende entrambe le braccia indietro e colpisce il nemico (bersaglio singolo, deve trovarsi in corpo a corpo) violentemente scagliandolo ad una distanza di 2D8 m.

Danno: 2D10 +5.

◊ *Jet Bazooka*

Utilizzando il Gear 2nd, la tecnica base del Bazooka si evolverà di uno step. Il danno verrà aumentato a 2D10 +5 +potenza. Inoltre, il pg potrà colpire il bersaglio anche se questo si trova ad una distanza max. di 10 m. Se colpito questo verrà sbalzato via ad una distanza di 2D10 m.

◊ *Giant Bazooka*

Utilizzando il Gear 3rd, la tecnica base del Bazooka si evolverà di uno step. Il pg ottiene un bonus di +20% al danno totale della tecnica (2D10 +5) e l'avversario avrà un malus di -1 in agilità e potenza nel round successivo, oltre ad essere sbalzato indietro di 2D10 m. Il pg potrà colpire il bersaglio anche se questo si trova ad una distanza max. di 15 m.

Costo: 2 ps

◊ *Jet Giant Bazooka*

Utilizzando il Gear 4th, la tecnica base del Bazooka si evolverà di due step. Il pg ottiene un bonus di +20% al danno totale della tecnica (2D10 +5 +potenzax2) e l'avversario avrà un malus di -1 in agilità e potenza nel round successivo, oltre ad essere sbalzato indietro di 2D10 m. Il pg potrà colpire il bersaglio anche se questo si trova ad una distanza max. di 15 m.

Costo: 2 ps + 2psh

Liv 12

Gum Gum Hammer

Effettuabile sia in corpo a corpo che a distanza, con effetti diversi. Se effettuato in corpo a corpo il pg afferra

l'avversario o con le gambe o con le braccia sull'avversario poi comincia a ruotare su sé stesso come una vite. Al termine della rotazione scaglia l'avversario al suolo dalla parte opposta. Se effettuato a distanza (max. 20 m) il pg arrotola il braccio come una vite e colpisce l'avversario in pieno petto (Gum Gum Rifle). Valido come colpo mirato alla testa nel primo caso e generico nel secondo (-1 in agilità e -3 m al movimento). Danno: 3D10 +10.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

◊ *Giant Rifle*

Utilizzando il Gear 3rd, la tecnica base del Rifle si evolverà di uno step. Il danno della tecnica è aumentato a 3D10 +10 +potenza. Il pg sarà in grado di colpire il bersaglio e chiunque si trovi in un raggio di 5 m da esso. Il raggio della tecnica è aumentato di 10 m. Chiunque venga colpito, subirà un malus di metà del movimento nel round successivo. Non sarà più valido come colpo mirato.

Costo: 3 ps

Liv 15

Gum Gum Gatling

Attacco anche a distanza (max. 10 m). Colpisce tutto in un'area di 80 m quadri di fronte a sé, ma può essere anche semplicemente mirato contro un solo avversario. Danno: 3D10 +15.

◊ *Jet Gatling*

Utilizzando il Gear 2nd, la tecnica base del Gatling si evolverà di uno step. Il danno verrà aumentato a 3D10 +15 +potenza. L'area di attacco è aumentata a 100 m quadri, ma può essere anche semplicemente mirato contro un solo avversario.

Costo: 4 ps

Liv 18

Gum Gum Jet Giant Shell

Il pg utilizza una combinazione del Gear 2nd e del 3rd. Prima attiva il Gear 2nd, poi si gonfia con il pallone Gum Gum e si lancia contro il nemico con una potenza incredibile schiacciandolo al suolo. Il nemico resterà stordito nel round successivo. Potrà colpire un bersaglio singolo ad una distanza max. di 35 m.

Danno: 4D12 +20.

Costo: 3 ps + 4 psh



Abilità di combattimento

Liv 1

Grazie alla sua abilità di allungamento può colpire a distanza. Potrà effettuare tuttavia solo la metà degli attacchi se allunga il braccio. Danno standard. Gittata max. 15 m (+5 ogni 3 liv).

Liv 1

Gum Gum Balloon

In attacco il pg, inspirando aria, può gonfiarsi fino ad aumentare le proprie dimensioni di una taglia per un round. Non potrà attaccare ma solo respingere tutti i nemici in corpo a corpo di 2D6 metri.

Se utilizzato in difesa evita i danni provenienti da proiettili standard (anche palle di cannone). Respinti gli at-

tacchi in questo modo, il pg avrà il 30% di probabilità di rimandare al mittente l'attacco o gli attacchi portati contro di lui.

Liv 9: a partire da questo livello la % aumenta al 60%.

Liv 18: la % raggiunge il 90%.

Costo: 1 ps

Liv 1

Gum Gum Rocket

Il PG si attacca ad un oggetto (ad una distanza max. di 15 m +5 ogni 3 Liv), dopodiché allungando le braccia si scaglia lontano come una fionda umana. Tecnica usata per spostarsi velocemente. Grazie al suo corpo gommoso potrà inoltre effettuare salti alti quanto il suo movimento.

Liv 3: potrà uscire dal combattimento senza subire attacchi di opportunità. Potrà anche attaccarsi a qualcu-

no. Nel caso effettuerà un attacco velocissimo (Gum Gum Bell). Danno pari al Gum Gum Pistol ma avrà un bonus di +1 al TxC. Con lo stesso metodo potrà aggrapparsi alla persona per far sì che questa venga tirata dalla potenza elastica verso di lui.

OSS: il costo del Gum Gum Bell sarà pari a quello del Pistol di Liv 1 e vedrà calare il proprio costo a 0 ps al Liv 5, come qualsiasi tecnica di Liv 1.

◆ *Jet Rocket*

Utilizzando il Gear 2nd, il pg evolve il Rocket ad un livello superiore e potrà aumentare il raggio di azione di 10 m.

Liv 6

Rete Gum Gum

Il pg allunga le dita e le intreccia a formare una rete. In seguito tenta di coprire l'avversario per imprigionarlo. Utilizzabile in corpo a corpo. Il pg imprigionato potrà tentare ogni round di uscire con una prova di potenza. Se fallisce rimane imprigionato. Il pg, fino a quando vorrà mantenere la prigione non potrà eseguire altre azioni nel proprio round. Il pg intrappolato non potrà attaccare il pg che esegue la tecnica e non potrà né essere attaccato né attaccare il pg dall'esterno. Se il pg intrappolato venisse attaccato dall'esterno sarebbe il pg che intrappa a subire il danno.

Costo: 1 ps

Liv 15

Gear 2nd

Il pg pompa sangue attraverso il suo corpo di gomma a velocità e flusso innaturali.

Ottiene un bonus di +2 in potenza e di +1 in agilità e difesa. Ottiene inoltre un bonus di +6 m al movimento base. Mentre è attivo questo stadio perderà 2 pf a round. L'attivazione è considerata azione gratuita.

Necessita 2 round di recu-

pero.

Durata: 4 round

Costo: 3 ps

◆ *Soru*

Mentre utilizza il Gear 2nd, il pg potrà utilizzare anche il soru, una delle 6 tecniche rokushiki. Ottiene un bonus di +1 in agilità o difesa (a sua discrezione). Utilizzabile anche durante il round dell'avversario.

Durata: 1 round

Costo: 1 psh

Gear 3rd

Il pg gonfia un arto che diventa delle dimensioni di un gigante.

Ottiene un bonus di +4 in potenza e un malus di -1 in agilità e difesa.

Il dado per l'attacco base sarà il D12. Potrà effettuare solo un attacco o una tecnica a round.

Attivazione gratuita.

Al termine dell'effetto, il pg, per il round successivo, diverrà di taglia piccola e non potrà effettuare alcun movimento o attaccare.

Durata: 3 round.





Costo: 3 ps

OSS: il pg potrà utilizzare, durante l'effetto del Gear 2nd o 3rd, solo le tecniche/abilità per le quali è previsto un potenziamento. Non sarà ad esempio in grado di utilizzare il Balloon, mentre utilizza i Gear.

Inoltre, a partire dal Liv 18 il pg non perderà pf dovuti all'utilizzo del Gear 2nd e non diventerà piccolo per un round dopo l'utilizzo del Gear 3rd.

Liv 18

Gear 4th

Richiede: il pg deve aver acquisito i Colori dell'Armatura per poter utilizzare questa modalità

Utilizzando in combinazione i principi del Gear 2nd e del Gear 3rd il pg gonfia il proprio corpo di una taglia in più del normale e si colora parzialmente di nero, grazie alle proprietà dell'Haki.

Questo nuovo power up gli consente di ottenere entrambi i bonus dei Gear di Livello precedenti, migliorando di molto anche la potenza delle tecniche.

Ottiene un bonus di +4 in Potenza e di +1 in Agilità e Difesa.

Ottiene inoltre un bonus di +9 m al movimento base. Mentre è attivo questo stadio perderà 6 pf a round. L'attivazione è considerata azione gratuita.

Necessita 3 round di recupero.

Durata: 3 round

Costo: 3 ps

Abilità sociali

Liv 1

Può gonfiarsi usando il Balloon ed allungare a piacimento ogni parte del proprio corpo fino ad una distanza max di 60 m.

Liv 3

Il pg utilizzando il Rocket può lanciarsi a grandissime distanze. Il pg carica fissandosi a qualcosa poi si lancia. Dal caricamento dipende la distanza max. raggiungibile che sarà pari a 10 volte quella del caricamento stesso (max. 60 m). Es.: se il pg si allunga per 10 m, potrà raggiungere una distanza max. di 100 m al momento del lancio.

Abilità di mestiere

Liv 1

Se il pg è mozzo dona un ulteriore 3% in aiuto quanto aiuta gli altri, grazie alla sua capacità di allungarsi.

Abilità navali

Liv. 1

Grazie al suo corpo gommoso è in grado di respingere proiettili e palle di cannone utilizzando il Gum Gum Balloon: potrà in questo modo respingere fino a una palla di cannone sparata dall'avversario. Respinta la palla di cannone avrà il 30% di possibilità di colpire la nave avversaria.

Può inoltre, gonfiandosi, frapporsi ad esempio in una collisione tra la nave e un altro ostacolo.

Inu Inu no Mi: modello Volpe a nove code

Permette di trasformarsi nella mitologica Volpe a Nove code.

Abilità di Combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Nella forma ibrida della Volpe il possessore mostra le 9 code e le zampe artigliate.

Nella sua forma ibrida il possessore è in grado di Muoversi al doppio della sua velocità standard.

L'attributo base che viene potenziato è l'Agilità, il secondario la Potenza (vedi potenziamento Forma Ibrida)

Forma completa

Nella forma completa il pg si trasforma completamente nella Volpe a Nove Code.

In questo stadio è in grado di attivare tutte le abilità di combattimento con le stesse condizioni della Forma Ibrida tuttavia sarà in grado di Muoversi ad una velocità tripla rispetto alla sua velocità standard.

Caratteristiche e abilità rimangono invariate rispetto al pg. Lo stesso vale per le Abilità sociali e Navali. La Taglia aumenta di 1.

La Forma Completa conferisce un bonus di +2 in Agilità, Potenza e Volontà al pg.

Durata: 3 round (in combattimento)

Costo: 2 ps

Liv 1

Prova a prendermi

Richiede attivazione della Forma Ibrida.

Il pg esegue un movimento quasi impossibile da percepire, potendosi muovere ad una velocità quadrupla della sua velocità standard.

Tramite questo movimento sarà in grado di uscire ed entrare in combattimento senza malus. Ottiene un attacco bonus per il round in corso.

Costo: 1 ps

Liv 6

Io sono te

A partire dal Luv 6 il pg è in grado di assumere istantaneamente le fattezze (anche la voce) di chiunque voglia. Acquisirà tutte le caratteristiche fisiche, le Caratteristiche e la taglia.

Dovrà averlo visto almeno una volta nella vita.

Il pg potrà utilizzare la sua abilità a livello strategico a suo piacimento.

Durata: 5 round

Costo: 2 ps



Inu Inu no Mi: modello Okuchi no Makami

Permette di trasformarsi nell'omonima divinità canina, basata sulla razza ormai estinta del lupo nano del Giappone.

Abilità di Combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Nella forma ibrida del Lupo il possessore mostra il muso canino, il pelo bianco e le zampe artigliate.

Nella sua forma ibrida il possessore è in grado di Saltare al doppio della sua altezza standard consentita.

L'attributo base che viene potenziato è la Potenza, il secondario la Percezione (vedi potenziamento Forma Ibrida)

Forma completa

Nella forma completa il pg si trasforma completamente nel Lupo Giapponese.

In questo stadio è in grado di attivare tutte le abilità di combattimento con le stesse condizioni della Forma Ibrida tuttavia sarà in grado di Saltare ad un'altezza tripla rispetto alla sua velocità standard.

Caratteristiche e abilità rimangono invariate rispetto al pg. Lo stesso vale per le Abilità sociali e Navali.

La Forma Completa conferisce un bonus di +2 in Potenza, Percezione e Carisma al pg.

Liv 9

Divine Swiftness

Richiede attivazione della Forma Ibrida.

Il pg concentra il potere del proprio frutto del diavolo chiedendo supporto all'energia spirituale attorno a sé. Il potere così raccolto si condensa a suo piacimento nell'arma che impugna o negli arti generando una scarica di energia fortissima.

Il pg esegue un unico colpo che viaggia in linea retta per un max. di 40 m. La larghezza

del colpo è di 3 m. Danno pari a 1 attacco del pg x3 +5 (il pg eseguirà il calcolo del danno conteggiando il punteggio di potenza dimezzato. Se attacca con un punteggio di X in Potenza, donandosi un bonus, applicherà prima il bonus e successivamente porterà l'attacco, applicando il punteggio di potenza adeguato, seguendo la regola della tecnica sopra descritta). Colpisce chiunque si trovi sulla traiettoria del colpo sbalzandolo via ad una distanza pari a 1D8 +Potenza metri.

Necessita di 1 turno di recupero tecnica.

Costo: 2 ps +2 psh



Tecnica di combattimento

Liv 15

Divine blast

Richiede attivazione della Forma Ibrida.

Concentrando l'energia accumulata nel proprio corpo, emetterà un ruggito poderoso scatenando dalla bocca un raggio di energia potentissimo.

Il raggio infilge un danno pari a $2D10 +15$ a qualunque cosa si trovi sul raggio di azione (15 mt in linea retta). Con questa tecnica sarà in grado di sparare letteralmente qualunque cosa incontri, nel raggio di 10 m in linea retta, ad una distanza di 20 m.

Necessita di 1 round di recupero tecnica.

Costo: 3 ps +2 psh

Tori Tori no Mi: modello Fenice Blu

Permette al possessore di trasformarsi nel mitico uccello fiammeggiante, caratterizzato però da fiamme di colore blu.

Abilità di Combattimento

Liv 1

Forma ibrida

Nella forma ibrida della Fenice il possessore mostra le ali fiammeggianti e le zampe della Fenice.

Nella sua forma ibrida il possessore è in grado di Volare al doppio della sua velocità standard.

L'attributo base che viene potenziato è l'Agilità, il se-

condario la Difesa (vedi potenziamento Forma Ibrida). Nella forma completa, se il pg possiede un altro stile di combattimento, non potrà usare tecniche o abilità che prevedono l'utilizzo di oggetti "manuali".

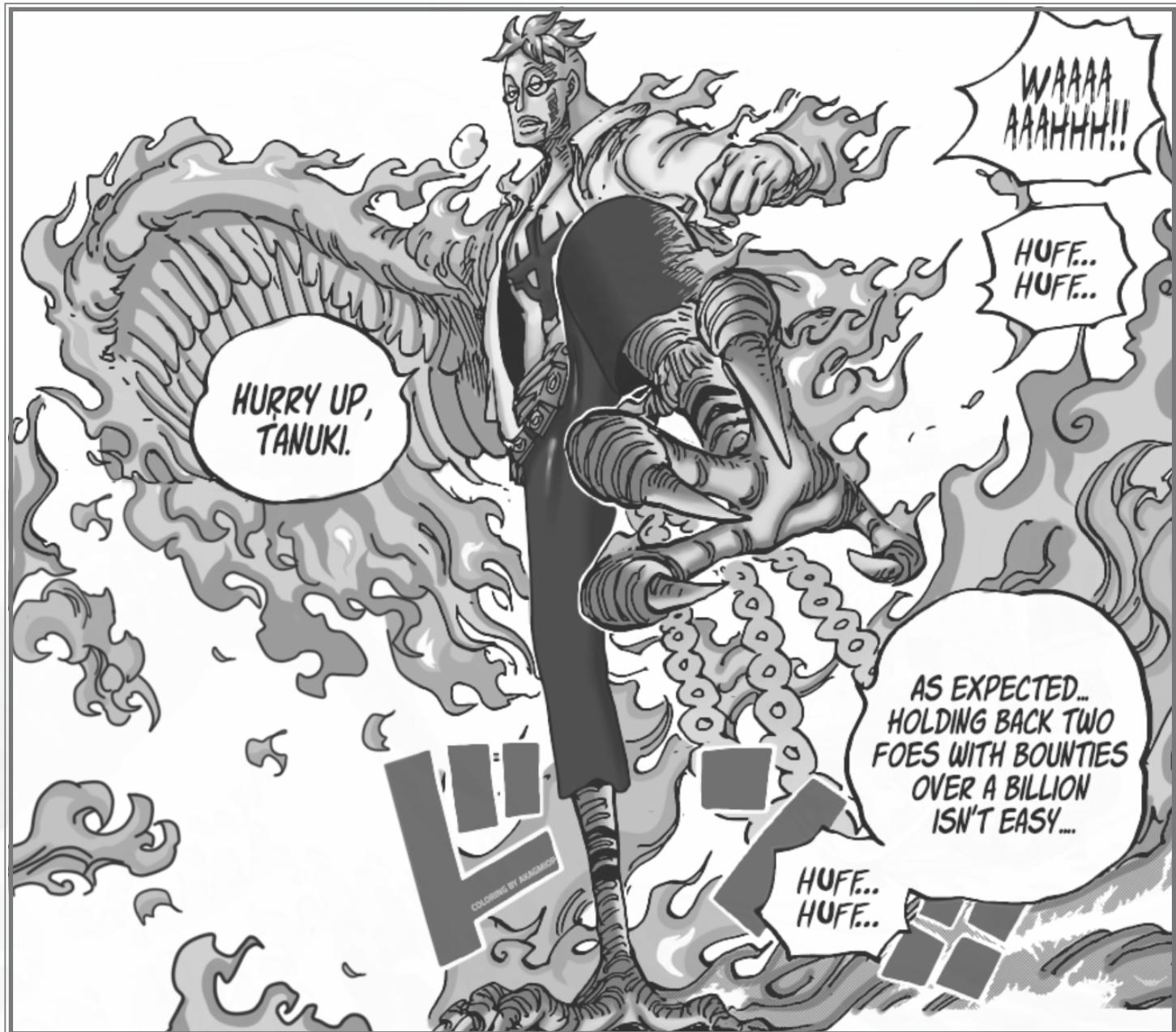
Forma completa

Nella forma completa il pg si trasforma completamente nella Fenice blu.

In questo stadio è in grado di attivare tutte le abilità di combattimento con le stesse condizioni della Forma Ibrida tuttavia sarà in grado di Volare ad una velocità tripla rispetto alla sua velocità standard.

Caratteristiche e abilità rimangono invariate rispetto al pg. Lo stesso vale per le Abilità sociali e Navali.

La Forma Completa conferisce un bonus di +2 in Agilità, Difesa e Carisma al pg.



Nella forma completa, se il pg possiede un altro stile di combattimento, non potrà usare tecniche o abilità che prevedono l'utilizzo di oggetti "manuali".

Liv 1

Fiamme Blu

Le Fiamme della Fenice blu permettono al possessore di rigenerare i danni subiti quasi istantaneamente.

Il pg ottiene una RD di 12 ad attacco subito + 3 ogni 3 Liv del pg a partire dal 1°.

Liv 6

Richiede attivazione della Forma Ibrida.

A partire dal Liv 6 il pg è in grado di utilizzare le proprie Fiamme per curare qualcuno.

Il pg rinuncerà ad un proprio turno per l'attivazione dell'abilità di cura e sarà necessario essere in corpo a corpo con il "bersaglio" per attivare l'abilità.

Il pg potrà curare un max di pf pari alla propria RD al Liv raggiunto.

Costo: 1 ps

Tecniche di Combattimento

Liv 9

Tecnica piume di fuoco blu

Richiede attivazione della Forma Ibrida.

Il pg salta e sferra un attacco volante (se il pg si trova già in posizione sopraelevata ottiene un bonus di +1 al colpire) colpendo più nemici. Danno pari ad 2D6 +2 a ciascuno avversario entro un'area di 40 m quadri di fronte a sé.

Il danno aumenta di 1D6 + 2 ogni 3 Liv a partire dal Liv 9. Es.: al Liv 18 il danno sarà pari a 5D6 +8.

Costo: 2 ps



Nome e Cognome

Background

Il Sogno

Stile di Combattimento

Ciurma di appartenenza

Immagine

Aspetto del personaggio

Livello Punti Esperienza

Scheda del personaggio

Caratteristiche

	Punti base	Bonus/ malus	Temp.
Potenza (POT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Agilità (AGI)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Resistenza (RES)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carisma (CAR)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mestiere (MES)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Volontà (VOL)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Percezione (PER)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Razza **Taglia****Mestiere** P M G E Gg **Salute (PF)**Totale Danni subiti
totaliBase Bonus \times Liv Danni ripartiti \times Liv di Salute

Malus subiti

- Liv 1 - Illeso
Liv 2 - Graffiato
Liv 3 - Leso
Liv 4 - Ferito
Liv 5 - Straziato

5 +
4 +
3 +
2 +
1 +

-3 mt al Mov.
-1 in AGI
-1 in RESLiv 6 - Moribondo (0/-9)

Svenimento

**Qualità fuori dal combattimento**

Sollevamento

Corsa

100 mt /

Pregi**Costo**

Difetti**Costo**

Note Pregi/Difetti**Abilità Fisiche****Abilità di Interazione****Conoscenze**

	Punti	Alt.
Acrobazia	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Furtività	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidire	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Manualità	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nuotare	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rapidità di Mano	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Scalare	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sopravvivenza	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Autorità
Diplomazia
Galateo
Pass. Inosservato
Raccogliere Info
Raggirare
Scassinare Serrature
Valutare

	Punti	Alt.
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Accademiche
Storiche
Frutti del Diavolo
Oggetti Speciali
Mari e Isole
Marina
Pirati
Primo Soccorso

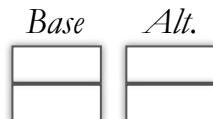
Punti

Stanchezza	<input type="checkbox"/>								
Shounen	<input type="checkbox"/>								
Volontà	<input type="checkbox"/>								
Morale	<input type="checkbox"/>								

10 20 30 40
 

Dati Combattimento base

Difesa (6 +RES)
RD (eventuale)



Attacchi (con Stile di Combat.)
Attacchi con Arma in CaC
Attacchi con Arma a Distanza

N° totale	Bonus al TxC	Alt.

Iniziativa (AGI)
Movimento base
Movimento alternativo 1 (Nuoto)
Movimento alternativo 2 (Volo o Altro)



Note

Equipaggiamento

Oggetto

QTY	Spazio occupato (Punti Materiale)

Capacità di trasporto (totale)

Punti Materiale

Armi CaC

Impugnato	Spazio occupato (Punti Materiale)

Armi a distanza

Impugnato	Spazio occupato (Punti Materiale)

Amicizia e affinità

Personaggio

Bonus/Malus

Note

Tecniche di Combattimento



Scheda del Personaggio dedicata ai Giocatori di One Piece D12.
One Piece e One Piece D12 appartengono ai rispettivi proprietari. Non si intende infrangere alcun diritto.

One Piece D12
Scheda del personaggio

Abilità di Combattimento



Scheda del Personaggio dedicata ai Giocatori di One Piece D12.
One Piece e One Piece D12 appartengono ai rispettivi proprietari. Non si intende infrangere alcun diritto.

One Piece D12
Scheda del personaggio

Abilità Sociali



Scheda del Personaggio dedicata ai Giocatori di One Piece D12.
One Piece e One Piece D12 appartengono ai rispettivi proprietari. Non si intende infrangere alcun diritto.

One Piece D12
Scheda del personaggio

Abilità Navalì

Abilità di Mestiere

Qui di seguito troverete gli elementi necessari per affrontare un combattimento navale.

Si consiglia di stampare il tutto su di un foeglio rigido.

In allegato in questo manuale troverete anche il foglio di navigazione quadrettato e una scheda rissuntiva per gestire la propria nave e quelle alleate.

Per riconoscere meglio navi alleate e navi della marina, queste ultime sono già state colorate di azzurro, ma voi potrete fare lo stesso.

Buon divertimento



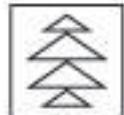
.a.



.b.



.c.



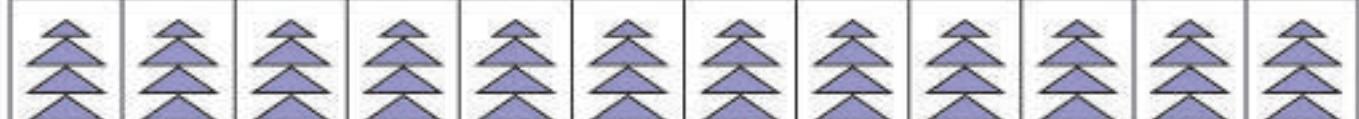
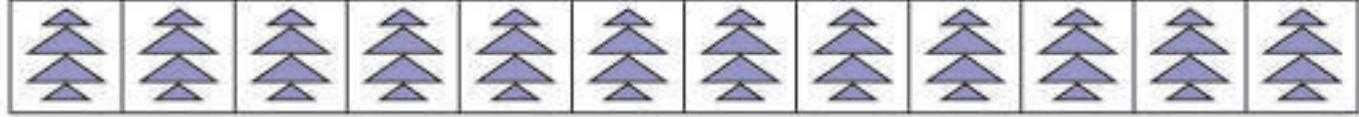
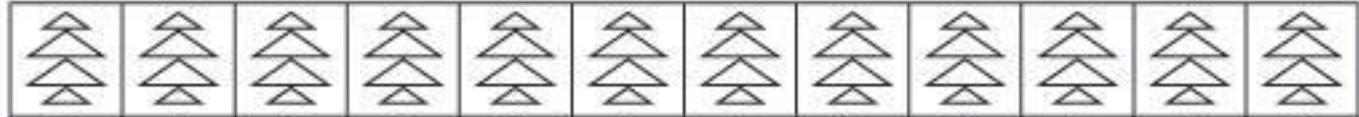
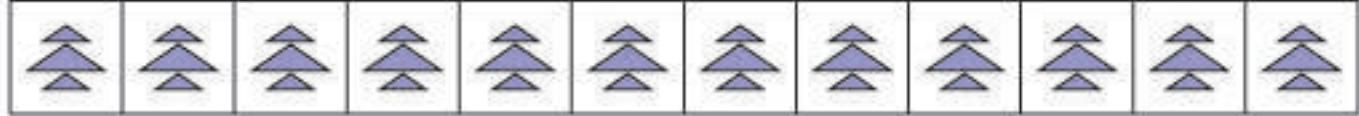
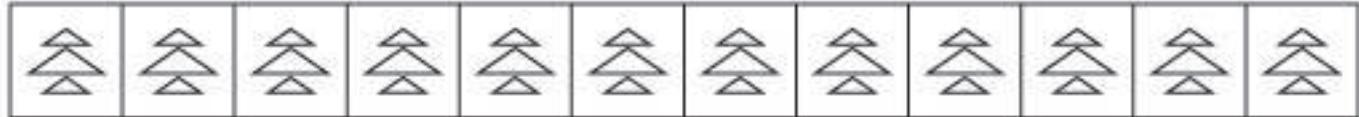
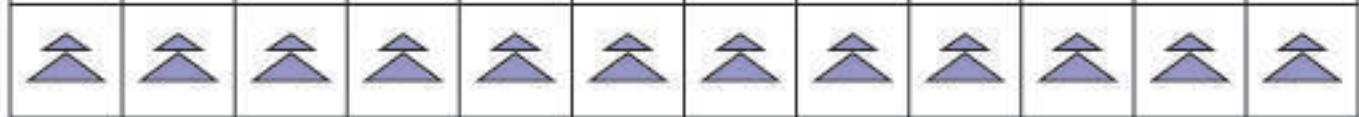
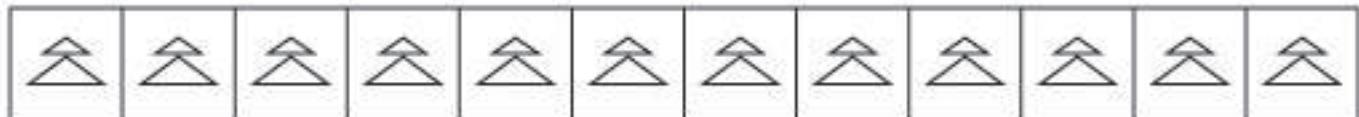
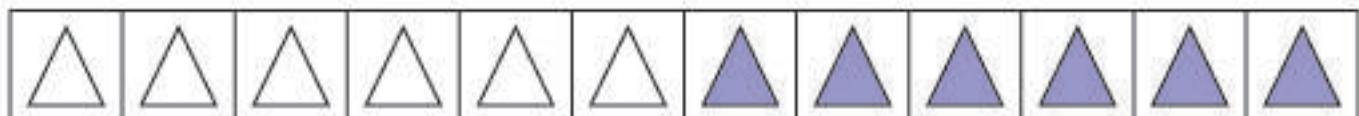
.d.



.e.

Legenda

- a. Scialuppa
- b. Nave Piccola
- c. Nave Media
- d. Nave Medio/Grande
- e. Galeone



Qui di seguito troverete gli elementi necessari per affrontare un combattimento navale.

Si consiglia di stampare il tutto su di un forolio rigido.

In allegato in questo manuale troverete anche il foglio di navigazione quadrettato e una scheda rissuntiva per gestire la propria nave e quelle alleate.

Per riconoscere meglio navi alleate e navi della marina, queste ultime sono già state colorate di azzurro, ma voi potrete fare lo stesso.

Buon divertimento



a



b



c



d



e

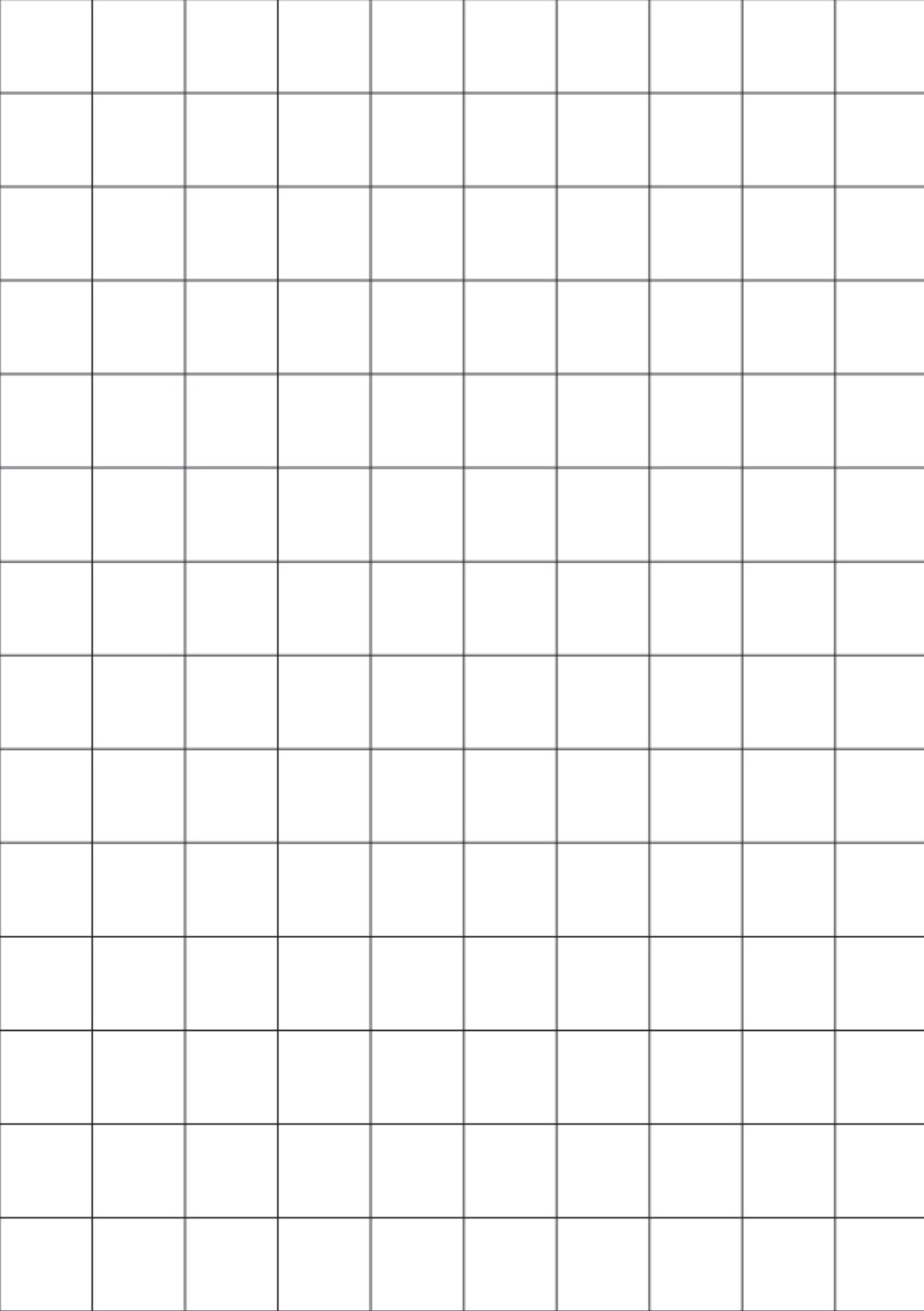


f

Legenda

- a. Relitto
- b. Relitto grande
- c. Scogli
- d. Scogli grandi
- e. Vortice
- f. Vortice grande







One Piece D12 è un prodotto realizzato dallo **Yonnnin_Group**.



yonnin_group

Linktree*

linktr.ee/YonnninGroup

tip_{lll}
.com

<https://it.tipeee.com/yonningroup>