





# Sumário

|   |                                     |           |
|---|-------------------------------------|-----------|
| <b>TRIBOS E SUAS PECULIARIDADES .....</b> | <b>FALHA DE GIGANTIFICAÇÃO.....</b> | <b>45</b> |
| HUMANOS.....                              | FORÇA MAIOR.....                    | 43        |
| TRITÕES.....                              | MARCA DA CORRENTE.....              | 43        |
| SKYPIEAN.....                             | MEMÓRIAS DE ADÃO.....               | 43        |
| GIGANTES.....                             | PODERES DIVERSOS.....               | 43        |
| MINK.....                                 | RATO DE LABORATÓRIO.....            | 43        |
| KUJA.....                                 | RELÍQUIA.....                       | 43        |
| TONTATTA.....                             | VONTADE HERDADA.....                | 43        |
| LUNÁRIO.....                              | <b>ITENS .....</b>                  |           |
| ONI.....                                  | <b>CONSTRUTOS.....</b>              |           |
| HÍBRIDO OU PERSONALIZADO.....             | <b>COMBATE.....</b>                 | <b>29</b> |
| <b>PECULIARIDADES GERAIS.....</b>         | <b>CULINÁRIA.....</b>               | <b>37</b> |
| <b>HERANÇAS .....</b>                     | <b>NAVEGAÇÃO.....</b>               |           |
| AKUMA NO MI.....                          | <b>PONTOS DE TREINO.....</b>        |           |
| ARMA LENDÁRIA.....                        | <b>HABILIDADE ESPECIAL.....</b>     |           |
| CYBORG.....                               | <b>HAKI.....</b>                    |           |
| CYPHER POOL.....                          | <b>MECÂNICAS GERAIS.....</b>        |           |
| DRAGÃO CELESTIAL.....                     |                                     |           |
| ARMA LENDÁRIA.....                        |                                     |           |



# 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 usado 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 e perícias de aprendizado que o personagem pode adquirir inicialmente na campanha, conceitos estes mais para frente será explicado em mais detalhes, o importante são as peculiaridades da tribo.

As peculiaridades da tribo 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 significativa 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.*

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1          |
| 5     | 1d4        |
| 10    | 1d8        |
| 15    | 1d12       |
| 20    | 2d8        |

O dano desarmado base ou letalidade nos humanos é considerada baixa, iniciando em **1d4** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelos humanos é do tipo contundente Nível 1.

### **Peculiaridades:**

Diferente das demais tribos, os humanos não possuem peculiaridades da tribo, isso por que 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 aprendizado:**

Os humanos começam podendo se especializar em **3** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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 gerais:**

A vida base dos humanos é considerada média em relação às demais tribos, iniciando com **25** pontos no nível **1** e aumentando em **1d6** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado alto, iniciando em **6** no primeiro nível e aumentando em **3** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos humanos é de **9** metros por turno, porém pode variar dentro das variações da tribo

Por fim, sua longevidade base é de **70**, onde essa pode aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Os cálculos de cada status estão disponíveis em *Status gerais*.

## 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 encontra-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 e verde, 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 de 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 perícias de aprendizado.*

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1d6        |
| 5     | 1d10       |
| 10    | 2d8        |
| 15    | 2d10       |
| 20    | 2d12       |

O dano desarmado base ou letalidade dos tritões é considerada média, iniciando em **1d6** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelos tritões é do tipo contundente Nível 1.



## 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 parciais no primeiro nível e mais uma a cada cinco níveis, terminando com 6 ações parciais extras no vigésimo nível.

*Camuflagem:* Com este traço o personagem pode tomar a cor do ambiente, ganhando uma vantagem em furtividade 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 mova, 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 vigor por carga e apenas 1 ponto de vigor quando submerso.*

## **Heranças e aprendizado:**

Os tritões começam podendo se especializar em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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 gerais:**

A vida base dos tritões é considerada alta em relação às demais tribos, iniciando com **35** pontos no nível **1** e aumentando em **1d8** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado médio, iniciando em **5** no primeiro nível e aumentando em **2** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos tritões é de **6** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **65**, onde essa pode aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Os cálculos de cada status estão disponíveis em *Status gerais*.

## 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.

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. 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, sendo 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.*

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1          |
| 5     | 1d4        |
| 10    | 1d8        |
| 15    | 1d12       |
| 20    | 2d8        |

O dano desarmado base ou letalidade nos skypieans é considerado baixa, iniciando em **1d4** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelo povo celeste é do tipo contundente de Nível 1.

## Peculiaridades:

Assim como os tritões os skypeians 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 skypeia 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, as vezes parece um sexto sentido, você recebe uma vantagem em rolagens de intuição, recebe um bônus de +1 em rolagens de procurar e pode rolar testes de esquiva novamente caso o primeiro seja um erro crítico.*

*Essas passivas se mantêm 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, possuem mais 2 de redução de danos por base, ao chegar no quinto nível, a redução sobe para 4.*

- **Alados:** ao utilizar suas asas para auxiliar sua locomoção, os skypeians 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, em adição ganha a habilidade de planar curtas distâncias e podem mitigar todo o dano de queda caso passem num teste de acrobacia de CD definida pelo mestre

## **Heranças e aprendizado:**

Os skypeans começam podendo se especializar em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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 gerais:**

Sua vida base é considerada média em relação às demais tribos, iniciando com **25** pontos no nível **1** e aumentando em **1d6** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado médio, iniciando em **5** no primeiro nível e aumentando em **2** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos celestes é de **9** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **69**, onde essa pode aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Os cálculos de cada status estão disponíveis em *Status gerais*.

## 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.*

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1d8        |
| 5     | 1d12       |
| 10    | 2d10       |
| 15    | 3d8        |
| 20    | 3d12       |

O dano desarmado base ou letalidade dos gigantes é considerada alta, iniciando em **1d8** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelos gigantes é do tipo contundente Nível 3.

## 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**, além disso estes efeitos têm chances de **1 em 1d8** de causar efeito.

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 caso não ultrapasse o valor de **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 **5**, quando o personagem atingir o quinto nível multiplique por **10** e finalmente quando chegar ao décimo nível multiplique por **15**.

*A multiplicação de carga não se aplica a bônus sejam eles fixos ou não, elas só valem para sua carga natural.*

## Heranças e aprendizado:

Os Gigantes começam podendo se especializar em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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

## Status gerais:

Sua vida base é considerada muito alta em relação às demais tribos, iniciando com **50** pontos no nível **1** e aumentando em **1d10** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado baixo, iniciando em **2** no primeiro nível e aumentando em **1** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos gigantes é de **35** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **250**, onde essa pode aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Os cálculos de cada status estão disponíveis em *Status gerais*.

## 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 **7** 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 muito valorizados no mercado de escravos por serem mais exóticos que a maioria das outras tribos.

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1d6        |
| 5     | 1d10       |
| 10    | 2d8        |
| 15    | 2d10       |
| 20    | 2d12       |

O dano desarmado base ou letalidade nos minks é considerado médio, iniciando em **1d6** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelos minks é do tipo contundente Nível 1.



## 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 parcial, 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 metros de deslocamento.*

*Vigoroso: Dormir? Isso é para os fracos. Adquirindo a habilidade você só pode acumular exaustão até 4 vezes, além disso recebe mais 10 de vigor 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 vigor se regeneram num valor igual a metade do total, além disso pode escolher entre:*

*Triplicar seu deslocamento, receber sua vida total em armadura, negar gastos de vigor 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 aprendizado:**

Os minks começam podendo se especializar em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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

## **Status gerais:**

A vida base dos minks é considerada média, iniciando com **25** pontos no nível **1** e aumentando em **1d6** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado médio, iniciando em **5** no primeiro nível e aumentando em **2** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos mink é de **9** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **60**, onde essa pode 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 Dressrosa 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 **0,1** e **0,3** metros de altura.

### Letalidade:

| Nível     | Letalidade  |
|-----------|-------------|
| <b>1</b>  | <b>1d8</b>  |
| <b>5</b>  | <b>1d12</b> |
| <b>10</b> | <b>2d10</b> |
| <b>15</b> | <b>3d8</b>  |
| <b>20</b> | <b>3d12</b> |

O dano desarmado base ou letalidade da tribo tontatta é considerada alta apesar do seu tamanho, iniciando em **1d8** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado por eles é do tipo contundente Nível 3.

## 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**.

- **Sorrrateiros:** 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 aprendizado:**

Os tontatta podem se especializar inicialmente em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada cinco níveis ou por meio de treinamento.

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

## **Status gerais:**

Sua vida base é considerada média, iniciando com **25** pontos no nível **1** e aumentando em **1d6** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado altíssimo, iniciando em **8** no primeiro nível e aumentando em **4** pontos a cada nível após o primeiro.

Seu deslocamento base é de **7** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **60**, 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 causa de 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.

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1d6        |
| 5     | 1d10       |
| 10    | 2d8        |
| 15    | 2d10       |
| 20    | 2d12       |

O dano desarmado base ou letalidade nas amazonas é considerado médio, iniciando em **1d6** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado pelas amazonas é do tipo contundente Nível 1.

## 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 amado 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 cindo 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 aprendizado:**

As kuja começam podendo se especializar em **4** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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

## **Status gerais:**

Sua vida base é considerada média, iniciando com **25** pontos no nível **1** e aumentando em **1d6** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado alto, iniciando em **6** no primeiro nível e aumentando em **3** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base das kuja é de **9** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **80**, 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.

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1          |
| 5     | 1d4        |
| 10    | 1d8        |
| 15    | 1d12       |
| 20    | 2d8        |

O dano desarmado base ou letalidade dos lunários é considerada baixa, iniciando em **1d4** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado por eles é do tipo contundente Nível 1.

## 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 vigor para ativar suas chamas, que quanto ativas concedem os seguintes benefícios: condições negativas não o afetam todos os turnos, desta forma sempre que estiver sobre efeito de uma condição adversa o personagem deve rolar 1d4, e apenas caso o resultado for 4 o ela será eficaz.*

*Além disso, enquanto as chamas estiverem ativas o personagem fica imune a qualquer dano que não seja crítico, porém mesmo que o ataque tenha êxito o dano é cortado pela metade, em contrapartida com os benefícios, enquanto as chamas estiverem ativas o personagem deve gastar 3 pontos de vigor sempre que sofrer um ataque.*

*Quando as chamas estiverem dormente não há nenhum gasto de vigor, porém para compensar a falta de resistência os lunários recebem um aumento em sua velocidade, ganhando mais 5 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 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 vigor, 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 vigor, 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 gastar pontos para realizar uma melhoria uma vez por nível, estes pontos são recebidos toda vez que o personagem sobe de nível e estão melhor explicados na criação de ficha, caso não tenha feito uma melhoria através de pontos em um nível, nada te impede de realizá-la em outro.*

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 1-2 (1):** Recebe mais um dado de dano;
- **Nível 3 (1):** Seu dano de queimadura passa a ser de nível 2;
- **Nível 4 (1):** Seu dano passa a ser de nível 3;
- **Nível 5 (2):** Recebe mais um dado de dano;
- **Nível 10 (2):** Seu dano passa a ser de nível 4 além de receber mais 1 dado de dano;
- **Nível 15 (5):** 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 2 dados de dano.

**Alcance:** este atributo indicará o alcance em metros do seu controle sobre as chamas e o quão 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 4 (1):** Pode atingir alvos numa distância de 90m, o gasto de PV sobe em 2;
- **Nível 5 (2):** Ataques à distância têm mais um dado de dano;
- **Nível 10 (3):** Pode atingir alvos numa distância de 300m;
- **Nível 15 (5):** Pode atingir alvos em até 1km, o gasto de PV sobe em 2;
- **Nível 20 (10):** 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 3 (2):** Seu dado de dano é de 1d8, seu gasto de PV sobe em 2;
- **Nível 5 (4):** Seu dado de dano é de 1d10;
- **Nível 10 (5):** Seu dado de dano é de 1d12, seu gasto de PV sobe em 2;
- **Nível 20 (10):** Seu dado de dano é de 1d20, seu gasto de PV 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 PV cai em 2, pode sentir a presença de chamas dentro de seu alcance;
- **Nível 5 (2):** 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 (3):** O gasto de PV 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 (5):** 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 (10):** Pode criar fogo a partir de qualquer superfície sólida dentro do seu alcance, podendo causar um ataque furtivo mesmo estando a vista, além de poder controlar outras chamas além das próprias do personagem.

## **Heranças e aprendizado:**

Os lunários podem se especializar inicialmente em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada cinco níveis ou por meio de treinamento.

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

## **Status gerais:**

Sua vida base é considerada baixa, iniciando com **20** pontos no nível **1** e aumentando em **1d4** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado médio, iniciando em **5** no primeiro nível e aumentando em **2** pontos a cada nível após o primeiro.

Seu deslocamento base é de **9** metros por turno.

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

# Peculiaridades gerais

As peculiaridades gerais são a manifestação dos traços da personalidade 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, experiências ou outros 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 banalidade à vida do personagem, o trazendo ao patamar de super-humano.

**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, assim como a peculiaridade a vantagem some ao chegar no quinto nível.

## Cabeça de vento:

**“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 parcial 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:

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

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

**Espadachim:** Sorye ge ton! Hasagi!

ao obter esta passiva o personagem deve escolher uma espada como favorita, esta espada terá o crítico diminuído em 1, ou seja, se para tirar um acerto crítico você precisava de 20, agora precisa de 19.

Além disso, quando enfrentar outro espadachim sua CD de esquiva aumenta em 2 e sua rolagem de esquiva ganha um bônus de +3.

Adquirindo a melhoria se torna

possível lançar seus cortes à distância, porém estes ataques gastam **1 PV**. A distância em que estes golpes podem ser lançados é igual seu modificador de força em metros.

**Especialista:** [https://youtu.be/xzy\\_0m7jwRw?si=7Ua0NTfuvWuN4NL7](https://youtu.be/xzy_0m7jwRw?si=7Ua0NTfuvWuN4NL7)

Com esta habilidade o jogador pode selecionar mais **três** estudos e marcar como aprendidas **duas** perícias de aprendizado, além disso tem uma vantagem em rolagens derivadas de aprendizado.

Além disso, pode adquirir um novo estudo a cada nível par após o sexto.

**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 primeiro turno do combate personagem recebe **+5m** de deslocamento e **+1d6 de dano**.

Por fim, agora é possível usar sua destreza como atributo para ataques desarmados.

**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, 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, **3** de resistência a queimaduras sem frutinhas, 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 **4**.

**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 na visão das outras pessoas, ou seja, caso 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 você estivesse escondido.

**Líder:** O líder pode manejar 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, qual o líder for a última esperança, todos aqueles que forem seus subordinados poderão rolar um teste de crença de **CD 15 + nível** do líder, para cada um que passar o personagem recebe 2 pontos adicionais em vida e vigor podendo estourar o limite.

Adquirindo a melhoria, você pode trocar pontos de mestre com aqueles que te seguem, além disso ninguém poderá morrer antes do líder cair definitivamente.

**Louco de pedra:**

**Mad max:**

**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.

Além disso você pode realizar ações como avaliações de preço e pesagem de joias apenas com uma rolagem de conhecimento, com a **CD** variando de acordo com a vontade do mestre.

**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 vigor 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 **+1** ação parcial.

Com a melhoria **+2** ações parciais.

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

Sempre que causar ou receber um acerto crítico recupera **2** de vida, além disso recebe um bônus de **1d4** em danos corpo a corpo.

**Morador de SP:** Devido a fortes exposições à 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).

**Musicista:**

**Pele de aço:** Água mole, pedra dura, ela bate, mas não fura.

O jogador recebe **2** de redução de dano base, além de um bônus de **+2** em rolagens de Fortitude.

Com a melhoria a redução base sobe para **4** e o bônus sobre para **+3**, além disso nenhum ataque pode te derrubar instantaneamente, desta forma caso esteja coma vida total e ela for reduzida a zero por um único ataque, o personagem permanece com **1** ponto de vida.

**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 **10** anos de sua longevidade assim que adquirir esta passiva.

**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 17 + percepção, além de se recuperar de quaisquer condições adversas ao descansar.

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

A partir do momento em que adquire esta habilidade você recebe uma reação extra para cada adversário no campo de batalha, o limite de reações extras é igual a seu atributo de destreza, além disso recebe um bônus de **+1** na **CD** de esquiva e de **+2** nas rolagens.

Ao conseguir a melhoria a reação de esquiva pode ser realizada indefinidamente, além disso seu custo de vigor cai para zero.

**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 lutando um utensílio de cozinha e/ou contra um alimento.

Além disso, diminui em **2 CD** para atingir qualquer classificação de um prato.

Adquirindo a melhoria o bônus passa a ser de **+2** e a redução da CD passa a ser de **5**.

**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 ou alvo, o personagem ganha duas vantagens em quaisquer ações, além disso não existe a possibilidade de erro crítico.

**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 personagem recebe um bônus de **+1** em rolagens

de sorte.

Caso seja 4, recebe um bônus de +2 ou +1d4 em rolagens de sorte.

Se o resultado for 5, recebe um bônus de +5 ou +1d10 na rolagem de sorte.

Por fim tirar ao tirar 6 o personagem receber **5** + seu atributo de **vontade** como bônus em sorte. (O bônus vale até o fim da seção e obrigatoriamente reinicia quando esta acabar). Vale dizer que caso o personagem esteja numa situação onde a rolagem de sorte não é 1d20 o seu bônus irá representar o número de vantagens que você terá ao rolar o dado.

**True aim:** Depois de anos atirando mirar se tornou algo natural para você.

Seu personagem pode gastar uma ação completa para marcar um alvo, para que esta marca seja feita deve ser rolado um acerto com vantagem do seu ataque à distância com a CD sendo igual a esquiva do alvo.

Você tem ataques garantidos em alvos marcados pelo próximo turno.

O número de alvos é igual a  $\frac{1}{2}$  da sua perspicácia.



## 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.

### Letalidade:

| Nível | Letalidade |
|-------|------------|
| 1     | 1d8        |
| 5     | 1d12       |
| 10    | 2d10       |
| 15    | 3d8        |
| 20    | 3d12       |

O dano desarmado base ou letalidade dos oni é considerada alta apesar do seu tamanho, iniciando em **1d8** no nível um e aumentando a cada cinco níveis, o dano desarmado sempre é somado somente ao atributo **Força**, porém caso tenha uma habilidade ou item que diga o contrário, esta regra deve ser desconsiderada.

O dano desarmado causado por eles é do tipo contundente Nível 2.

## 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**.

- **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 bônus, 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 1d8 ou 5 pontos de vida máxima, caso não tenha gastado 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 vigor, 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 conheçam, 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 vigor ao realizar um acerto crítico, seja dentro ou fora de combate, a partir do nível 5 o personagem passa a receber 2 pontos por acerto crítico.*  
*Ambas as habilidades não podem ultrapassar o máximo estabelecido na vida do personagem, sendo impossível conseguir sobre cura ou “banco de vigor” por meio desta peculiaridade, caso isso for possível estará explícito.*

## **Heranças e aprendizado:**

Os Oni começam podendo se especializar em **2** perícias de aprendizado no primeiro nível, aprendendo uma nova a cada dez níveis ou por meio de treinamento.

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 gerais:**

Sua vida base é considerada alta em relação às demais tribos, iniciando com **35** pontos no nível **1** e aumentando em **1d8** a cada nível após o primeiro.

Seu vigor é considerado médio, iniciando em **5** no primeiro nível e aumentando em **2** pontos a cada nível após o primeiro.

O deslocamento base dos Oni é de **9** metros por turno.

Por fim, sua longevidade base é de **60**, onde essa pode aumentar ou diminuir por fatores externos além da ficha, como hábitos, sequelas, medicamentos, etc.

Os cálculos de cada status estão disponíveis em *Status gerais*.

## 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, vigor, 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 vigor proporcional ao potencial da habilidade, desta forma o uso e obtenção de habilidades poderosas não será indiscriminado.

# 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 que estas existam ou mesmo suas origens.

As heranças existem independente do seu personagem e nada impede que outra pessoa tenha a mesma herança no futuro, sendo assim, estas 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 3** 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, de aprendizado 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, cada um representando uma espécie em específico, o que também ocorre com a maioria das frutas dessa classificação.

Com uma ação parcial 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 vigor.

*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 se 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 paramécia 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 recobrem a consciência, para zoan ancestrais a



## Arma lendária

Armas lendárias, artefatos antigos que podem carregar 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.

- **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.
- **Maldito:** 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.

## Características benéficas

*Múltiplos membros*

*Armadura*

*Para raios*

*Armamento*

*Sentidos aguçados*

*Criador de caracol*

*Membros extensores*

*Membro acoplável*

*Propulsor*

*Motorizado: para suprir a demanda de energia foi acoplado um gerador ou motor em seu corpo, garantindo vigor adicional para o personagem*

## Características adversas

*O famoso 16 toneladas*

*Desfigurado*

*Apático*

*Curto circuito*

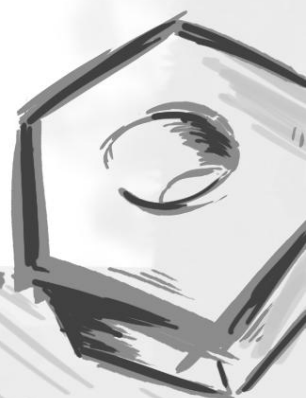
*Calcanhar de Aquiles*

*Superaquecer*

*Mal construído*

*Frágil*

*Burburinho ambulante*



# Cypher pool

## Estilo Refinado

1 passiva

5 skill variáveis

X meios

### Rokushiki

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

*O usuário pode se mover para um local dentro de um raio igual a duas vezes seu atributo de força, essa habilidade pode ser usada como reação ou ação parcial, no instante em que o fizer CD de esquiva aumenta em 5, além de poder desferir um ataque único contra o alvo.*

*Gasto: 3 pontos de vigor*

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

*Esta habilidade apenas entende seu dano corpo-a-corpo e muda seu tipo para cortante, a distância que o ataque percorre é de 1,5 metros vezes seu atributo de força.*

*Gasto: 2 pontos de vigor*

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

Geppo:

Shigan:

Rokuogan:

Kami-e:

### Black leg

### Seimei Kikan

### Santoryu

### Gyojin Karate

### Electro

### Garra do dragão

### Punho do amor

### Nitoryu

### Itoryu

**Arma lendária**

**Dragão celestial**

**Falha de Gigantificação**

**Força maior**

**Memórias de Adão**

**Marca da corrente**

**Poderes diversos**

**Rato de laboratório**

**Relíquia**

**Vontade herdada**

**Itens**

**Construtos**

**Combate**

**Culinária**

**Navegação**

**Pontos de treino**

Pontos de treino servem para adquirir e desenvolver tipos diversos de habilidades dentro do sistema, podendo ser adquiridos conforme o jogador sobe de nível, durante a jogatina numa batalha por exemplo ou claro, treinando, a seguir está a tabela que será usada para gastar estes pontos.

# 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 | Hemorragias, fraturas, queimaduras 2º grau                       |
| grave       | 35 | Desidratação, fraturas/hemorragias múltiplas, falta de vitaminas |
| gravíssimo  | 45 | Amputação, queimaduras 3º grau, exposição prolongada à veneno    |
| morto-vivo  | 55 | Não era pra ter volta  |

## 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 vigor, 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             |

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.

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

## 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**.

Alternativamente podem ser usados pontos de treino para a criação de habilidades, sendo cinco pontos de treino equivalentes a um ponto de status

## Custo de vigor

O custo de vigor 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 vigor 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 vigor.

## Combinação de efeitos

Para tornar a criação de habilidades menos limitada e ainda

- Dano e cura: roubo de vida
- Alcance e bônus: aumento de deslocamento
- Bônus e controle: penalidade de status
- Bônus e cura: aumento de redução
- Dano e dano: melhoria de dano
- Cura e cura: sobrecura
-

**Haki**

**Mecânicas gerais**





