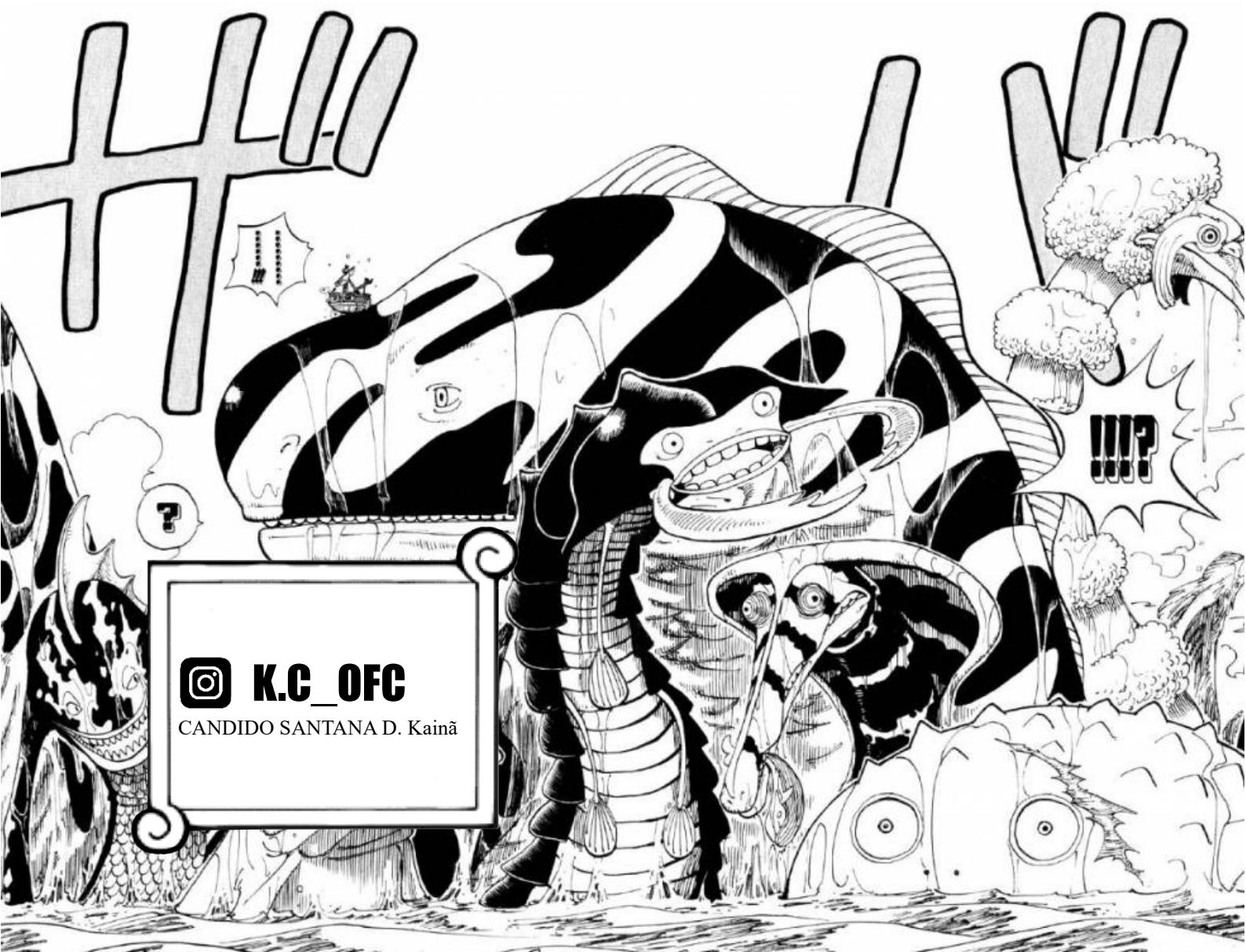


# ROMANCE DAWN

ロマンスドーン

RPG SYSTEM



# Sumário

<b>PREFÁCIO .....</b>	<b>3</b>	<b>ARMADURAS E ESCUDOS .....</b>	<b>74</b>
<b>ELEMENTOS BÁSICOS DA FICHA .....</b>	<b>4</b>	<b>ARMAS .....</b>	<b>75</b>
PONTOS DE TREINAMENTO .....	4	FERRAMENTAS.....	80
ATRIBUTOS .....	5	ALIMENTO.....	80
PERÍCIAS.....	6		
STATUS.....	8		
INVENTÁRIO.....	10		
<b>CONSTRUINDO UM PERSONAGEM .....</b>	<b>12</b>	<b>CONSTRUTOS .....</b>	<b>81</b>
ELEMENTOS DO PERSONAGEM .....	12	<b>COMBATE .....</b>	<b>82</b>
HISTÓRIA E ORIGEM .....	13	AÇÕES EM COMBATE .....	82
PERSONALIDADE E OBJETIVO .....	14	DANO .....	84
PATRIMÔNIO .....	15	CONDIÇÕES .....	86
<b>TRIBOS E SUAS PECULIARIDADES .....</b>	<b>17</b>	MECÂNICAS EXTRAS .....	88
HUMANOS.....	18		
TRITÓES.....	20	<b>CULINÁRIA .....</b>	<b>89</b>
SKYPIEAN .....	23	PREPARAR UM ALIMENTO .....	90
GIGANTES.....	25	ELEMENTOS DA COZINHA .....	92
MINK .....	27	TABELA DE PREÇOS .....	93
KUJA.....	30		
TONTATTA.....	33	<b>NAVEGAÇÃO .....</b>	<b>94</b>
LUNÁRIO.....	36	<b>TRATAMENTO .....</b>	<b>96</b>
ONI .....	40	KIT MÉDICO .....	96
HÍBRIDO OU PERSONALIZADO .....	43	<b>HABILIDADE ESPECIAL .....</b>	<b>97</b>
<b>PECULIARIDADES GERAIS.....</b>	<b>44</b>	<b>HAKI.....</b>	<b>98</b>
<b>HERANÇAS .....</b>	<b>49</b>	<b>MECÂNICAS GERAIS.....</b>	<b>99</b>
AKUMA NO MI.....	50	ACERTO E FALHA CRÍTICOS .....	99
ARMA LENDÁRIA .....	53	ARREDONDANDO VALORES.....	99
CYPHER POL.....	55	DESCANSOS .....	99
CORSÁRIO.....	56	ENERGIA ESGOTADA .....	100
ESTILO DE LUTA.....	57	FIM DA VIDA .....	100
DRAGÃO CELESTIAL.....	59	FINALIZAR OPONENTE .....	88
ESTUDOS.....	60	FORÇAR TESTE.....	99
RATO DE LABORATÓRIO .....	64	MOEDA.....	100
CYBORG.....	67	PONTOS DE MESTRE.....	100
VONTADE HERDADA .....	71	PROFI CIÊNCIAS .....	11
HABILIDADES DIVERSAS .....	72	RECOMPENSA .....	100
<b>EQUIPAMENTOS .....</b>	<b>73</b>	TESOUROS .....	16
		TIPOS DE TERRENO .....	101
		TREINO .....	100

# 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 aproveitado, espero que gostem :) !

# Elementos básicos da ficha

## Pontos de treinamento

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 para modificadores, mas para adquirir ou evoluir outras habilidades ao longo da jornada.

### Atributos e perícias

O valor que pode ser atribuído em seus atributos e perícias é limitado de acordo com seu nível, sendo inicialmente de **4 PT** para atributo e **3 PT** para perícia. **IMPORTANTE!** Nas perícias o modificador aumenta em 1 a cada **1 PT** gasto, já os atributos aumentam em 1 a cada **2 PT**.

Além disso, o jogador tem a opção de “negativar” certas perícias para reatribuir este pontos perdidos em outro lugar, o jogador pode “negativar” até **-10 PT** nas perícias para redistribuir como quiser.

# Atributos

Os atributos são um conjunto de características que refletem os pontos fortes e fracos de cada personagem, no total existem sete atributos, cada um refletindo em uma habilidade física, mental ou espiritual. Cada atributo interfere no modificador de diferentes perícias, dano, modificação de status e habilidades.

O limite do modificador dos atributos varia de acordo com o nível em que o personagem se encontra, inicialmente, o limite é de apenas 2 pontos, o limite aumenta conforme a tabela ao lado.

Nível	Limite
1	3
5	4
8	5
10	6
12	7
15	8
17	9
20	10

## Bônus por atributo

A partir do nível cinco o jogador passar a ter um limite de 4 pontos em um atributo, marcando a transição de humano para super-humano, junto com isso, vêm algumas regalias, para cada 4 pontos no mesmo atributo o personagem recebe os “bônus do atributo”, que serão listados abaixo da descrição de cada atributo na lista a seguir.

### Força (For)

O atributo de força, como o nome diz, mede os feitos físicos de força do personagem, como carregar objetos, agarrar uma pessoa, escalar, etc.

*Bônus do atributo: +1d6 em dano corpo a corpo, ignorar 2 de redução, dobrar sua carga e distância de arremesso.*

### Destreza (Des)

O atributo de destreza mede feitos físicos relacionados à velocidade, agilidade e precisão, sendo um atributo muito versátil tanto dentro quanto fora de combate.

*Bônus do atributo: Ataque extra, reação extra e +3,0m em deslocamento.*

### Constituição (Con)

A constituição mede o nível de resistência física e a tolerância a dor, ferimentos, substâncias e condições físicas diversas.

*Bônus do atributo: +15 pontos de vida temporários por descanso longo, +2 em redução base.*

### Inteligência (Int)

A inteligência está relacionada a capacidade mental de raciocínio lógico, identificar padrões e o uso de cada um de seus sentidos.

*Bônus do atributo: Reduzir em um a margem de crítico geral, +1 em percepção passiva, eliminar a falha crítica de uma perícia a escolha.*

### Sabedoria (Sab)

A sabedoria, semelhante a inteligência, também se relaciona à capacidades mentais, mas mais especificamente no que diz respeito à conhecimento adquirido e ao aprendizado.

*Bônus do atributo: Adquirir duas novas proficiências, adquirir uma nova habilidade de estilo de luta, aprimorar uma peculiaridade, aprimorar estudo.*

### Carisma (Car)

O atributo de carisma diz respeito à capacidade de interagir com outras pessoas, passando de forma clara uma ideia ou sensação.

*Bônus do atributo: Recebe vantagem em rolagens com uma perícia a escolha deste atributo.*

### Vontade (Von)

A vontade, a força motriz desse mundo, mede a força do espírito de cada ser, sendo o indicador de fé, perseverança e principalmente da ambição.

*Bônus do atributo: Mais 10 pontos de energia temporária por descanso longo, +5 anos em longevidade.*

## Perícias

Nível	Limite
1	4
5	6
10	8
15	10

**Acrobacia (Des)**

**Ambição (Von)**

**Arremesso (For)**

**Atletismo (For)**

**À distância (Des)**

**Blefar (Car)**

**Corpo a corpo (For)**

**Conhecimento (Sab)**

**Culinária (Sab)**

**Esquiva (Des)**

**Especial (-)**

**Fé (Von)**

**Furtividade (Des)**

**Iniciativa (Des)**

**Intimidar (Car)**

**Lidar com animais (Sab)**

**Lógica (Int)**

**Mecânica (Int)**

**Negociar (Car)**

**Orgulho (Von)**

**Percepção (Int)**

**Performance (Car)**

**Pilotar (Sab)**

**Prestidigitação (Des)**

**Psicologia (Int)**

**Resiliência (Con)**

**Fortitude (Con)**

**Tratamento (Sab)**

## Status

### Pontos de Vida (PV)

Os pontos de vida são um medidor da integridade física e mental de cada personagem, seus pontos de vida totais são definidos primeiro no nível 1 com base na sua tribo e/ou heranças e aumenta ao passar de cada nível.

No primeiro nível sua vida é o valor máximo do seu dado de vida mais o dobro sua constituição, por exemplo: dado (1d10), constituição (1), PV totais (12).

Nos níveis seguintes faça a rolagem dos seus dados de vida ou use o valor fixo referente a cada dado para aumentar seus pontos de vida. Quanto aos pontos de constituição, basta adicionar sua o dobro constituição atual para cada nível do personagem, por exemplo: se um personagem adquirir 3 pontos em constituição no nível atual, ele conta como se já tivesse esses 3 pontos nos níveis anteriores. Para melhor visualização, siga o exemplo da tabela a seguir:

Nível	PV base	PV por constituição	PV totais
1	10	4	14
2	16	8	22
3	22	12	34
4	28	16	44
5	34	30	64

*No exemplo, o dado de vida é 1d10, a vida base está subindo com base no valor fixo (6) e o valor da Constituição é sempre igual ao máximo possível no nível.*

### Pontos de Energia (PE)

Os pontos de energia são um medidor do esforço realizado de cada personagem ao longo do tempo, seus pontos de energia totais são definidos primeiro no nível 1 com base na sua tribo e/ou heranças e aumenta ao passar de cada nível.

No primeiro nível sua energia é o valor da sua energia base mais seu atributo de vontade, por exemplo: energia base (3), vontade (1), PE totais (4).

Nos níveis seguintes basta somar a energia base novamente. Quanto à energia base, basta adicionar sua vontade atual para cada nível do personagem, por exemplo: se um personagem adquirir 3 pontos em vontade no nível atual, ele conta como se já tivesse esses 3 pontos nos níveis anteriores. Para melhor visualização, siga o exemplo da tabela a seguir:

Nível	PE base	PE por vontade	PE totais
1	3	4	7
2	6	8	14
3	9	12	21
4	12	16	28
5	15	30	45

*No exemplo, a energia base é 3 e o valor da Vontade é sempre igual ao máximo possível no nível.*

### Classe de armadura (CA)

A classe de armadura, semelhante ao D&D, é a dificuldade para acertar o personagem, então por exemplo, se um personagem tiver CA 14, o atacante deve tirar ao menos 14 no acerto para que o ataque seja bem sucedido.

O cálculo da CA é feito somando **8 + (Des) Esquiva** do personagem, podendo aumentar com equipamentos ou habilidades. Narrativamente quando o personagem não é atingido isso pode ser interpretado como esquiva, erro do atacante, impedimento do ataque, ou simplesmente um ataque bem sucedido, mas sem danos, tudo dependendo da situação e mantendo a coerência da história.

## Percepção passiva

A percepção passiva mede o nível de atenção do personagem durante a maior parte do tempo, por exemplo, para se esconder de um personagem com 14 de percepção passiva, deve-se rolar um teste de furtividade e tirar ao menos 14.

O cálculo da percepção passiva é feito somando **8 + (Int) Percepção**, este valor pode ser modificado por meio de equipamentos ou habilidades.

## Longevidade

A longevidade mede a expectativa de vida aproximada do personagem em anos, para saber sua longevidade, basta somar a longevidade da sua tribo mais duas vezes seu atributo de vontade, este valor pode mudar com habilidades, equipamentos ou mesmo as ações do seu personagem ao longo da campanha.

Quando o personagem atingir uma idade igual a sua longevidade (não necessariamente com exatidão), consulte o tópico **Fim da vida** em Mecânicas gerais.

## Movimentação

A movimentação do personagem mede o quanto ele pode se deslocar com uma única ação de movimento, a sua movimentação independentemente da fonte é medida em unidades de 1,5m que é o tamanho de um token padrão (com exceção dos gigantes ou personagens com maior enfoque na altura o tamanho do token não importa de verdade, pq... one piece eu acho).

Sua movimentação é feita somando o valor base indicado pela tribo mais 1,5m para cada ponto no atributo de Destreza, este valor pode aumentar ou diminuir com habilidades, equipamentos, condições, dentre outros.

## Refeições

As refeições são uma das partes mais importantes do sistema, sendo elas as responsáveis por recuperar os PE. Cada personagem pode comer até 3 refeições por descanso curto, usufruindo de sua recuperação e efeitos sem consequências, a partir da 4º refeição, o jogador ainda receberá os bônus, mas ficará empanturrado até o próximo descanso curto, cada próxima refeição garante apenas ¼ do vigor sem os efeitos, além de reduzir em 1 ano a longevidade do jogador.

## 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: os espaços (medem o volume ou ocupação dos itens) e o peso (mede a massa do seu inventário como um todo)

### 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 espaços extras.

Além dos espaços padrão, você pode adquirir mais espaços por meio de vestimentas, recipientes, bolsas ou até usar armazéns externos.

### 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 de 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 o personagem exceda sua carga total até 50%, recebe duas desvantagens e destes de destreza e força, além de perder metade do seu deslocamento. Por fim, caso exceda sua carga total mais que 50%, você não poderá se mover e deverá passar num teste de orgulho com CD definida pelo mestre para mantes a consciência a cada turno e receberá **2d10** de dano **Contundente Nv6**, a cada turno.

## **Proficiências**

Proficiências podem ser adquiridas de diversas maneiras e serão de extrema importância para definir às funções do seu personagem, ter proficiência em um item ou ferramenta significa que você além de poder usá-la sem desvantagem poderá usufruir de qualquer habilidade que o item possua, enquanto outras pessoas só conseguirão ter um uso básico.

# **Construindo um personagem**

## **Arquétipo do personagem**

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**

Blues

Nível 1 - 4

Grand Line

Paraíso

Nível 4-8

Novo mundo

Nível 8-12

## 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 ração, 2 cantis
- 1 Kit de culinária, 1 pacote de ração, 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 bugigangas
- 1 roupa de couro, 1 arma marcial
- 1 armadura média, 1 arma simples
- 1 armadura de placas
- 1 caravela de dois mastros
- 50.000 ¢

## **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 contra alguém você terá +1 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.

# **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** 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 comum: os humanos comuns 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 +7,5 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 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 e +2 no teste se estiver 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 Fortitude 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 oitavo 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+destreza por nível de hidratação gasto no ataque quando fora da água ou 2d8+destreza de nível 2 quando submersos.*

*Ao usar uma carga fora da água o personagem gasta 3 PE 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, 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 Fortitude, 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 e 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 **+4,5** em seu deslocamento e reduzem a metade de danos por queda. Ao chegar no nível **5** o bônus de deslocamento passa a ser de **+7,5** e por fim, **+9** ao chegar no nível **10**, podendo planar por uma distância igual ao seu deslocamento.

## 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 Fortitude.*



## 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 **3** e finalmente quando chegar ao décimo nível multiplique por **4**.  
*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*.

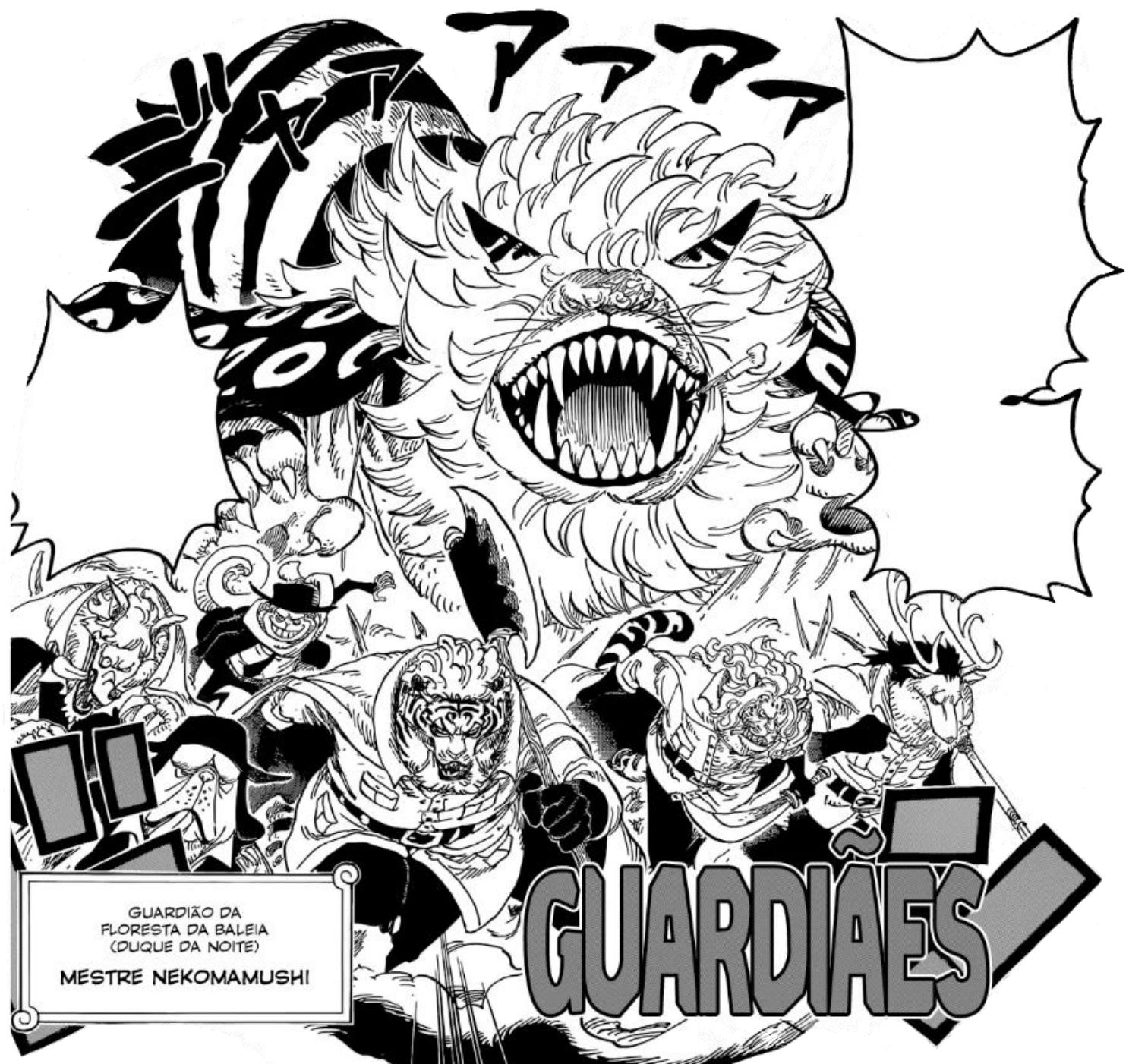
## Status

- 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** anos, 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 evoluí 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 rola 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 desvantagem 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 vertical e horizontalmente uma distância igual a seu deslocamento ou receber mais 4,5 metros de deslocamento.*

*Energizado: Dormir? Isso é para os fracos. Adquirindo a habilidade você pode acumular exaustão até 3 vezes a mais que o normal, além disso recebe mais 3 de Energia máxima por nível.*

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 15** + nível ou o personagem perde controle sobre sua mente.

*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:*

*Triplicar 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 **65**, 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:** Possuem proficiência em todas as armas marciais e recebem bônus +1d8 de dano em acertos críticos, por fim recebem +10 em haki nos níveis 1, 3, 7 e 11.
- **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 +2 de modificador bônus em quaisquer rolagens realizadas contra homens.

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 20 + 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 20 + o carisma do amado, (a CD cai em 2 a cada dia que passa) no caso de não ter nenhum sucesso nos testes durante cinco dias 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*.

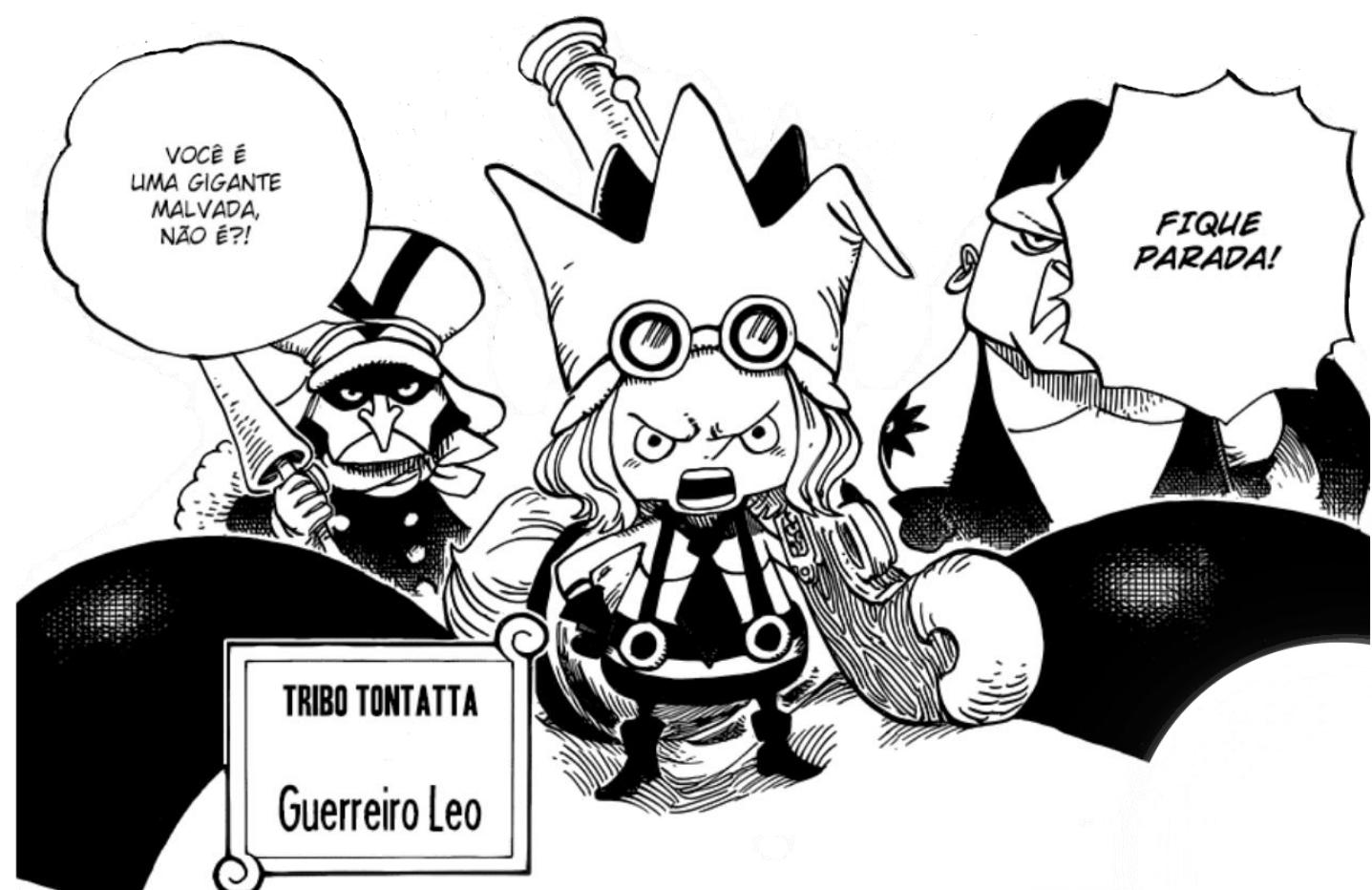
## **Status**

- 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** 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, independentemente 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 labaredas 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 2 pontos de Energia para acender as 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 1 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 têm o dano cortado pela metade, em contrapartida com os benefícios, enquanto as chamas estiverem ativas você terá -2 na sua esquiva, acerto e CA.*

*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 máxima que podem planar é o dobro de seu deslocamento.*

*Ao atingir o quinto nível o bônus de deslocamento passa a ser de 3 metros e a distância de planagem passa a ser indefinida.*

*já no décimo terceiro, o bônus de deslocamento passa a ser de 6 metros e o personagem ganha a habilidade de voar. 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 (1):** 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 dado 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 **2**.
- 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 **65**, 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 3 no sexto nível e finalmente para 4 no décimo segundo nível, essa redução não é aplicada para fontes de dano de nível 6.*  
*Além disso, todo nível incluindo o primeiro, os onis podem gastar 2 PT em troca de 2d10 ou 12 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 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 1d6 dos seus pontos de vida, chegando ao nível 5 a recuperação passa a ser de 2d8, 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 sobrecura 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 **1 PT**.

**Aprendiz:** *Como aprendiz você está em uma fase de aprendizado em uma nova habilidade, escolha esta peculiaridade quando não tiver certeza do que escolher e quando subir de nível ela poderá ser trocada por outra. Enquanto possuir esta habilidade, escolha duas perícias, elas terão bônus de +1 em acertos enquanto você não se desfazer desta peculiaridade.*

## **Arremessador:**

**Artista:** *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 uma ação parcial você pode usar uma destas canções, 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 ficarão encantados pelos próximos 2 turnos.*  
**Terror:** *Inimigos a até 9m que forem mal sucedidos num teste de orgulho ficarão amedrontados por seu grupo até que acertem um ataque crítico em um dos integrantes.*  
*A CD das canções é 8 mais seu modificador de performance, aqueles que passarem nos testes ou saírem do seu efeito ficarão imutáveis pelo resto do dia.*

**Assassino:** *Ao realizar um ataque furtivo, recebe um bônus de dano de 1d6, do mesmo tipo do dano original, o dano aumenta em um dado nos níveis 5, 8 e 12.*

**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, às condições encantado e amedrontado e terrenos. pelo menos até que alguém o avise da situação.*

*Em contrapartida você não sabe se mentiras, atuações, truques de mágica ou tentativas de persuasão são reais ou não.*

*Por fim, todos os seus dados baseados em inteligência terão desvantagem ao ser rolados, já os de carisma terão vantagem.*

**Caça-Níquel:** *(Anuncie que está usando esta habilidade) Esta habilidade é usada sem custos durante rolagens de teste, ao fazer a rolagem role dois dados a mais, após isso você deve perguntar ao mestre “cara ou coroa?” ou “par ou ímpar?” e jogar um dado ou moeda, se o resultado for favorável à escolha do mestre, os dados extras serão considerados desvantagens, já se for favorável a você serão vantagens.*

## **Cargueiro:**

**Crio e falculista”:** *Você é capaz de identificar as fraquezas de um inimigo ou atalhos para resolver um problema. Fora de combate, o jogador recebe +1 no teste usado para solucionar um problema a cada vez que falhar, acumulando até cinco vezes, além de não receber desvantagem ao forçar testes.*  
*Caso seja uma situação de combate, numa ação bônus, deve passar num teste de Lógica, CD 12*

+ nível do adversário, o jogador pode escolher entre +1 em acerto, +1d8 de dano ou descobrir uma fraqueza mecânica, caso haja, esse bônus pode ser repassado para aliados com uma ação bônus.

Adquirindo a melhoria, o bônus de modificador passa a ser de +2 e o dano extra passa a ser de 3d10.

**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, ganhando +3 em testes relacionados à carisma, e nunca é priorizado para ataques de desconhecidos.

**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.

**Dupla dinâmica:** Escolha uma pessoa para ser sua dupla, quando estiver lutando ou realizando uma ação em cooperação apenas com esta pessoa, a passiva está ativa. Você e seu dupla podem rolar dados um pelo outro e trocar suas ordens de turno a vontade e até mesmo agir na ação um do outro, mas perdendo o resto do seu turno na rodada. Sua dupla pode ser trocada uma vez por dia.

**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 1 o gasto de Energia de suas habilidades (o valor mínimo para gastos de Energia é 1). Além disso, uma vez por seção, pode usar uma habilidade ignorando seu custo de Energia.

#### **Escudeiro:**

**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 3m).

**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 +6 proficiências a escolha.

**Estático:** Qualquer dano direto independentemente do tipo ou nível é completamente ignorado se for menor que 10, caso o personagem tenha uma habilidade similar, basta somar a metade da menor negação com a de maior negação.

**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.

**Filho do mar:** não recebe penalidade no deslocamento enquanto estiver nadando, além disso

**Furioso:** Ao receber dano, pode usar sua reação para entrar no estado de irado até o fim do combate. Este estado agora te concede +2 de dano em ataques corpo a corpo e vantagens em testes derivados de força, o dano aumenta em +2 nos níveis 5 e 10 e não te obriga mais a bater nem seus aliados, porém este estado termina caso você não receba dano ou não acerte nenhum ataque durante 1 turno.

**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,  
+2d4 de dano e +2 em CA, no terceiro turno os  
bônus somem.

**Imortal:** 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 testes de orgulho,  
caso haja sucesso em ao menos um dado você  
voltará à ativa com ¼ da sua vida total (mínimo  
de 5 PV), podendo ser usada apenas uma vez  
por combate.  
CD é de 15+nível do inimigo.

**Imparável:** Não sofre ataque de oportunidade  
ao disparar e ignora terrenos difíceis. Recebe  
+5 em testes para resistir a restrições de  
movimento e +3,0m de deslocamento base.

**Incendiário:** toma, Nv2 de resistência a  
queimaduras sem frutinha, tá feliz? (os níveis  
desta passiva não podem ser combinados com  
os de passivas similares independente da fonte).  
Sempre que usar sua reação para resistir a um  
ataque corpo a corpo causa 1d6 de dano ígneo  
Nv1 ao adversário apenas com o calor de seu  
corpo.  
Com a melhoria os níveis de dano e resistência  
aumentam em 1 e o dano passa a ser de 2d8.

**Inimigo do crítico:** Sempre que sucederem em  
um acerto crítico contra você, poderá usar sua  
reação para forçar uma desvantagem no dado  
mesmo que já tenha sido rolado. Se mesmo  
assim o golpe te atingir você receberá vantagem  
na próxima rolagem (não acumulativo).

**Invisível:** Muitos gostam de chamar atenção, já  
você se aproveita disso para sumir em meio à  
multidão.  
Você sempre está furtivo, 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 agente principal da cena  
propositadamente ou alguém indique sua  
localização, ou seja, mesmo que você faça  
barulhos altos ou de alguma forma faça um  
show de luzes uma 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 seus subordinados  
Numa ação bônus o líder pode, uma vez por  
combate, rolar um teste de fé com bônus de +5,  
o resultado será dividido entre seus  
subordinados como PV temporários da forma  
que o líder preferir.  
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 pode comer 6 pratos por dia sem ficar  
empanturrado. Além disso, sempre que  
consumir um alimento, ganha metade da  
energia recuperado em pontos de vida. Por fim  
o personagem recebe +15 pontos de vida  
máximos.

**Mão leve:**

**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 parciais.

**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.

**Maluco de pedra:** Recebe resistência de nível 2 à danos psíquicos, além de ter +2 em testes para resistir a condições psíquicas. Porém você tem -10 na perícia de psicologia permanentemente.

Além disso, você recebe a habilidade “sugestão absurda”, em que você pode sempre que quiser pedir uma sugestão absurda para o mestre para resolver uma situação, se você acatar recebe +3 em todos os testes e todos os danos contra você são cortados pela metade pelo resto do dia (efeito não acumulativo).

**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, o empurrar 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).

**Over the top:** Ao adquirir esta habilidade, escolha um atributo como principal, este atributo agora tem seu limite aumentado em +1 com máximo 12. Com a melhoria pode escolher aumentar o limite de outro atributo +1 ou o mesmo atributo do início em +2, ambos com máximo 12.

**Parkour:** Com mobilidade e destreza assustadores, você é capaz de realizar movimentos que até atletas invejariam. Possui vantagens em testes para não cair, não se soltar e para se desprender. Além disso escaladas não custam deslocamento adicional e sempre que for sofrer danos de queda pode rolar acrobacia para reduzir o dano pelo resultado.

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

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

Sempre que estiver embriagado recebe +2 em esquiva, acerto e dano. Além disso ao consumir bebidas alcoólicas você se cura em 1d6 PV e sem precisar gastar uma refeição. Em contrapartida, o personagem perde 3 anos de sua longevidade assim que adquirir esta peculiaridade.

**Preparo:** Pode usar sua reação para se preparar para um certo acontecimento, ganhando vantagem na sua próxima rolagem. Além disso, duas vezes por seção você pode adquirir um item muito conveniente para uma situação, declare ao mestre quando for usar para a aprovação do mestre e/ou pedir sugestões de item.

**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. Por fim, 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 1 PE. Ao adquirir a melhoria recebe um bônus de +2 em esquiva.

**Senhor chef:** 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.

**Sentinela:** Recebe +5 em percepção passiva e vantagem em testes de percepção, pode enxergar até 12m em breu, além disso bônus de dano furtivo contra você são reduzidos pela metade.

**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 para usar durante a seção em puros de quaisquer naturezas exceto dano. Se for 4, serão duas vantagens. Se o resultado for 5, 3 vantagens serão recebidas. Por fim tirar ao tirar 6 o personagem receber 3 + seu nível. (O bônus vale até o fim da seção e obrigatoriamente reinicia quando esta acabar).

**Azarado:** Quando tiver uma falha crítica a próxima rolagem de todos num raio de 4,5m incluindo você recebe duas desvantagens, isso pode se repetir indefinidamente.

Com a melhoria, o alcance aumenta para 12m,

pode considerar resultados entre 1 e 5 como falha critica (apenas para os efeitos desta habilidade), além de poder escolher até 10 pessoas para não sofrerem desse efeito.

**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 2 de redução direta e 5% do haki. Com a melhoria, seus disparos padrão passam a ser de nível 2, ao mirar recebe 2d6 de dano bônus, ignora 4 de redução direta e 10% do haki.

**Under Dog:** Numa luta, pode com uma ação parcial focar em um inimigo com nível maior que o seu, para cada nível que o adversário tiver a mais que você, você recebe +1 em todas as rolagens, CA e dano (máximo de 5).

## **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 outros tipos 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 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 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 e habilidades e pontos adicionais em atributos, que podem ultrapassar o limite estabelecido do nível (mas nunca ultrapassando 12 pontos) caso nessa forma seus atributos atinjam 3, 6, 9 ou 12 os bônus por atributo serão aplicados apenas nesta forma, por fim, caso os PV ou PE totais forem afetados, adicione a diferença como pontos temporários. Contudo usar habilidades como estilos de luta, portar armas e outras ações afetadas pela anatomia do personagem se tornam impossíveis a não ser que haja uma adaptação para tais feitos.*

*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 +3 para distribuir entre os atributos, a distribuição deve ser feita pelo mestre respeitando um máximo de +2 por atributo, 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 +1 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 +4 pontos bônus de atributo para distribuir entre os atributos, a distribuição deve ser feita pelo mestre respeitando um máximo de +2 por atributo e recebe 3 habilidades que podem ser passivas ou ativas que podem ser decididas entre o mestre e o jogador. Além disso quando transformados possuem uma resistência maior, reduzindo os danos recebidos em **1d6** que aumenta em um dado no nível 10, quando inconscientes podem uma vez por descanso longo recuperar metade de seu nível em dados de vida.

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**.

## Nível de exposição à água

Para usuários de akuma no mi, ficar exposto á água ou ao mineral “Oceanita” os faz não só perder as capacidades da fruta, como os enfraquece, as porcentagens á seguir dizem respeito a quão submerso o corpo do usuário está na água ou a pureza da liga de oceanita que ele está em contato. Vale lembrar que a exposição não cancela forma Zoan ou mudanças permanentes no corpo, com exceção do efeito de intangibilidade das logias.

**10%:** -1 em todos os testes

**25%:** desvantagem e -1 em todos os testes físicos

**50%:** Lento, 2 desvantagens e -2 em todos os testes físicos

**75%:** Lento, 2 desvantagens e todos os modificadores físicos zerados

**100%:** Paralisado, 2 desvantagens e todos os modificadores físicos zerados

## Despertar

## 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.

## 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 parcial.

#### Habilidades:

##### Collier

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

*GASTO: 2 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 Fortitude, caso não seja bem sucedido fica caído e caso passe no teste perde a metade da sua movimentação para o próximo turno.

##### Empaule

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

*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 Fortitude, 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

*GASTO: 6 PONTOS DE ENERGIA*

*ATIVAÇÃO: AÇÃO PRINCIPAL E MOVIMENTAÇÃO*

O usuário realiza um salto igual sua destreza em metros

### Electro

*Pré-requisito: Mink*

### Garra do dragão

*Pré-requisito: Revolucionário*

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.

*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 Fortitude, 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: 1 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.

### 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 gepo 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 que o usuário se mova junto com ar, permitindo uma movimentação fluida para desviar de ataques.

*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.

*GASTO: 2 PONTOS DE ENERGIA*

*ATIVAÇÃO: AÇÃO PARCIAL*

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.

*GASTO: 2 PONTOS DE ENERGIA*

*ATIVAÇÃO: AÇÃO PARCIAL*

##### Seimei Kikan

*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.**

*GASTO: 3 PONTOS DE ENERGIA*

*ATIVAÇÃO: REAÇÃO OU AÇÃO PARCIAL*

*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.**

*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: 1 PONTO 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 Fortitude, 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.

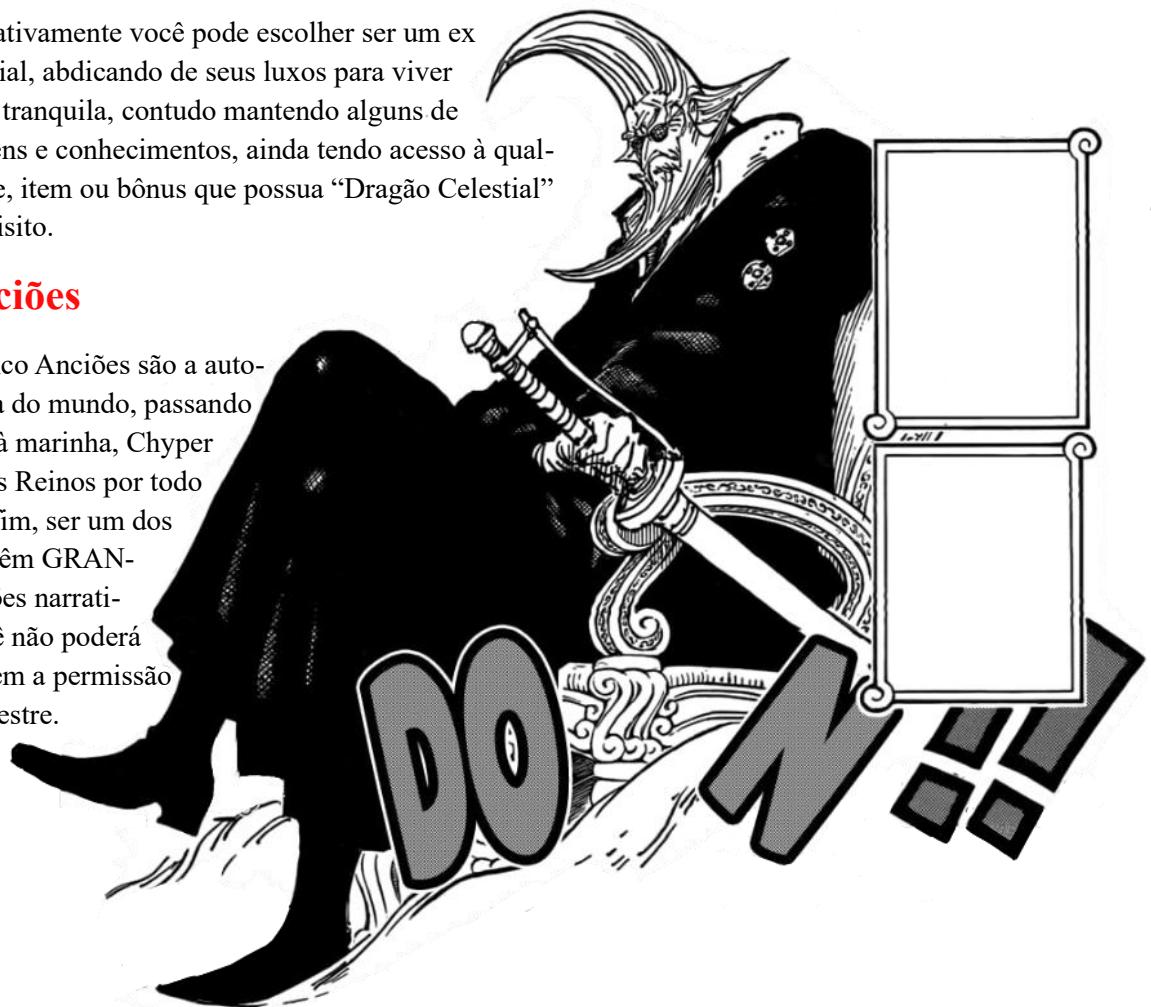
Você, como um dragão celestial, tem direito à todas as regalias já citadas, mas sendo mais específico, você é sempre acompanhado de uma comitiva de guardas trinados, que serão despensados apenas se for da sua vontade, todas as pessoas tem obrigação de obedecer suas órdens, seja rei ou plebeu e por fim, 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.

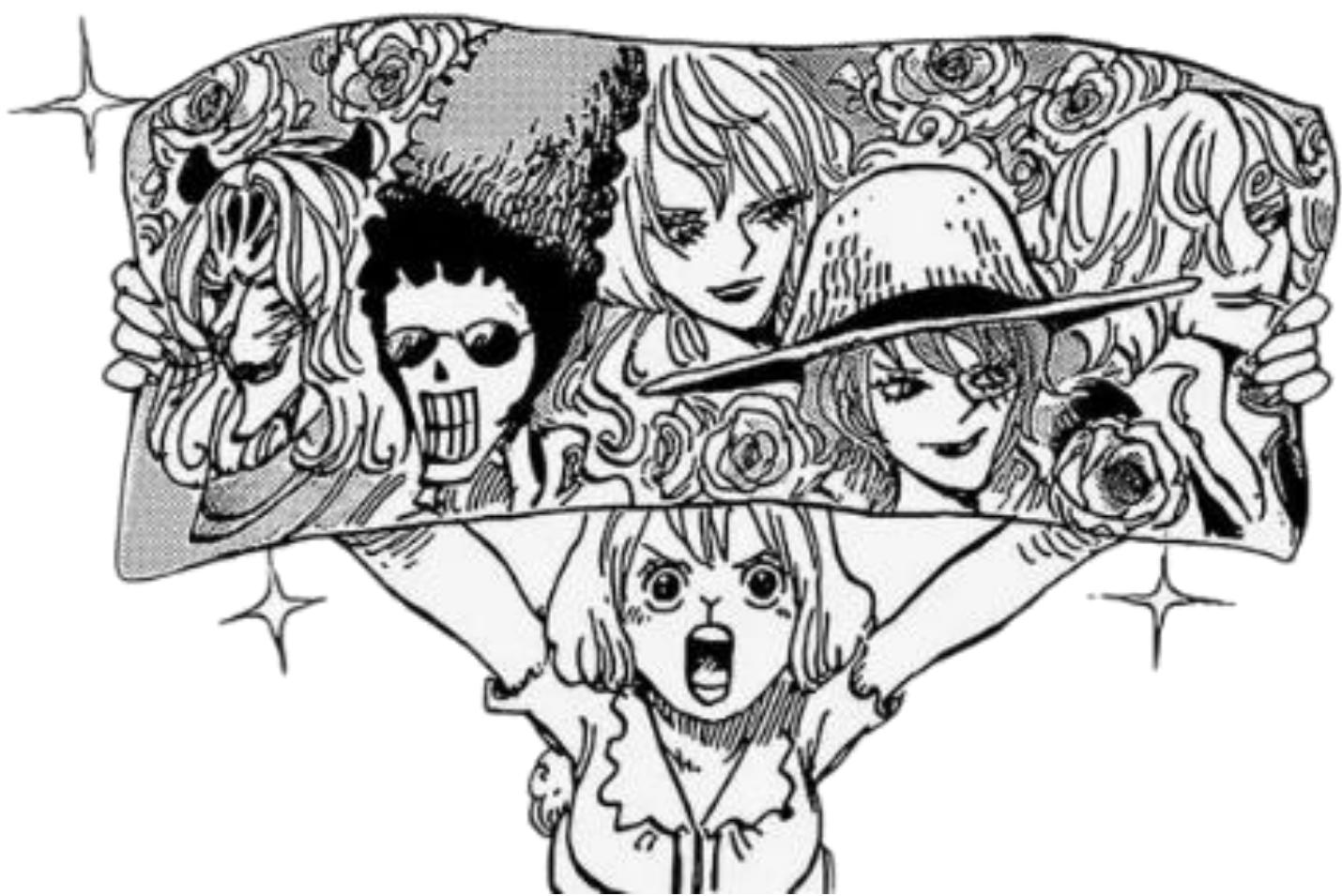


## Estudos

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 rolagem se a situação for relacionada ao seu estudo, por exemplo, alguém com estudo de gastronomia se quiser lembrar de algo relacionado à culinária, pode rolar um teste deste estudo no lugar de um teste de conhecimento.

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 4PE. 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 I 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:**

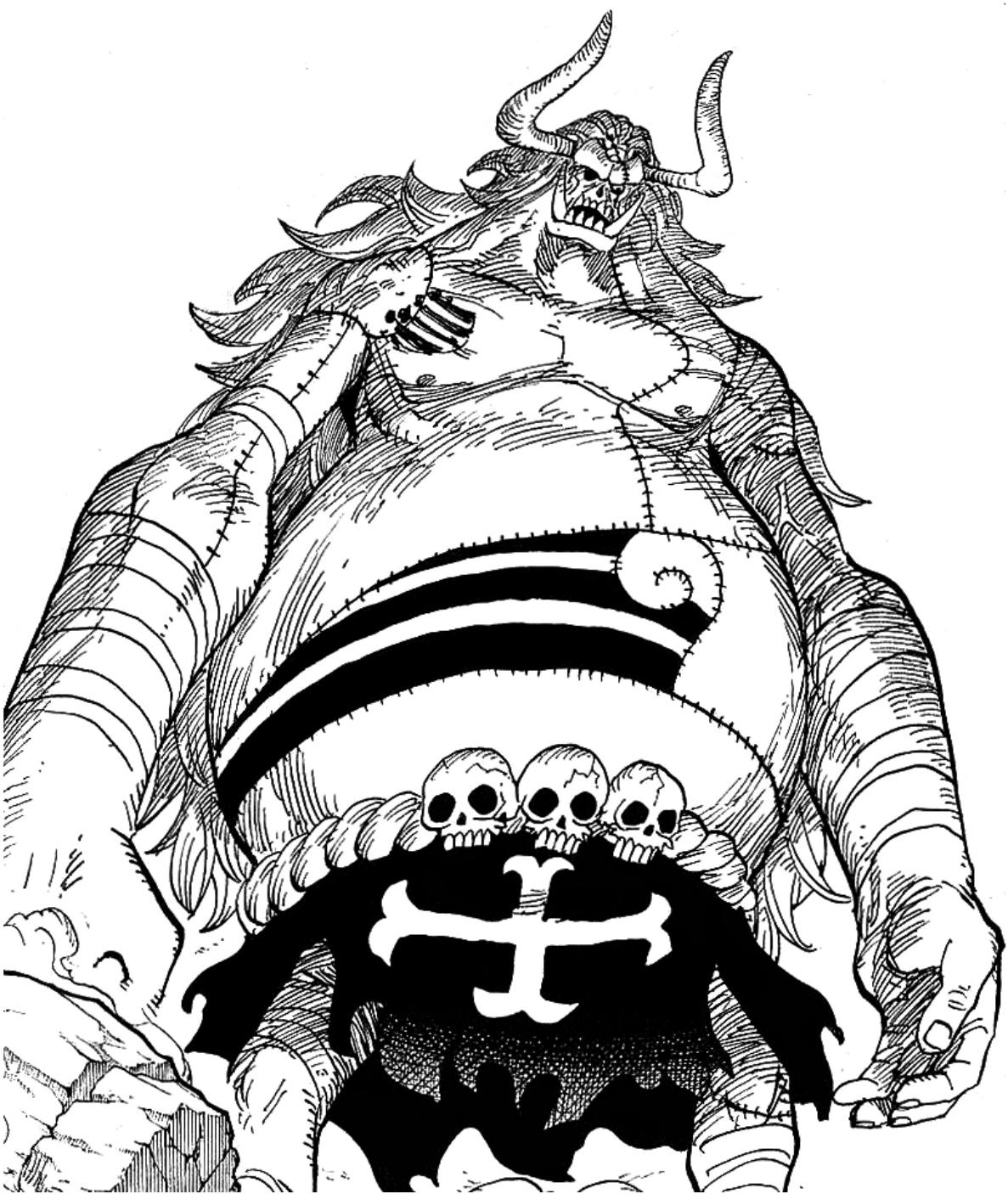
*Incentivador:*

*Negociador:*

*Imitação:*

## 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.

## 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:

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

#### Nível 5

Ganha mais 3,0m de deslocamento por ponto em destreza ao invés de 1,5m. 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 eu gastem PE, terão seu custo aumentado em +2PE.

## 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 2d6 a cada turno de forma passiva. Pode também usar sua reação para regenerar sua vida em 3d8+vantade.*

*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 1/5 de vida total, sempre que falhar ganha uma desvantagem, se houverem 4 falhas entra no estado de morrendo.*

### **Contrapartida**

*Apesar da regeneração, seu corpo e mente ainda carrega cicatrizes de cada machucado e experimentos feitos em você.*

*Seu corpo e face desfigurados te proporcionam desvantagem em testes que envolvam carisma, além disso, sua recuperação por exigir muita energia faz com que alimentos tenham a recuperação de PE cortada pela metade.*

### **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:*

- +3 em dano corpo a corpo

- + 5 toneladas em carga

### **Nível 5**

*Você é uma massa de músculos ambulante e sua força pode ser comparada à 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, recebem +10 toneladas em carga base, antes de qualquer multiplicador.*

### **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 na condição “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**

### **Falha de Gigantificação**

*Durante a vasta história desse mundo, a força dos gigantes sempre foi invejada, levando governos inteiros a iniciar pesquisas sobre como tornar humanos em gigante, contudo, não se sabe de um sucesso sequer nestes experimentos e como resultado, os poucos sobreviventes seguem suas vidas com os traumas e sequelas da ganância alheia.*

### **Nível 1**

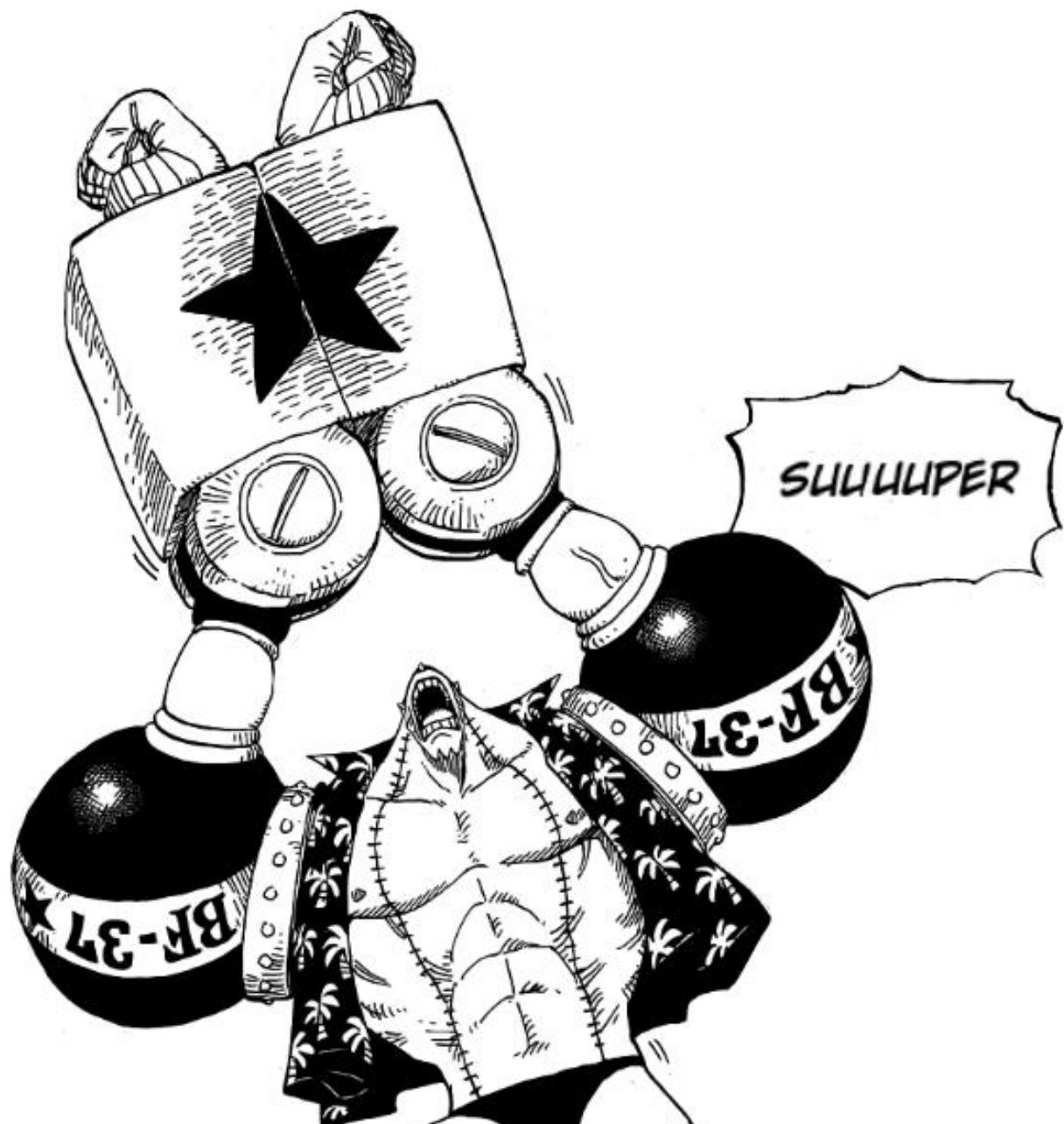
### **Nível 5**

## 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 nos níveis **5, 10, 15 e 20**, sempre com um custo como, peças, tecnologia, e mão de obra.

As características a seguir podem se basear nas melhorias 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 parciais, caso sejam inferiores recebem +3m de deslocamento, estes membros não precisam estar todo o tempo a mostra, com sua ativação gastando uma Ação parcial.

**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 para acertar.

**Arsenal:** 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.

## **Vontade herdada**

Vontade dos D.

Bainhas Vermelhas

Piratas do Sol

Adão

Plutão

Uranus

Poseidon

O guerreiro da libertação



## 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**

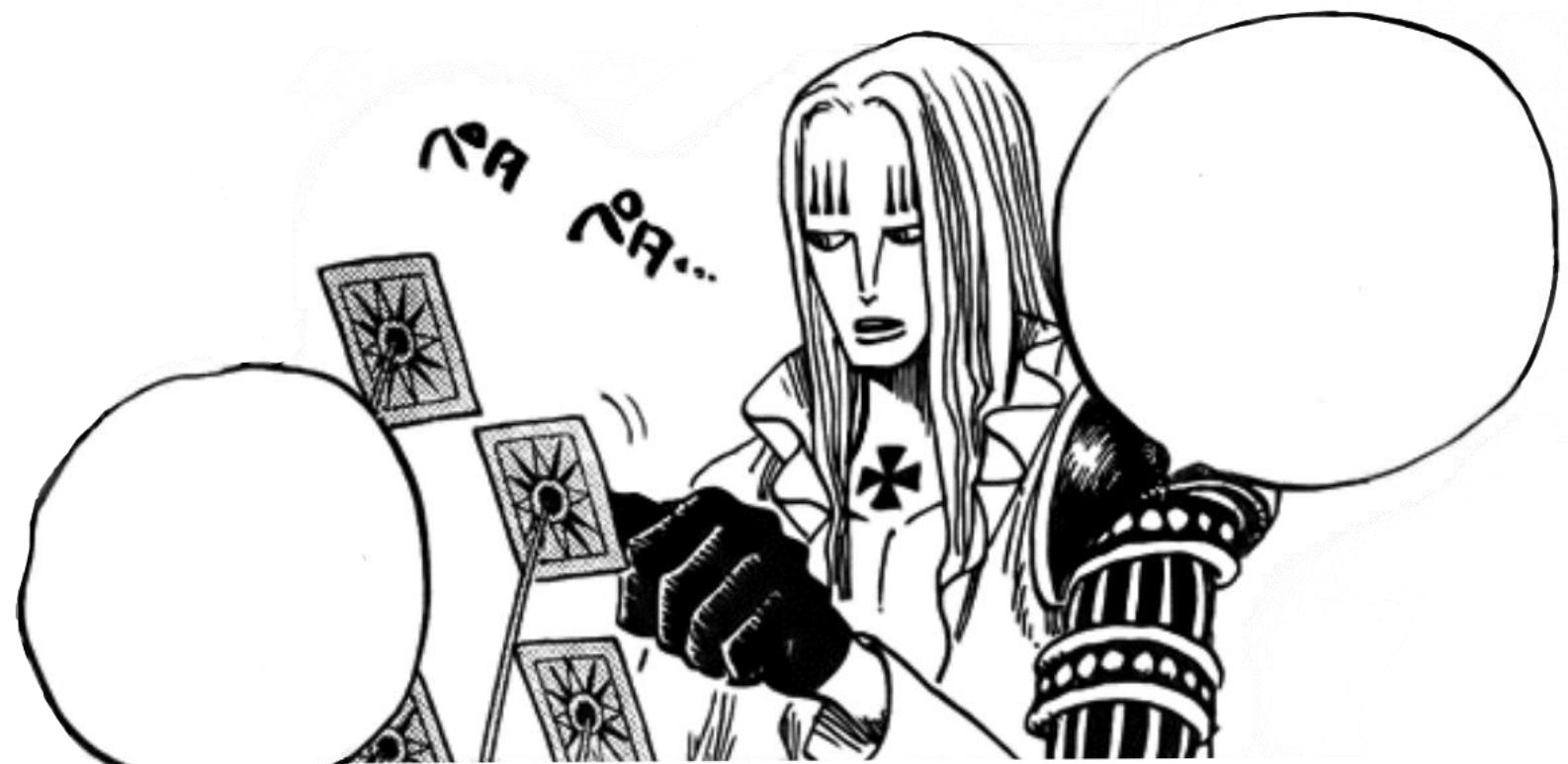
Habilidade sobrenatural concedida por uma divindade ou força acima da própria existência humana

### **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

Armadur

Nome	Preço	CA	Peso	Propriedades
<b>Armaduras leves</b>		0 kg		
Peça de Couro	12+Des	0 kg	-	
Roupa Acolchoada	13+Des	0 kg	desajeitada	
Shinobi Shōzoku	11+Des	0 kg	Discreta	
<b>Armaduras médias</b>				
Cota de Malha	16	0 kg	Vulnerável (perfurante)	
Gibão de Peles	14	0 kg	Discreta	
Lórica de Escamas	16	0 kg	Chamativa	
Peitoral	15	0 kg	-	
Meia-Armadura	15	0 kg	-	
<b>Armaduras pesadas</b>				
Cota de anéis	18	0 kg	Vulnerável (perfurante)	
Armadura de Placas	18	0 kg	Chamativa	
Yoroi	18	0 kg	Desajeitada	
<b>Escudos</b>				
Braceletes	+1	0 kg	Leve, discreto	
Broquel	+1	0 kg	Leve, Anteparo (1)	
Escudo	+2	0 kg	Anteparo (2)	
Escudo Aquecedor	+1	0 kg	Montaria, Anteparo (2)	
Escudo Torre	+4	0 kg	Chamativa, Desajeitado, Lento, Anteparo (3)	

## 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
<b>Corpo a corpo</b>				
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
<b>À distância</b>				
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
<b>Corpo a corpo</b>				
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	32k	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
<b>À distância</b>				
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	700	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
<b>Leves</b>						
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
<b>Médias</b>						
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
<b>Longas</b>						
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
<b>Canhões</b>						
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)
<b>Exóticas</b>						
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	4d8 energético Nv6	120kg	-	indefinido	Fixo, Força 4/10, Capacidade 1, Duas mãos

## Munições

Munições	Preço	peso	ocupação
<b>comuns</b>			
Munição leve (15)	5k	0,5 kg	0,1
Munição média (15)	5k	0,5 kg	0,1
Munição longa (12)	10k	0,5 kg	0,1
Munição de canhão (12)	35k	5kg	0,1
Tanque simples (12 usos)	40k	1kg	1
Tanque grande (30 usos)	70k	2kg	2
<b>especiais</b>			
Munição de canhão grande (8)	35k	8 kg	2
Munição de canhão enorme (8)	50k	16 kg	4
Munição longa perfurante (10)	20k	0,5 kg	0,2
Munição longa de oceanita (5)	200k	0,4 kg	0,2
Granada de fumaça (1)	8k	0,2kg	0,5
Granada (5)	8k	1kg	0,5

## 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 parcial.

### 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 accidental no seu inimigo ou em você mesmo. Primeiramente, quando seu acerto for um número abaixo da CA ou esquia 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**

O

## **Construtos**

Desde casas e navios a robôs humanoides, construtos sempre estarão sempre presentes durante a jornada, estes construtos possuem uma ficha similar à ficha de seres vivos, porém sem as perícias caso não sejam animados.

# 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 parcial

Diferente das demais ações, você possui duas ações parciais, 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:** pô..

**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 entre e saia do seu alcance corpo a corpo no mesmo turno, poderá realizar um teste de acerto contra ele, caso seja bem 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 11 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.

**Elétrico:** É causado pela passagem de corrente elétrica por um corpo, podendo ser ocasionado pela DDP elétrica do corpo afetado com a fonte, o contato com dois terminais elétricos ou simplesmente se o mundo te escolher para ser presenciado com um carinhoso relâmpago na nuca.

**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 de mesmo 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 ou dano verdadeiro, que são aqueles que ignoram os dois tipos de redução e ainda vida temporária se houver, estes danos, porém não consegue 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

### Físicos

**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 20, aumentando em 2 a cada turno que passa se estagnando em 35.

**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.

**Empanturrado:** Você fica com a sensação de estar mais pesado, perdendo  $\frac{1}{4}$  do seu deslocamento e -5 em esquiva.

**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 2 a cada turno que passa se estagnando em 30.

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

**Lento:** Perde metade do deslocamento.

**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.

**Ressaca:** A ressaca dura 24 – constituição horas, durante este período você sente dores de cabeça e indisposição, qualquer ação custa 1 ponto de energia, mesmo andar, e as ações que já custavam energia tem o custo aumentado em 2, ao zerar a energia estando em ressaca seu personagem fica desacordado.

**Restringido:** Não pode usar sua ação principal, reação ou movimentação enquanto estiver restrinido, a cada turno pode rolar um teste de atletismo para tentar se libertar;

**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. Teste de tratamento CD 30.

### Psíquicos

**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.

**Amedrontado:** A pessoa afetada não pode se mover na direção do causador ou fonte do medo, além de ter desvantagem quando o tentar atingir.

**Confuso:** Seus sentidos se embaralham e você perde a noção de direção, ao realizar um ataque role 1d4, o número 1 é referente ao seu alvo original, já os demais números dizem respeito à objetos ou pessoas próximas ao alvo. Sendo assim a direção do seu ataque será ditada pelo resultado (esta rolagem ocorrer antes do mestre dizer se o ataque acertou).

**Embriagado:** A embriaguez pode variar muito, mas no geral faz com que a pessoa pondere menos sobre as situações, durante este estado o jogador possui 2 desvantagens em testes de inteligência e uma vantagem em testes de carisma.

**Encantado:** Uma pessoa encantada por mais que queira não pode fazer mal diretamente à fonte do seu encanto, além disso terá desvantagens em quaisquer testes realizados contra esta fonte.

**Irado:** Tomado por uma raiva avassaladora, tudo que você quer é bater na coisa mais próxima, enquanto o efeito durar, sua ação principal deve ser um ataque e sua reação deve ser um contra-ataque que será realizado mesmo se não houver energia restante, o alvo de seus ataques é sempre a criatura ou estrutura mais próxima. Ao sair deste estado o personagem ganha um ponto de exaustão.

**Lento:** Perde metade do deslocamento.

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

## 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

O único pré-requisito para lutar com mais de uma arma é poder segurar mais de uma arma, assim poderá iniciar seu combate com quantas ferramentas conseguir usar ao mesmo tempo. Quando estiver usando mais de uma arma, poderá escolher entre atacar um número de alvos igual ao número de armas portadas ou adicionar mais 1 dado de dano para cada arma portada além da primeira em um único alvo, porém recebe uma desvantagem nem todos os acertos para cada arma portada além da primeira.

### 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.

### Dano furtivo

### 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.

# 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
SS	45+	4d12
S	40	3d10
A	35	2d8
B	25	1d12
C	15	1d8
D	10	1d6
E	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.

Cada personagem pode comer até 3 refeições em um dia, usufruindo de sua recuperação e efeitos sem consequências, a partir da 4º refeição, o jogador ainda receberá os bônus mas ficará empanturrado até o próximo descanso curto, a cada próxima refeição o jogador tem chance de 1 em 1d4 de reduzir em 3 anos da longevidade total.

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



## Preparar um alimento

Agora, vamos ao prato principal, no caso, vamos fazê-lo. Assim como em uma batalha, o processo será organizado em etapas que podem variar de minutos a horas, cada etapa será equivalente à um turno com ação principal, movimento, duas ações parciais e uma reação. O número de etapas do preparo será definido conforme à receita variando em média de 1 a 10, mas nada impede uma receita de ultrapassar este número de etapas.

Cada etapa tem CD igual à da receita - 4, e sempre que tiver sucesso naquela etapa, seu efeito poderá ser aplicado. Para definir o resultado conseguido na preparação, basta usar o maior resultado conseguido durante o processo.

De forma alternativa para agilizar o processo, role apenas um dado e escolha duas etapas para aplicar os efeitos se tiver sucesso ou nenhuma se falhar no teste.

### Tipos de etapas

**Acabamento:** Processo opcional que se resume basicamente à estética, aumentando o preço do seu prato em  $5 * \text{nível\%}$  e também sua “classe aparente” em até 1 classificação.

**Assar:** Assar realça os sabores do alimento e torna o consumo mais fácil e aumenta o ânimo, nas próximas duas horas após o consumo, poderá realizar um teste à escolha com vantagem.

**Congelar:** O processo de congelamento confere à preservação de um alimento por até 3 meses se for a última etapa realizada.

#### Cortar:

- a- O corte pode ser utilizado para otimizar a preparação, conferindo eficiência de 100% em outra propriedade do alimento.
- b- O corte pode ser utilizado para otimizar o consumo e portabilidade, fazendo com que ao comer, o alimento não seja contado como refeição e não ocupe espaço no inventário, porém perdendo 75% da recuperação de energia, pratos com esta propriedade contam como alimento a partir do terceiro).

**Cozinhar:** Cozinhar um alimento torna mais fácil e rápidos seu consumo e absorção pelo organismo, aumentando qualquer cura ou recuperação de vida em 2d6 por até 6 horas após o consumo. O bônus aumenta em um dado nos níveis 6, 11 e 17.

#### Curar/fermentar:

- 1- na primeira etapa o alimento desenvolve bolhas dando textura ao alimento e concedendo um bônus de +1 na recuperação de energia
- 2a- Álcool: Recupera até uma condição psíquica e relaxar a pessoa, mas ao beber deve ser rolado 1d100, caso o resultado seja igual ou menor que 10 – Constituição, a pessoa servida ficará embriagada (CD: resultado do prato), o resultado mínimo aumenta em 10 a cada vez que comer uma comida por imersão de consecutivamente.
- 2b- Talha: Usado comumente em bases lácteas é usado para a criação de outros produtos, mudando o efeito do ingrediente original.
- 3- Ao deixar o processo ocorrer desenfreadamente a comida estraga, passe num teste de percepção com CD decidida pelo mestre para distinguir um alimento comestível.

**Defumar:** Alimentos defumados além de absorver o sabor característico da lenha ou carvão usados, o torna mais macio e fácil de comer, com isso estes alimentos podem ser consumidos

*em apenas 1 ação parcial, porém caso isso seja feito a recuperação de energia cairá pela metade.*

**Descansar:** Deixar a comida descansar é importante para desenvolver novos sabores e texturas, podendo modificar completamente o resultado final, aumentando a eficiência dos efeitos dos ingredientes em 100%.

**Desidratar:** A desidratação quando realizada por último ou durante uma preparação aumenta a longevidade do preparo de 30 dias até 1 ano, esse valor varia de acordo com os ingredientes usados e o resultado no teste durante o processo. Além disso pode ser realizado juntamente com a etapa de descanso.

**Fritar:** Recupera 1d4 de energia a mais ao consumir (com mínimo de 1 ponto de energia).

**Imersão:** Recupera 75% de energia a mais ao consumir, porém assim que comer deve ser rolado 1d100, caso o resultado seja igual ou menor que 10 – Constituição, a pessoa servida perderá 1 ano de sua longevidade, o resultado mínimo aumenta em 10 a cada vez que comer uma comida por imersão de consecutivamente.

**Marinar:** Podendo ser usada de forma alternativa à etapa de temperar, concedendo os mesmos efeitos, porém garante uma vantagem na sua rolagem a cada meia hora do processo, além de poder ser realizada ao mesmo tempo das etapas de descanso e refrigeração.

**Misturar:** Ao misturar você cria um novo perfil de sabor para o alimento, o que também vale para seus nutrientes, podendo desta forma adicionar o efeito de até quatro ingredientes na comida ao invés de apenas dois.

**Reducir:** A redução de um preparo realça seu sabor e aroma, tornando o prato mais atrativo, ao servir este prato o cozinheiro consegue um bônus de +2 em testes de carisma.

**Refrigerar:** Alimentos consumidos após a refrigeração concedem uma sensação de refrescância e revigoramento, ao consumir um alimento refrigerado role 1d4, caso o resultado for par, recupere 1 ponto de exaustão.

**Sovar:** A sova é um processo fundamental para o desenvolvimento da massa, caso ela seja bem sucedida o efeito concedido pela farinha será anulado. Rasgar a massa após a sova também quebra o efeito.

**Temperar:** O tempero é a alma da cozinha, ao temperar a recuperação de energia aumenta em 1d4. O bônus aumenta em um dado nos níveis 5, 10 e 20.

## Quantidade

A quantidade de ingredientes vai interferir diretamente em quantas pessoas podem ser servidas e no tempo de preparo, primeiro, para definir quantas porções devem ser preparadas, se deve saber o quantas pessoas estão à mesa e quanto cada um irá comer. Caso o resultado seja de 6 porções, os ingredientes devem ser divididos em pelo menos 6 porções, por exemplo, 2 porções de carne, 2 porções de macarrão, 2 porções de molho.

Quanto ao tempo, um preparo que leve até 5 porções terá suas etapas feitas no tempo descrito na receita, e a cada novas 5 porções o tempo aumenta em 50%.

## Coordenação

Outro aspecto que impacta diretamente no preparo é a coordenação da cozinha, ao iniciar um preparo um chefe deve ser definido como maestro, e este será o responsável por coordenar o trabalho, os demais chefes serão os ajudantes ou subordinados e para cada subordinado o tempo do preparo cai em 25%, com um tempo mínimo igual à metade do tempo indicado na receita.

No início do processo todos os assistentes devem rolar um teste de lógica de culinária com CD 55- teste de culinária do maestro, todos que passarem no teste têm bônus de +2 em todas as rolagens durante o preparo.

## **Elementos da cozinha**

### **Ingredientes**

Os Ingredientes 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.

Além disso, cada tipo de ingrediente possui um efeito único no prato, mas apenas dois desses efeitos podem prevalecer no resultado final.

### **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.

Ao adquirir uma cozinha será indicado ao lado uma quantia expressa com (Nºp), indicando o máximo de porções que esta que pode se preparar nesta cozinha mantendo o tempo original da receita, onde nesse caso o tempo de preparo aumenta proporcionalmente à quantidade de porções preparadas.

### **Receitas**

As receitas ditam quantas e quais etapas seguir, quais e quantos ingredientes usar e quanto tempo cada etapa deve durar para atingir o máximo que a receita pode proporcionar, lembrando que mesmo que haja um sucesso extremo em todos os dados, seguir a receita à risca limita seu resultado ao que é indicado por ela.

## 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 (5p)	-10 em rolagens
Kit improvisado	฿ -	Utensílios e ferramentas rudimentares (10p)	-5 em rolagens
Kit básico	฿20.000	Uma cozinha comum (20p)	Não oferece vantagem ou desvantagem
Kit completo	฿250.000	Cozinha de luxo (150p)	Reduz em 25% o tempo de preparo
Cutelo	฿ 1.500	Utensílio especializado +10p	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	฿ 3.000	Livros de receitas profissional	Pode realizar pratos de até classe A
Receita específica	฿ 5.000	Instruções para realizar uma única receita da melhor forma possível	Pode realizar um prato de até classe S

# Navegação

E bixin preguiçoso da pesti, jagunço num iscreve não, nem parece homi





# 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	15	sangramentos, luxações, resfriados, viroses no geral
preocupante	20	fraturas, queimaduras 2º grau
grave	25	Desidratação, fraturas, hemorragias, falta de vitaminas
gravíssimo	35	Amputação, queimaduras 3º grau, exposição prolongada à veneno
mortal-vivo	40	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.



# **Habilidad especial**

## **Grau 0**

0 PE

## **1° Grau**

4 PE

## **2° Grau**

8 PE

## **3° Grau**

12 PE

## **4° Grau**

16 PE

## **5° Grau**

20 PE

## **6° Grau**

24 PE

## **7° Grau**

28 PE

## **8° Grau**

32 PE

## **9° Grau**

36 PE

**Haki**

# Mecânicas gerais

## Acerto e falha críticos

Acerto e falha críticos ocorrem quando o resultado na rolagem de um teste é 20 ou 1 respectivamente, no acerto adicione +2 ao resultado, já na falha tire 2 (sim, o resultado pode ser negativo). Caso a rolagem seja de ataque, o dano desferido será o máximo possível pelos dados e será aplicado um efeito condizente com o tipo de dano.

## 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.

## Arredondando valores

Por mais que seja raro, é possível que no livro sejam encontrados valores que devam ser divididos pela metade ou até mesmo por um número específico, quando isso ocorrer poderão surgir valores quebrados que não serão úteis no sistema e, portanto, deverão ser arredondados para baixo e sempre para baixo.

## 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.

### **Fim da vida**

Ao entrar no estado de morrendo o personagem deve rolar suas salvaguardas contra a morte, esta mecânica poderá variar de acordo com o mestre, por tanto, isso é apenas uma sugestão, durante cinco turnos, role 1d20, se a maioria dos resultados for maior que dez o personagem sobrevive inconsciente com 1 de vida, mas se a maioria for 10 ou menor ele morre, ao realizar os testes, você pode rolar um dado com vantagem a cada 4 pontos investidos em vontade.

Quando um personagem finalmente atinge a idade indicada por sua longevidade, ela deve aceitar seu destino ou rolar salvaguardas contra a morte, caso seja bem sucedido, pode viver mais um ano, e sempre que esse tempo acabar o processo se repete, mas o tempo cai pela metade. Caso de alguma forma sua longevidade aumente após isso, as salvaguardas anteriores serão desconsideradas e você poderá voltar à sua vida normal.

### **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.

### **Moeda**

Neste mundo, o dinheiro em circulação é chamado de Berry (฿ isso é pra bitcoin eu acho...), que assim como os Ienes não apresentam centavos pois cada Berry é o que equivalente a um centavo no nosso sistema de moedas, ou seja, ao invés de dizer “tenho 1 real” você diria “tenho 100 centavos”. Trazendo o Real à tona, já que este é um sistema brasileiro “BRASIL SIL SIL!!”, todos os valores de 1 Berry livro são uma aproximação (com certeza bem mais arbitrária do que eu gostaria) do valor de 1 centavo de real.

### **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.

## **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 sessão, de uso único e não acumuláveis, suas funções são muitas, como por exemplo: adicionar elementos novos na cena (pessoas, objetos, estabelecimentos), forcar 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.

## **Tipos de terreno**

Submerso

Terreno íngreme

Terreno acidentado