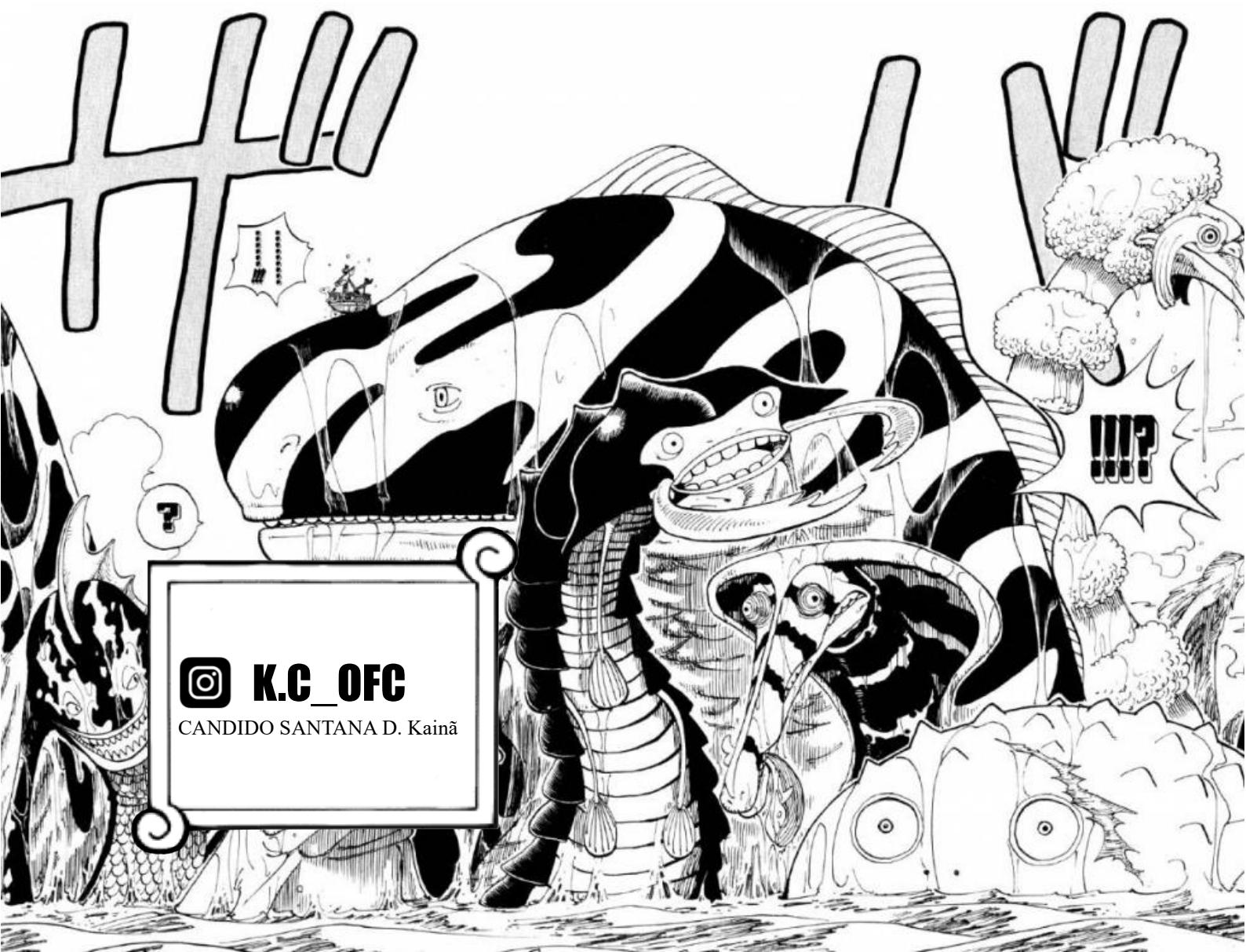


ROMANCE DAWN

ロマンスドーン

RPG SYSTEM



Sumário

PREFÁCIO	3	ESTUDOS	60
CONCEITOS BÁSICOS.....	4	FALHA DE GIGANTIFICAÇÃO.....	64
ATRIBUTOS	5	MEMÓRIAS DE ADÃO.....	65
PERÍCIAS.....	6	RATO DE LABORATÓRIO	66
STATUS.....	7	RELÍQUIA	69
INVENTÁRIO.....	8	VONTADE HERDADA	70
CONSTRUINDO UM PERSONAGEM	9	HABILIDADES DIVERSAS.....	71
ARQUÉTIPO.....	9		
HISTÓRIA E ORIGEM	10		
PERSONALIDADE E OBJETIVO	11		
PATRIMÔNIO	12		
SUBINDO DE NÍVEL	13		
TRIBOS E SUAS PECULIARIDADES	14	EQUIPAMENTOS	72
HUMANOS.....	15	ARMADURAS E ESCUDOS	72
TRITÓES.....	17	ARMAS	73
SKYPIEAN	20	FERRAMENTAS.....	79
GIGANTES.....	22	ALIMENTO	79
MINK	24	NAVIOS	79
KUJA.....	27		
TONTATTA.....	30	CONSTRUTOS	80
LUNÁRIO.....	33	COMBATE	82
ONI	37	AÇÕES EM COMBATE	82
HÍBRIDO OU PERSONALIZADO	40	DANO	84
PECULIARIDADES GERAIS.....	41	CONDIÇÕES	86
HERANÇAS	45	MECÂNICAS EXTRAS	87
AKUMA NO MI.....	46	CULINÁRIA	88
ARMA LENDÁRIA	49	PREPARAR UM ALIMENTO	89
CYBORG.....	51	ELEMENTOS DA COZINHA	89
CYPHER POL.....	55	TABELA DE PREÇOS	90
CORSÁRIO.....	56		
ESTILO DE LUTA	57	NAVEGAÇÃO.....	91
DRAGÃO CELESTIAL.....	59	TRATAMENTO	92
		KIT MÉDICO	92
		HABILIDADE ESPECIAL	93
		HAKI.....	96
		MECÂNICAS GERAIS.....	97

Prefácio

Inspirado em One Piece, Romance Dawn é um sistema de rpg de fantasia com temática de piratas e navegação, contando com diferentes raças, habilidades e sistemas únicos não só para combate, mas para as outras atividades essenciais durante uma longa jornada, como culinária, navegação, medicina, etc.

O livro segue em desenvolvimento, mas acredito que já possa ser bem aproveitadp, espero que gostem :) !

Conceitos básicos

Atributos

Força

+1d8 de dano, ignorar 2 de redução ou dobrar sua carga e distâncias de arremesso.

Destreza

Ataque extra, reação extra ou +4,5m em deslocamento.

Constituição

+15 pontos de vida totais, +2 em redução base, resistência nível 1 a um tipo de dano, +10 anos em longevidade.

Inteligência

Reducir em um a margem de crítico geral, aumentar em 3 a percepção passiva ou eliminar a falha crítica de uma perícia a escolha.

Sabedoria

Adquirir suas novas proficiências, adquirir uma nova habilidade de estilo de luta ou aprimorar uma peculiaridade.

Carisma

Recebe vantagem em rolagens com uma perícia a escolha deste atributo.

Vontade

Mais 8 pontos de energia máxima, +20 em Haki total ou +5 anos em longevidade.

Perícias

Acrobacia (Des)

Ambição (Von)

Arremesso (For)

Atletismo (For)

Blefar (Car)

Conhecimento (Sab)

Culinária (Sab)

Esquiva (Des)

Fé (Von)

Furtividade (Des)

Iniciativa (Des)

Intimidar (Car)

Lembrar (Int)

Lidar com animais (Sab)

Linguagem (Int)

Lógica (Int)

Mecânica (Int)

Negociar (Car)

Orgulho (Von)

Percepção (Int)

Performance (Car)

Pilotar (Sab)

Prestidigitação (Des)

Resiliência (Con)

Robustez (Con)

Tratamento (Sab)

Status

Vida

Dado mais seu vigor atual pra cada nível

Energia

Energia da tribo mais seu vigor atual pra cada nível

Classe de armadura

8 mais seu modificador de esquiva

Percepção passiva

8 mais modificador de percepção

Longevidade

Longevidade da tribo mais duas vezes o vigor atual

Movimentação

Movimentação base da tribo mais 1,5 para cada ponto em destreza

Refeições

Haki

Inventário

Assim como em outros jogos, seu inventário diz respeito àquilo que você pode levar consigo durante uma viagem. Para isso serão usadas duas unidades, sendo a primeira o espaço, que pode variar de 0 à incontável e diz respeito à ocupação do item e também o peso que diz respeito à massa do item.

Espaços

Inicialmente, seu inventário possui 3 espaços, com exceção dos gigantes, que possuem 60 espaços, já que seus itens ocupam 20 vezes mais espaço que o normal e mais 2 referentes às suas mãos e caso se alguma forma você possua mais de duas mãos, estes membros extras também irão ser contados como espações extras.

Carga

Já a capacidade de carga pode variar de acordo com sua tribo ou outras habilidades, mas independente disso, sua base é calculada de acordo com seu atributo se força, assim como está indicado na tabela de atributos.

Além disso carregar muito peso em seu inventário pode impactar na sua performance durante a jogatina, caso sua carga atinja a metade do total, terá desvantagens em testes de atletismo, arremesso e acrobacia, mas caso esteja no total além das desvantagens seu deslocamento cai para metade. Por fim, caso exceda sua carga total em 50% ou mais você não poderá se mover e deverá passar num teste de orgulho com CD definida pelo mestre para mantê-lo consciente a cada turno

Construindo um personagem

Arquétipo

Arquétipos são usados para definir a função do seu personagem dentro de um grupo ou simplesmente dizer no que você é bom, como nesse sistema não existem classes, é importante seguir uma linha enquanto constrói seu personagem, por isso, seguem algumas sugestões.

Aprendiz:

Arqueólogo:

Atirador:

Caçador:

Capitão:

Carpinteiro:

Combatente:

Cozinheiro:

Diarista de bordo:

Gatuno:

Herbalista:

Informante:

Médico:

Músico:

Navegador:

Timoneiro:

História e origem

Personalidade e Objetivo

Patrimônio

Heranças

As heranças são habilidades, artefatos, características ou informações que seu personagem adquiriu de outras pessoas antes do início da narrativa do RPG e que hoje fazem parte do que você é, complementando sua personalidade, arquétipo e como seguirá a evolução do personagem.

Ao escolhê-las tenha a noção de que elas não poderão ser substituídas ou esquecidas de forma alguma, e adquirir uma nova herança só será possível caso o mestre ofereça.

Conjunto inicial

Para seu personagem não partir sem nada na sua aventura, você deve escolher dois destes conjuntos para levar consigo em sua viagem, mas itens podem ser adquiridos além destes com a permissão do mestre e a justificativa por parte da história do jogador e dependendo de quando seu personagem for introduzido.

- 2 Kits médicos, 1 jaleco
- 1 bote, 2 barris de vinho, 3.000 ¢
- 2 armas marciais, 5.000 ¢
- 1 arma de longo alcance, 2 conjuntos de munição
- 2 armas simples, 10.000 ¢
- 1 mapa local, 1 kit de navegação
- 2 bolsas de sementes, 1 bolsa de especiarias
- 2 pacotes de alimento, 2 cantis
- 1 Kit de culinária, 1 pacote de alimentos, 1 avental
- 1 logpose, um eternalpose local (pré-requisito: origem, Grand Line)
- 1 Kit de Dials, 20.000.000 Extol (pré-requisito: tribo, Skypiean)
- 1 Kit de ferramentas, 1 bolsa de bugigangas
- 1 kit de pintura, 1 bolsa de gugigangas
- 1 roupa de couro, 1 arma marcial
- 1 armadura leve, 1 arma simples
- 1 armadura de placas
- 1 caravela
- 50.000 ¢

Subindo de nível

Para criar sua ficha propriamente é necessário aumentar suas perícias e atributos, para isso, a cada nível incluindo o primeiro você recebe 15 pontos de treinamento ou PT que serão usados não só na sua ficha, mas para adquirir ou evoluir outras habilidades.

Perícias e atributos

Para aumentar os valores de sua ficha, os pontos devem ser investidos nos seus status, para aumentar o valor de um atributo em um, devem ser usados dois pontos, já nas perícias, um ponto basta para aumentar seu valor.

Por uma questão de balanceamento e evolução, os jogadores não podem investir todos os seus pontos em uma única perícia ou atributo, para isso é estabelecido um limite do valor dos seus status, sendo este o seu nível, ou seja, no nível 1, tanto seus atributos quanto perícias podem ter um valor máximo de 1.

Por fim, é válido lembrar que como mecânica opcional, o jogador pode escolher negativar perícias em até -5 pontos no total, fazendo com que o personagem seja excepcionalmente um em uma determinada tarefa em troca de ter 5 PT adicionais para investir em outras perícias (E não, você não pode negativar atributos).

Outras habilidades

Enquanto estiver explorando o sistema, você vai se deparar com diversas habilidades que podem ser conseguidas de forma diferente e em sua maioria precisam de pontos de treino para serem adquiridas e/ou melhoradas, alguns exemplos são as peculiaridades, estudos e estilos de luta.

Tribos e suas peculiaridades

As tribos são civilizações que viveram isoladas umas das outras a ponto de desenvolverem características únicas, dessa forma se diferenciando das demais pessoas, é importante se lembrar normalmente a palavra raça é usada em contextos mais pejorativos, este termo é normalmente utilizado por membros do sistema escravista ou pessoas ignorantes, além do que é importante lembrar que apesar das diferenças, todas as tribos fazem parte de uma mesma espécie.

Neste mundo, os humanos são dominantes sobre as demais tribos, já que diferente das demais vivem espalhados por todo o mundo, reivindicando terras e ganhando poder político, sendo o chamado governo mundial composto integralmente por humanos até onde se sabe.

As diferenças entre as tribos dentro do sistema variam desde pontos de vida base a quantidade de heranças que o personagem pode adquirir inicialmente e as peculiaridades de cada tribo.

As peculiaridades são habilidades ou passivas únicas que concedem vantagens ou desvantagens para o personagem durante a jogatina, por isso é importante leva-las em conta antes de construir um personagem, como diferente de outros este sistema não apresenta classes, a tribo escolhida pode interferir de forma significante no arquétipo do personagem.

Humanos

Os humanos são a tribo dominante do mundo, toda a elite do governo é composta unicamente por eles, e por serem dominantes podem ser encontrados em todos os cantos do mundo, o que garante aos humanos um maior número de heranças disponíveis durante a criação de ficha.

A altura dos humanos geralmente varia de **1,5** a **3,5** metros de altura, porém sempre podem ser encontradas aberrações com a metade ou dobro disso em altura aparentemente sem nenhum motivo claro. No geral sua aparência não é tão diferente dos humanos do nosso mundo exceto por algumas variações.

Humano puro: os humanos puros são a maioria, não possuem características especiais mas possuem mais heranças exclusivas que os demais.

Tribo long arm: esta variação apresenta dois cotovelos em cada braço, aumentando seu tamanho e alcance, o alcance corpo a corpo do personagem aumenta em 1,5m além disso recebem Bônus +1 em testes que envolvam seus braços.

Tribo long leg: nesta variação as pernas representam a maior parte da altura do corpo, onde estas são mais longas e mais tonificadas, a ser membro desta tribo o personagem ganha mais 3 metros de movimentação base, além de +2 no seu dano desarmado usando as pernas, por fim sua altura mínima passa a ser de 1,7m

Tribo long neck: os representantes desta tribo têm um longo pescoço, de duas a quatro vezes maior que o normal, sua altura extra garante um bônus de +2 em testes de percepção

Tribo dos três olhos: com quase nenhum representante, os membros dessa tribo possuem um terceiro olho em sua testa que permite adquirir informações de texto ou imagens mesmo que não os possam compreender, para isso devem passar num teste de intuição com cd definida pelo mestre.



Peculiaridades

Diferente das demais tribos, os humanos não possuem peculiaridades da tribo, isso porque no geral não possuem características especiais.

Já sobre as peculiaridades gerais, os humanos iniciam no nível 1 com a peculiaridade de aprendiz, ao chegar no 5º nível essa peculiaridade some e é substituída por duas peculiaridades gerais a escolha, disponíveis em *peculiaridades gerais*, os humanos ganham **uma** nova peculiaridade novamente nos níveis **8, 12, 16 e 20**.

Heranças e proficiências

Os humanos começam podendo se especializar em **4** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **4** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*, novas heranças ou modificações podem ser feitas pelo mestre.

Status

- O dado de vida dos humanos **1d6**, adicione **6** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d6** ou adicione **4**.
- Sua Energia aumenta em **3** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é narrativo
- O deslocamento dos humanos é de **4,5** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **75**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Tritões

Os tritões são a tribo com a maior população depois dos humanos, porém devido a um conturbado período de escravidão, onde estes eram vendidos como monstros ou cães de guarda, sua imagem ficou manchada para os humanos, muitos os temem mesmo não os conhecendo, porém assim como os humanos é possível encontrar-los em todos os cantos do mundo. Até os dias de hoje, os tritões continuam sendo prestigiados no mercado de escravos clandestino.

A altura dos tritões varia de **1,5** a **5** metros normalmente, porém assim como os humanos podem se encontrar exemplares com o dobro ou metade desse tamanho, sua aparência é similar a humana geralmente possuindo a mesma fisionomia, porém com características de animais aquáticos (geralmente peixes ou moluscos) e dependendo da forma com que essas características se apresentam surgem algumas variações.

Homens peixe: possuem uma fisionomia humana, com uma estrutura óssea muito similar, porém com características de animais marinhos, possuindo essa variação a cor de pele do personagem varia em tons de azul, vermelho, verde, amarelo, entre outros, e podem escolher dois dos traços do mar.

Sereianos: possuem a parte inferior do corpo de um animal marinho e a parte de cima totalmente humana, possuindo esta variação podem escolher um traço do mar, em adição recebem um bônus de +8 de movimentação na água, mas não podem andar em terra até 40 anos de idade, quando seu corpo se adapta a terra.

Família real: são uma variação dos sereianos, podem atingir até 15 metros de altura e podem adquirir um dos traços do mar; em adição iniciam com 4 proficiências.



Peculiaridades

Diferente dos humanos, os tritões possuem peculiaridades tribais e possuem todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Nascido na água:** tritões podem nadar mesmo quando totalmente submersos, por isso sabem nadar naturalmente, então é como se para eles a perícia **natação** não existisse de fato, podendo optar pela a perícia **acrobacia**, enquanto puderem nadar, seu deslocamento total é dobrado. Por fim, podem se comunicar com a espécie de animal marinho a qual correspondem;
- **Traços do mar:** todos os tritões possuem características de animais marinhos, escolha o animal que corresponderá ao seu personagem, após a escolha selecione o(s) traço(s) que te agradem e que sejam condizentes com a escolha.

Presas: as presas são armas naturais que concedem 1d4 a mais à sua letalidade quando usadas, caso o ataque com elas seja crítico deve ser rolado 1d6, caso o resultado seja 6, o alvo fica instantaneamente com uma hemorragia.

Tentáculos: Ao adquirir este traço, o personagem ganha de 2 a 6 membros, além disso ganham mais duas ações bônus no primeiro nível e mais uma a cada cinco níveis, terminando com 6 ações bônus extras no vigésimo nível.

Camuflagem: Com este traço o personagem pode tomar a cor do ambiente, ganhando uma vantagem em furtisaudde ou duas vantagens caso esteja na água.

Fixação: Ao adquirir esta característica o personagem ganha a capacidade de se fixar em uma superfície garantindo ao personagem vantagem em testes que envolvam escalada, manter-se no lugar ou agarrar, além de poderem se prender em paredes ou no teto, caso esteja na água são duas vantagens.

Venenoso: Com este traço você ganha a capacidade de injetar veneno por extremidades pontiagudas do corpo ou em jatos causando um efeito de nuvem na água, o veneno causa o efeito de envenenado além do efeito desvantagem em testes de resiliência (teste usado para prender a respiração), pode ser usado um número de vezes igual ao seu nível a cada descanso longo. Caso seja usado em forma de jato o alvo recebe desvantagem ao atacar, esquivar e procurar; além disso deve rolar um dado de robustez de CD 10 + seu atributo de vontade, caso passe não é envenenado, a CD não se aplica quando o veneno é injetado.

Pesado: Com este traço sua carga total sobe em 2kg, além disso ganha bônus de +1 em perícias derivadas de força e 1 de redução de dano a mais, quando estiver na água sua carga total dobra, os bônus passa a ser de +2 e ganha mais 3 de redução de dano, porém perde 3 de deslocamento fora da água.

Abissal: Este traço concede ao personagem a habilidade de se localizar sem luz, seu personagem mesmo que não possa ver, pode identificar a posição de seres vivos ou qualquer coisa que emita som ou se move, porém não pode identificar ou descrever a aparência do que está sentindo, em troca você possui sua visão debilitada, recebendo desvantagem em rolagens

que envolvam a visão, além disso pode optar por ter bioluminescência. Ganhando uma vantagem em testes de ataque, esquiva e percepção quando submerso.

Esse sentido se deve à linha lateral, este órgão sensorial pode detectar vibrações em fluidos, caso este seja obstruído ou prejudicado seus sentidos podem se confundir, cancelando a passiva.

Monstruoso: Sua aparência pode intimidar os inimigos apenas com sua presença, todo personagem que não te conhece deve passar num teste de orgulho de CD 12 + seu atributo de carisma, caso não passe ficará intimidado. Além disso ganha uma vantagem em rolagens de intimidação e lábia.

- **Pele húmida:** Os tritões têm a habilidade de armazenar água dentre suas escamas e controlá-la com o devido treino, por poder acumular água no corpo, enquanto puder se manter hidratado terá Nível 1 de resistência a queimaduras.

A cada vez que entrar na água os tritões recebem um valor de hidratação igual ao seu nível, cada hidratação permite um uso da água, seja para ataque ou cura, cada hidratação equivale a 0,5 litro fora da água e a 10 litros quando submerso. A água pode ser arremessada numa distância que varia com sua força.

Sua resistência a queimadura sobe para 2 no quinto nível e novamente para 3 no décimo nível e ela apenas se manterá caso sua hidratação esteja acima de zero. O dano da água pode ser cortante, perfurante, ou contundente, todos nível 1 e são de 1d4 por nível de hidratação gasto no ataque quando fora da água ou 2d8 de nível 2 quando submersos. Além disso, o dano passa a ser de nível 3 ao chegar no quinto nível.

Ao usar uma carga fora da água o personagem gasta 3 pontos de Energia por carga e apenas 1 ponto de Energia quando submerso.

Heranças e proficiência

Os tritões começam podendo se especializar em 2 proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com 3 heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*, novas heranças ou modificações podem ser feitas pelo mestre.

Status

- O dado de vida dos tritões **1d8**, adicione 8 pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d8** ou adicione 5.
- Sua Energia aumenta em 2 pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de **1d6**
- O deslocamento dos tritões é de 3 metros por turno.
- Sua longevidade base é de **65**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Skypiean

Os skypieans são a terceira tribo mais populosa no mundo, porém ficam quase totalmente isolados em Skypiea, uma nuvem insular que se encontra a 10km do nível do mar, sua vivência e cultura é praticamente alheia ao resto do mundo, o que limita sua visão de mundo a sua ilha natal, como se ela fosse tudo que existisse.

Sua altura no geral é muito similar à humana, porém têm tendência a ter a pele mais escura e um pequeno par de asas brancas em suas costas. Como as demais esta raça apresenta algumas variações sendo elas principalmente culturais.

Birkans: devido a sua reputação como classe dominante tem vantagens em rolagens de intimidação. No geral todos pertencentes a este grupo vivem no palácio localizado no Jardim Superior junto do governante de toda Skypiea o qual recebe o título de Deus, sento essa a primeira casta.

Anjos: por serem a parte mais conectadas com as outras tribos e espécies vindas do mar azul têm vantagem em rolagens de lábia, sua posição hierárquica os coloca na segunda casta social.

Shandias: devido ao seu isolamento e histórico de conflitos constantes com os demais grupos possuem uma organização e cultura própria muito semelhante aos povos pré-colombianos, como são em sua maior parte combatentes possuem vantagem em rolagem de resiliência ou de robustez, sua hostilidade e isolamento lhes concedem o terceiro lugar na pirâmide hierárquica da terra de Skypiea.



Peculiaridades

Assim como os tritões os skypieans possuem peculiaridades de tribo, e possuem todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Mantra:** Em skypiea é comum se ouvir falar do mantra, o mantra é uma habilidade extrassensorial que segundo boatos, só os mais perto do topo possuem. Essa peculiaridade não lhe dará o mantra, mas dará uma predisposição para desenvolvê-lo e dará algumas prévias de seu poder.

Você tem os sentidos mais aguçados que o normal, a ponto de te fazer acreditar que possui um sexto sentido, você recebe uma vantagem em rolagens de intuição e percepção e um aumento de +3 na sua CA.

Essas passivas se mantém ao adquirir o mantra e se acumulam a ele, elas são exclusivas dessa tribo.

- **Resistentes:** devido ao uso contínuo de discadores de impacto e rejeição, os celestiais desenvolveram uma resistência fora do normal, sendo capazes de aguentar danos massivos e sobreviver ou em muitos casos nem se ferir.

Esta peculiaridade concede ao personagem resistência nível 1 a impacto, essa se torna de nível 2 quando o personagem atingir o décimo nível.

Além disso, reduzem pela metade todo dano auto infligido (seja esse dano causado ou não de forma proposital).

- **Alados:** ao utilizar suas asas para auxiliar sua locomoção, os skypieans recebem uma vantagem em rolagens de acrobacia, ganham um bônus de +4 em seu deslocamento e reduzem a metade de danos por queda. Ao chegar no nível **5** o bônus de deslocamento passa a ser de +6 e por fim, +8 ao chegar no nível **10**, podendo planar por curtas distâncias.

Heranças e proficiência

Os skypieans começam podendo se especializar em **3** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **4** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*, novas heranças ou modificações podem ser feitas pelo mestre.

Status

- O dado de vida dos skypieans **1d6**, adicione **6** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d6** ou adicione **4**.
- Sua energia aumenta em **2** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é narrativo
- O deslocamento dos skypieans é de **4,5** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **69**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

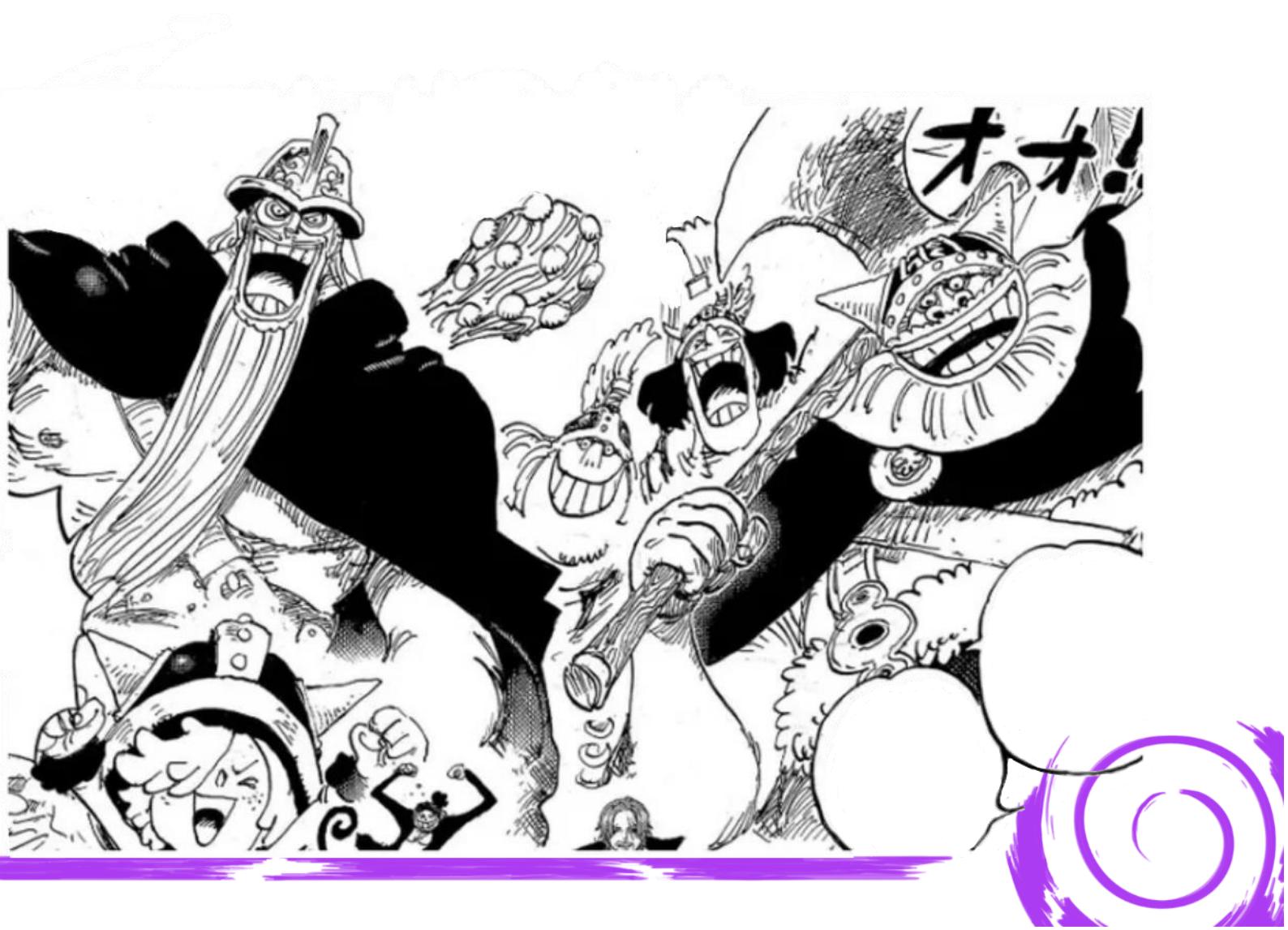
Gigantes

Vindos da terra de Elbaf, os gigantes são de longe a tribo com maior reputação de força bruta dentre as tribos existentes, entretanto diferente das outras tribos, os gigantes são muito bem vistos pelos humanos, sendo tratados como símbolo de proteção. Porém nem tudo são flores, um clã de gigantes isolados conhecidos como gigantes malignos ganhou má reputação sendo vinculados a temor.

A altura dos Gigantes normais geralmente varia de **12** a **25** metros, já a altura dos gigantes malignos varia entre **35** e **55** metros de altura, em ambos os casos é possível encontrar indivíduos com alguns metros a mais ou a menos. Sua aparência é igual a dos humanos, sendo a única diferença perceptível o seu tamanho.

Gigante comum: são a maioria esmagadora dos gigantes, sua cultura é semelhante a dos antigos nórdicos, no geral são muito orgulhosos de sua força e sempre virtuosos. Os gigantes comuns recebem uma vantagem em rolagens de lábia e resiliência.

Gigante maligno: diferentemente dos gigantes comuns, possuem um par de grandes chifres em suas cabeças e suas tonalidades de pele podem variar entre tons de cinza, verde e vermelho. Os gigantes malignos recebem uma vantagem em rolagens de intimidação e robustez.



Peculiaridades

Assim como a maioria das outras tribos, os gigantes possuem peculiaridades tribais, tendo todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Grande demais:** devido ao seu tamanho, substâncias podem causar menos efeito nos gigantes, onde a CD necessária para resistir a efeitos adversos sempre cai em **5**.
Seu tamanho excessivo também tem impacto em outras partes de sua vida, para sobreviver precisam de **3** banquetes por dia ao invés de três porções, como as demais tribos, além disso os gigantes não têm acesso à característica de ferramentas adaptabilidade por usuário e recebem uma desvantagem em rolagens de furtividade.
- **Durão:** qualquer dano direto independentemente do tipo ou nível é completamente ignorado pelos gigantes se for menor que **8**, caso o personagem tenha uma habilidade similar basta somar a metade do valor da habilidade com menos negação de dano à com maior negação.
- **Burro de carga:** caso seu personagem seja um gigante, ao finalizar os cálculos do valor de carga do personagem apenas o multiplique por **2**, quando o personagem atingir o quinto nível multiplique por **4** e finalmente quando chegar ao décimo nível multiplique por **8**.
A multiplicação de carga não se aplica a bônus sejam eles fixos ou não, elas só valem para sua carga natural.

Heranças e proficiência

Os Gigantes começam podendo se especializar em **2** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **2** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*.

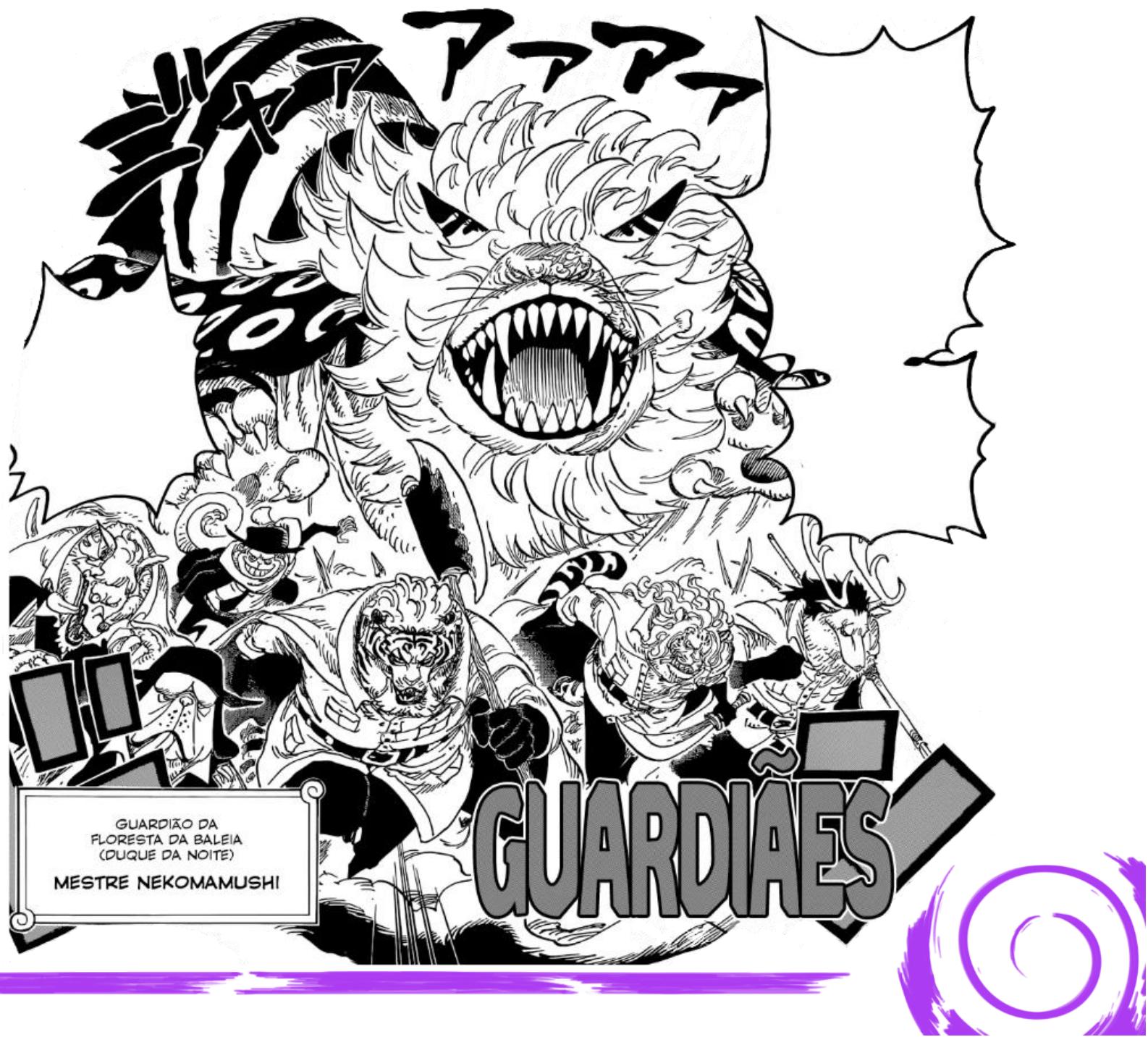
Status

- O dado de vida dos gigantes é **1d12**, adicione **12** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d12** ou adicione **8**.
- Sua energia aumenta em **1** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de **1d8 Nv2**.
- O deslocamento dos gigantes é de **15** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **250**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Mink

Os minks vivem na Ilha de Zou, localizada nas costas de um enorme elefante que caminha pelos mares há pelo menos mil anos, geralmente não são alvos do mercado escravista por não serem muito difundidos pelo mundo, a grande maioria de seus indivíduos vive isolada em sua ilha natal.

Sua altura varia entre **0,5 e 3,5** metros de altura, tendo uma grande variação devido grande variedade de minks, possuem características humanoides fundidas com a de outro mamífero, não são muito vistos fora de sua ilha de origem, mas no geral são bem aceitos nas poucas ocasiões onde são vistos, e como muitas outras tribos são muitos valorizados no mercado de escravos por serem mais exóticos que a maioria das outras tribos.



Peculiaridades

Os minks assim como a maioria das outras tribos possuem peculiaridades tribais, todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- Sua pelugem sempre acumula estática, e com o tempo os integrantes da tribo aprenderam a acumular e manipular essa energia acumulada em seus pelos, além disso recebem nível **2** de resistência a danos elétrico.

A cada descanso longo os minks recebem um número de carga igual ao seu nível, cada carga pode ser usada para disparar um pequeno raio em uma distância igual a seu nível mais seu atributo de vontade em metros ou incrementar um ataque corpo a corpo, seu dano inicial é de 1d12 caso lançado ou de 1d6 caso seja usado corpo a corpo, o dano aumenta em mais um dado a cada 5 níveis, chegando a quatro dados no vigésimo nível.

Sua resistência a dano elétrico aumenta para 3 ao chegar no nível 10 e para 4 ao chegar no nível 15. Já seu dano elétrico inicia no nível 1 e evolui a cada cinco níveis, chegando a 4 no vigésimo nível.

- Os membros dessa tribo possuem características de animais mamíferos sendo semelhantes às formas híbridas de zoan em alguns aspectos, ao iniciar a jogatina o jogador deve escolher a qual animal seu personagem corresponderá e baseado nisso escolher **5** das características apresentadas a seguir:

Chifres: os chifres são uma arma natural, o personagem recebe mais 1d8 ao dano desarmado ao usá-los, além disso o dano passa a ser perfurante

Presas e garras: assim como chifres são armas naturais, o personagem recebe mais 1d4 desarmado ao usá-los, caso o ataque seja crítico e vida do inimigo chegue a zero o jogador deve rolar 1d4, caso caia 4 o alvo não passará pelo estado de morrendo.

Cauda preênsil: além de ser um quinto membro, quando usada dá vantagem na ação de agarrar e adiciona +2 na CD do agarrão. Além disso retira a vantagem por terreno íngreme ou escaladas.

Farejador: possui vantagem ao procurar algo pelo odor, além disso o odor pode ser usado para reconhecer lugares, pessoas ou mesmo emoções.

Sonar: esta característica pode ser adquirida mais de uma vez. Caso tenha essa habilidade, o jogador rola com vantagem testes de percepção relacionados ao som. Caso a adquira uma segunda vez pode emitir um sinal de sonar para realizar eco localização, utilizando para isso uma ação bônus, sempre que usada o personagem é imune a cegueira enquanto puder ouvir.

Nas alturas: esta característica pode ser adquirida mais de uma vez. Caso tenha essa habilidade, o personagem não recebe penalidade por terreno íngreme e a CD de escalada cai em 2. Caso a adquira uma segunda vez, o personagem adquire a habilidade de planar, podendo se deslocar no ar e mitigando o dano de queda. Por fim, caso pegue uma terceira vez, o personagem adquire a habilidade de voo, seu deslocamento dobra enquanto puder voar.

Nadador: esta característica pode ser adquirida mais de uma vez. Caso tenha essa habilidade, o personagem não recebe desvantagem por terreno alagado. Caso pegue uma segunda vez, o tempo máximo em que pode prender o fôlego dobra.

Noturno: Você não se acostumou com a noite, ela faz parte de você. Ao adquirir esta habilidade não recebe desvantagens em meia iluminação, em adição pode ver no breu com desvantagem.

Encouraçado: Sua pele é como uma armadura natural, você recebe uma armadura correspondente ao dobro do seu nível somado à sua constituição, ela se regenera totalmente a cada descanso longo, pela metade em cochilo e em um quarto numa pausa.

Veloz e Saltitante: esta característica pode ser adquirida mais de uma vez. Caso tenha essa habilidade, o personagem perde a desvantagem por terreno adverso e recebe mais 3 metros de deslocamento. Caso adquira uma segunda vez, pode escolher entre poder saltar verticalmente uma distância igual a seu deslocamento ou receber mais 7,5 metros de deslocamento.

Energioso: Dormir? Isso é para os fracos. Adquirindo a habilidade você só pode acumular exaustão até 3 vezes, além disso recebe mais 10 de Energia máximo.

Um monstro caminha com um olhar sanguinário sob a luz da lua, este é o sulong, ao olhar para a lua cheia os minks assumem uma forma bestial, seu tamanho aumenta, seus pelos ficam esbranquiçados reluzindo a luz do luar, seus olhos toma um tom carmesim e sua razão pode ser perdida.

A transformação tem a duração do seu nível somado ao tributo de vontade em turnos, quando se transformar deve passar por um teste de orgulho de **CD 20** - nível

Na transformação você recebe mais 2d4 de dano em ataques corpo a corpo, o dano da eletricidade duplica, suas cargas são restauradas e dobradas, sua vida e Energia se regeneram num valor igual a metade do total, além disso pode escolher entre:

Triplidar seu deslocamento, receber sua vida total em armadura, negar gastos de Energia ou gerar paralisia instantânea a inimigos num raio igual a seu nível em metros, todos na área recebem todo turno 2d4 de dano elétrico sem redução. (isso deve ser predefinido na criação de ficha ou até a primeira transformação canônica, uma vez escolhido não pode ser desfeito sem a permissão do mestre).

Heranças e proficiência

Os minks começam podendo se especializar em **2** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **3** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*.

Status

- O dado de vida dos minks **1d6**, adicione **6** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d6** ou adicione **4**.
- Sua energia aumenta em **2** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de narrativo
- Deslocamento dos minks é de **4,5** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **69**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Kuja

As kuja, também conhecidas como amazonas, são uma tribo composta integralmente por mulheres guerreiras que vivem isoladas na ilha de Amazon Lily. Atualmente, sua imperatriz é a corsária Boa Hancock, também conhecida como a mais bela mulher no mundo. Segundo boatos, quando as amazonas partem para expedição algumas acabam voltando grávidas, por algum motivo elas só dão a luz a mulheres e por cauda se sua beleza tem um altíssimo valor no mercado de escravos, mas poucos se atreveriam a enfrenta-las.

Sua altura geralmente varia de **1,5** a **3,5** metros de altura, porém podem ser vistos exemplares com a metade ou o dobro da altura. No geral sua aparência não é diferente dos humanos, a única diferença é seu gênero.



Peculiaridades

Assim como a maioria das outras tribos, as kuja possuem peculiaridades tribais, tendo todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Belas:** Apenas com sua beleza, você pode deixar as pessoas a sua volta encantadas. Todos que puderem te ver devem passar num teste de orgulho de CD **15** mais seu atributo de carisma, você terá mais **3** em testes de lábia contra aqueles que não passarem, caso um personagem passe com sucesso, fica imune ao efeito pelo resto do dia, caso passe **5** vezes seguidas fica imune indefinidamente.
- **Guerreiras:** sempre que tiverem acerto crítico usando armas marciais ou armas de longo alcance, o dano causado sempre será o máximo que puderem rolar, ou seja, caso o dano base da arma seja de **1d8**, num acerto crítico o dano se torna automaticamente **8**.
- **O mal dos homens:** Homens, criaturas misteriosas e incompreensíveis para a maioria das amazonas, a maioria delas sequer conheceu um homem.

Circula entre o povo das kuja que os homens são portadores de um vírus poderoso e até mortal para as habitantes de Amazon Lily, sendo este vírus o responsável pela morte das duas últimas imperatrizes da ilha.

Graças ao medo que nutriram contra os homens, tem +1 de modificador bônus em quaisquer rolagens realizadas contra homens que acabou de conhecer.

Aquelas que são afetadas por essa doença apresentam fortes sintomas no primeiro dia, podendo ser febre, dor de cabeça, fraqueza, desmaios ou todos ao mesmo tempo.

Ao encontrar um homem pelo qual se apaixonem a personagem deve rolar um dado de resiliência CD 30 + o atributo de carisma do amado, caso não passe, a sua movimentação cai pela metade, todos seus testes recebem uma desvantagem (duas quando seu amados estiver por perto). A paixão tem uma duração em dias igual a 1 mais o atributo de vontade da personagem, ou seja, caso sua vontade seja zero durará um dia, caso seja um durará dois e assim por diante.

Para se livrar do mal dos homens, a personagem deve rolar a cada dia no rpg, dois testes de resiliência de CD 30 + o carisma do amado, (a CD cai em cinco a cada dia que passa) no caso de não ter nenhum sucesso nos testes a personagem fica em estado de morrendo, caso passe ficará livre dos maus sintomas no dia seguinte, se a paixão vai continuar ou não, cabe ao jogador decidir.

Heranças e proficiência

As kujas começam podendo se especializar em **3** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **3** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*.

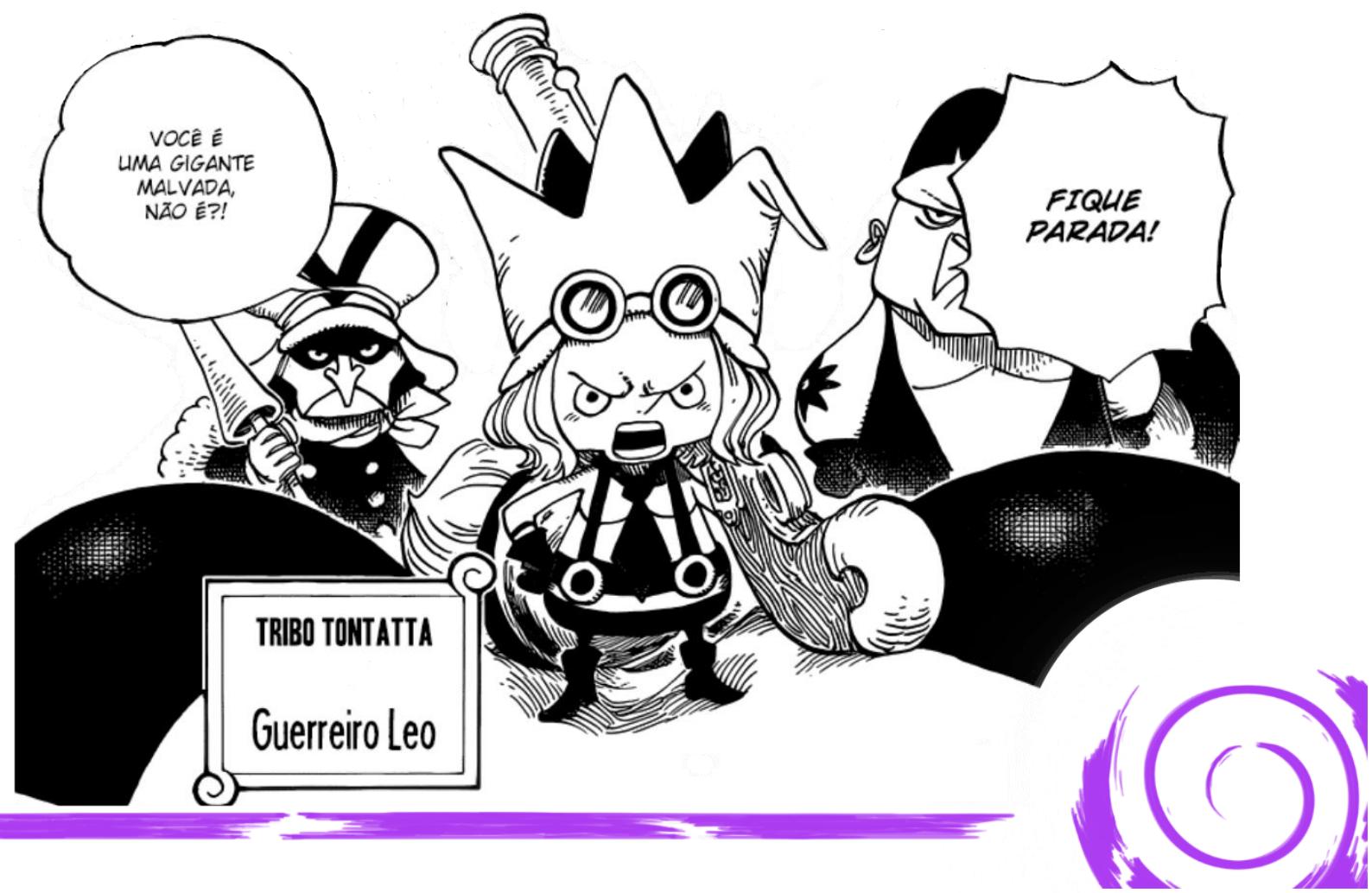
Status

- O dado de vida das kujas **1d6**, adicione **6** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d6** ou adicione **4**.
- Sua energia aumenta em **3** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de **1d4**
- Deslocamento dos kuja é de **6,0** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **80**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Tontatta

A tribo tontatta também conhecidos como gnomos ou fadas, são pequenos seres humanoides que vivem isolados num reino localizado na parte subterrânea de Green Bit, uma ilha aparentemente inabitada, situada ao norte no território de Dressrosa, a maioria das pessoas não sabe exatamente o que estes seres são, isso também vale para os habitantes de Dresrossa que pouco sabem da sua aparência, cultura ou costumes sendo tratados praticamente como um mito, há quem diga que as fadas são seres invisíveis que saqueiam objetos esquecidos para si.

Os membros dessa tribo não relacionados com seres fantásticos a toa, possuem uma aparência humanoide de baixíssima estatura, sua cabeça é muito maior proporcionalmente que a dos humanos, geralmente possuem narizes pontudos além de uma calda felpuda que geralmente é maior que seu corpo, Sua altura varia entre **0,15 e 0,3** metros de altura.



Peculiaridades:

Assim como a maioria das outras tribos, tontatta possuem peculiaridades tribais, tendo todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Sorrateiros:** Os tontattas não são conhecidas como ladrões à toa, recebendo uma vantagem em rolagens de furtividade, além disso enquanto estão escondidos recebem um bônus de deslocamento igual ao seu nível em metros. Em adição se deslocar não tira a condição de furtivo, mesmo que esteja à vista da pessoa de quem você está se escondendo.

Além disso podem se passar por bonecos de pelúcia, miniaturas ou qualquer coisa que se assemelhe a isso, por fim seu pequeno porte torna quase qualquer objeto um esconderijo ou anteparo, auxiliando em situações de muito risco onde o melhor a fazer é se esconder.
- **Adoráveis:** Sua aparência adorável garante bônus de **+2** em todas as perícias de carisma, exceto em intimidação que recebe **uma** desvantagem ao rolar independente da situação.

Um grupo de tontattas garante **uma** vantagem em rolagens derivadas do atributo de carisma para cada **10** indivíduos e proporcionalmente recebem uma desvantagem em intimidação, podendo acumular vantagens/desvantagens até **2** vezes.
- **Pequeno porte:** Por causa de seu peso, tontattas não caem rápido o suficiente para se machucar numa queda, sendo assim quedas normais não os causarão danos, além disso quando empurrados só chegam na metade da distância que deveriam chegar.

Ademais, sempre que tentarem de carregar, podem considerar sua carga como desprezível, desta forma não há desvantagens em deslocamento ao carregar um membro da tribo tontatta.

Por fim, mesmo com seu tamanho reduzido possuem uma força descomunal, sua carga total sempre é triplicada ao fim do cálculo.

Heranças e proficiência:

Os tontatta podem se especializar inicialmente em **2** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **2** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*.

Status

- O dado de vida dos tontattas **1d6**, adicione **6** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d6** ou adicione **4**.
- Sua energia aumenta em **4** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de **1d8 Nv2**.
- Deslocamento dos tontattas é de **3,0** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **65**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Lunário

Pele escura, asas negras, cabelos brancos como a lua e uma chama nas costas, dizem que só a informação sobre a existência de um deles pode lhe conceder 100 milhões de beris se for denunciado à marinha e mesmo saber destes boatos é algo raro.

Os lunários são uma tribo com pouquíssimos representantes, é seguro dizer que existe menos de meia dúzia nos dias de hoje, não é certo o motivo de terem sumido, uns dizem que se autodestruíram, outros que tentaram contra o governo e há quem diga também que foram dizimados pela ameaça que sua força representa, independente disso, é fato que eles existem e que estão em baixo número.

Esta tribo é constantemente perseguida pela marinha e outras organizações governamentais, porém por conta de sua aparência humanoide pode passar despercebido por multidões ou mesmo pequenos grupos de pessoas, além do que marinheiros de baixa patente geralmente não tem o conhecimento de sua existência, o que torna mais fácil permanecer na surdina.

No geral se parecem com os humanos normais, porém têm cabelos brancos, pele escura, uma chama nas costas e um par de asas negras grandes o suficiente para alçar voo, há tão poucos exemplares que não se sabe ao certo o quanto pode ser sua altura média, supõe-se que podem variar entre **1,8** e **8** metros.



Peculiaridades

Assim como a maioria das outras tribos, lunários possuem peculiaridades tribais, tendo todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Em chamas:** Os lunários possuem uma labareda em suas costas que não tem papel meramente estético, ao que se sabe essas chamas foram desenvolvidas para que os membros da tribo pudessem prosperar em quaisquer ambientes.

O personagem deve gastar 4 pontos de Energia para ativar suas chamas, que quanto ativas concedem os seguinte benefícios: condições negativas serão mitigadas, desta forma sempre que estiver sobre efeito de uma condição adversa o personagem deve rolar 1d4, e apenas caso o resultado for 4 você sofrerá os efeitos.

Além disso, enquanto as chamas estiverem ativas o personagem fica imune a qualquer dano a não ser os ataques críticos, que tem seu dano cortado pela metade, em contrapartida com os benefícios, enquanto as chamas estiverem ativas o personagem deve gastar 3 PE sempre que for atingido por um ataque que o daria dano normalmente.

Quando as chamas estiverem dormente não há nenhum gasto de Energia, porém para compensar a falta de resistência os lunários recebem um aumento em sua velocidade, ganhando mais 6 metros de deslocamento, mais duas reações e um bônus de +1 em perícias derivadas de destreza.

- **Anjo negro:** Os membros da tribo possuem um grande par de asas negras, grandes o suficiente para permitir que planem ou até mesmo voem. Assim como as de um pássaro, suas asas possuem penas e podem ter uma envergadura maior que sua altura.

Até o quarto nível, os lunários podem usar suas asas para planar curtas distâncias e auxiliar em sua movimentação. Enquanto puderem usar suas asas, os lunários ganham +1,5 metro de deslocamento, a altura e distância que podem planar sem dano é o dobro de seu deslocamento.

Ao atingir o quinto nível o bônus de deslocamento passa a ser de 2 metros e a distância de planagem passa a ser indefinida, mitigando danos de quedas superiores a 20 metros.

já no décimo quinto nível, o bônus de deslocamento passa a ser de 3 metros e o personagem ganha a habilidade de voar. Para sair do chão ou manter voo o personagem deve gastar um de Energia, a distância que pode voar é igual ao dobro de seu deslocamento total sem contar o bônus da mesma habilidade.

- **Pirocinese:** Os lunários possuem a habilidade criar e manipular o fogo, a limitação e extensão desse poder não são conhecidas atualmente. Ao gastar 4 pontos de Energia, o lunário pode aquecer uma parte do seu corpo, causando 1d4 de dano que queimadura nível 1 em quem for tocado.

Nos níveis 1,4,8,12,16 e 20 os lunários podem aprimorar suas chamas, contudo além da evolução natural podem ser gastos pontos de treino para realizar uma melhoria.

Os atributos de suas chamas são: Intensidade, alcance, poder e controle. Serão indicados os níveis necessários para cada evolução do atributo, entre parênteses estará indicado o custo em pontos para cada melhoria.

Intensidade: a intensidade mede o tamanho e nível, e quantidade de dados de dano, tornando as chamas mais eficientes em queimar.

- **Nível 1 (0):** Você tem um dado de dano de nível 1;
- **Nível 3 (1):** Seu dano de queimadura passa a ser de nível 2;
- **Nível 5 (1):** Seu dano passa a ser de nível 3;
- **Nível 10 (2):** Seu dano passa a ser de nível 4 além de receber mais 1 dado de dano;
- **Nível 15 (2):** Seu dano de queimadura passa a ser de nível 5;
- **Nível 20 (10):** Seu dano passa a ser de nível 6, além de ganhar mais 1 dados de dano.

Alcance: este atributo indicará o alcance em metros do seu controle sobre as chamas e o quanto longe pode lança-las.

- **Nível 1 (0):** Atinge tudo que possa tocar;
- **Nível 1-2 (1):** Pode atingir alvos numa distância de 3m;
- **Nível 3 (1):** Pode atingir alvos até 15m, mais 1 dado de dano à longa distância;
- **Nível 5 (1):** Pode atingir alvos numa distância de 90m, o gasto de PE sobe em 2;
- **Nível 10 (1):** Pode atingir alvos numa distância de 300m e recebe mais 1 dado de dano à longa distância;
- **Nível 15 (2):** Pode atingir alvos em até 1km, o gasto de PE sobe em 2;
- **Nível 20 (5):** Pode atingir alvos até 1000km.

Poder: sendo o mais caro dentre os atributos, poder é o atributo que mensura a pura capacidade de destruição do fogo.

- **Nível 1 (0):** Seu dado de dano é de 1d4;
- **Nível 1-2 (1):** Seu dado de dano é de 1d6;
- **Nível 5 (1):** Seu dado de dano é de 1d8, seu gasto de PE sobe em 2;
- **Nível 10 (2):** Seu dado de dano é de 1d10;
- **Nível 20 (5):** Seu dado de dano é de 1d12, seu gasto de PE sobe em 2;

Controle: este atributo mensura o nível de controle que o personagem tem sobre suas chamas, sendo elas lançadas ou não.

- **Nível 1 (0):** Pode criar um foco de luz e calor na sua pele, se apagando após o uso;
- **Nível 1-2 (1):** Pode criar e lançar chamas ou até mesmo as imbuir em um objeto e se apagam após 2 turnos;
- **Nível 3 (1):** Pode moldar as chamas em formas básicas, se apagam após 3 turnos;
- **Nível 4 (1):** O gasto de PE cai em 2, pode sentir a presença de chamas dentro de seu alcance;
- **Nível 5 (1):** Pode moldar as chamas em formas complexas, o acerto crítico com as chamas cai em um, além disso passam a durar 5 turnos
- **Nível 10 (1):** O gasto de PE cai em 4, pode sentir o movimento de outros seres através da interação do ar com o fogo criado pelo personagem, desta forma, enquanto as chamas prevalecerem, o personagem não pode ficar desprevenido;
- **Nível 15 (2):** Pode manipular as chamas plenamente a ponto de emular matéria, tornando seu uso mais preciso, o crítico ao usar o fogo cai em 1.
- **Nível 20 (5):** Pode criar fogo a partir de qualquer superfície sólida dentro do seu alcance, podendo causar um ataque furtivo mesmo estando à vista, além de poder controlar outras chamas além das próprias do personagem.

Heranças e proficiência:

Os lunários podem se especializar inicialmente em **2** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **2** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*.

Status

- O dado de vida dos lunários **1d4**, adicione **4** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d4** ou adicione **3**.
- Sua energia aumenta em **2** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de narrativo.
- Deslocamento dos lunários é de **4,5** metros por turno.
- Sua longevidade base é de **55**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Oni

“Todos o temem! Então precisa dominá-los pela força... pois você tem sangue de oni! Os humanos não são seus amigos... ESTE É SEU DESTINO!” Oni são seres abomináveis, possuem alta estatura, força e resistência de um monstro e grandes chifres pontiagudos no topo de suas cabeças.

Ver um oni pode ser tão raro quanto ver um lunário, tornando-os muito especiais nesse sentido, mesmo citações sobre essa tribo são incomuns, sua origem é incerta, podendo ser resultado do cruzamento entre duas tribos ou uma civilização antiga isolada. (Não foi deixado claro na obra original se os oni são de fato uma tribo, porém decidi incluí-los neste livro, portanto o mestre é livre para incluí-la ou não na história, dito isso podemos continuar).

Sua altura varia entre 3 e 6 metros de altura, porém assim como as demais raças, podem haver indivíduos com até o dobro ou metade desse tamanho. Possuem uma aparência similar à de humanos, porém seus corpos são naturalmente preparados, sua estatura é enorme e um grande par de chifres que pode variar entre as cores branco, preto, vermelho ou até uma combinação destas.



Peculiaridades

Assim como a maioria das outras tribos, onis possuem peculiaridades tribais, tendo todas desde o primeiro nível.

Sobre as peculiaridades gerais, iniciam com a peculiaridade aprendiz no primeiro nível, ao atingir o nível **5**, devem trocá-la por outras duas a escolha, recebem peculiaridades gerais novamente nos níveis **10, 15 e 20**.

- **Casca grossa:** Onis são como uma muralha ambulante, os ferir se torna uma tarefa complicada uma vez que nem canhões parecem ser muito efetivos.

Onis têm naturalmente 2 de redução de dano base, essa redução base aumenta para 4 no quinto nível e finalmente para 6 no décimo nível, essa redução não é aplicada para fontes de dano de nível 6.

Além disso pode usar os pontos que recebem quanto sobem de nível para aumentar sua vida máxima. Desta forma, todo nível incluindo o primeiro, os oni podem gastar 2 pontos em troca de 1d10 ou 7 pontos de vida máxima, caso não tenha gasto os pontos em um nível pode gastá-los em outro.

- **Ordem por medo:** Onis possuem uma aparência amedrontadora, podendo fazer mesmo os mais destemidos procurar abrigo perante sua presença.

Gastando 1 ponto de Energia, os oni podem substituir qualquer rolagem derivada de carisma por uma rolagem de intimidação.

Além disso recebem um bônus de +2 em testes de intimidação para pessoas que não o conhecem, chegando no nível cinco o bônus passa a ser de +3.

- **Resiliente:** Você se acostumou a longos combates, a ponto de passar dias a fio ou até semanas sem comer ou dormir apenas para provar um ponto “eu sou mais forte”.

Durante um longo combate seria problemático se não pudesse se recuperar de pequenos danos. Por este motivo você aprendeu a usar curtos espaços de tempo como pausas. Enquanto puder se mover, pode gastar sua ação de movimentação para recuperar 1d4 dos seus pontos de vida, chegando ao nível 5 a recuperação passa a ser de 1d6, vale dizer que usada a ação de movimentação o personagem não poderá se locomover.

Além disso os oni são muito eficientes no uso de sua energia, desta forma o personagem sempre receberá 1 ponto de Energia ao realizar um acerto crítico, seja dentro ou fora de combate. Já a partir do nível 5 o personagem passa a receber 2 pontos por acerto crítico.

Ambas as habilidades não podem ultrapassar o máximo estabelecido de vida ou Energia do personagem, sendo impossível conseguir sobre cura ou “banco de Energia” por meio desta peculiaridade, caso isso for possível estará explícito.

Heranças e proficiência:

Os Oni começam podendo se especializar em **2** proficiências no primeiro nível.

Ao criar a ficha, iniciam com **2** heranças a escolha do jogador, estas estão disponíveis em *heranças*, novas heranças ou modificações podem ser feitas pelo mestre.

Status

- O dado de vida dos onis **1d10**, adicione **10** pontos de vida no primeiro nível, nos níveis seguintes role **1d10** ou adicione **6**.
- Sua energia aumenta em **2** pontos a cada nível.
- Seu dano desarmado é de **1d6**.
- Deslocamento dos onis é de **4,5** metros por turno.

Sua longevidade base é de **60**, podendo aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Híbrido ou personalizado

Tribos híbridas ou personalizadas podem ser solicitadas pelo jogador, desta forma cabe ao mestre permitir ou não sua criação, e caso a permita, é de suma importância saber os principais pontos para sua criação.

- **Aparência:** A aparência não importa muito desde que seja humanoide, além disso deve seguir a proposta da tribo, não fugindo dos padrões preestabelecidos na sua criação. Por exemplo, dar poder de fogo à um híbrido de tritão e gigante ou dar o poder de voar para uma tribo que vive em cavernas.
- **Peculiaridades:** Apenas humanos e suas variações não possuem peculiaridades de tribo, por este motivo recebem mais propriedades que as demais raças. Desta forma uma tribo somente possuirá um grande número de peculiaridades gerais caso não possua as tribais ou tenha alguma relação com os humanos. Além disso, cada tribo recebe apenas 3 peculiaridades únicas, no caso de híbridos, o jogador pode escolher entre as existentes, criar variações ou peculiaridades próprias que não fujam da ideia das tribos em questão.

Vale lembrar que algumas peculiaridades recebem bônus com os passar dos níveis, principalmente no 5 e 10, isso por que o quinto nível representa o fim da banalidade, tornando o personagem um super-humano, enquanto o nível dez separa os inexperientes dos experientes.

- **Balanceamento:** caso a tribo apresente peculiaridades muito poderosas, o mestre deve compensar isso nos status como vida base, Energia, número de heranças, etc. Para desta forma deixar a jogatina mais divertida para todos.
- **Potencial de evolução:** Para limitar o quanto uma tribo pode evoluir, o mestre pode optar por fazer com que uma ou mais peculiaridades gastem pontos para se desenvolver além de aplicar um gasto de Energia proporcional ao potencial da habilidade, desta forma o uso e obtenção de habilidades poderosas não será indiscriminado.



Peculiaridades gerais

As peculiaridades gerais são a manifestação dos traços da personalidades e hábitos do personagem em habilidades que podem ser úteis dentro ou fora de batalha, estas habilidades são adquiridas ao passar da vida, com o treino, experiencias ou outras fatores que possam concedê-las de forma alheia aos níveis caso seja de vontade do mestre, é importante ressaltar que caso haja necessidade, o jogador pode se sentir livre para criar peculiaridades próprias caso o mestre permita, além do que a criação de habilidades novas ou alteração das já existentes é totalmente bem vinda para sua mesa, apenas lembre-se de alertar os jogadores.

Com exceção de *aprendiz* as demais peculiaridades são adquiridas a partir do **quinto nível**, o que representa o fim da banalidades à vida do personagem, o trazendo ao patamar de super-humano.

A partir do **nível 10**, é possível aprimorar as peculiaridades já adquiridas pelo seu personagem usando **2 PT**.

Aprendiz: *Todos os personagens iniciam com esta passiva desde o primeiro nível, porém ao chegar no quinto nível ela será substituída por outras duas peculiaridades e nunca mais poderá ser adquirida (a não ser que você faça a proeza de descer de nível).*

Sendo um aprendiz, o personagem deve escolher duas passivas para ter uma vantagem ao rolar.

Assassino: *Ao realizar um ataque furtivo, recebe um bônus de dano de 1d10, do mesmo tipo do dano original, o Bônus aumenta em 1 dado ao chegar no nível 8 e novamente nos níveis 12,16 e 20.*

Cabeça de vento: *Por algum motivo sua capacidade cognitiva consegue perder para a de um vegetal, dessa forma você se torna incapaz de realizar algumas tarefas, mas também incapaz de sofrer de certos malefícios. Seu personagem torna-se imune a ações como amedrontar ou flertar e a condições climáticas pelo menos até que alguém o avise da situação. Em contrapartida você não sabe distinguir mentiras, atuações, truques de mágica ou tentativas de persuasão de uma situação normal.*

Todos os seus dados baseados em inteligência terão desvantagem ao ser rolados, já os de carisma terão vantagem.

“Crio e falculista”: *Você é capaz de identificar as fraquezas de um inimigo ou falhas e brechas em algo que esteja bloqueando seu avanço. Usando uma ação bônus o jogador deve passar numa CD escolhida pelo mestre, ao atingir este*

valor no dado o personagem recebe um bônus de +2 para resolver o problema, caso delate essa falha ou brecha para os aliados estes receberão um bônus de +1.

Caso seja uma situação de combate o jogador pode escolher entre acerto com os mesmos bônus já citados ou ganhar dano extra no valor de 1d6 para o jogador e 1d4 para os aliados, além do que a CD é de 15 + o dobro do nível do adversário.

Adquirindo a melhoria, os bônus de modificador passam a ser de +4 para o jogador e +2 para os aliados, já o dano extra passa a ser de 1d10 e 1d8 na mesma ordem.

Deslumbrante: *Por onde você passa você se torna o foco das atenções, se te perguntarem onde está o centro do universo todos apontarão para você.*

Ao interagir com personagens desconhecidos você vai passar uma boa impressão independente do que faça.

Diplomata: *Você é tão bom de papo que entra na mente das pessoas.*

Sempre que estiver debatendo contra alguém terá uma vantagem nas rolagens que fizer para a argumentação.

Caso uma pessoa esteja convencida do seu ponto, você recebe um bônus de +2 em quaisquer rolagens que comprovem seu argumento, como por exemplo: contar mentiras, ressignificar uma citação ou até mesmo provas empíricas (podendo ser aplicado inclusive em feitos físicos de seu personagem sobre o alvo).

Doutor: Diferente dos demais você não precisa de aparelhos tecnológicos ou um laboratório de ponta para ajudar alguém, apenas com os materiais disponíveis, você é capaz de recuperar alguém. Dentro ou fora de combate, você pode gastar 2PE para que uma criatura a seu alcance ignore por 1 minuto uma condição e recupere 1d8 de PV. Além disso toda cura que realizar irá ser somada ao seu atributo de inteligência.

Eficiente: Se cansar não é exatamente algo que você gosta, por este motivo aprendeu a usar sua energia da melhor forma possível.

Você diminui em 2 o gasto de Energia de suas habilidades (o valor mínimo para gastos de Energia é 1). Por fim, uma vez por seção, pode usar uma habilidade ignorando seu custo de Energia.

Espadachim: Sorye ge ton! Hasagi! O personagem pode diminuir a margem de crítico de uma de suas espadas em 1, e adquire maestria em mais 3 tipos de espada.

Quando enfrentar outro espadachim, sua CA e esquiva ganham bônus de +1.

Adquirindo a melhoria se torna possível lançar seus cortes à distância, porém estes ataques gastam 1 PE. Podendo ser lançados a uma distância igual a 1,5 vezes seu modificador de força em metros (mínimo de 4,5m).

Especialista: Com esta habilidade o jogador pode aprender até uma única habilidade diferente de cada estudo mesmo que não o possua, basta comprar a habilidade normalmente. Além disso recebe mais seis proficiências a escolha.

Fanático: O personagem deve escolher uma atração, seja essa uma pessoa, grupo, objeto, etc. A motivação para sua obsessão não importa, o importante é conseguir seu objetivo. Quando estiver perto de sua obsessão, sua percepção passiva, Iniciativa e percepção recebem bônus de +5 e você possui vantagem em destes para detectar, analisar, capturar ou restringir seu alvo.

Impaciente: Corro, não paro, me movo Eu sinto que posso de tudo quando acelerar Rápido ao ponto que sinto que o mundo em volta de mim gira mais devagar Uso a velocidade para fazer o que é certo acima de tudo Porque agora eu sou o homem mais rápido do mundo

Ao adquirir esta peculiaridade seu personagem sempre vai para o topo da iniciativa, caso haja mais de um personagem com esta habilidade, vence quem tem a maior destreza, se for a mesma decidam no dado.

Durante os dois primeiros turnos do combate personagem recebe +6m de deslocamento e +2d6 de dano e +4 em CA e esquiva, no terceiro turno os bônus caem pela metade e no quarto os bônus somem.

Imparável: Ninguém vai bater mais forte do que a vida. Não importa como você bate e sim o quanto aguenta apanhar e continuar lutando; o quanto pode suportar e seguir em frente. É assim que se ganha.

Caso sua vida chegue a zero você ainda pode seguir em frente. Role dois dados de orgulho com uma vantagem, caso haja sucesso em ao menos um dado você voltará à ativa com $\frac{1}{4}$ da sua vida total (mínimo de 5), podendo ser usada apenas uma vez por combate.

Se estiver em combate a CD é de 20+ o nível do inimigo, caso seja fora de combate a CD é de 25.

Incendiário: toma, 2 de resistência a queimaduras sem frutinha, tá feliz? (os níveis desta passiva não podem ser combinados com os de passivas similares independente da fonte). Com a melhoria a resistência passa a ser de nível 3 e danos do tipo ígneo causam a metade do dano em você.

Invisível: Muitos gostam de chamar atenção, já você se aproveita disso para sumir em meio à multidão.

Você sempre está furtivo independente, caso queiram te encontrar devem passar num teste de procurar de CD 10 + seu modificador de furtividade. O estado de furtividade apenas acaba caso você se torne o centro das atenções ou o agente principal da cena propositalmente, ou seja, mesmo que você faça barulhos altos ou de alguma forma faça um show de luzes uma vez você continuará escondido como se por algum motivo uma força maior quisesse muito que ninguém o encontrasse.

Líder: O líder pode manejear a ordem da iniciativa de todos aqueles que forem seus subordinados tornando o combate o mais conveniente possível.

Além disso, o líder pode rolar um dado de crença para ajudar sua equipe, o resultado será distribuído igualmente entre a equipe como vida extra.

Ao mesmo tempo, quando o líder for a última esperança, todos aqueles que forem seus subordinados poderão rolar um teste de crença

de CD 16 + nível do líder, para cada um que passar o personagem recebe 2 pontos adicionais em vida e Energia podendo estourar o limite.

Adquirindo a melhoria, você pode trocar pontos de mestre com aqueles que te seguem, além disso enquanto o líder estiver em pé ou não tiver desistido, os jogadores não iniciarão suas salvaguardas contra a morte.

Magnata: Quando o assunto é dinheiro já sabem quem chamar, ao negociar com uma pessoa, o personagem recebe uma vantagem em quaisquer rolagens que possam ajudar a convencer a outra pessoa.

Caso a situação seja de venda, ao convencer o comprador ele pagará o dobro, já se for uma compra você pagará a metade.

Magro de ruim: Você é algum tipo de buraco de minhoca? Sério, dava pra encher um quarto com o que você come num dia.

Você passa a poder comer 6 pratos por dia sem ficar empanturrado, além disso a restauração de Energia da comida passa a restaurar o mesmo valor em vida. Por fim o personagem recebe +15 pontos de vida máximos.

Mãos hábeis: Você é praticamente um especialista em usar as mãos e faz isso da melhor forma possível.

Ao adquirir esta peculiaridade o personagem recebe +2 ações bônus.

Com a melhoria +2 ações bônus novamente.

Máquina de combate: Você nasceu e cresceu para lutar, neste ponto você se torna um com a batalha.

Sempre tiver um acerto crítico recupera 2 PV, além disso recebe um bônus de 1d4 em danos corpo a corpo.

Mestre em armas de haste: Ao adquirir a habilidade, recebe maestria em até 3 armas de haste que ainda não possua, o dano da haste sobe para 1d12. Além disso sempre que utilizar um ataque com a haste, todos os inimigos dentro do alcance poderão ser acertados de uma só vez.

Com a melhoria, sempre que tiver um acerto crítico com a haste poderá derrubar o oponente que deve vencer numa disputa de atletismo, empurrar o inimigo para até 6m de distância ou causar 1d12 de dano extra.

Morador de SP: Devido a fortes exposições a substâncias tóxicas ou qualquer outro motivo, seu personagem parece ser bem tolerante a compostos tóxicos e corrosivos. Você tem nível 2 de resistência à ácidos e venenos, (os níveis desta passiva não podem ser combinados com outros).

Artista influente: Com seus dotes artísticos, você consegue inspirar seus aliados, levando-os a fazer coisas que não conseguiram normalmente, mas também pode influenciar seus inimigos a fazer coisas que não queriam. Com 2 PE você pode usar uma destas habilidades, atingindo os alvos que preferir.

Inspirador: concede +2 em testes realizados por aliados a até 9m de você no próximo turno.

Encantador: Inimigos a até 9m que forem mal sucedidos num teste de orgulho não poderá te atacar pelos próximos 3 turnos.

Terror: Inimigos a até 9m que forem mal sucedidos num teste de orgulho ficarão amedrontados por seu grupo até acertem um ataque em um dos integrantes.

A CD das canções é 8 mais seu modificador de performance, aqueles que passarem nos testes ou sairem do seu efeito ficarão imutes pelo resto do dia.

Pele de aço: Água mole, pedra dura, ela bate, mas não fura. O jogador recebe 2 de redução de dano e sua CA passa a ser baseada na sua perícia de Fortitude, além disso nenhum ataque pode te derrubar instantaneamente, quando estiver com vida total e ela for reduzida a zero por um único ataque, o personagem permanece com 1 ponto de vida.

Parkour: Com mobilidade e destreza assustadores, você é capaz de realizar movimentos que até atletas invejariam. Seu deslocamento em saltos, escala e terrenos difíceis não sofrerá penalidade, além de não gerar ataques de oportunidade ao se mover.

Pinguço: Você ama uma birita, consegue achar uma garrafa cheia de longe apenas pelo seu cheiro.

Quando estiver alcoolizado ganha uma vantagem e bônus de +1 em todas as rolagens durante dois turnos, para reaver as vantagens deve gastar sua movimentação para beber de novo, porém caso a bebida acabe, cada dose ingerida pelo personagem depois da terceira vira uma desvantagem em todas as rolagens até

o fim do dia.

Em contrapartida, o personagem perde 6 anos de sua longevidade assim que adquirir esta peculiaridade.

Raíssa: ACORDA RAÍSSA! SEÇÃO PORRA!
Por algum motivo desconhecido, você não só é muito sonolento, mas o sono parece tão eficaz para você quanto um remédio. Todos os descansos serão tão eficazes para você pelo menos quanto um descanso curto, e para te interromper, o personagem deve passar numa CD de performance de 10+ seu modificador de percepção. Com a melhoria, todo e qualquer descanso é pelo menos tão eficaz quanto um descanso médio, a CD passa a ser de 15 + percepção, além de se recuperar de quaisquer condições adversas ao descansar. Além disso, recebe um bônus de dados de vida igual a sua constituição em todos os descansos.

“Sans undertale?”: Esquivo, esquivo, leio tus derechos no tienes.

Esta habilidade melhora sua reação de esquiva, com ela, pode esquivar indefinidamente, porém cada esquiva após a primeira consome 2 PE. Ao adquirir a melhoria recebe um bônus de +2 em esquiva.

Senhor cheff: Dentre aqueles que preparam comida e os cozinheiro há uma enorme diferença e você sabe disso. Durante uma batalha o personagem recebe +1 de acerto caso

esteja usando um utensílio de cozinha e/ou esteja lutando contra um alimento???. Além disso, diminui em 2 a CD para atingir qualquer classe de um prato. Adquirindo a melhoria o bônus passa a ser de +2 e a redução da CD passa a ser de 5.

Sortudo: O acaso não existe, mesmo assim o destino ainda parece ser incerto, mas por algum raio de motivo o universo adora o bonitão aqui. Em todo início de seção, o personagem deve rolar 1d6. Caso caia entre 1 e 3 o recebe uma vantagem em dados puros de quaisquer naturezas exceto dano. Se for 4, serão duas vantagens serão adicionadas. Se o resultado for 5, recebe 3 vantagens serão adicionadas. Por fim tirar ao tirar 6 o personagem receber 3 + seu atributo de vontade como vantagens. (O bônus vale até o fim da seção e obrigatoriamente reinicia quando esta acabar).

True aim: Dobra o alcance de armas à distância e armas de fogo, a penalidade por alcance estendido cai para um. Ao mirar em um alvo, remove as desvantagens por distância, e o dano do seu disparo passa a ser de nível dois, se acertar, ignora 4 de redução direta e 10% do haki. Com a melhoria, seus disparos padrão passam a ser de nível 2, ao mirar recebe 3d6 de dano bônus, ignora 6 de redução direta e 15% do haki.

Heranças

Heranças podem ser habilidades, características, objetos ou mesmo informações originalmente de outra pessoa que hoje são carregados pelo seu personagem, quer você saiba ou não de onde elas veem ou mesmo que você as possui.

As heranças existem independente do seu personagem e nada impede que outra pessoa tenha a mesma herança no futuro, sendo assim, elas são inerentes e absolutas independente de quem a possua e raramente podem ser adquiridas durante a jogatina.

Akuma no mi

Também conhecidas como frutos do diabo, as akuma no mi são frutas misteriosas que concedem poderes àqueles que as comem. Segundo as lendas em cada fruta há um demônio que concederia estes poderes, ao portar um demônio consigo o mar passa a te odiar, dessa forma não podendo mais nadar, além de não poder comer mais de uma fruta ao mesmo tempo.

Ao adquirir esta herança, o jogador poderá criar uma fruta ou usar uma já existente caso o mestre permita, dito isso eis maneiras de conseguir uma fruta.

- **Fruta à escolha:** Você é atualmente um usuário de akuma no mi, esta pode ser uma já existente caso o mestre permita ou uma criada pelo jogador;
- **Fruta avulsa:** Você de alguma forma tem em sua posse uma fruta desconhecida tanto para o personagem quanto para o jogador, esta pode ser definida pelo mestre previamente ou não;
- **Encomenda:** Você sabe qual é a fruta e onde ela está, porém ela não está com você, boa sorte para consegui-la.

Além da forma de obtenção, as akuma no mi são classificadas em três tipos, caso o jogador não saiba o que escolher, pode usar os padrões a seguir, além disso o mestre pode usar esse guia para criar outras frutas ou traduzir frutas já existentes para o sistema.



Logia

As logia permitem que o usuário crie, controle e se transforme em forças da natureza, como elementos naturais, biomas ou qualquer outra coisa que não seja de origem animal. Como exemplo temos a mera-mera no mi, a fruta das chamas e a pika-pika no mi, fruta da luz.

O usuário de uma fruta do tipo logia recebe às seguintes adições em sua ficha:
resistência de nível 2 a danos do tipo **cortante, contundente, perfurante** e outro tipo de dano que remeta às propriedades da fruta.

Ademais, o jogador deve adicionar uma nova perícia para sua fruta na categoria de combate baseada em vontade.

O sistema de evolução da fruta pode ser baseado em pontos de ficha ou mesmo por narrativa de acordo com a vontade do mestre, o dano base pode ser baseado em armas ou quaisquer artefatos com dano de mesmo tipo ou simplesmente o que o mestre achar interessante.

Nota, é interessante que o mestre adicione uma fraqueza para a fruta, como a água para a suna-suna no mi (fruta da areia) e materiais isolantes para a goro-goro no mi (fruta da eletricidade).

Paramecia

São classificadas como do tipo paramecia as frutas que não se encaixam nos tipos zoan ou logia e exatamente por este motivo não possuem um padrão bem definido, seus poderes podem permitir a criação e manipulação de objetos, forças etéreas, conceitos, alterações no corpo dentre outras coisas. Um exemplo é a gura-gura no mi, fruta do tremor, que permite o usuário criar vibrações, e a zushi-zushi no mi, fruta da gravidade, que permite o usuário manipular a gravidade em uma área e seu efeito sobre certos objetos, desta forma cabe ao mestre criar um sistema para a fruta.

Zoan

Frutas do tipo zoan permitem com que o usuário se transforme parcial ou completamente em uma criatura. Por exemplo a hebi-hebi no mi, fruta da cobra e a tori-tori no mi, fruta do pássaro. As duas frutas apresentadas apresentam diversos modelos distintos uns dos outros, cara um representando uma espécie em específico, o que também ocorre com a maioria das frutas dessa classificação.

Com uma ação bônus ou livremente quando estiverem fora de combate o jogador pode alterar sua forma para uma que este ainda não esteja com o custo de 1 ponto de Energia.

PADRÃO: Esta é a forma normal do usuário, a forma com a qual ele veio ao mundo, nesta forma nada muda, porém o jogador pode escolher uma passiva concedida pela fruta para se manter na forma padrão, esta passiva não pode ser trocada a não ser que o mestre permita.

TOTAL: Nesta forma, o usuário se torna completamente outro ser, adquirindo suas capacidades físicas e habilidades, contudo usar habilidades como estilos de luta, portar armas ou outras ações afetadas pela anatomia do personagem se torna impossível a não ser que haja uma adaptação para tal.

HÍBRIDO: na forma híbrida sua aparência se torna uma mescla das duas formas, todas suas habilidades sejam da forma total ou padrão se mantêm, porém suas capacidades físicas permanece iguais às da forma padrão, sendo essa a forma mais versátil.

Tipos de Zoan: As frutas deste tipo podem ser classificadas em três subcategorias que são: zoan comuns, dão a capacidade para o usuário se tornar um animal ou ser comum de ser ver no dia-a-dia; Zoan míticas, concedem a capacidade de e zoan ancestrais.

Zoan Comum: Recebe bônus de +4 para distribuir entre os atributos, a distribuição deve ser feita pelo mestre respeitando um máximo de +2 por atributo e ônus de -1 também para distribuir entre os

atributos, ademais recebe 5 habilidades que podem ser passivas ou ativas que podem ser decididas entre o mestre e o jogador. Por fim, os animais que se encaixam como predadores deverão ser mais focados em passivas ofensivas, já as presas em movimentação e/ou resistência.

Zoan Mítica: Recebe bônus de +2 para distribuir entre os atributos, a distribuição deve ser feita pelo mestre, ademais recebe um número indefinido de habilidades que podem ser passivas ou ativas sendo o mínimo de 5 e o máximo o que o mestre achar razoável.

Zoan Ancestral: Recebe bônus de +6 para distribuir entre os atributos, a distribuição deve ser feita pelo mestre respeitando um máximo de +3 por atributo e ônus de -1 também para distribuir entre os atributos, ademais recebe 2 habilidades que podem ser passivas ou ativas que podem ser decididas entre o mestre e o jogador.

Como últimas considerações, vale dizer que caso a seja de um ser semelhante ao usuário não existirá a forma padrão apenas a híbrida e a total, assemelhando-se com uma paramecia na maioria do tempo.

Em adição, os usuários de tipo zoan possuem uma recuperação fora do comum, desta forma caso estejam fora de combate podem recuperar **2d10** de pontos de vida assim que recobrarem a consciência, para zoan ancestrais a recuperação é de **4d12**.



Arma lendária

Armas lendárias, artefatos antigos que podem carregam consigo uma grande história, poderes misteriosos ou até mesmo maldições. Estas armas podem ter sido adquiridas das mais diversas formas, por exemplo: Herança de família, presente de algum amigo, achada em uma loja antiga, um artefato roubado ou o que sua imaginação conseguir criar.

Ao obter essa herança, o jogador é presenteado com um arma de qualquer tipo que queira com uma característica especial, a seguir serão apresentadas algumas e é trabalho do jogador escolher entre uma delas, caso nenhuma atenda às necessidades, cabe ao mestre permitir alterações nas características já existentes ou a criação de uma nova.



Pré-requisito: Cypher pol

Akuma no mi: Foi desenvolvida pelo homem mais inteligente do mundo, Dr. Vegapunk, uma tecnologia que torna possível com que objetos “comam” as frutas do diabo adquirindo os poderes da fruta em questão. Contudo há uma limitação, apenas seres conscientes podem consumir estas frutas, e por isso o único tipo que pode ser usado por um objeto é o zoan, conferindo a consciência de outro ser no artefato. (Isso também implica que só há duas formas ao invés de três, já que a forma completa que seria o objeto em si não tem consciência)

Lâmina negra: Após anos de uso um espadachim pode transformar sua espada em uma lâmina negra, o processo em si é um mistério e por este motivo correm muitas lendas acerca deste fenômeno, após se tornar uma lâmina negra a espada passa a ter uma tonalidade preta e uma resistência fora do comum, muitos dizem até ser inquebrável.

Maldita: Entre o repertório popular, existe a crença de que não só podem existir, como de fato existem objetos lendários que por alguma decorrência do passado acabaram por portar uma maldição, geralmente sendo espadas, estes artefatos têm fama por levar seu usuário ao fracasso ou até mesmo à morte.

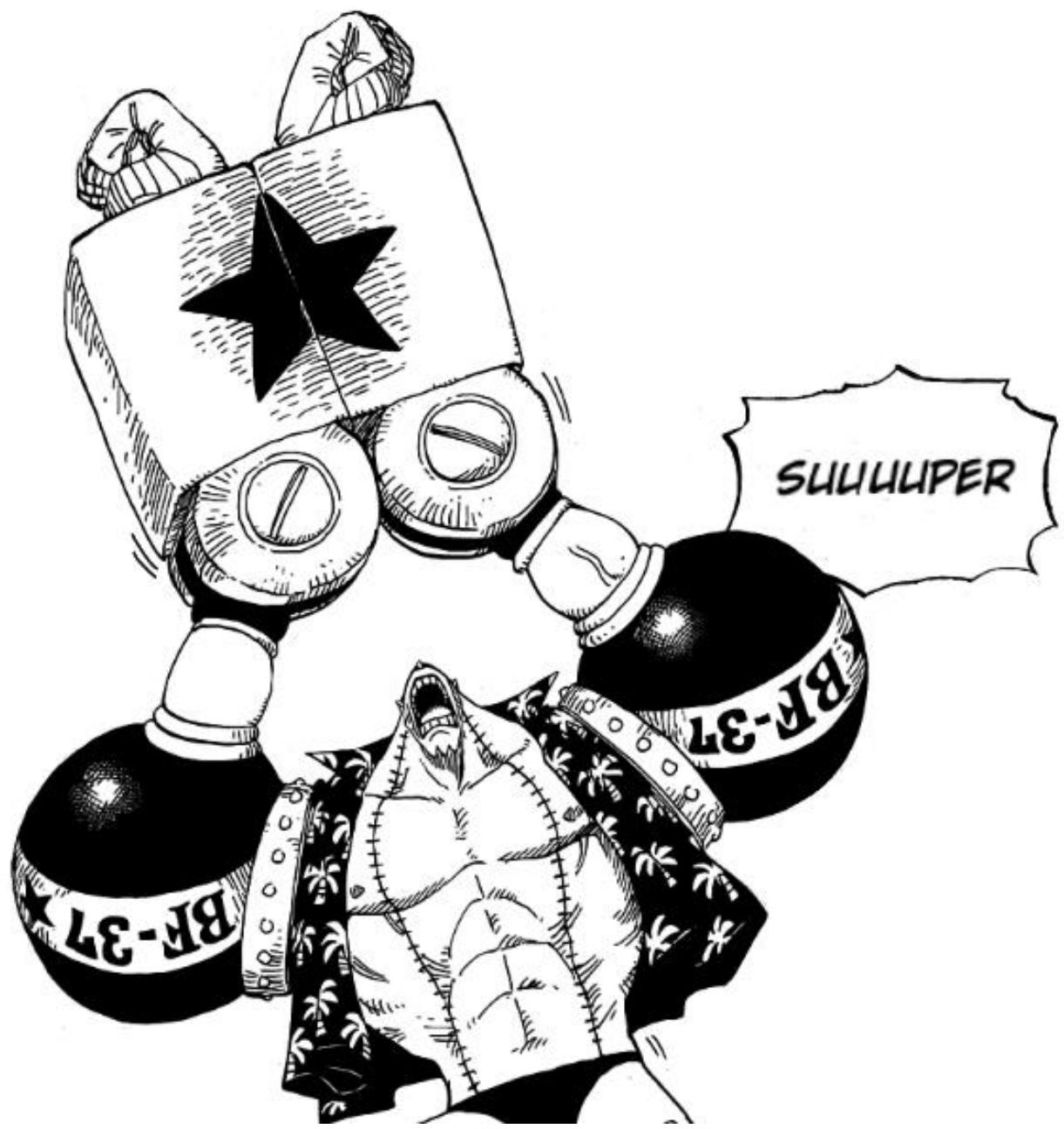
Inovadora: Sua ferramenta possui uma tecnologia possivelmente nunca antes vista, podendo realizar coisas inimagináveis apenas com o poder da ciência, a alteração feita na arma deverá ser permitida e balanceada pelo mestre.

Cyborg

Um cyborg é um ser orgânico, geralmente um animal, que recebeu modificações em seu corpo, recebendo partes mecânicas, implantes de ferramentas, armas, membros extras ou que a imaginação e a ciência permitirem.

Ao adquirir esta herança o personagem pode escolher **6** dentre as características abaixo, sendo quatro benéficas e duas prejudiciais, sendo um cyborg, pode receber atualizações futuras, sempre com um custo como, peças, tecnologia, e mão de obra.

As características a seguir podem se basear nos equipamentos presentes em **CONSTRUTOS**, deste modo poderão ser feitos aprimoramentos e alterações durante o andamento da mesa.



Características benéficas

Múltiplos membros: Ao adicionar esta característica o personagem pode adquirir até 4 membros extras, caso sejam superiores o jogador recebe +2 ações bônus, caso sejam inferiores recebem +3m de deslocamento, estes membros não precisam estar todo o tempo a mostra, com sua ativação gastando uma ação bônus.

Armadura: Sua pele é como uma muralha impenetrável, uma barreira que nem canhões conseguiram passar. Enquanto estiver com mais da metade da sua vida total, recebe redução base de 5 de dano.

Para raios: Ao receber ataques elétricos, o dano será cortado pela metade, a outra parte do dano será diretamente convertida em Energia para você. Ataques elétricos têm vantagem parete acertar.

Armamento: Seu corpo é seu próprio arsenal particular, contendo até 4 tipos diferentes de armas implantadas dentro de si, caso precisem de munição elas serão alimentadas por sua energia ou por sua vida (caso a munição seja física), utilizado de 1 a 5 PE ou OS por uso.

Por fim, cada vez que selecionar este benefício, terá direito à duas armas, caso queira poderá selecioná-lo quanta vezes puder.

Sistema de identificação: Ao procurar por um alvo, seus sistemas o filtram por nome, tamanho, aparência, voz, poder e mais dados acumulados, podendo identificar uma pessoa em específico em meio a multidões garantindo +2 em acertos e sucesso instantâneo em teste de procurar. Seu banco de dados abrange um número de pessoas e/ou coisas igual a 10 elevado ao seu atributo de inteligência.

Compartimento extra: Munições, Ferramentas, Suprimentos, braços humanos? Não importa, para carregar estas e mais coisas você tem implantado em si um compartimento extra para levar seus pertences, curiosamente parece ter mais coisa lá dentro do que caberia. Você recebe mais 15 slots de inventário.

Criador de caracol: Você pode armazenar e criar dentro do seu corpo um pequeno grupo de caracóis comunicadores, garantindo sua

comunicação à distância com seus aliados. Você pode armazenar e até cinco caracóis por vez, que podem ser usados como câmera, telefone, alto-falantes ou telas.

Membro acoplável: Você possui uma vasta variedade de membros acopláveis no seu arsenal, onde cada membro será usado para realizar uma ação em específico garantindo certas vantagens quanto aos seus propósitos, porém sempre terá desvantagem em qualquer outra tarefa.

Temos por exemplo: Mão de tesoura, gancho, punho de aço, pernas de esteira, braço extensor, etc.

Propulsor: O propulsor pode variar no tipo, eficiência e natureza, no seu caso você terá inicialmente um não tão bom assim. Ative-o com uma ação recebendo ou um bônus de deslocamento de +15m ou ignorar desvantagens de terreno, ambos por uma rodada.

Motorizado: para suprir a demanda de energia foi acoplado um gerador ou motor em seu corpo, garantindo inicialmente 15 pontos Energia adicional para o personagem. Para alimentar o motor escolha uma matéria prima, carvão, gasolina, refrigerante, ou o que sua criatividade permitir, o tipo de combustível pode interferir no roleplay caso o jogador assim queira.

Sangue verde: O sangue que corre dentro de você não é comum, suas características especiais o concedem as habilidades de um fruto do diabo tal qual suas fraquezas, porém isso sem mesmo você ter comido a fruta, o que permite que você substitua ou se desfaça deste poder, contudo para mantê-lo o sangue deve ser reposto uma vez por mês.

Magnum Opus: Como cartada final você tem sua arma secreta preparada, podendo ser uma transformação ou uma "armadura" ou peça acoplável à seu corpo. Podendo aumentar seu tamanho, força, agilidade, número de armas ou outras capacidades.

O tempo, condições, PE e/ou os gastos na sua ativação determinam o quanto poderoso será seu trunfo e a seguir estarão listadas algumas sugestões que podem ou não ser usadas.

Ataque máximo:

Transformação:

Mecha-titã:

Características adversas

O famoso 16 toneladas: Devido à grande quantidade de peças pesadas acopladas em seu corpo seu peso passou a ser uma adversidade. Seu deslocamento base passa a ser de 1,5m e só aumenta a cada dois pontos em destreza.

Desfigurado: Devido às modificações feitas no seu corpo, sua aparência está longe da de uma pessoa comum, suas características físicas implicam numa redução de -5 em testes de carisma para pessoas que não te conhecem, além disso a maioria das pessoas evitarão contato com você e falarão mal pelas costas.

Apático: Em troca de um aumento de poder substancial, seu personagem perdeu a capacidade de ter sentimentos, emoções e até mesmo sua própria vontade (Ao escolher esta característica pode escolher duas características benéficas adicionais). Caso queira executar uma ação sem ter sido ordenado ou permitido deve superar um teste de orgulho de **CD 35 + nível do seu mestre.**

Curto circuito: Seus componentes não foram preparados para entrar em contato com a água de forma direta, sendo assim, caso passe mais de um turno em contato com a água, apenas suas características adversas permanecerão ativas, sendo necessário um teste de tratamento **CD 20** para se secar (leva um turno completo).

Calcanhar de Aquiles: Uma parte do corpo sem defesas, vulnerabilidade a um tipo de dano, um botão de autodestruição, não importa, o fato é que quem te construiu deixou passar algo muito importante, criando em você um ponto fraco.

Superaquecer: Seus componentes usam energia de forma pouco eficiente, por este motivo sempre que usa muita energia sua temperatura aumenta. Caso use 6+ metade do nível em Energia em uma rodada ou 4+ metade do nível em Energia por mais de dois turnos seguidos você superaquece, ganhando a condição em chamas (mas sem de pegar fogo). Para que a condição suma basta ficar uma rodada imóvel.

De forma alternativa, pode optar por devido ao aquecimento do sistema, aumentar o gasto de energia conforme o andar de um combate. Após 5 turnos ações custam 1 PE a mais, mesmo aquelas que não custavam nada como andar e atacar. O gasto aumenta em 1PE a mais para cada turno que você seguir ativo e diminui em 1 para cada turno inativo, caso chegue a zero os gastos voltam ao normal por mais cinco turnos.

Calcanhar de Aquiles: Seja de propósito ou por incompetência de quem te construiu, nem todas as partes de seu corpo foram bem estruturadas. Escolha uma parte: Cabeça, braços, Pernas, Torso anterior e torso posterior para receber o sobre de dano.

Frágil: independentemente de qual tribo você tenha escolhido durante a construção do personagem seu dado de vida passa a se 1d4, caso o dado de vida já seja 1d4 passa a ser 1d2.

Burburinho ambulante: Ao se mover o atrito entre suas peças emite um alto som de rangido que pode ser ouvido a bons metros de distância, seu tamanho fora do comum e peças reluzentes o torna fácil de ser notado. por este motivo você tem -10 em furtividade.

Cypher pol

Para poder permanecer em soberania e cumprir seus objetivos, o governo mundial precisa executar todo e qualquer tipo de tarefa, mesmo que estas sejam imorais ou vão contra as leis que eles mesmos criaram e é para fazer este trabalho sujo que existe a Cypher Pol, uma união de agentes especiais altamente capacitados e preparados para qualquer tipo de missão. Estes agentes são divididos em grupos de 1 a 9 e quanto maior este número, maiores são os segredos e responsabilidades incumbidos a eles e portanto, grupos de números altos possuem menos agentes.

Você faz ou fazia parte da CP-8, encarregados pelo monitoramento e segurança de operações secretas ou CP-9, encarregada de eliminar possíveis ou confirmadas ameaças contra a soberania mundial, ou seja, assassinato.

Fazendo parte da CP-8 você poderá ter acesso à qualquer estilo de luta ou arma que queira aprender independente do pré-requisito e acesso a um salário de \$30.000.000 mensais.

Fazendo parte da CP-9 você possui os mesmos privilégios da CP-8 com a adição do acesso à akuma no mis com a permissão dos cinco anciões, qualquer contado que o governo possa te oferecer e decisão de recompensas caso queira e possui um salário 10 vezes maior, porém você terá de permanecer no posto até sua morte, caso o contrário será executado ou terá recompensa sob sua cabeça.

Mesmo que não faça mais parte da Cypher pol, ainda pode adquirir qualquer habilidade, item ou bônus que tenha essa herança como pré-requisito, além de ter um patrimônio inicial de \$45.000.000



Corsário

Como uma estratégia militar da marinha, sete dos mais temidos piratas foram escolhidos para se aliar à marinha, suas recompensas foram congeladas e deixaram de ser criminosos, em troca não podem atacar inocentes de forma aberta e devem dividir partes de seus ganhos com a pirataria. Considerados uma das três grandes forças do mundo, eles são conhecidos como Sete Corsários ou Sete Lordes do mar.

Com esta herança seu personagem pode ser um Corsário ou abertamente subordinado à um deles, dessa forma você não poderá ser alvo da marinha sem uma justificativa adequada, mas por outro lado terá que estar disponível para uma convocação se necessário e devido ao possível impacto na narrativa o mestre pode simplesmente vetar esta herança.



Estilo de luta

CD é 8 +nível +atributo principal

- 1 passiva
- 5 skill variáveis
- X meios

Black leg

Pré-requisito: Nascido no East Blue.

Passiva:

Mãos limpas

O estilo de luta Black leg se baseia no uso integral das pernas como ferramenta de combate.
Seus ataques desarmados desferidos com as mãos possuem desvantagem no acerto, já com seus pés possuem vantagem. Além disso, pode usar seus braços como apoio no lugar das pernas usando uma ação bônus.

Habilidades:

Collier

Um chute desferido em direção ao pescoço do adversário com o intuito de derrubá-lo.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 3 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

Causa o mesmo dano de um taque corpo a corpo. Ao ser atingido, o alvo deve ser bem sucedido num teste de Robustez, caso não seja bem sucedido fica caído e caso passe no teste perde a metade da sua movimentação para o próximo turno.

Émpaule

Um chute de cima para baixo em direção aos ombros do adversário.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 3 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

Causa o dano de um ataque corpo a corpo +1d4, caso acerte o alvo deve ser bem sucedido num teste de Robustez, caso não passe terá desvantagem ao realizar ações com o membro atingido por 2 turnos.

Mouton Shot

O usuário lança-se ao ar e desfere uma enxurrada de chutes em alta velocidade criando a ilusão de que sua perna está tremendo

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 6 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL E MOVIMENTAÇÃO

O usuário realiza um salto igual sua destreza em metros saindo do campo de visão do adversário e garantindo uma vantagem nos acertos. O usuário pode desferir um número de chutes igual ao seu atributo de destreza e para isso deve rolar o acerto para cada golpe. Ao final da ação role Xd4 + força para obter o dano resultante, por fim, o adversário é mandado numa distância igual a 1,5 vezes sua força em metros ou três vezes caso tenha cinco pontos em força.

Party Table Kick Course

Usando as mãos pare se apoiar no chão de ponta cabeça, o atacante estende ambas as suas pernas e gira com seu corpo no eixo atingindo de uma vez só todos os adversários num raio de 3m.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 3 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

Cada alvo pode receber 1 chute ou 2 caso não tenha caído com o primeiro, aqueles que foram atingidos devem rolar um teste de Robustez, caso não passem são derrubados ao chão.

Skywalk

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

O skywalk permite deslocamento aéreo, seus usuários podem saltar no ar como se estivessem em terra.

A técnica consiste em chutar o ar com a pressão e velocidade corretas, dessa forma conseguindo se impulsionar; seu uso não custa Energia ou qualquer tipo de ação, ao utilizá-la o deslocamento do usuário passa a valer tanto para os lados quanto para cima.

Diable Jambe

Pré-requisito: Resistência nível 2 a queimaduras e o poder de criar chamas.

Esta técnica visa apenas poder bruto e nada mais, o atacante se apoia em uma de suas pernas e gira freneticamente gerando fricção sobre ela, todo esse atrito faz a região abaixo do joelho arder em chamas que podem ser usadas para o ataque.

CUSTO: 2 PONTO DE TRINO

GASTO: 6 DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

DURAÇÃO: 4 RODADAS

Durante a ativação recebe +2d8 de dano flamejante em cada ataque, aumentando para 3d8 no nível 10 e para 4d8 no nível 15.

Electro

Pré-requisito: Mink

Garra do dragão

Pré-requisito: Revolucionário

Gyojin Karate

Pré-requisito: Um ou mais entre, tritão, Revolucionário e Vontade herdada (piratas do sol)

Itoryu

Nitoryu

Santoryu

Rokushiki

Pré-requisito: Cypher pol, Marinheiro

Rokushiki é uma técnica marcial muito utilizada principalmente pelos agentes do governo mundial, as habilidades adquiridas a partir desta técnica são capazes de tornar o corpo humano em uma arma letal

Passiva:

Geppo

O geppo permite deslocamento aéreo, seus usuários podem saltar no ar como se estivessem em terra.

A técnica consiste em chutar o ar com a pressão e velocidade corretas, dessa forma conseguindo se impulsionar, seu uso não custa Energia ou qualquer tipo de ação, ao utilizá-la o deslocamento do usuário passa a valer tanto para os lados quanto para cima.

Habilidades:

Kami-e

Esta técnica permite com que o usuário se move junto com ar, permitindo uma movimentação fluida para desviar de ataques.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 2 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: REAÇÃO

É usado como reação, ao ser usado a CA do usuário aumenta em 8, porém sempre que desviar de um ataque irá de mover 3 metros em uma direção aleatória definida por 1d4, sendo 1 para frente, 2 para trás, 3 para direita e 4 para a esquerda.

Rankyaku

Usando do ar ao seu favor o usuário desfere um chute preciso, lançando um corte de ar em direção ao alvo.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 2 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO BÔNUS

Seu próximo ataque desarmado tem seu dano mudado para cortante, a distância que o ataque percorre é de 1,5 metros vezes seu atributo de força, o efeito acaba ao fim do turno.

Shigan

Um golpe desferido com o dedo em direção ao alvo, diminuindo a área de impacto e aumentando a pressão do golpe.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

Seimei Kikan

GASTO: 2 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO BÔNUS

Seu próximo ataque desarmado tem seu dano mudado para perfurante de nível 3, além dano desarmado, o ataque causa 1d4 de dano que não pode ser reduzido, o efeito acaba ao fim do turno.

O usuário pode gastar 3 pontos de Energia para desferir o ataque em forma de projétil de ar, que é enviado numa distância igual a seu atributo de força.

Soru

O usuário acerta o chão com os pés 10 vezes em um segundo, fazendo-o se deslocar numa velocidade próxima à da luz.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 3 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: REAÇÃO OU AÇÃO BÔNUS

O usuário pode se mover para um local dentro de um raio igual a duas vezes seu atributo de força, ganhando +5 em CA para o próximo ataque, além de não sofrer ataques de oportunidade.

Tekkai

Contraindo seus músculos ao máximo o usuário aumenta sua defesa, tornando-o uma armadura praticamente impenetrável, porém para mantê-lo deve permanecer imóvel.

CUSTO: 1 PONTO DE TRINO

GASTO: 4 PONTOS DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

Adiciona sua força à redução de dano enquanto usado, além de aumentar sua resistência a qualquer tipo de dano para 2, em contrapartida seu deslocamento cai em um valor igual a três vezes o seu nível, se chegar a zero, você não pode se mover.

Rokuogan

Pré-requisito: Cypher pol (CP-9)

Um ataque poderoso desferido com as duas mãos contra o alvo emanando energia do corpo de forma similar a um canhão, o conhecimento por trás desta habilidade é guardado a sete chaves pelo governo mundial, até membros da mais alta patente podem ter sequer ouvido falar nesta técnica.

CUSTO: 2 PONTOS DE TRINOS

GASTO: 6 DE ENERGIA

ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL

O Rokuogan é um ataque corpo a corpo desferido com os dois braços que causa duas vezes o dano de um ataque desarmado +2d8, além de derrubar instantaneamente o adversário caso não passe num teste de robustez, caso passe fica atordoado por 2 turnos.

Dragão celestial

Há cerca de 900 anos atrás, o mundo era diferente de hoje, não existia uma soberania absoluta, mas uma vastidão de nações menores, dentre estas, uma delas começou a se sobressair, o “Grande Reino”. Numa tentativa de impedir a domínio deste país, vinte reinos distindos formaram uma aliança para derrubar o “Grande Reino”. Seus esforços deram frutos, após a queda do seu único rival, os vinte reinos de juntaram e formaram o Governo Mundial.

Hoje os descendentes dos primeiros governates do mundo são conhecidos como Dragões Celestiais, eles habitam a Terra Sagrada de Mary Geoise, localizada no topo da redline entre o “Paraíso” e o “Novo Mundo”. Sua autoridade é suprema diante de qualquer pessoa ou ser vivo, superando até mesmo os governos e monarquias ainda vigentes tendo acesso e permissão à qualquer bem material, serviços, escravos, armas ou qualquer coisa que desejarem mesmo que seja um crime para a as pessoas comuns, pois não se deve questionar os deuses.

Comumente, Dragões celestiais sentem repúdio de que é “inferior”, por este motivo é comum vê-los com trajes similares a um de um astronauta, pois eles se recusam a respirar o mesmo ar que os mortais.

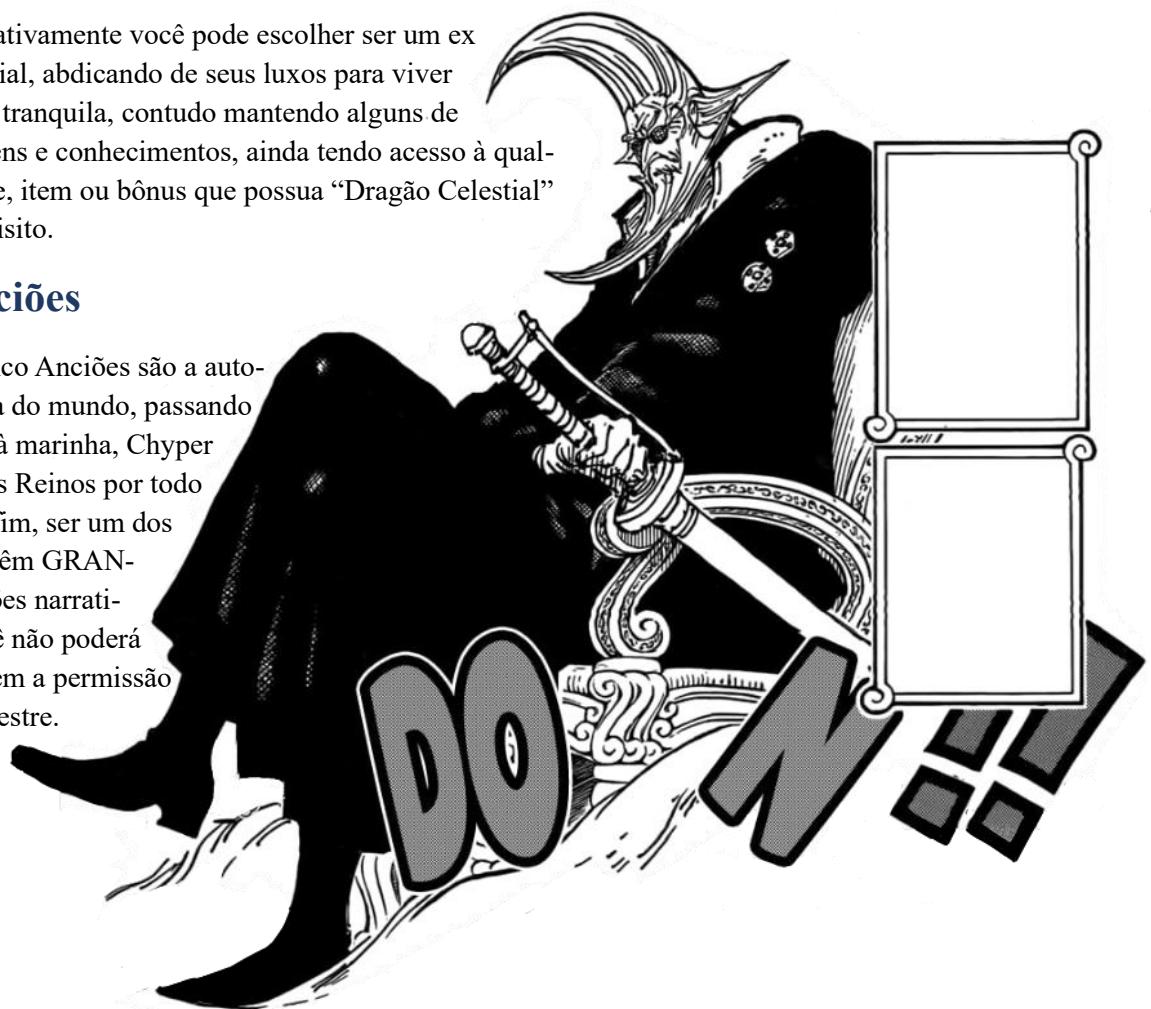
Você, como um dragão celestial, tem direito à todas as regalias já citadas, mas sendo mais específico, você é sempre acompanhado de uma comitiva de guardas trinados, que serão despensados apenas se for da sua vontade, todas as pessoas tem obrigação de obedecer suas órdens, seja rei ou plebeu e por fim, caso esteja em apuros, pode acionar um almirante, a maior força da marinha para sua defesa pessoal. Além desses luxos, você pode ter acesso aos mais obscuros segredos que o governo esconde, mas para que isso te importaria? Diferente dos mortais você já tem tudo.

Renegado

Alternativamente você pode escolher ser um ex-Dragão Celestial, abdicando de seus luxos para viver uma vida mais tranquila, contudo mantendo alguns de seus antigos bens e conhecimentos, ainda tendo acesso à qualquer habilidade, item ou bônus que possua “Dragão Celestial” como pré-requisito.

Cinco Anciões

Os Cinco Anciões são a autoridade suprema do mundo, passando ordens diretas à marinha, Chyper Pol e os demais Reinos por todo o mundo. Por fim, ser um dos cinco anciões têm GRANDES implicações narrativas, então você não poderá ser um deles sem a permissão Explicita do mestre.



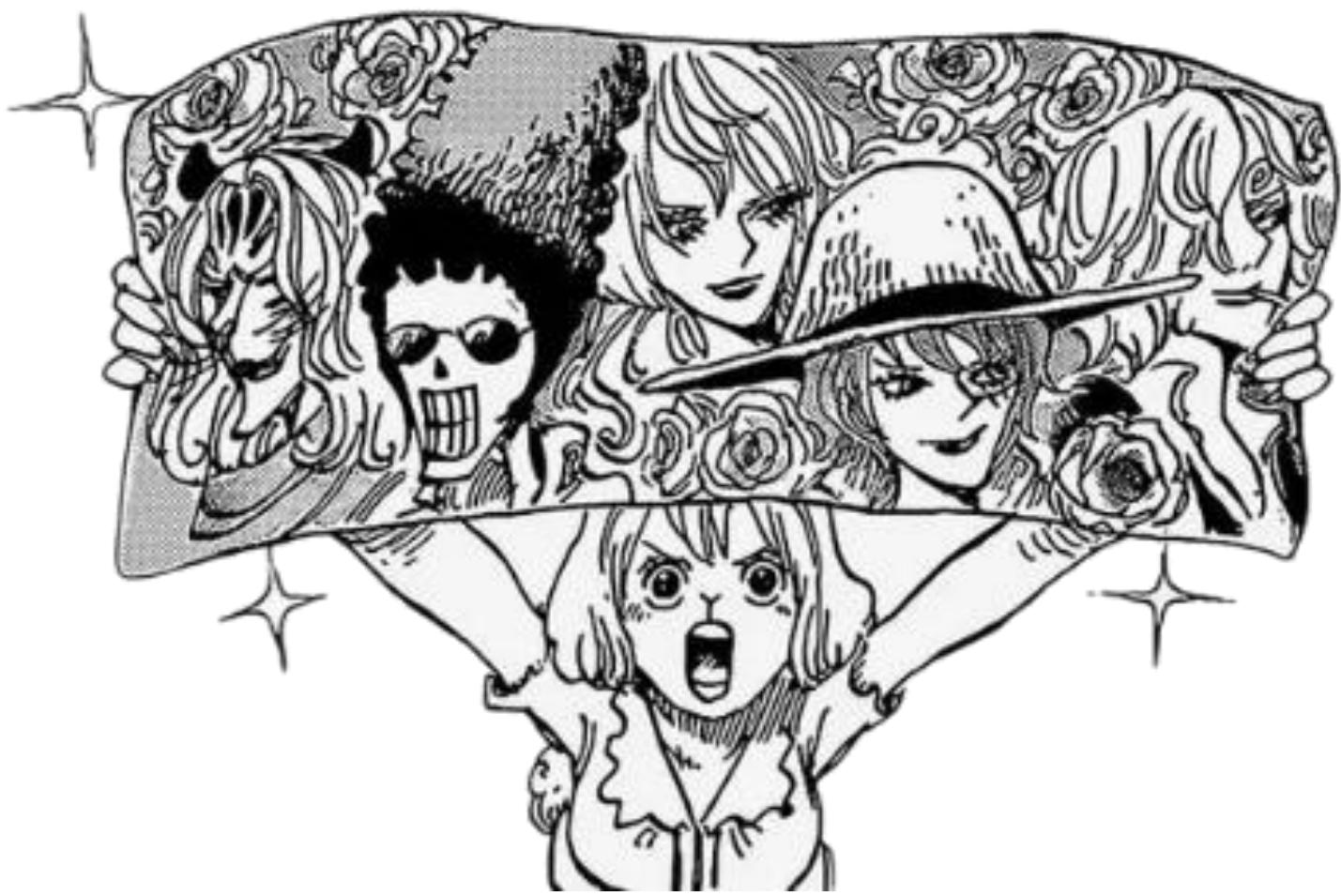
Estudos

Quando se está a bordo de um navio, é importante que cada tripulante cumpra suas devidas tarefas, seja ela cozinhar, limpar, traçar rotas, fazer anotações ou apenas se manter em forma. Naturalmente, cada pessoa irá se sobressair em uma tarefa específica e para isso serão utilizados os estudos, uma fonte de habilidades adicionais relacionados à sua área do conhecimento.

Ao adquirir o estudo você poderá adicioná-lo como perícia na sua ficha na área preenchível dedicada a eles, eles serão sempre baseados no seu atributo de sabedoria e servirão para substituir qualquer perícia caso a rolagem seja relacionada com ele, e caso você já possua pontos atribuídos na perícia a ser substituída adicione metade destes pontos como bônus na rolagem. Por exemplo, seu personagem tem 4 pontos no atributo de sabedoria, 2 no estudo de artes e 3 na perícia de prestidigitação, ao rolar o dado ele adiciona +4 do atributo, +2 do estudo e +1 da perícia substituída, resultando em um modificador de +7.

No entanto, é importante lembrar que só haverá substituição, quando o teste for relacionado ao seu estudo. Por exemplo, alguém com o estudo de artes poderá substituir a rolagem quando estiver criando uma obra, avaliando uma atuação, analisando uma escultura, reparando um material de pintura, decifrando segredos num poema, lutando contra um quadro em branco enquanto usa um pincel? E outras situações que forem cabíveis para sua especialização.

Por fim, cada estudo possui uma série de habilidades que podem ser adquiridas usando 2 pontos de treino, inicialmente você não terá nenhuma delas.



História

A história é o estudo do passado tanto do que foi, quanto do que não foi registrado por meio de vestígios de atividade humana, seja em objetos, construções, fósseis, etc. Buscando compreender culturas antigas e a origem do homem

Decifrar códigos: *Você conhece uma vasta quantidade de códigos e línguas, por isso você tem duas vantagens ao tentar decifrar padrões que você nunca tinha visto, mas uma vez que aprendê-lo será saberá instantaneamente o que querem dizer.*

Estimativa de tempo: *Ao olhar para um objeto ou pessoa você sabe identificar com uma boa precisão sua idade aproximada, caso o objeto ou ser tenha passado por procedimentos estéticos ou outros efeitos que mudem a aparência a habilidade tem 1 em 6 chances de funcionar (1d6).*

Sábio: *Uma vez por seção você pode decidir que seu personagem conhece um fato que não deveria saber, porém o mestre terá liberdade para limitar o que ele sabe.*

Artes plásticas

As artes plásticas são a expressão de uma ideia ou sentimento, assumindo diversas formas e estilos, e neste caso vai se referir a pinturas, desenhos e esculturas.

Artista realista:

Adornos e requintes: *Ao fazer o acabamento de uma obra sua atenção aos detalhes faz muita diferença, por isso suas obras sempre serão avaliadas no dobro do preço que seriam vendidas. Além disso, pessoas que verem suas obras pela primeira vez fica restringido por 1 minuto, teste de ambição CD 12+Carisma.*

Artes marciais

Um artista marcial é aquele que otimizou o uso do seu corpo para o combate físico, sendo capaz de compreender fundamentos de estilos de luta e aprendê-los apenas com a observação.

Combatente analista: *As experiências que você adquire durante um combate são o suficiente para aprender algo novo. Dessa forma caso você veja um estilo de luta ou habilidade sendo usada pelo menos três vezes na mesma batalha você pode usar uma versão mais fraca dela, porém esta habilidade custa 4 PE a mais.*

Especialista em Haki: Pode escolher um entre os três tipos de haki para ser mais proficiente no seu uso que o normal.

Armamento: +1d6% de redução e +2 de dano em ataques com haki.

Observação: +2 em percepção passiva, CA e esquiva ao ativar o haki

Rei: dobrar o número de alvos.

Mestre de armas: *Você ganha proficiência com mais 3 tipos de armas, além de causar 1d6 de dano extra com qualquer arma que for proficiente.*

Botânica

A botânica busca entender espécies vegetais, entendendo suas diferenças, nicho ecológico, e as utilidades das mais diversas variedades de plantas no seu dia a dia.

Geografia

A geografia é o estudo do mundo, buscando compreender e catalogar paisagens, biomas, clima e localidades importantes.

Cartógrafo:

Meteorologista: *Você pode de forma intuitiva*

Mente afiada: *Você se lembra com exatidão de todos os lugares e pontos de referência que visitou nos últimos dois meses, e lembra com menos detalhes lugares visitados antes disso.*

Engenharia

A engenharia usa cálculos matemáticos para entender o comportamento de corpos físicos, como seu movimento e capacidade de sustentação e transmissão de energia.

Construir às pressas: *Pode fazer um construto, aprimoramento ou outra engenhoca qualquer com os materiais disponíveis, a confecção leva*

dois turnos completos, mas pode ser diminuída para um turno gastando 2PE ou para uma ação principal com 6PE. A única contrapartida é que esse apetrecho tem apenas um único uso e após isso irá se desfazer ou parar de funcionar.

Engenheiro naval: Quando for reparar uma embarcação ou aprimorá-la você consegue utilizar os materiais da forma mais eficiente possível, reduzindo o custo material e tempo para o reparo pela metade.

Mecatrônica:

Gastronomia

A gastronomia é o estudo dos alimentos, buscando entregar a melhor mistura de sabor e nutrição para que está à mesa.

Qualidade consistente: Sempre que você preparar um alimento, você pode escolher que ele seja automaticamente de Classe C. No nível 10, a classe sobe para B e no nível 20, para A.

Dispensar utensílios: Com seus anos de experiência na cozinha, tonou-se capaz realizar diversas tarefas sem muitos utensílios. Suas mãos passam a ser um kit básico de cozinha, você pode medir a temperatura dos alimentos ao toque e estimar a temperatura aproximada do ambiente, além disso recebe resistência nível 1 a danos dos tipos cortante, ígneo e glacial.

Jornalismo

Um jornalista tem como principal objetivo passar informação a diante, compartilhando notícias sobre todo o mundo certificando-se de trazer o maior número de detalhes enquanto mantém o texto comprehensível e atrativo ao público.

Investigador de notícias: Quando quiser guardar uma evidência ou passar alguma informação, você sempre será bem sucedido contra percepções passivas, porém poderá ser visto por testes ativos ou Haki.

Falsificar documentos: Você pode fazer do zero ou alterar documentos de forma que eles pareçam oficiais. Teste de Percepção CD 16+Carisma+nível.

Memória fotográfica: Esta habilidade funciona passivamente, com ela, seu personagem lembra com um número de detalhes considerável tudo o que viu ou ouviu no último mês, contudo, para informações muito específicas ainda será necessário um teste de Lembrar, que será realizado com vantagem.

Medicina

A medicina busca manter o bem estar do corpo curando e prevenindo enfermidades de qualquer natureza, par isso contam com o auxílio de diferentes fármacos e ferramentas para diagnóstico e cirurgia.

Socorrista: Sempre que realizar um tratamento, pode gastar 3PE para recuperar 1d6 pontos de vida de um ferido, cada personagem só pode receber essa cura uma vez a cada descanso longo. Esta cura aumenta para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 10º e 4d6 no 15º, no 20º nível a cura torna-se 5d8.

Remédio improvisado: Caso alguém esteja sofrendo com uma condição rara ou sem cura aparente você pode gastar toda sua energia restante (com mínimo de 4) para descobrir e desenvolver uma cura. O processo pode levar de 30 minutos até 1 dia dependendo dos materiais disponíveis durante o processo. Durante esse tempo sua CA aumenta em um valor igual ao seu nível e inimigos possuem desvantagem em testes para te interromper.

Kit aprimorado: Sempre que você utilizar um kit médico, seus anos de experiência permitem você ser mais eficiente ao gastar seus recursos, recebendo a metade do seu atributo de Inteligência como dados de auxílio extras. Além disso seus dados de auxílio são de 1d8 ao invés de 1d4

Poesia

A poesia é uma expressão artística que utiliza a linguagem de forma criativa para transmitir ideias e/ou emoções ou simplesmente agradar, podendo se manifestar por forma de textos, músicas ou até mesmo peças teatrais.

Musicista:

Incentivador:

Negociador:

Imitação:

Falha de Gigantificação



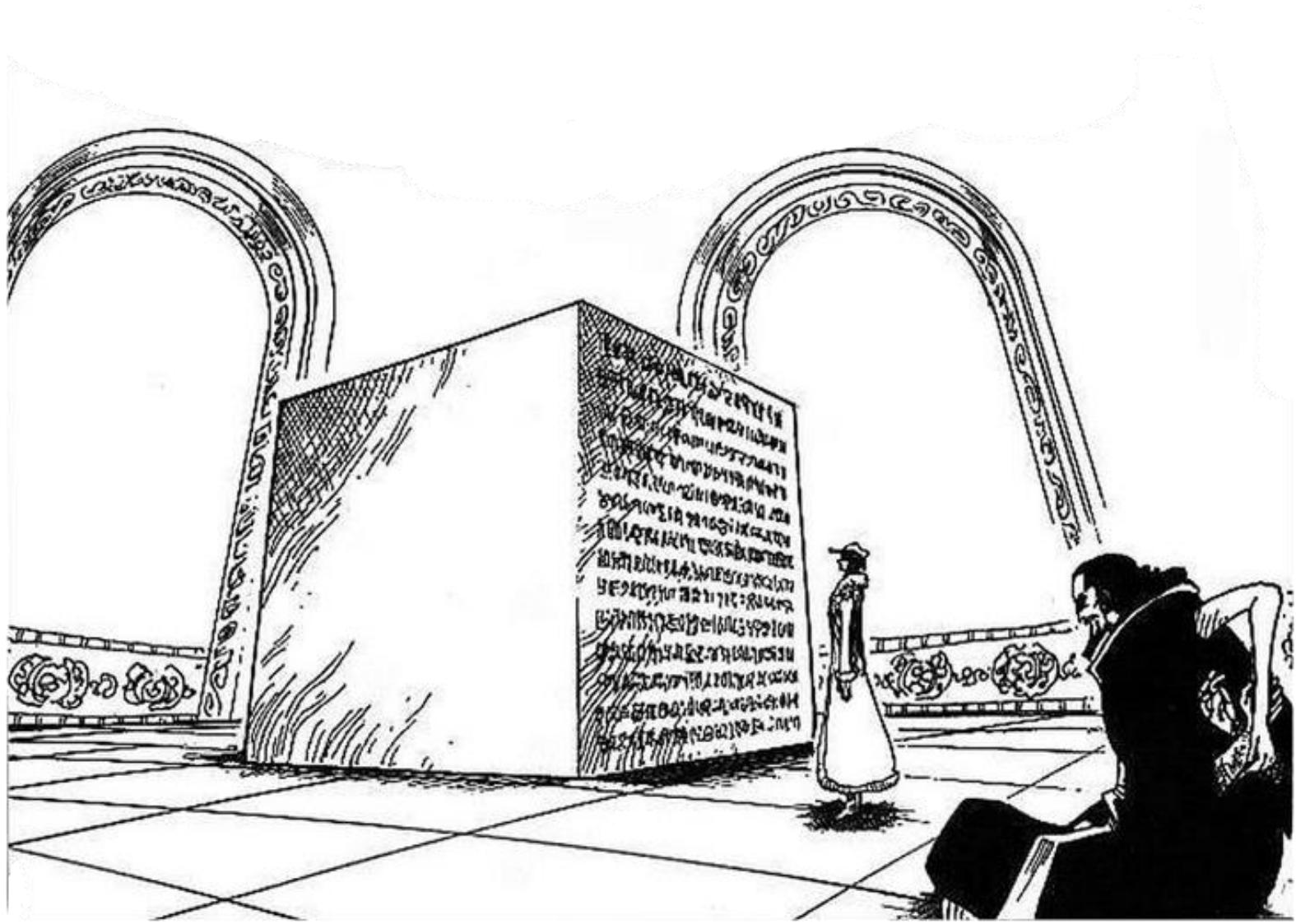
Memórias de Adão

Membro do governo, sobrevivente ou revolucionário, não importa, o fato é que você é uma das poucas pessoas que possui conhecimento dos eventos que se deram na Ilha de Ohara.

O antigo país foi o lar das brilhantes mentes dos mais renomados arqueólogos do mundo e também onde se encontra a gigante árvore Adão, dotada da madeira mais resistente do mundo, em certo momento os estudos que se davam em no país estavam chegando cada vez mais perto de revelar uma verdade que o governo vem a tantos anos tentando esconder, muitos especulam que seja algo relacionado ao famigerado século perdido, mas não existem informações o suficiente para que isso seja comprovado.

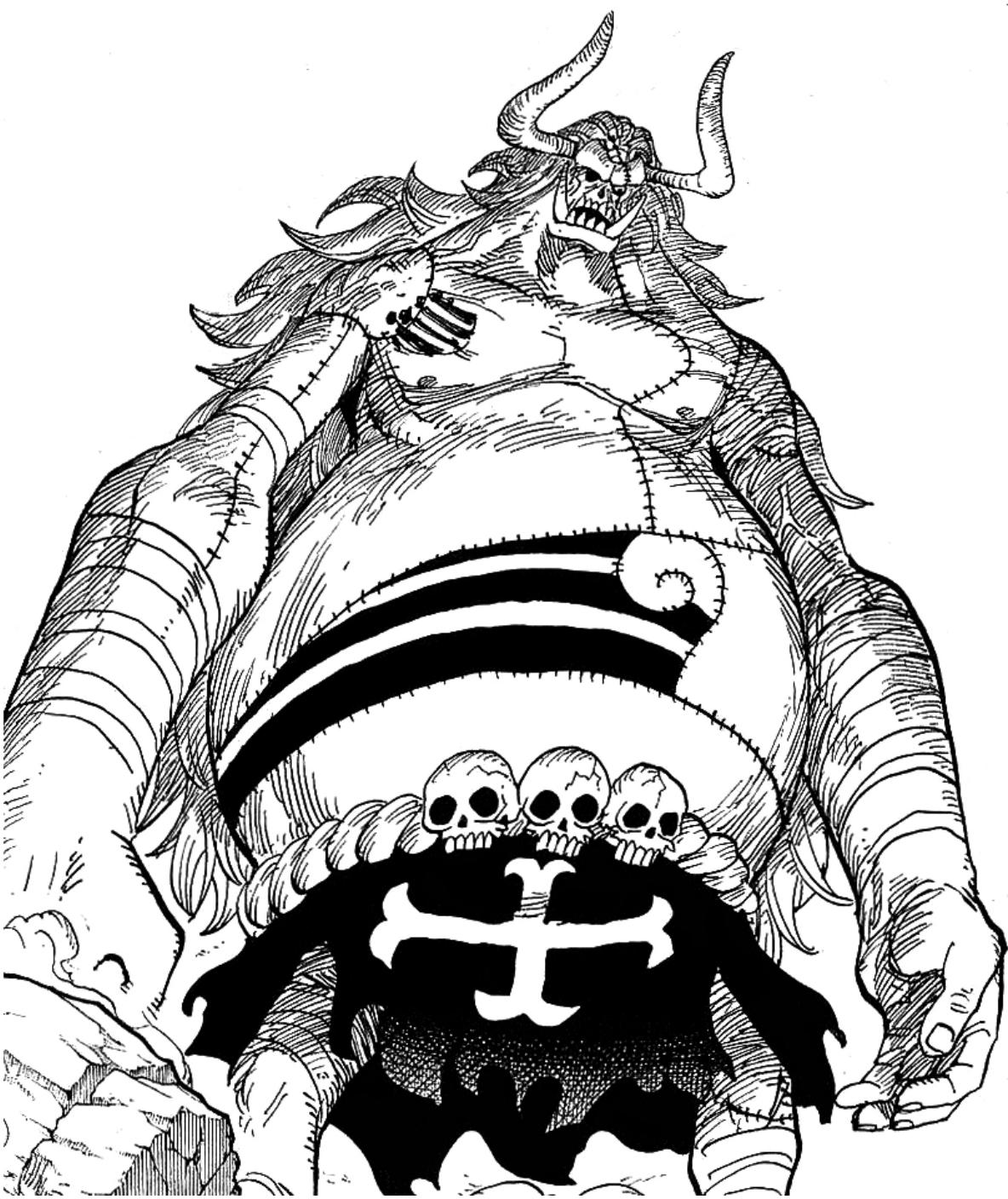
E você, como um sobrevivente do incidente sabe exatamente o que aconteceu. Cerca de 2 anos após a execução de Gold Roger, o governo mundial ciente da pesquisa que se realizava em Ohara, levantou acusações contra os arqueólogos, alegando que estavam conspirando contra a soberania mundial. Então, partindo deste pretexto, um Buster Call, um ataque de artilharia em larga escala, foi direcionado contra o país, incendiando cada metro quadrado de terra e eliminando qualquer forma de vida, exceto por você.

Como antigo habitante de Ohara, você é capaz de compreender a língua quase perdida usada nos Poneglifs, enormes blocos de pedra aparentemente indestrutíveis, que guardam mensagens da história do mundo no passado, revelando fato inclusive sobre o Século perdido, período sem registros históricos ou qualquer documentação que ocorreu cerca de 900 anos atrás.



Rato de laboratório

Semelhante aos Cyborgs, aqueles que possuem essa herança sofreram de modificações em seus corpos e/ou mente, porém diferente destes, pode-se dizer que essas alterações já fazem parte de você, não como uma parte avulsa, como um braço mecânico ou um implante cibernético, você desde o genoma até seu desenvolvimento, foi arquitetado para ser algo diferente, um super soldado, um sobre-humano, uma arma que pensa e respira. Ou seja, você pode ser desde uma pessoa com alterações no fator linhagem ou até um ser criado do zero.



Biomodificações

Super soldado

A mais equilibrada dentre todas as vertentes. Por não possuírem nada em particular, recebem uma habilidade especial.

No início da criação do seu personagem, você deve escolher uma das duas vertentes para o super soldado, sendo estas o HERÓI e o PEÃO DE INFANTE.

Herói

Nível 1

Você é um símbolo de paz para aqueles a quem protege e uma figura amedrontadora para aqueles que estão do outro lado do campo de batalha. No primeiro nível recebe os aprimoramentos físicos listados a seguir, e são recebidos novamente nos níveis 5, 10, 15 e 20:

- +1,5 em deslocamento
- +1 em dano corpo a corpo
- +5 em vida máxima

Nível 5

Seu corpo finalmente amadureceu por completo, podendo utilizar toda sua capacidade. Recebe resistência de nível 2 a todos os tipos de dano com exceção ao místico, além disso sua regeneração de vida e Energia é aumentada em 50%.

Por fim, os heróis recebem uma habilidade especial semelhante aos poderes concedidos pelas akuma no mi, porém mais limitados, devendo obedecer a uma condição, como o uso de um traje, vida mínima, tempo em combate ou o que o mestre permitir. inicialmente recebem uma habilidade sem custo de pontos.

Peão de infante

Nível 1

Você foi criado para agir nas vanguardas, mas ao mesmo tempo para ser facilmente substituído. Após seu nascimento, chega à fase adulta aos cinco anos de idade, e sua longevidade base é de 150. No primeiro nível recebe os aprimoramentos físicos listados a seguir, e são recebidos novamente nos níveis 5, 10, 15 e 20:

- +1,5 em deslocamento
- +1 em dano corpo a corpo
- +5 em vida máxima

Nível 5

Após atingir a maturidade, você já é um soldado completo, recebendo maestria em todas as armas que já tiver usado pelo menos uma vez ou visto em pelo menos um combate de grande duração. Além disso, recebe pontos de trino em dobro.

Contrapartida

Por serem criados apenas para um propósito, viverão para ele e nada mais, desta forma super soldados possuem emoções limitadas, possuindo apenas a ira e a alegria e somente se a fonte dessas emoções estiver envolvida com seu propósito.

Velocista

Criados e projetados para serem os mais rápidos, velocistas contam com uma série de melhorias envolvendo seu deslocamento.

Nível 1

Experimentos o moldaram para ser o mais veloz que uma criatura viva poderia ser e nada mais, apenas corra. No primeiro nível recebe os aprimoramentos físicos listados a seguir, e são recebidos novamente nos níveis 5, 10, 15 e 20:

- +4,5 em deslocamento
- +1 em CA

Nível 5

Enquanto tiver mais da metade de Sua energia atual, pode usar ações de disparada com uma ação livre, ou seja, seu deslocamento será dobrado, porém a disparada não poderá ser usada uma segunda vez assim com é descrito na ação.

Enquanto estiver em plenas condições de locomoção você pode andar por terrenos adversos sem sofrer penalidade ou danos, isso inclui água, terreno acidentado, magma, espinhos ou qualquer coisa com tensão superficial igual ou maior que a da água, caso o terreno cause danos de alguma forma, ele terá que causar seu deslocamento em dano antes de te atingir.

Contrapartida

Devido a aceleração do seu metabolismo de forma geral, seu corpo definha e se cansa mais rápido que os demais. Independentemente de qual for sua tribo, sua longevidade base será de 35 anos, além disso todas as habilidades com custo de pontos de Energia custarão +1.

Morto-vivo

Por mais que o nome seja sugestivo, não são literalmente zumbis, mas se assemelham a um, sua resistência física e mental, tal qual suas capacidades regenerativas beiram a insanidade.

Nível 1

Seu corpo funciona de forma diferente dos demais, funcionando da forma mais eficiente possível. Por este motivo você torna-se incapaz de acumular mais de dois pontos de exaustão e não é afetado pelo estado de decaimento ou dano corrosivo.

No primeiro nível recebe os aprimoramentos físicos listados a seguir, e são recebidos novamente nos níveis 5, 10, 15 e 20:

- +25 em vida máxima
- +5 em Energia máxima

Nível 5

Seu corpo evoluiu ao ponto de se regenerar automaticamente. Enquanto seus pontos de Energia atuais forem maior que 0, sua vida se regenera em 2d10 a cada turno de forma passiva. Pode também usar sua reação para regenerar sua vida em 5d8+vontade.

Por fim, ao chegar em zero de vida, em estado de “semimorto”, agora role 1d4, caso o resultado seja 4, você volta ao combate com um de vida, sempre que falhar ganha uma desvantagem, se houverem 4 falhas entra no estado de morrendo.

Contrapartida

Muscular

Como o nome sugere, sua força física se destaca, nenhum muro para em pé perante à um monstro como este.

Nível 1

Você é uma massa de músculos ambulante e sua força é descomunal, sua altura mínima é de 3m enquanto a máxima é de 9m, porém sempre que entrar em combate seus músculos ficam maiores e sua estrutura óssea fica mais robusta (pode acrescentar ou retirar alterações estéticas caso o mestre permita).

No primeiro nível recebe os aprimoramentos físicos listados a seguir, e são recebidos novamente nos níveis 5, 10, 15 e 20:

- + 4 em dano corpo a corpo
- + 10t em carga

Nível 5

Você é uma massa de músculos ambulante e sua força pode ser comparada a de um gigante, recebendo um bônus de +5 na perícia de atletismo, e uma vantagem em rolagens derivadas de força.

Para finalizar com chave de ouro, a quantidade de carga total para estes “mutantes” é multiplicada por 10, a multiplicação deve ser realizada após a contagem de carga normal.

Contrapartida

Suas habilidades e proezas físicas são impressionantes e foram feitas unicamente para destruir, por este motivo sempre que um combate se iniciar você entra no estado “Irado”.

Erudito

Com uma capacidade intelectual avançada e a habilidade de se comunicar e entender os outros, se destacam por sua inteligência, rivalizando com a capacidade de um supercomputador.

Nível 1

Nível 5

Frankenstein

Criados do zero, são um amalgama de várias partes orgânicas ou não, são projetados para desempenham papéis específicos, podendo nem se quer serem considerados humanos.

Nível 1

Nível 5

Relíquia

As relíquias são, claro, vindas de um passado distante, mas o que faz delas especial é de exatamente quando elas vêm, os itens considerados relíquias têm sua origem durante ou antes do século perdido, uma época de que quase nada se sabe.

Estes objetos podem variar muito, desde uma tecnologia antiga de difícil compreensão, registros históricos importantes, ou até mesmo um ser que de alguma forma chegou aos tempos de hoje, as possibilidades são muitas, porém as implicações para a história também, converse bem com seu mestre antes de tomar a decisão pelo bem da integridade da campanha. Lembre-se, a palavra final sempre é a do mestre.



Vontade herdada

Haki do rei



Habilidades diversas

Quando passa por muitos lugares, não é incomum encontrar pessoas com habilidades incomuns, contudo estas habilidades normalmente são frutos de uma akuma no mi, haki ou simplesmente uma capacidade física ou mental acima do comum e dentre todas as possibilidades, existem aqueles que fogem do padrão, que moldam ou manipulam forças da natureza, se é que podem ser chamas assim, para seu benefício.

Como já introduzido, tais capacidades fogem do padrão estabelecido até então, seja pela sua origem, tempo de uso ou outras características e por isso não podem ser categorizadas, listadas e/ou balanceadas de uma forma comum. Dessa forma é de responsabilidade do mestre dar a palavra final sobre poderes ou habilidades que não se encaixam de forma simples dentro do sistema.

Com isso esclarecido, segue uma lista de sugestões para a construção de novas habilidades.

Cartomancia

Habilidade de prever o provável futuro por meio de cartas

Força maior

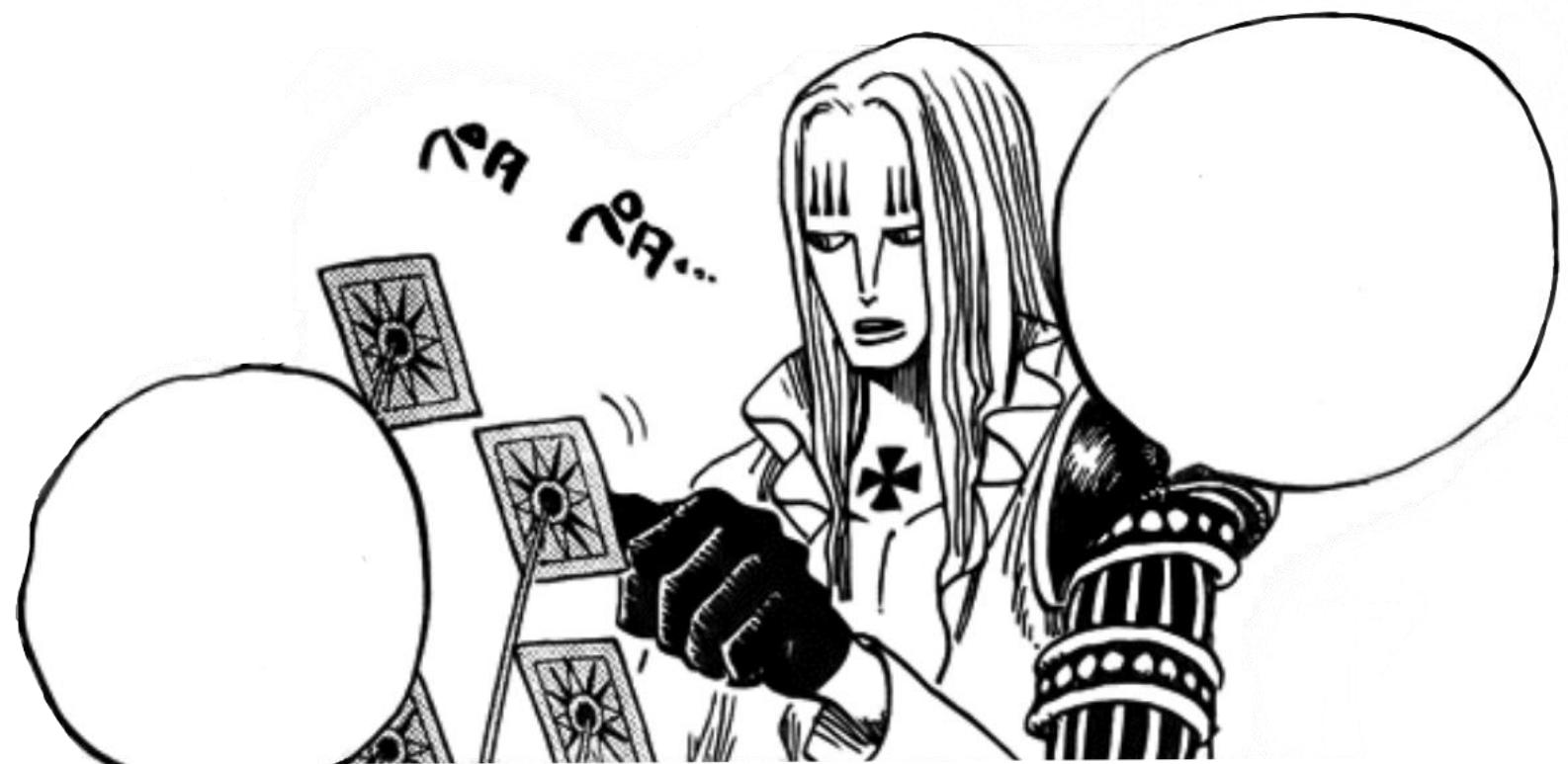
Habilidade sobrenatural concedida por uma divindade ou força acima da própria existência humana

Telepatia

Ler ou se comunicar por pensamentos

Hipnose

Controlar a ação de outros indivíduos contra sua vontade ou deixá-los em transe



Equipamentos

Armaduras e escudos

Armas

As armas são as ferramentas fundamentais do combate, podendo ser adquiridas com seu patrimônio inicial ou heranças. Para utilizá-las pode ser necessário ter proficiência que pode ser adquirida pelos mais diversos meios, caso você não tenha proficiência em uma arma, sua rolagem será feita puramente com o atributo e com uma desvantagem.

Armas diferentes utilizam atributos diferentes, caso a arma que esteja portando esteja na categoria corpo a corpo, seu dano e acerto serão baseados em força, já se a categoria for á distância, o dano e acerto serão baseados em destreza, mesmo assim, essa condição pode mudar de acordo com as propriedades da arma e outras habilidades que podem ser adquiridas.

Armas simples

As armas simples, como o nome sugere, são simples de serem manuseadas e, portanto, não é necessário ter maestria com elas para utilizá-las. Sempre que um personagem manusear uma arma simples que nunca tenha usado antes ele terá uma desvantagem em suas rolagens até que acerte seu primeiro ataque. Para seus testes adicione às suas perícias de combate “armas simples força” e “armas simples destreza”.

Nome	Preço	Dano	Peso	propriedades
Corpo a corpo				
Adaga	2k	1d4 perfurante	0,3kg	Leve, Acuidade, Arremesso (6/24m), Discreto
Arpão	5k	1d6 perfurante	1kg	Arremesso (6/30), Agarrar
Cutelo	6k	1d8 cortante	3,5kg	Pesada
Lança	1k	1d6 perfurante	1,5kg	Alcance, Arremesso (6/30m), Versátil(1d8)
Clava	4k	1d8 contundente	5kg	Pesada, duas mãos, Demolir
Machadinha	4k	1d6 cortante	1kg	Leve, Arremesso (6/15m)
Porrete	500	1d6 contundente	1kg	Leve
Soco inglês	600	+1 contundente	0,2kg	Desarmado (+1), Discreto
Kogatana	3k	1d4 cortante Nv2	0,5kg	Leve, Acuidade, Discreto
À distância				
Arco curto	20k	1d6 perfurante	1kg	Munição (24/90mm), Duas mãos
Besta leve	20k	1d8 perfurante	2,5kg	Munição (24/90m), Recarga, Duas mãos
Dardo	150	1d4 cortante	0,2kg	Leve, Acuidade, Arremesso (6/21m), Injeção, Discreto
Shuriken	50	1d4 cortante	0,1kg	Leve, Acuidade, Arremesso (9/30m), Discreto
Funda	200	1d4 contundente	-	Munição (12/60m)

Armas marciais

Diferente das armas simples, as armas marciais requerem proficiência para que possam ser utilizadas de forma eficiente, quando você obtiver proficiência com uma arma adicione-a como perícia na categoria combate, você poderá investir pontos nesta perícia assim como em outras.

Nome	Preço	Dano	Peso	propriedades
Corpo a corpo				
Alabarda	20k	1d8 cortante	4kg	Alcance, Duas mãos, Dano (perfurante), Haste
Bastão	2k	1d6 contundente	2,5kg	Alcance, versátil(1d8), Haste
Chakram	3k	1d8 cortante	3kg	Acuidade, Arremesso (9/24m)
Chakram grande	12k	1d12 cortante	5kg	Acuidade, Alcance, Duas mãos
Chicote	2k	1d8 contundente	1kg	Alcance
Cimitarra	9k	1d8 cortante	1,5kg	Leve, Acuidade
Espada curta	10k	1d6 perfurante	1kg	Leve, Acuidade, Dano (cortante)
Espada grande	32kk	2d6 cortante	5kg	Pesado, Alcance, Duas mãos
Espada longa	15k	1d8 cortante	3kg	Versátil (1d10), Dano (contundente/perfurante)
Espada muito grande	55k	2d8 cortante	10kg	Massivo, Alcance, Duas mãos
Florete	20k	1d8 cortante	1kg	Acuidade
Foice	25k	1d8 cortante	3kg	Alcance, Agarrar, Haste
Glaive	20k	1d10 cortante	5,5kg	Alcance, Duas mãos, Haste
Jitte	500	1d8 contundente	2,5kg	Guarda
Katana	15k	1d8 cortante	2kg	Versátil (1d10), Sangramento (1d6)
Kawanaga	2k	1d6 perfurante	1kg	Alcance, Acuidade, Agarrar
Kukri	12k	1d6 cortante	2kg	Leve, Acuidade, Arremesso (6/15m)
Lança de montaria	30k	1d12 perfurante	6kg	Pesada, Alcance, Duas mãos, Montaria
Lança Longa	5k	1d10 perfurante	3kg	Alcance, Duas mãos, Haste
Maça estrela	15k	1d10 perfurante	5kg	Dano (Contundente), Demolir
Machado de batalha	10k	1d8 cortante	4kg	Versátil (1d10), Arremesso (4,5/12m)
Machado grande	35k	2d6 cortante	10kg	Massivo, Alcance, Duas mãos, Dano (Contundente)
Malho	26k	2d8 contundente Nv2	12kg	Massivo, Alcance, Duas mãos, Demolir
Mangual	8k	1d8 perfurante	1,5kg	Agarrar, Dano (Contundente), Pêndulo
Manopla de guerra	6k	+3 contundente	4kg	Pesado, Desarmado (+3), Demolir
Martelo	1,5k	1d6 contundente	1,5kg	Leve, Demolir
Martelo de guerra	10k	1d10 contundente	4kg	Dano (perfurante), Duas mãos, Demolir
Montante	24k	1d10 cortante	6kg	Pesado, Alcance, Duas mãos, Montaria
Naguinata	22k	1d12 cortante	7kg	Pesado, Alcance, Duas mãos, Haste
Nodachi	34k	1d12 cortante	5kg	Alcance, Duas mãos
Nunchaku	2k	1d6 contundente	1kg	Leve, Pêndulo
Picareta de guerra	4k	1d8 perfurante	2,5kg	Demolir
Sabre	15k	1d8 cortante	1,5kg	Guarda
Shuang Gou	10k	1d8 cortante	2kg	Acoplável, Agarrar
Shuang Gou conjunto	-	1d10 cortante	4kg	Alcance, Pêndulo
Tridente	5k	1d6 perfurante	3kg	Guarda, Arremesso (6/18m) versátil (1d8)
Wakisashi	7k	1d6 cortante	1kg	Leve, Acuidade
À distância				
Arco longo	40k	1d8 perfurante	2kg	Pesado, Duas mãos, precisão 2x, Munição (45/180m)
Besta de mão	70k	1d6 perfurante	1kg	Leve, Recarga, Munição (9/36m)
Besta pesada	40k	1d12 perfurante	5kg	Pesado, Duas mãos, Recarga, Munição (30/120m)
Zarabatana	700k	1d4 perfurante	0,5kg	Capacidade 1, Munição (7,5/30m)
Besta de repetição	140k	1d6 perfurante	1,5kg	Capacidade 4, Recarga, Munição (15/30m)

Armas de fogo

As armas de fogo funcionam de maneira similar às armas à distância, porém com algumas mecânicas adicionais.

Munição: Armas de fogo obrigatoriamente usam de munição, e por isso precisam ser recarregadas, em cada uma das armas será indicada sua capacidade, este valor é a quantidade de vezes em que a arma poderá atirar antes de precisar ser recarregada utilizando uma ação principal.

Além disso, cada arma possui um tipo específico de munição, variando entre leve, média, longa ou específicas (munições únicas para canhões e armas exóticas), a arma somente poderá ser carregada com munições do seu tipo específico. Se ela for maior, a bala não entra, se for menor, ao atirar role 1d4, se cair 1 ou 2 a arma é danificada, podendo explodir na sua mão, tirando 3 ela toma uma trajetória aleatória e tirando 4 ela atira normalmente.

Força: Caso você não possua a força necessária para utilizar a arma, receberá uma desvantagem em seu uso.

Erro: Armas de fogo possuem uma margem própria para seu erro crítico que pode variar de 0 a 20, caso o valor do dado for igual ou menor á margem de erro da sua arma o tiro não sai e a arma emperra, para realizar sua manutenção deve passar em um teste de mecânica de CD **18 + o do erro.**

Nome	Preço	Dano	Peso	Erro	Alcance	propriedades
Leves						
Derringer	90k	1d6 contundente	0,3kg	0	6/15m	Leve, Força 0, Capacidade 2
Pistola	40k	1d6 contundente	0,5kg	1	18/75m	Leve, Força 1, Capacidade 1
Revólver	200k	1d8 contundente	1,5kg	2	18/75m	Leve, Força 2, Capacidade 6
Médias						
Carabina	55k	1d6 contundente	2,5kg	3	3/9m	Força 1, Capacidade 1, Duas mãos, Dispersão
Escopeta	150k	1d12 contundente	3,5kg	2	4,5/7,5m	Força 3, Capacidade 2, Duas mãos, Dispersão
Espingarda	175k	1d8 contundente	3kg	4	4,5/7,5m	Força 2, Capacidade 4, Duas mãos, Dispersão
Longas						
Fuzil	420k	1d6 contundente	4kg	2	36/150m	Força 2, Capacidade 20, Cadência 3, Duas mãos
Mosquete	125k	1d12 contundente	4kg	2	45/195m	Força 1, Capacidade 1, Duas mãos
Rifle de precisão	600k	1d10 contundente	7kg	1	150/450m	Força 2, Capacidade 2, Recarga, Duas mãos, Precisão 3x
Canhões						
Canhão de mão	15k	1d8 contundente	8kg	3	18/75m	Força 2, Duas mãos, Haste, Cap 1 (explosivo 1,5m)
Canhão médio	350k	2d6 contundente Nv2	15kg	2	24/96m	Força 1, Rebote, Duas mãos, Cap 1, Explosivo (4,5 m)
Canhão pesado	550k	2d8 contundente Nv2	25kg	2	45/195m	Força 2, Rebote, Duas mãos, Cap 2, Explosivo (4,5 m)
Canhão enorme	1M	3d12 contundente Nv2	80kg	2	(90/270m)	Fixo, Força 3/6 , Duas mãos, Cap 1, Explosivo (6 m)
Morteiro	640k	3d10 contundente Nv2	40kg	5	(150/450m)	Fixo, Força 3/8, Duas mãos, Cap 1, Explosivo (6 m)
Exóticas						
Arma laser	200M	1d8 energético	0,5kg	-	indefinido	Leve, Força 0, Capacidade -
Lança-granadas	240k	2d4 contundente	5kg	3	45/195m	Força 1, Capacidade 1, Duas mãos, Explosivo (7,5m)
Pulverizador	200k	2d8-	8kg	-	6/36m	Força 0, Capacidade (tanque), Duas mãos, Dispersão
Rail Gun	1B	3d8 energético Nv6	120kg	-	indefinido	Fixo, Força 4/10, Capacidade 1, Duas mãos

Munições

Propriedades

Acoplável

Possuindo duas armas similares que possuam esta mesma característica, é possível juntá-las para obter uma nova arma.

Acuidade

Acuidade permite você escolher entre os atributos força e destreza para ser a base de acerto e dano da sua arma.

Agarrar

Armas com esta propriedade podem ser usadas para prender uma arma ou pessoa quando houver um acerto crítico. Para agarrar, deve acertar o ataque e para manter o alvo, deve ser bem sucedido numa disputa de atletismo

Alcance

Seu alcance de ataques corpo a corpo muda de 1,5m para 3,0m.

Arremesso

Armas com essa propriedade podem ser lançadas utilizando um teste de arremesso seguindo a distância indicada após a propriedade.

Demolir

Armas com esta propriedade causam o dobro de dano a estruturas de metal ou pedra.

Discreto

Armas com esta propriedade não podem ser detectadas com percepção passiva se estiverem minimamente ocultas.

Dispersão

A propriedade de dispersão torna o disparo em um ataque em uma área de cone, com a distância mínima indicando a base e a máxima a altura, caso o ataque seja dirigido à um alvo único ou alvos próximos uns dos outros, o ataque será feito com vantagem e todos na área de efeito estarão sujeitos ao dano.

Duas mãos

Esta arma precisa de duas mãos para ser usada, caso tente utilizá-la com uma mão terá três desvantagens e seu erro crítico subirá para 12.

Explosivo

Armas explosivas causam dano na área indicada após a propriedade e metade do dano, no dobro do alcance.

Fixo

Armas fixas são aquelas que precisam estar acopladas ao solo ou a uma estrutura ao serem utilizadas, caso o contrário além de ter desvantagem no disparo, a arma será deslocada em até 9m na direção contrária do disparo podendo danificá-la ou atingir alguém.

Guarda

A guarda garante um bônus de +1 em CA ao empunhar a arma.

Haste

Armas com haste são aquelas que possuem uma estrutura similar a um bastão, você pode desferir um ataque com esta haste ao invés da parte principal da arma, causando 1d6 contundente, caso haja um acerto crítico com arma, poderá realizar um segundo golpe com a haste utilizando uma ação bônus.

Injeção

Armas com injeção podem carregam dentro de si uma substância para ser injetada no alvo, o conteúdo do recipiente é de escolha do jogador.

Leve

Armas leves não sofrem penalidade por combater com múltiplas armas, porém portando de três armas leves, a quarta sofrerá esta penalidade (isso se você conseguir usar mais de 3)

Massivo

Personagens com força abaixo de 5, terão desvantagem para utilizar estas armas, além de não poder se mover enquanto utilizá-la.

Montaria

Armas com esta propriedade tem seu dano aumentado de acordo com a movimentação da montaria no mesmo turno antes do ataque. Com 3m o dano aumenta em 1d4, já com 9m em 1d6, com 18m em 2d8 e por fim com 36m ou mais em 3d10.

Munição

Armas com munição precisam logicamente de munição para serem utilizadas, e cada munição deve corresponder à arma, sendo viroles para bestas, flechas para arcos e dardos para a zarabatana.

Pêndulo

Armas com pêndulo são difíceis de controlar, podendo resultar em um acerto acidental no seu inimigo ou em você mesmo. Primeiramente, quando seu acerto for um número abaixo da CA ou esquiva do adversário, role 1d4, com 1 ou 2 nada acontece, com 3 ou 4 você acerta um ataque de raspão causando 1d4 de dano. Além disso, quando tiver um acerto crítico, adicione 1d8 ao dano final do ataque, se houver um erro crítico você receberá 1d8 de dano (o tipo de todos estes danos será o mesmo da arma em questão).

Pesado

Personagens com força abaixo de 3, terão desvantagem para utilizar estas armas, além de seu deslocamento cair em $\frac{1}{4}$ enquanto utilizá-las

Precisão

Quando atingir um inimigo com um acerto crítico, o dano total do ataque será multiplicado pelo número indicado com um “X” após a propriedade.

Rebote

Armas com rebote apresentam um risco em seu uso devido à força do disparo, se o resultado no dado do disparo for menor que 10, o atacante recebe 1d4 de dano contundente Nv3.

Recarga

Armas com recarga não podem ser usadas muitas vezes em seguida, ao fim da capacidade de disparos da sua arma, utilize uma ação principal para recarregá-la.

Versátil

Armas versáteis podem ser usadas tanto com uma, quanto com duas mãos, no segundo caso, o dano base da arma será aumentado de acordo com o indicado entre parênteses após a propriedade.

Ferramentas

Alimento

Navios

Construtos

Combate

Ações em combate

Ação principal

Dentre todas a ação mais complexa, é nessa ação onde o personagem ações principais podem ser usadas para apenas uma ação seja esta repetida ou não, ou seja, se você realizou um ataque na sua ação principal não além de outro ataque poderá ser feito caso nada em sua ficha diga o contrário.

Ataque: rode um acerto contra o alvo, caso passe de sua esquiva pode rolar o dano.

Quebrar: rola um acerto contra o do adversário, caso passe poderá desferir o dano em sua arma, porém caso não passe com um crítico você ainda levará o dano.

Desarmar: (gasto 2 PE) deve rolar um acerto desarmado ou com arma de mão contra o adversário, caso passe poderá agarrar sua arma, para tomá-la vença uma disputa de atletismo.

Agarrar: deve rolar um acerto desarmado ou com arma de mão contra o adversário, caso passe ele fica preso.

Disparar: Ao disparar você usa sua ação principal junto da sua movimentação para percorrer o dobro da distância que poderia correr normalmente.

Desengajar: Desengajar é o uso da ação principal em conjunto com a movimentação para se mover cuidadosamente e poder caminhar sem sofrer ataques de oportunidade.

Ação bônus

Diferente das demais ações, você possui duas ações bônus, elas são ações simples e mais curtas que a ação completa e podem ser usadas para rolar dados, ativar habilidades, entrar em posição de combate, sacar uma arma, entre outros.

Movimentação

Andar: pode andar uma distância igual a seu deslocamento

Salto: pode saltar verticalmente a um terço do seu deslocamento e horizontalmente a metade do seu deslocamento.

Ação livre

Você possui quantas ações livres a cena permitir, elas são ações que podem ser realizadas ao mesmo tempo de outras, como falar e gesticular por exemplo, mas no geral são usadas apenas como recurso narrativo.

Reação

Esquiva: Ao receber um ataque você pode realizar um teste de esquiva contra este, independentemente do resultado da rolagem, o menor valor possível para sua esquiva é o valor da sua CA.

Resistir: Realiza teste de um Fortitude contra o acerto do adversário, caso seja bem sucedido reduz o dano que seria infringido pela metade.

Contra-ataque: Quando receber um golpe corpo a corpo, pode gastar 4PE, para realizar um teste de esquiva com as mesmas condições da esquiva normal, se for bem sucedido ou não, você pode realizar um teste de acerto para desferir um ataque único como reação contra o adversário.

Fuga: Quando receber um golpe corpo a corpo, à distância ou mesmo em área, pode gastar 4PE, para realizar um teste de esquiva com as mesmas condições da esquiva normal, caso tenha sucesso pode caminhar a distância da sua movimentação antes da finalização do ataque, potencialmente saindo a área de alcance.

Ataque de oportunidade: Caso um oponente passe pelo seu alcance corpo a corpo, poderá realizar um teste de acerto contra ele, caso seja sem sucedido realiza um ataque único contra o alvo.

Relevar: Ao relevar um ataque corpo a corpo, você será atingido propositalmente para criar uma abertura na defesa do oponente, no seu próximo ataque contra este mesmo alvo você terá duas vantagens na rolagem de acerto.

Dano

Enquanto veleja pelo mar, muitos desafios e afrontas aparecerão no caminho, por este motivo independente de qual lado você esteja é imprescindível que você tenha uma forma de lutar e defender sua ambição.

Sabres, punhos ou canhões, existem incontáveis formas de infringir dano a alguém, assim o dano é separado em diferentes categorias e essas categorias por sua vez em níveis que a princípio podem parecer apenas uma escolha estética, mas farão muita diferença quanto mais você avançar em meio os mares.

Tipos de dano

Os danos são categorizados em 9 tipos diferentes fazendo referência à suas origens, uma faca por exemplo causa dano cortante. Mas isso não significa que uma fonte de dano possa ter apenas um tipo, por exemplo, uma bomba causa tanto dano contundente quanto ígneo. A seguir serão apresentados os tipos de dano tal qual exemplos de suas fontes.

Contundente: Danos derivados de impactos contra superfícies relativamente lisas ou sem forma bem definida, alguns exemplos são socos, quedas, projéteis esféricos, etc.

Corrosivo: Dano que desfaz a matéria afetada alterando suas propriedades químicas, sendo os ácidos a fonte mais comum, mas também pode ser encontrado em químicos diversos.

Cortante: O dano cortante tem como principal efeito a separação em duas ou mais partes do objeto afetado por ele, sua origem vem de qualquer material que possa ser moldado em forma de lâmina ou fio, como espadas, linhas de matérias diversos, facas, etc.

Eletrizante: É causado pela passagem de corrente elétrica por um corpo, podendo ser ocasionado pela DDP elétrica do corpo afetado com a fonte, o contado com dois terminais elétricos ou simplesmente se o mundo te escolher pra te dar um puta dum raio.

Energético: eu quis por uma railgun...

Glacial: Frio pohaaa

Ígneo: É gerado pela passagem de uma grande quantidade de calor entre dois corpos podendo ocasionar em alterações físicas ou químicas do corpo afetado, algumas fontes desse tipo de dano são fogo, gelo, magma, coisas muito quentes ou em geral.

Místico: Este dano em específico não pode ser descrito de forma normal, o dano místico não precisa se encaixar em uma descrição, o importante é que a fonte seja relacionada de alguma forma a efeitos sobrenaturais ou mágicas e que não se encaixe nas demais categorias.

Perfurante: Se dá pelo contato com uma superfície pontiaguda que tenha a capacidade de transpassar parcial ou completamente o objeto afetado, dano cortante pode ser infringido por lanças, projéteis pontiagudos, espadas, espinhos, etc.

Psíquico: O dano Psíquico se diferencia por não ser físico, pode ocorrer por uma alteração ou sobrecarga no estado mental de um indivíduo, e por isso não afeta seres não pensantes.

Tóxico: É em resumo a infecção por substâncias venenosas e, portanto, age apenas em objetos orgânicos.

Níveis de dano

Os níveis de dano são semelhantes ao tipo, porém cada nível representa um subtipo de um mesmo tipo dano. Estes níveis variam de 1 a 6, sendo eles em ordem crescente uma versão mais intensa do nível anterior.

Os níveis de dano não necessariamente infringem mais dano quanto mais intensos, porém fontes de dano de nível elevado geralmente possuem um dano maior, por exemplo, quando um personagem desferir um soco com as mãos nuas o dano é geralmente contundente de nível 1, já que pessoas fracas não possuem formas práticas de aumentar o nível de seu dano, agora caso um personagem possa desferir uma onda de choque, o dano seira contundente de nível 6, não necessariamente a onda de choque dará mais dano que um soco, porém alguém capaz de desferir tal ataque provavelmente é mais forte que pessoas comuns, sendo assim, o golpe daria mais dano.

Resistência

A resistência se refere à imunidade a um certo tipo de dano em um certo nível, por exemplo, caso uma pessoa possua resistência de nível 3 a danos contundentes, esta pessoa só poderá ser afetada por danos do tipo contundente caso estes forem do nível quatro ou superior.

O único caso onde isso não se aplica é quando o um ataque crítico é desferido, caso o nível de dano seja no máximo de um abaixo do nível da resistência, o ataque causará metade do dano ao invés de nenhum.

Diferente do dano, cujos níveis variam de 1 a 6, os níveis de resistência variam de 1 a 5, sendo assim, é impossível conseguir ignorar completamente um dano por meios normais. Agora caso por algum motivo um personagem seja imune a um tipo de dano ele será imune e apenas isso, a imunidade completa não deve ter relação com a resistência.

Por fim, diferentes fontes de resistência não se acumulam, mas sim, se sobrepõem, ou seja, caso você tenha mais de uma fonte de resistência para o mesmo tipo de dano prevalece aquela com o maior valor.

Redução de dano

Dentro do sistema existem dois tipos principais de redução, sendo estes a redução direta e a redução por porcentagem.

A redução direta como o próprio nome diz reduz diretamente o dano de acordo com seu valor, por exemplo, se um personagem possui uma habilidade ou item que fornece 2 em redução direta, um ataque que causaria 4 de dano causará apenas 2 e um ataque que causaria 6 de dano, causará apenas 4.

Já a redução por porcentagem reduz o dano com base em uma proporção, por exemplo: se um personagem possui 50% de redução, um ataque que causaria 4 de dano causará apenas 2 e um ataque que causaria 6 de dano, causará apenas 3. Por questões de balanceamento a redução por porcentagem sempre será aplicada após a direta.

Existem também os danos sem redução, que são aqueles que ignoram os dois tipos de redução e ainda vida temporária se houver, estes danos, porém não conseguem ignorar resistências.

Por fim, caso algo em sua ficha diga que só sofrerá metade do dado de algum ataque ou fonte, isso deve ser aplicado após todas as reduções.

Condições

Atordoado: antes de realizar uma ação role 1d4, caso caia 1 perde a ação, se ficar atordoado novamente, o deslocamento cai para a metade. Para sair do estado deve passar num teste de resiliência (caso não haja estilo de combate CD 15).

Amedrontado: Possui desvantagem para atingir a fonte de seu medo.

Caído: Não pode usar sua reação ou deslocamento enquanto caído, para se levantar use metade do deslocamento durante seu turno.

Decaimento: O decaimento ocorre quando algo está corroendo os tecidos do seu corpo, inicialmente você recebe 1 de dano sem redução e a cada turno que o decaimento permanece o dano dobra, caso a situação não seja tratada em até 5 turnos o dano para de aumentar, mas você perde um ponto de vida máxima para cada turno seguinte, a CD inicial para seu tratamento é 25 e aumenta em cinco a cada turno que passa se estagnando em 50.

Desacordado: Você pode ficar desacordado de diversos modos, mas independentemente de como isto ocorra durante o período desacordado seu personagem pode estar consciente ou não, caso o mestre peça ou seja de sua vontade pode tentar acordar passando em um teste de resiliência de CD variável de acordo com a situação.

Em chamas: 2d6 de dano todo turno, uma ação principal ou movimentação para apagá-las

Envenenado: perde 1 PE e 1 PV sem redução, a cada turno apenas a energia perdida dobra com o máximo de 8, após isso além de perder energia, a cada turno o personagem perderá 2 anos de sua longevidade, a CD inicial para seu tratamento é 15 e aumenta em cinco a cada turno que passa se estagnando em 45.

Exaustão: -1 em rolagens e em dano por nível de exaustão, pode acumular até 4 vezes, na quinta o personagem entra em estado de morrendo.

Morrendo: Quando atingir zero de vida, passa 1 turno mais seu atributo de constituição no estado de morrendo. Após isso deverá realizar suas salvaguardas contra a morte, que podem ser feitas com testes de ambição ou resiliência à escolha do jogador, a CD será definida pelo mestre, caso tenha três fracassos seu personagem morre, mas caso tenha três sucessos você permanecerá inconsciente e com zero de vida até que alguém de estabilize ou te finalize.

Paralisado: Enquanto estiver paralisado seu personagem simplesmente não é capaz de realizar nenhuma ação, nem mesmo raciocinar e ficará inerte até o fim do efeito ou até que alguém o ajude.

Restringido: Não pode usar sua ação principal, reação ou movimentação enquanto estiver restrinido

Sangrando: 1d4 sem redução todo turno, pode acumular até 5 vezes, na sexta se torna hemorragia. CD para livrar (tratamento) 20

Hemorragia: 3d8 sem redução se fode aí mlk, deslocamento cai na metade kk, ao fazer qualquer ação deve gastar 1 de vigor. CD de tratamento para livrar 35

Mecânicas extras

Alcance

Começando pelo alcance corpo a corpo, ele será sempre de 1,5 metros a partir de onde está seu personagem a não ser que alguma arma ou habilidade mude esta condição.

Já para as armas de longo alcance e armas de fogo, com exceção de disparos à queima roupa (4,5m), sempre que o alvo estiver fora do alcance máximo ou mínimo o tiro será realizado com desvantagem. Por fim, quando o alvo estiver o dobro da distância do alcance máximo é simplesmente impossível de acertá-lo normalmente.

Combate com múltiplas armas

Caso você possua proficiência com um tipo de arma, você poderá portá-las e usá-las ao mesmo tempo em combate contando que você possa segurar todas as armas, quando estiver usando mais de uma arma, você irá desferir o primeiro ataque normalmente, mas para cada ataque além do primeiro deverá ser aplicada uma desvantagem, ou seja: o segundo golpe terá uma desvantagem, o terceiro duas e assim por diante.

Além disso, para todos os ataques além do primeiro o único dano que será usado será o dano base da arma, bônus por atributo, estilo de luta, ou quaisquer outros que não sejam buffs de terceiros não serão aplicados.

Por fim, caso seu personagem possua ataques extras, eles deverão ser usados antes dos ataques com múltiplas armas, ou seja, eles não se combinam.

Dano desarmado

O dano desarmado será definido por sua tribo e seu atributo de força, algumas das tribos possuem um dano narrativo, o que significa que seus golpes não darão dano dentro do sistema a não ser que o jogador invista pontos no seu atributo de força ou qualquer outro atributo que seja responsável por seu dano desarmado.

Culinária

Durante uma longa viagem, um dos fatores determinantes para prosseguir é a comida, mas não é só sobre tê-la, é também entregar sabor para manter os espíritos dos tripulantes e manter uma dieta balanceada, mantendo assim a saúde do corpo.

Esta é a tarefa do cozinheiro, a princípio todos podem preparar um prato, basta ter a receita e rolar um teste de culinária para segui-la. Dentro do sistema a função da comida é a recuperação de Energia como está descrito a seguir.

Classe	CD	Energia
SSS	60+	2d20
SS	60	3d10
S	55	2d12
A	45	2d8
B	25	1d12
C	15	1d8
D	10	1d4
E	5	1
F	0	0
F-	-1	-1d8

A tabela ao lado descreve a recuperação de Energia com base no resultado do teste de culinária, sendo essa a recuperação base do alimento preparado.

A recuperação pode receber Bônus dos ingredientes, utensílios usados na preparação ou mesmo da receita que foi seguida.

A seguir será apresentada uma tabela listando alguns ingredientes, utensílios e receitas, tala qual seus preços e propriedades que podem tanto atrapalhar quanto auxiliar na preparação.



Preparar um alimento

Por último, mas não menos importante, vamos cozinhar. Assim como em uma batalha, o processo será organizado em turno, onde cada turno corresponde a 10 minutos dentro de roleplay, porém não significa que este tempo terá de ser exato durante a campanha desde que uma margem de erro de 5 minutos do tempo total seja mantida.

Para definir quantos turnos levarão para a confecção de um prato alguns fatores serão levados em conta. Sendo estes a quantidade de porções que serão usadas, a classe da receita desejada e também sua própria coordenação.

QUANTIDADE

Ao preparar um alimento, a quantidade de porções desejadas interfere diretamente no tempo de preparação. De início, preparações de uma a três porções levam um turno para ser realizadas e cada porção após a terceira adiciona um turno e assim segue indefinidamente.

CLASSE

A classificação do alimento também aumenta o tempo necessário para preparações. As classificações **E** e abaixo não interferem no preparo; já as classificações de **D** à **B**, aumentam o tempo em dois turnos; de **A** à **SS** Três turnos e **SSS** cinco turnos.

COORDENAÇÃO

Durante o preparo, a habilidade e coordenação motora do chefe tal qual seus ajudantes podem poupar muito tempo. Primeiramente, para cada ação Bônus que tiver, o chefe pode rolar **1d6**, caso o resultado seja **1**, reduzirá o tempo em um turno.

Falando sobre ajudantes, Cada um deles deve rolar um teste de culinária e tirar um resultado pelo menos três classes abaixo do chefe, sendo a **CD** mínima de **10**, Por exemplo se a Classe do prato é **SS**, a CD mínima para contribuir é a mesma da classe **B**, O tempo do preparo é reduzido em **2** para cada ajudante disponível, que também pode contribuir com uma de suas ações bônus.

ROLEPLAY

Cozinhar em roleplay permite que o jogador role novamente o dado a cada turno interpretando cada etapa da preparação da comida, contudo sempre que o houver uma falha crítica o resultado final diminui em um.

Ao interpretar um chefe de cozinha é necessário coordenar os assistentes de forma ativa, podendo tornar o tempo que seria economizado maior ou menor do que está sendo indicado no tópico anterior.

Durante o roleplay o jogador pode usar habilidades que não foram construídas necessariamente para a cozinha caso o mestre permita.

Elementos da cozinha

ALIMENTOS

Os Alimentos são a base da culinária, a comida propriamente dita, cada ingrediente possui propriedades únicas que podem ser combinadas entre si para formar uma receita. Os alimentos serão armazenados em um sistema de porção, desse modo, os preços descritos e capacidade de armazenamento de alimentos farão referência a uma porção de cada comida, que pode variar de acordo com o ingrediente.

Ao fazer uma refeição, primeiro deve se analisar a quanta comida será necessária, após isso,

deve ser usado o número de porções que foi estipulado, por exemplo, se 10 pessoas vão comer, 10 porções de ingredientes deverão ser usadas.

A COZINHA

A cozinha é basicamente o que constitui seu local de trabalho, facas, geladeira, fogão e o que possa parecer útil, estes itens podem oferecer vantagens ou desvantagens, adicionando efeitos aos alimentos, reduzindo ou aumentando o tempo de preparo, ou mesmo possibilitar a confecção de seus próprios ingredientes.

RECEITAS

As receitas são o elemento mais simples, elas são um guia para o preparo da comida, tendo funcionamento prático como um limite para o teste de culinária, afinal, independente de saber usar uma faca, misturar ingredientes aleatoriamente pode não ser uma boa ideia. Sua comida favorita, porém, é sua especialidade, não há limites quanto a ela, caso tenha mais de uma, escolha uma como sua especialidade.

Tabela de preços

A tabela a seguir lista o preço médio pelo qual alguns dos elementos já listados podem ser encontrados, isso não significa que este será necessariamente o preço que cada loja irá usar e muito menos que esses são os únicos itens disponíveis, o limite é apenas a criatividade do mestre.

Mesmo assim caso precise de ideias para novos pratos e elementos da cozinha, consulte o livro de bolso ALL BLUE

Alimentos			
Nome	preço	Descrição	propriedades
Arroz	฿ 200	Grãos secos ricos em amido e proteínas	+3 PE
Macarrão	฿ 150	Massa preparada com farinha de trigo	+1PE; evita fome por 6h
Bife	฿ 850	Corte de carne bovina rica em proteínas e gordura	Recupera 1 ponto de exaustão
Pão	฿ 35	massa leve rica em carboidrato	+1 PE
Laranja	฿ 60	Fruto cítrico rico em vitaminas	+1 PE; Diminui CD de tratamentos em 2
Cozinha			
Nome	preço	Descrição	propriedades
Mãos	฿ -	Cozinhar sem o auxílio de ferramentas	-10 em rolagens
Kit improvisado	฿ -	Utensílios e ferramentas rudimentares	-5 em rolagens
Kit básico	฿20.000	Uma cozinha comum	Não oferece vantagem ou desvantagem
Kit completo	฿250.000	Cozinha de luxo	Reduz em 25% o tempo de preparo
Cutelo	฿ 1.500	Utensílio especializado	Vantagem em preparos que envolvem carnes
Receitas			
Nome	preço	Descrição	propriedades
Intuição	฿ -	faça a receita com base no que sabe	O limite é um teste de conhecimento com -10
Instrução	฿ -	Preparo realizado com auxílio de terceiros	O limite é um teste do instrutor
Notas suspeitas	฿ 100	Receita de procedência duvidosa	Pode realizar um prato de até classe B
Livro de receitas	฿ 1.000	Livros de receitas profissional	Pode realizar pratos de até classe A
Receita específica	฿ 1.100	Instruções para realizar uma única receita da melhor forma possível	Pode realizar um prato de até classe S

Navegação

Tratamento

Durante uma jornada, surgirão momentos onde será necessário parar o que quer que você esteja fazendo para ajudar um aliado a tratar de um ferimento ou enfermidade, sejam essas doenças, envenenamento um membro ou dois a menos, ou o que for necessário resolver. Para isso, existe o sistema de tratamento, que irá auxiliar tanto mestre quanto jogador a mensurar o quão grave é uma condição e se será possível tratá-la de forma adequada.

Serão listados a seguir a gravidade da situação, a CD necessária em um teste de tratamento e exemplos de cada situação.

Gravidade	CD	Exemplos
superficial	10	Cortes superficiais, hematomas, queimaduras 1º grau, coceiras
Comum	20	sangramentos, luxações, resfriados, viroses no geral
preocupante	25	fraturas, queimaduras 2º grau
grave	35	Desidratação, fraturas, hemorragias, falta de vitaminas
gravíssimo	45	Amputação, queimaduras 3º grau, exposição prolongada à veneno
mortal-vivo	55	Não era pra ter volta

Caso o personagem seja bem sucedido no teste para estabilizar sua condição o paciente recuperará 1 em ponto de vida e sairá da condição.

Por fim, caso um personagem seja tratado de forma bem sucedida mesmo sem estar em uma condição, sua recuperação com descanso terá o dobro da eficiência.

Kit médico

Um kit médico é utilizado para eliminar a desvantagem que existe normalmente ao tratar um ferido sem os materiais necessários, ele é leve, pesando no máximo até 0,6kg e portátil, ocupando um espaço.

Além disso, por possuir tipos variados de materiais e medicamentos, o kit oferece um bônus quando for usado para controlar uma condição. Seu kit possui três dados de auxílio, sendo estes d4s, sempre que for utilizar um destes dados deve descontar este valor do seu kit. Após três usos, ele estará vazio e para repor você deve comprar os medicamentos e materiais que compõem seu kit, eles podem variar de acordo com a situação, mas não podem ser todos os mesmos, o preço médio para preencher cada espaço é de \$4.000.

O kit pode ser usado para estabilizar um personagem que esteja morrendo, remover uma condição ou simplesmente auxiliar no processo de cura, dobrando o número de dados de vida recuperados em qualquer descanso.



Habilidade especial

Habilidades especiais ou Skills, são recursos passivos ou ativos que podem ser usados como uma cartada na manga dentro ou fora de combate. Todos os personagens podem ter uma habilidade especial, para tal basta apenas treinar.

Sem contar as habilidades disponibilizadas pelos estilos de luta, não existem skill predefinidas no livro e por esse motivo, serão usados alguns critérios para sua criação a fim de balancear a jogatina e não se deparar com nenhuma aberração dando 300 de dano nível 4 né Wallace.

Sistema de pontos

Durante o desenvolvimento das habilidades serão gastos tanto os pontos garantidos na evolução de nível, quanto pontos de treino, a forma de criação será listada na tabela *Pontos da habilidade*.

E como último detalhe, as habilidades no geral gastam pontos de Energia, caso se baseie num ataque que já possui um gasto por padrão, este será somado ao gasto da skill e caso não possua, apenas o gasto da habilidade em si deverá ser relevado ao utilizá-la.

Pontos da habilidade		
Habilidade 1º nível		
Característica	efeito	Pontos gastos
dano	+1d4	1
controle	1 alvo	1
Bônus	+1	1
Alcance	+1,5m	1
Cura	+1d4	1
Gasto	-1	1
Duração	1 rodada	1
Habilidade 5º nível		
Característica	efeito	Pontos gastos
dano	+1d6	1
controle	2 alvos	1
Bônus	+2	1
Alcance	+4,5m	1
Cura	+1d8	1
Gasto	-2	1
Duração	2 rodadas	1
Habilidade 10º nível		
Característica	efeito	Pontos gastos
dano	+1d10	1
controle	10 alvos	1
Bônus	+4	1
Alcance	+20m	1
Cura	+1d12	1
Gasto	-2	1
Duração	4 rodadas	1
Habilidade 15º nível		
Característica	efeito	Pontos gastos
dano	+1d12	1
controle	100 alvos	1
Bônus	+6	1
Alcance	+100m	1
Cura	+2d10	1
Gasto	-3	1
Duração	6 rodadas	1
Habilidade 20º nível		
Característica	efeito	Pontos gastos
dano	+2d10	1
controle	+1000 alvos	1
Bônus	+10	1
Alcance	+1000m	1
Cura	+3d8	1
Gasto	-4	1
Duração	10 rodadas	1

A seguir estarão listadas algumas sugestões para juntar características, mas sempre será possível a adição de mais junções ou características pelo mestre.

- Dano e cura: roubo de vida
- Alcance e bônus: aumento de deslocamento
- Bônus e controle: penalidade de status

Usando os pontos

Ao criar uma habilidade especial, o jogador deve gastar os pontos de nível de acordo com a tabela para adicionar uma característica a habilidade e cada característica pode ser selecionada mais de uma vez.

Por exemplo, caso a característica de dano seja adicionada duas vezes, a habilidade acrescentará dois dados de dano, o número máximo de pontos que podem ser gastos em cada skill é de **1+ seu nível**. (depois eu vou ter que alterar, mas a cada 2 efeitos gasta 1 ponto)

Custo de Energia

O custo de Energia para utilizar uma habilidade terá sempre um piso e um teto que varia de acordo o nível da habilidade sendo os níveis **1, 5, 10, 15 e 20**. Sendo os pisos respectivamente: **1, 1, 2, 3 e 4**. E os tetos: **5, 10, 15, 20 e 30**.

Para definir quantos pontos de Energia serão usados na ativação da habilidade, basta somar o número de efeitos usados. Se o mesmo efeito for adicionado mais de duas vezes o gasto irá aumentar em dois para um além do segundo. Por fim, efeitos combinados ou não listados gastam **2** pontos de Energia.

Combinação de efeitos

Para tornar a criação de habilidades menos limitada e ainda manter o balanceamento, existe a possibilidade de “fundir” duas ou mais características, como por exemplo: Juntar a característica de alvos e alcance em um ataque à distância, é criado o efeito de área, que aumenta de acordo com os pontos investidos em alcance.

- Bônus e cura: aumento de redução
- Dano e dano: melhoria de dano
- Cura e cura: sobrecura

Haki

Mecânicas gerais

Descansos

O descanso é o intervalo de tempo onde você para suas atividades para recuperar seu corpo, sempre que descansar irá recuperar dados de vida equivalentes aos dados de vida normais do seu personagem, a quantidade que será recuperada está indicada em cada tipo de descanso. Além disso, caso o personagem esteja com menos da metade de seu vigor total, recupera apenas metade dos pontos rolados.

Pausa

Descanso improvisado de alguns segundos ou alguns minutos, dentro de combate pode ser feito com um turno completo. Neste tempo de descanso você não consegue muita coisa, por isso deve escolher apenas um dos benefícios a seguir: Recuperar 1 dado de vida, e chance de 1 em 1d4 de eliminar um ponto de exaustão, se recuperar de uma condição de gravidade comum ou simples.

Descanso curto

O descanso curto é realizado entre duas e três horas e recupera 1/3 do seu nível em dados de vida, um ponto de exaustão e até duas condições de gravidade comum ou simples.

Descanso médio

Com quatro a cinco horas de descanso você recupera metade do seu nível em dados de vida, dois pontos de exaustão e até três a condições preocupantes ou inferiores.

Descanso longo

Com sete a nove horas de descanso você recupera seu nível em dados de vida, três pontos de exaustão e até três a condições graves ou inferiores.

Descanso luxuoso

Com dez a doze horas de descanso você recupera o dobro do seu nível em dados de vida, quatro pontos de exaustão e todas a condições graves ou inferiores.

Energia esgotada

Durante a o decorrer da jornada haverá situações onde ao ser muito pressionado será necessário dar tudo de si, podendo fazer com que seus pontos de energia cheguem à zero, nesta situação seu personagem adquire um ponto de exaustão, e caso passe 1+Cons turnos sem descansar ou recuperar sua energia fica inconsciente. Se você insistir em ficar em pé deve passar em um teste de ambição de CD variável e permanecerá acordado recebendo mais um ponto de exaustão. Seu nível em PE.

Finalizar oponente

Quando um inimigo cai, não se quer dar a oportunidade dele se recuperar, por isso você pode tentar finalizá-lo de uma vez por todas, para um NPC você deverá vencer em uma disputa de ambição ao realizar o ataque e ele morrerá, para um jogador o processo é similar, porém ao invés de morrer ele inicia as salvaguardas contra a morte, caso você queira levar o processo a diante, basta repetir, se for bem sucedido o alvo terá um fracasso em uma das salvaguardas e o processo continua até que ele morra ou o jogador aceite seu destino.

Forçar teste

Existem alguns testes que em tese não faz sentido não tentar de novo, como por exemplo, procurar algo que não está tentando se esconder, mover um objeto inanimado ou atingir um alvo parado, então caso o jogador queira forçar um teste falhado, ou seja tentar novamente terão algumas condições. Toda vez que tentar realizar o teste novamente receberá uma desvantagem e em cada vez que falhar receberá um ponto de exaustão.

Moeda

Pontos de mestre

Os pontos de mestre são um recurso mecânico e narrativo que pode ser usado como trunfo para o jogador, todos na mesa possuem um ponto de mestre por seção, de uso único e não acumulável, suas funções são muitas, como por exemplo: adicionar elementos novos na cena (pessoas, objetos, estabelecimentos), forçar um crítico em um teste qualquer, alterar um pequeno detalhe de algo dito pelo jogador anteriormente, recuperar 1d20 de vida ou energia e o que a criatividade permitir, porém há um limite, é trabalho do mestre dizer se o uso é exagerado ou incoerente, tendo o poder de vetar seu uso caso necessário.

Proficiências

Recompensa

Se você causar problemas e chamar atenção do Governo Mundial, provavelmente receberá um cartaz de procurado, indicador de poder e influência nos mares, estes cartazes tem duas principais características sendo estas as condições e o valor.

As condições se referem a como o procurado será aceito: Vivo ou morto, o procurado pode ter informações de interesse para o governo, mas não é problema se for eliminado, portanto se for entregue morto só terá metade da recompensa; Apenas vivo, o alvo contém informação valiosa ou foi exigido vivo por autoridades superiores, não há recompensa para seu corpo morto; Apenas morto, o indivíduo é perigoso ou influente demais para ser contido e representa ameaça imediata, não faz sentido deixá-lo vivo.

Tesouros

Tesouros são as coisas que são mais importantes para você, dessa forma sempre que um teste envolva este objeto ou pessoa ele terá um bônus ou penalidade de 1, por exemplo, caso você tente proteger seu tesouro de alguém você terá mais um nas rolagens, mas se você tentar destruir seu tesouro terá -1. Cada jogador pode ter um número indefinido de tesouros, mas o recomendado é ter no máximo três por questões de narrativa e praticidade.

Treino

O treino não acrescenta nada dentro do sistema, porém é um recurso narrativo importante, pois alguém que não treina não conseguiria se equiparar com uma pessoa que possui esta prática, por isso caso seu personagem não pratique suas habilidades, sejam estas físicas ou intelectuais de nenhuma forma o mestre pode impedir com que o jogador suba de nível ou adquira habilidades que normalmente poderia ter.