

# Atributos

## Raças e suas peculiaridades

	Vitalidade	Dado p/ nível	Deslocamento	Vigor	Vigor p/ nível	Longevidade	Letalidade
<b>Humano</b>	30	1d6	9>12	6	3	70	4
<b>Tritão</b>	35	1d8	6	5	2	65	6
<b>Skypiean</b>	30	1d6	14	5	2	60	5
<b>Gigante</b>	60	1d12	40	4	2	280	15
<b>Gigante M.</b>	55	1d10	40	2	2	250	18
<b>Mink</b>	35	1d6	9	6	3	60	5
<b>Ku já?</b>	20	1d6	9	6	3	75	4
<b>Tontatta</b>	25	1d6	4	10	4	50	10
<b>F.G</b>	50	1d10	30	4	1	80	12
<b>Lunário</b>	25	1d4	16	5	2	55	4
<b>Oni</b>	35	1d8	10	8	3	55	6

## Propriedades raciais

---

**Humano:** Seres humanos são a raça dominante na atualidade, considerando que são a raça menos favorecida fisicamente imagina-se que o principal motivo para sua ascensão além de sua numerosidade seja sua vontade inabalável.

*Variações, dentre as mais diferentes tribos espalhadas pelo mundo, as que mais se destacam são “long arm” e “long leg”, onde ambas possuem as mesmas características que os demais humanos, mas com algumas pequenas adições.*

\*Peculiaridades:

Diferente das demais raças, os seres humanos podem se especializar em **3** status de aprendizado inicialmente, além de poderem escolher **4** entre: estudos, estilo de luta e heranças.

Sua altura varia de **1** a **7** metros, sendo os extremos em estatura sempre um caso excepcional.

Caso faça parte da tribo Long leg, seu deslocamento base sobe para **12** e sua altura mínima passa a ser **1,80m**, além disso ganha vantagem em testes de atletismo que envolvam o uso das pernas.

Caso faça parte da tribo Long arm, o alcance com os braços aumenta e muito, seus movimentos imprevisíveis podem confundir o inimigo causando vantagem ao desviar caso desconheça a tribo, além disso ganha vantagem em testes de atletismo que envolvam o uso dos braços.

**Tritão:** Tritões, a segunda raça mais populosa, porém menos difundida pela sociedade até mesmo que os gigantes, isso se deve principalmente ao linchamento sofrido dos seres humanos e raças similares, além disso sua proeza física é elevada ao ponto de ser muitas vezes temida e superestimada.

\*Peculiaridades:

- Os Tritões possuem a capacidade de respirar mesmo que submersos e sabem nadar naturalmente, por esse motivo, é como se a perícia “natação” não existisse para esse, podendo optar pelo dado de “atletismo”, além disso, seu deslocamento total é triplicado quando puder nadar.
- Sua proeza física é naturalmente superior à da maioria das outras raças, recebe mais **1** ponto sobressalente nas perícias baseadas nos atributos de “destreza”, “força” e “constituição”.
- Esta raça possui a capacidade de armazenar quantidades consideráveis de água debaixo de suas escamas e dentro de seu corpo, podendo com um certo nível de treino até mesmo controlá-la, por esse motivo podem viver na terra como as demais raças, e também por esse motivo adquirem resistência de **nível 1** a queimaduras quando hidratados.

Os Tritões podem se especializar em apenas **2** status de aprendizagem inicialmente, e podem escolher **3** dentre as opções de: estudos, estilo de luta e herança.

A altura de um Tritão varia de **1,5 a 9m**, podendo chegar a **15m** caso tenha sangue da família Real.

**Skypiean:** Este termo diz respeito a todas as tribos originadas em Skypiea, os integrantes de sua raça vivem quase que exclusivamente em sua ilha, sendo poucos os que descem para “o mar azul”, assim como seus integrantes o conhecimento de sua raça é pouco difundido ao redor do mundo, contudo conforme avança na Grand Line encontrará cada vez mais pessoas que possuem conhecimento sobre a raça.

*Variações, esta raça pode variar entre os seguintes grupos: Birkans, Anjos e Shandias, sendo a sua principal diferença social e cultural.*

#### \*Peculiaridades

- Skypieans possuem o acesso às heranças: Diasl, Mantra, Vontade herdada (o céu) e Visitante do além.
- Ao criar a ficha rolam **1d4** para decidir entre um desses aprimoramentos:
  - 1- Mantra
  - 2- Resistência a impacto de Nível 1
  - 3- Akuma no mi a escolha (você não comeu ela)
  - 4- Mais **20** em bônus de deslocamento
- Todas suas rolagens de atletismo possuem vantagem devido ao auxílio de suas asas (a passiva não se mantém caso as corte, porém poderá se passar por um humano)

Os Skypieans podem se especializar em apenas **2** status de aprendizagem inicialmente, e podem escolher **3** dentre as opções de: estudos, estilo de luta e herança.

A altura de um anjo varia entre **1 e 3 metros** de altura, 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 de skypiea.

A altura de um Birkan varia entre **1,5 e 5 metros** de altura, 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 esta a primeira casta.

Os shandias têm a mesma estatura que os anjos, devido ao seu isolamento e histórico de conflitos constantes com os demais grupos possuem uma organização e cultura própria muito semelhante aos povos pré-colombianos, como são em sua maior parte combatentes possuem vantagem em rolagem de resiliência ou de robustez além de terem desenvolvido armamentos únicos (por muitas vezes são alvo de furto), sua hostilidade e negligência lhes concedem o terceiro lugar na pirâmide hierárquica da terra de Skypiea.

**Gigante:** A raça que possui a melhor relação com os humanos dentre todas as outras, porém devido à sua grande necessidade por recursos materiais e seu tamanho elevado, sua população tende a ser baixa, tornando-se assim, uma das raças menos presentes no mundo.

*Variações, esta raça pode variar entre os seguintes grupos: Gigantes e Gigantes malignos, sendo suas únicas diferenças seus status e propensão de alinhamento.*

#### \*Peculiaridades

- Gigantes precisam de **20** vezes mais recursos que as demais raças;
- Esta raça não possui acesso à adaptabilidade da ferramenta por portador, nem à Plot Armor de ferramenta;
- Qualquer dano que não ultrapasse **25** é completamente ignorado pelos gigantes independente do seu tipo ou nível;
- A capacidade de carga de um gigante assim como as demais raças é proporcional à tabela de valores, porém é sempre multiplicada por **10**

Os Gigantes podem se especializar em apenas **2** status de aprendizagem inicialmente, e podem escolher **1** dentre as opções de: estudos, estilo de luta e herança.

A altura de um gigante varia entre **20 e 30 metros** de altura. Durante os séculos, seus povos construíram uma boa imagem no mundo, transmitindo poder e segurança, a variante padrão possui **uma** vantagem nas perícias: **potência e lábia**, em contrapartida tem **duas** desvantagens em **furtividade**.

Já os gigantes malignos variam de **40 a 70 metros**. Pouco se sabe sobre sua história, os poucos relatos catalogados os citam como seres hostis, devido sua má fama foram intensamente caçados e até os dias de hoje ter uma de suas cabeças é visto como símbolo de poder e bravura, variante maligna possui **três** vantagens na perícia **Intimidar**, em contrapartida tem **três** desvantagens em **furtividade**.

**Lunários:** Lunários, a não ser que você seja um deles, a probabilidade de saber algo sobre eles é quase nula, sendo assim, a não ser que algo em sua ficha diga o contrário, você não sabe sequer sobre sua existência.

#### \*Peculiaridades

- "Anjo negro" todos os representantes dessa raça possuem um par de asas negras, que diferente das asas do skypieans, são grandes o suficiente para permitir a planagem, reduzindo pela metade qualquer dano de queda de até **60m** e anulando os danos de qualquer altura acima disso (isso caso o personagem esteja sem nenhum peso adicional ou submetido às condições gravitacionais normais do planeta);
- "As chamas", esta raça possui um pequeno foco de chamas em suas costas, que quando ativas permitem a pirocinese e algumas passivas (deixando claro que inicialmente seu poder pode apenas gerar calor partindo de seu corpo);
- Seu nível de resistência à fogo evolui gradativamente via treinamento sem que gaste pontos para isso, deste modo você não receberá grandes danos de seus próprios ataques caso estes atinjam uma alta intensidade;
- Por uma série de fatores históricos que podem ser desconhecidos até mesmo pelo próprio lunário, ele é e será perseguido pela marinha e quaisquer organizações governamentais, 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.

Os Lunários podem se especializar em apenas **2** status de aprendizagem inicialmente, e podem escolher **2** dentre as opções de: estudos, estilo de luta e herança.

A altura de um lunário varia entre **2 e 8** metros de altura, a envergadura de suas asas tem de uma vez e meia a duas vezes a altura do personagem.

*Quando as chamas estão acesas, toda vez que o personagem sofrer algum tipo de dano, ele gastará de 1 a 8 pontos de vigor obrigatoriamente, variando com a quantidade de dano, esse dano não será tomado, mas será absorvido pelas suas chamas após a redução, (o limite para acúmulo é igual ao dobro da vida somada ao*

*modificador de ambição do personagem), com o dano guardado, o personagem pode em seu turno realizar uma explosão de chamas desferindo de uma só vez todo o dano acumulado, porém, caso alguém acabe por quebrar as chamas ou atingir a metade do acúmulo após o máximo em um ataque, o próprio lunário receberá  $\frac{1}{3}$  do dano acumulado em conjunto com o ataque do inimigo, caso a chama seja apagada voluntariamente não haverá consequências, o dano acumulado será descartado e  $\frac{1}{8}$  será convertido em pontos de vigor.*

*Quando apagadas, o personagem abandona a resistência e não precisa se preocupar em manter as chamas, aumentando sua velocidade geral, agora podendo bater livremente as asas o deslocamento sobe em 8, sua percepção de mundo desacelera e ganha 1 vantagem em qualquer rolagem derivada de destreza.*

## **Oni:**

### **\*Peculiaridades**

- Oni podem manifestar sua vontade como forças da natureza, como raios, fogo, luz, etc. Em momentos de crise ou de forma controlada caso tenham muito treino;
- Diferente das outras raças, oni podem passar a ter a tonalidade da vontade do supremo rei, apenas com treinamento ou a despertando em um momento de crise até seus **35 anos de idade**;
- Caso o sol não esteja visível no céu, oni ganham **uma vantagem** em qualquer rolagem, agora caso a lua esteja visível ganham **duas vantagens**, por fim, caso a lua esteja cheia o oni ganha uma armadura de que **reduz 5+vontade de dano**, recupera **1d6 de vida** por golpe bem sucedido e tem **2 vantagens**;
- “A emoção e a conquista”. Caso o personagem seja colocado em uma posição onde suas emoções estejam em um extremo independente da emoção, num contexto onde sua ambição pode ser ameaçada, os oni podem manifestar uma força descomunal.

*Ao atingir a o estado de crise, o personagem fica suscetível a sobrecura, ganha sua vida total em cura, seu crítico diminui em um e recebe mais uma série de características baseadas no seus estado de espírito no momento:*

*Paixão: O personagem ganha um roubo de vida de 20%, além disso ganha sua ambição como redução de dano ;*

*Confusão: todos seus ataques ganham mais área de efeito e causam +5 cinco de dano, sua margem de acerto crítico de passa a ser 14 e sua margem de erro crítico passa a ser 7, caso tenha uma acerto crítico o alvo recebe duas desvantagens por 1d4 turnos;*

*Raiva: cada golpe bem sucedido aumenta seu dano em 1d8, cada golpe mal sucedido sobre seu erro crítico em 1;*

*Exaustão: Seu gasto de energia cai pela metade e efeitos de Habilidades que afetem terceiros tem o dobro da eficiência, porém seu deslocamento cai em 1 a cada golpe mal sucedido;*

*Tristeza: dobra quaisquer tipo de alteração de status ou condição que o atingir, caso tenha uma condição negativa, pode passar ela para o adversário caso tenha uma acerto crítico, além disso seu erro crítico passa a ser -1 e ignora até duas desvantagens em dados aplicadas ao personagem*

Os Oni podem se especializar em apenas **2** status de aprendizagem inicialmente, e podem escolher **2** dentre as opções de: estudos, estilo de luta e herança.

A altura de um Oni varia entre **2,5** e **9** metros, além disso possuem um par de chifres em sua cabeça que podem ser usados para causar dano, aumentando sua letalidade em **5**, quando usadas e mudam o dano para perfurante, caso sejam perdidos não voltam a crescer.

## Peculiaridades

Peculiaridades são habilidades desenvolvidas durante a vida de um personagem, onde essas podem ser conseguidas naturalmente ou com treinamento.

Inicialmente, os personagens possuem a peculiaridade *aprendiz* que será substituída por outra conforme o passar do tempo.

Humanos recebem uma peculiaridade a cada três níveis depois do quarto, já as demais raças, ganham uma a cada quatro níveis.

**Aprendiz:** Ganhe vantagem em duas perícias a escolha, essa passiva some ao chegar no quarto nível.

**Impaciente:** primeiro a atacar, ganhe +3 de velocidade durante os primeiros dois turnos, em adição você pode

somar sua destreza como atributo de dano e acerto.

**Mentiroso:** vantagem em todos os testes de carisma. Além disso, adquirindo esta habilidade você adquire **1** ponto de trapaça, pode ser usado para alterar pequenos fatos na campanha para fortalecer seu álibi (desde que o mestre permita)

**Máquina de combate:** Vantagem na primeira ação de um combate, recupera **4** pontos de vida a cada turno, ataques desarmados dão mais **8** de dano.

**Mão hábeis:** Faça duas ações principais em um turno, porém não pode ser usada para desferir um ataque direto (exemplo, cure dois aliados ou cure um aliado e faça um ataque).

**Pele de aço:** Ao adquirir esta passiva, o jogador é presenteado com **5** pontos avulsos na perícia de robustez, além disso ignora qualquer dano menor ou igual a **20** (no caso de Habilidades similares, adicione a metade da menor habilidade à negação de dano).

**Imparável:** Caso sua vida chegue a zero em um combate não se desespere, antes de rolar as salvaguardas contra a morte, role dois dados de orgulho, caso haja um sucesso você retorna a batalha com um quarto da sua vida total, ao fim do combate sua vida diminui para um (só funciona uma vez por combate), (CD 17+ nível do inimigo).

**Senhor Cheff:** Aqueles que possuem esta peculiaridade podem identificar cada ingrediente de um prato apenas o provando ao rolar um dado de intuição, além disso, metade do seu modificador de culinária é somado ao seu status de combate quando estiver em posse de um utensílio de cozinha ou em carisma quando tiver em sua posse um prato bem feito.

**Pinguço:** Você ama uma birita, consegue achar uma garrafa cheia de longe apenas pelo seu cheiro. Quando estiver alcoolizado ganha **duas** vantagens em todas as rolagens durante dois turnos, para reaver as vantagens deve gastar sua movimentação para beber de novo, porém caso a bebida acabe, cada dose ingerida pelo personagem depois da **terceira** vira uma desvantagem em todas as rolagens até o fim do dia.

**Magro de ruim:** Você é algum tipo de buraco de minhoca? Sério, dava pra encher um quarto com o que você come num dia. Recupere sua vida sem tratamentos fora ou dentro de um combate, comida é o que você precisa, como adicional ganha **25** pontos de vida máximos adicionais.

**Vontade do fogo:** toma, **2** de resistência a queimaduras sem frutinhas, tá feliz? (os níveis desta passiva não podem ser combinados com os de passivas similares independente da fonte).



**Morador de São Paulo:** Devido a fortes exposições à veneno ou até por outros motivos desconhecidos 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 os de passivas similares independente da fonte).

**Mad Max:** você é capaz de construir diversas ferramentas e sistemas dos mais diversos tipos. Ao adquirir esta passiva recebe um estudo de mecânica ou uma variante. Atribua metade de seus pontos do estudo escolhido ao usar uma criação sua.

**Doutor:** não amigo, o que você tem não é uma virose. Ao receber essa passiva um jogador ganha um ou mais estudos baseados em medicina, sendo elas variantes dos estudos de biologia, alquimia, e anatomia humana (raramente fator linhagem) Além de tudo, sua ação de movimentação pode ser gasta para primeiros socorros. Bonus, qualquer escrita no seu alfabeto é legível independente do garrancho.

**Passiva do tako morram de inveja:** máquina multitarefas- ao receber esta passiva adicione à ficha o atributo de software. Sua aparência e funções se alteram de acordo com a necessidade e é claro que você tem que ser bom no que faz. O modificador usado ao executar suas funções será o seu Status de software menos **1d8**.

**Musicista:** escolha uma atributo entre percussão, corda, sopro, vocal e sintético para adicionar à sua ficha, nenhum instrumento será todo por você com desvantagem, use sua música para garantir vantagem em carisma.

**“Crio e falculista”:** Usando sua ação principal para identificar uma fraqueza do inimigo diminuindo a margem de crítico para atingi-lo, em adição a isso, seu dano em ataques críticos causam **+1d2** para cada ponto que possuir em perspicácia, pode gastar um turno para delatar a fraqueza identificada para seus aliados, desta forma receberão os mesmos bônus.

**Invisível:** em todo momento, mesmo que não esteja rolando dado algum, seu cd de furtividade será igual a **15 + seus pontos na perícia furtividade** independente da merda que você faça (incluindo explosões).

**Sortudo:** você tem modificador de sorte de **1d6 + metade do seu atributo Vontade** por seção. esta passiva não evolui.

**Memória fotográfica:** durante um determinado tempo, baseando-se em um teste da perícia “operação” realizado com vantagem. Você é capaz de guardar em sua mente de forma perfeita um número de informações igual ao dobro do seu seu nível por um tempo indefinido.

**Senhor do tempo:** adquirindo esta passiva você adquire a habilidade de prever as alterações climáticas de até dois dias com uma precisão de 80%, para cada dia além dos dois primeiros a precisão cai em 10%, além de adquirir o estudo de meteorologia.

**“Sans Anertale?”:** Assim como o Relâmpago McQueen, você é a velocidade, todo e qualquer teste derivado de destreza será realizado com uma vantagem, além disso você é presenteado com **4** pontos avulsos na perícia de esquiva.

**Diplomata:** você é simplesmente muito bom de papo, adquire **2** vantagens e **+2** em qualquer teste para convencer alguém independente do tipo de dado rolado.

**Mestre das armas:** ao adquirir esta passiva o dado crítico com qualquer arma que você saiba usar cai em **1**, além disso o dano com essa arma aumenta em **1d12** e em mais **1d6** em caso de acerto crítico.

**Mira a laser:** Pode mirar gastando sua movimentação (caso já tenha uma habilidade similar, gasta apenas metade da movimentação), caso já tenha mirado, recebe mais uma vantagem, caso haja acerto crítico, o dano ignora **2d8** de redução.

**Especialista:** adquirindo esta passiva o jogador pode selecionar mais **três** estudos e marcar como aprendidas **duas** perícias de aprendizado, além disso tem uma vantagem em perícias de aprendizado.

**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. Ao adquirir esta passiva, todo tipo de descanso é considerado descanso longo, desse modo você sempre adquire todos seus benefícios, além disso, quaisquer condições negativas são anuladas durante seu sono.

Por fim, ganha mais **1d2** de vigor adicionall por nível.



## Tipos de combate

### Desarmado

Seu corpo é mais do que uma massa frágil, agora todo seu ser é uma ferramenta assassina.

Escolhendo essa vertente o personagem adquire as seguintes habilidades de combate:

- Ao colidir com objetos o personagem recebe apenas metade do dano, isso antes mesmo de passar por redução;
- Pode ignorar condições, efeitos negativos ou danos causados pelo próprio ataque em **1** a cada **4** ataques (**1d4**);
- Acresce seu dano desarmado em **1d8**.

## Armas de mão

Não pense na sua arma como uma ferramenta, e sim como uma extensão de seus membros, com maior alcance e letalidade.

Escolhendo essa vertente o personagem adquire as seguintes habilidades de combate:

- Adquire uma nova perícia baseada no tipo de arma escolhida por seu personagem;
- Saca sua arma sem gastar ações;
- Seu crítico com o tipo de arma escolhida diminui em um;

## Longo alcance

Seu corpo não é mais um limite, se desprenda dos seus antigos horizontes e foque no seu redor.

Escolhendo essa vertente o personagem adquire as seguintes habilidades de combate:

- Adquire uma nova perícia baseada no tipo de arma escolhida por ser personagem;
- Recebe vantagem ao atirar em qualquer alvo que possa ver;
- Pode mirar gastando apenas sua movimentação.

## Heranças

**Akuma no mi:** Akuma no mi, as famigeradas frutas do diabo são conhecidas por conceder poderes para a pessoa que as comer, diz a lenda que estas frutas são habitadas por demônios que são odiados pelo mar, por essa razão motivo, seus usuários dessas frutas não podem nadar enfraquecendo-se quando em contato com a água. Ao adquirir esta herança você pode escolher uma dentre estas opções:

- **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 conseguí-la.

**Arma lendária:** As armas míticas ou lendárias são aquelas conhecidas por possuir um poder misterioso, maldição ou história marcantes, o que as destacam das demais armas.

Podem ser recebidas como uma herança de família, ganha como presente, achada por acaso ou adquirida de qualquer outra forma.

As armas lendárias possuem variedade diversa, tanto em tipo quanto em forma, tamanho e principalmente em suas peculiaridades únicas.

**Estilo refinado:** Devido a sua criação, seu personagem adquiriu um estilo de luta refinado no seu 1º grau, estes estilos são vertentes das três variantes principais, desarmado, armas de mão e longo alcance.

Alguns exemplos são: Red Leg, Rokushiki e Santoryu.

**Tesouro:** O tesouro é um objeto, ser, lugar, lembrança ou qualquer outra coisa que devido a alguma ocorrência, só por existir e/ou estar com você. No geral, os tesouros podem trazer pequenos buffs, como fazer com que o portador ignore alguma condição ou sensação.

Caso seu tesouro seja entregue propositalmente para alguém que entende sua conexão com ele, essa pessoa ganha cura ou sobrecura medidas por uma rolagem de crença, usando a vontade do dono do tesouro como bônus.

**Relíquia:** Por algum motivo que deverá ser discutido com o mestre, você possui um item que pode ser até mais antigo do que a história conhecida da humanidade, e obviamente, poucas ou nenhuma pessoa saberão o propósito daquele item ou como usá-lo.

**Força maior:** Seja devido à sua cultura ou a qualquer outro motivo, você acredita em uma força maior, que efetivamente atende suas preces caso alguma condição seja cumprida, podendo lhe conceder habilidades, objetos, características físicas ou qualquer outra coisa que o mestre permita.

**Poderes diversos:** Devido a algum fator, seja ele ilógico, inexplicável ou simplesmente irrelevante para seu personagem, você possui habilidades únicas diferentes de quaisquer outras já vistas, e claro, a liberdade de criação do jogador é limitada pelo mestre.

**Mantra (Skypiean):** O mantra é uma habilidade muito conhecida dentre os povos das ilhas do céu, ao adquirir esta herança você tem um conhecimento arcaico de seu funcionamento.

Mesmo não tendo um domínio real sobre essa técnica, pode usá-la de forma inconsciente em momentos de crise, ganhando um dado de vantagem em ações evasivas ou de impedimento.

**Vontade herdada:** “Essa nova era é pura mentira. Uma era em que os piratas não sonham? Hein!? Os sonhos dos homens ... nunca tem fim! Não é mesmo? Superar aqueles que vivem no trono nunca será fácil! Deixe que riem à vontade! Se você quer chegar ao topo irá encontrar lutas que não podem ser ganhas apenas com força! Avance!”

## Itens

### Propriedades de ferramentas

**Adaptabilidade por usuário:** A grande maioria das ferramentas possui esta propriedade. Como já diz seu nome, essa propriedade faz com que a arma se adapte à anatomia do seu portador.

**Plot Armor:** A ferramenta que possui esta propriedade estará isenta de qualquer tipo de dano, essa condição dura até que algo seja feito com a intenção de danificá-la fisicamente.

**Ser:** Ao adquirir esta característica, a ferramenta passará a ser um indivíduo, com suas próprias ambições, hábitos e pensamentos.

A evolução da ferramenta que possui a propriedade de ser, se dá junto com a evolução de seu dono, sempre tendo como referência seus status iniciais como base.

**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, e por mais que para algumas pessoas possa soar como algo impensável,

esse pensamento tem um embasamento real.

Dentre as ferramentas que possuem a propriedade de ser, existem aquelas com personalidade forte, que por conta disso podem externalizar hábitos ou sentimentos em forma de um comportamento que pode até ser fatal para seu portador.

Quando se tem a posse de uma ferramenta “amaldiçoada”, três coisas podem ocorrer.

Primeiro a submissão, ela ocorre quando o portador deixa a “maldição” tomar conta de suas ações, se submetendo à vontade do objeto.

Depois a supressão, quando o portador suprime a vontade da arma, quebrando completamente qualquer efeito de sua “maldição”, impedindo-a de atingir seu desempenho máximo enquanto ferramenta.

Por fim, o alinhamento, este ocorre quando o portador entende a motivação e sentimentos por trás do hábito de sua ferramenta, anulando o lado negativo de sua “maldição”, e abrindo mais espaço para evoluir.

**Adormecida:** Ferramentas adormecidas, popularmente chamadas de **Meito** (lâminas famosas), são aquelas que um dia possuíam as propriedades *Ser* e *Maldita*.

Após perder o contato de seu primeiro portador, a consciência do objeto se esvai, dessa forma, abrindo espaço para que seus instintos (*maldições*) se sobressaiam, porém de forma mais amena que o habitual, além disso seu nível se estagna na metade do nível em que foi deixada .

Caso a “maldição” seja compreendida pelo portador da ferramenta, ela tomará uma nova consciência com breves lembranças de sua vida passada e poderá retomar sua evolução.

**Akuma no mi:** O homem conhecido como o detentor da mente mais brilhante da atualidade, Dr. Vegapunk, foi o responsável por desenvolver a tecnologia que permite com que objetos “consumam” frutas do tipo zoan, assumindo a consciência animal da fruta em questão, isso caso não possua a propriedade de ser.

**Lâmina negra:** Diz a lenda que caso um verdadeiro espadachim vença 1000 outras espadas com sua lâmina, esta passará a ser uma *Lâmina negra*.

Dentre suas principais características, temos a mudança na sua coloração, se tornando um metal enegrecido que exibe um brilho próprio quando imbuído com a ambição do armamento, e um aumento absurdo em sua resistência “Nem um gigante com toda sua força poderia partir uma lâmina negra”.

Ainda que existam muitas lendas sobre como uma Lâmina possa vir a chegar neste estado, a teoria mais aceita entre os mestres de forja e esgrima é que ela ganha essa característica quando sua vontade se alinha com a de seu portador, Sendo o único exemplo conhecido Yoru, portada atualmente por Dracule Mihawk.



## **Lâminas** (e a soqueira ali no meio fds)

Lâminas são armas corpo a corpo muito versáteis, podendo ser usadas para decepar, perfurar ou mesmo esmagar, por padrão elas causam dano cortante nível 1 ( a não ser caso seja dito o contrário).

Arma	Passiva	Dano base	Vida
Espada Longa	dano impactante/cortante	30+for	80
Florete/Rapieira	dano perfurante/cortante	22+des/for	30
Foice	Impede contra-ataque	20+for	50
Katana	(Crítico) sangramento	25+for	45
Kogatana	Sempre passa despercebida	4d6+des	20
Kukri	-	16+for	40
Lança	É lançável dano perfurante/cortante	15+for/des	50
Machado	(Crítico) +1d8 de dano	15+for	45
Machado de guerra	(Crítico) +1d8 de dano	30+for	55
Machete	(Crítico) sangramento	3d8+for	35
Naguinata	dano perfurante/impactante/cortante	22+for	80
Nodachi	-	5d6+for	55
Sabre	-	30+for	70
Serra	Sempre da sangramento	15+for	60
Shikosume	Sempre passa despercebida	25+for	45
Wakishashi	Crítico base (18)	2d10+des	25
Zambato/Montante	Erro crítico base (6)	6d10+for	110

## Armas de longa distância

Armas de longa distância são os melhores armamentos em termos de segurança, por terem um longo alcance permitem manter distância e ameaçar um adversário mesmo que a muitos metros de distância.

Por padrão, armas de fogo de pequeno e médio porte causam dano de impacto nível 1, canhões causam dano de impacto nível 2 e por fim, armas baseadas em flechas causam dano perfurante nível 1.

Os acertos críticos de armas a distância causam sangramento por padrão.

Arma	Passiva	Alcance	Dano base	Vida
Arco	Alcance escala com destreza	20+2*des	3d10+des	25
Balestra grande	1 ação principal para recarga	80	2d20	45
Balestra simples	1 movimentação para recarga	50	2d12	25
Canhão de mão	1 desvantagem/ Erro crítico base (3)	100	5d8	50
Canhão grande	3 desvantagens/ Erro crítico base (5)	300	8d12	75
Canhão imenso	4 desvantagens/ Erro crítico base (6)	500	10d20	90
Canhão médio	2 desvantagens/ Erro crítico base (4)	200	6d10	55
Cano duplo	(Crítico) dobra o dano	12	3d12	45
Espingarda	(Crítico) dano máximo	75	3d20	50
Estilingue	Alcance escala com destreza	5+3*des	10+des	15
Mosquete	(Crítico) dano máximo	50	4d10	45
Pistola	(Crítico) dano máximo	20	2d12	30
Shotgun	Maior dano quando próximo ao alvo	3/12	10d6/4d4	40
Zarabatana	Alcance escala com destreza	10+2*des	2d10+des	20

## Combate

**Resistir:** Ao resistir, o personagem rola um teste de robustez, reduzindo o dano pelo resultado do dado, como recompensa ganha 2 vantagens no próximo ataque contra o mesmo inimigo.

**Bloquear:** Para bloquear, o jogador deve rolar um acerto contra o acerto do inimigo.

- **Armado:** caso seja bem sucedido, somará metade do dano base da arma na redução de dano;
- **Desarmado:** Adiciona metade de sua letalidade atual como redução.

**Impedir:** Caso gaste **4 pontos de vigor** antes da rolagem de um **bloqueio**, ou o faça com acerto **crítico**, você irá impedir o golpe do adversário e ganhará uma vantagem caso o ataque seja imediato.

**Esquivar:** Para esquivar, o jogador deve fazer um teste de **esquiva**. Caso seja bem sucedido, o jogador desvia do ataque, podendo se mover até  $\frac{1}{4}$  de seu deslocamento total.

**Contra-atacar:** Caso gaste **4 pontos de vigor** antes da rolagem de um esquiva, ou o faça com acerto **crítico**, o jogador além de esquivar pode desferir um ataque único de qualquer tipo contra o inimigo desrespeitando seu turno.

