

CAPÍTULO 2

ESPÉCIES



“Não importa o quão profunda seja a noite, eventualmente, o dia voltará.”

— Brook

O mundo possui um único grande continente que envolve o planeta e inúmeras ilhas com as mais diversas geomorfologias e climas, que são encontradas até mesmo no céu e embaixo do mar. Neste mundo também existem os mais diferentes tipos de Espécies inteligentes, que o habitam. Desde pequeninos anões até gigantes com mais de 15 metros.

2.1 - ESCOLHENDO UMA ESPÉCIE

Humanos e homens-peixe são as Espécies mais comuns em um grupo de piratas típico. Os celestiais, minks, anões e sirenos são menos comuns de se ver.

A escolha da Espécie afeta muitos aspectos diferentes de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais que afetam as aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você quer jogar.

A Espécie do seu personagem não só afeta seus valores de atributo e Traços da Espécie, mas também fornece sugestões para a construção da história do seu personagem. Vale a pena levar em consideração o porquê do seu personagem ser diferente como uma maneira de ajudar a escolher as individualidades e defeitos da personalidade de seu personagem.

2.2 - CARACTERÍSTICAS DE ESPÉCIE

A descrição de cada Espécie inclui Traços da Espécie que são comuns aos membros daquela Espécie. Os tópicos seguintes aparecem entre os traços da maioria das Espécies.

AJUSTE DE ATRIBUTO

A espécie aumenta 1 ou 2 valores de atributo do personagem. Como regra o aumento de valor não pode ultrapassar 20.

PONTOS DE VIDA BASE

Cada Espécie garante ao personagem Pontos de Vida iniciais que se somam aos PV recebidos pelos Estilos de Combate.

TAMANHO

As Espécies presentes no mundo têm muitas diferenças entre si, uma delas é o tamanho que cada uma possui.

DESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina quão longe você pode mover-se durante cada turno e ao viajar. Junto ao deslocamento normal, cada classe também apresenta um deslocamento de nado.

IDADE

A idade ajuda a passar uma imagem da personalidade do seu personagem, é normal acreditar que um homem muito velho deva ser sábio, embora, nada impeça que você crie um personagem com idade avançada e ingênuo.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Dentro de uma mesma Espécie haverá variações com diferenças visíveis, por exemplo, os minks cachorros serão totalmente diferentes de minks gatos, tanto em aparência quanto em traços de personalidade. São destacados nas Espécies 3 tipos importantes de variações, que alteram bastante suas características, são elas:

TRAÇOS DA ESPÉCIE

São as características mais marcantes de cada Espécie, na maior parte dos casos, apresentam aspectos positivos e negativos que o personagem irá carregar em toda sua jornada.

VARIANTE DA ESPÉCIE

Algumas Espécies proporcionam uma escolha que diferencia os membros de uma mesma Espécie, essa escolha pode ser referente a mudanças físicas e culturais, elas sempre proporcionam uma Característica de Espécie adicional. Só é possível escolher uma Variante da Espécie.

ANCESTRALIDADE

Espécies que possuem uma ligação genética ancestral com vários tipos de animais não humanos, podem ter os mais variados tipos de características, deste modo, são herdados traços deste ancestral, como um homem-peixe tubarão, que será mais feroz, com dentes afiados e poderosos.

TRAÇO CULTURAL

Você possui características suas, intimamente ligadas à sua Espécie ou aos costumes do seu povo, que foram adquiridas com muito treinamento ou nasceram com você, recebendo, desde o início, treinamentos adicionais.

ANÕES

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Débil.

Pontos de Vida Base: 8 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 10 e 15 centímetros (Miúdo).

Peso: Normalmente, entre 0,5 e 2 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

🎲 **Estômago Pequeno:** Itens consumíveis e alimentos feitos para criaturas de tamanho Médio ou maior podem ser usados pela metade para garantir os mesmos bônus.

🎲 **Piscar:** Enquanto estiverem do mesmo tamanho (Miúdo) e puderem se mexer, anões recebem vantagem em Testes de Atributo de Destreza (Furtividade), quando não estiverem em um encontro de batalha.

Dentro de um encontro, podem tentar se esconder mesmo em plena vista, usando uma ação bônus, desde que tenham um lugar que proporciona cobertura total.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

🎲 **Ingenuidade Anormal:** Anões são muito ingênuos e recebem -10 em Testes de Atributo de Vontade (Intuição).

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

Os anões são uma Espécie de pessoas pequenas semelhantes aos humanos comuns, seus tamanhos variam alguns centímetros, mas podem ser facilmente envolvidos pelas mãos de um humano adulto. Eles têm caudas peludas, provenientes do seu traseiro, suas cabeças são quase tão grandes quanto seus corpos e muitos deles apresentam narizes pontudos e corpos arredondados.

PÁTRIA

Segundo histórias, são originados de uma ilha desconhecida que não tinha recursos o suficiente para os anões e partiram em busca de um outro lar. Os anões que escolheram o subterrâneo de Green Bit, uma ilha próxima de Dressrosa, são a Tribo Tontatta.

Green Bit é uma ilha de primavera com uma densa floresta composta de plantas e cogumelos enormes, que podem ser até maiores que prédios. Essas plantas foram cultivadas pelos próprios Tontattas, que possuem grande conhecimento sobre plantio.

Seu subterrâneo é igualmente florido, onde a visão das casas dos anões se mistura com a paisagem verde.

CULTURA

Tradicionalmente, os Tontattas estão sempre perto da natureza, possuem muita afinidade com animais, principalmente insetos, e adoram cultivar plantas e cogumelos, se orgulham muito em conseguir cultivar qualquer tipo existente.

Por conta da sua história em Dressrosa, não gostam de ser vistos por humanos normais e roubam tudo que quiserem de quem verem, sem entender que isso é algo errado, pois acham que é um pagamento por deixar o ambiente mais florido.

O Reino Tontatta possui pouco mais de 1.000 habitantes, entretanto, são muito bem organizados e hierarquizados. Possuem um rei e um exército organizado chamado de “Tonta Corps”, que utiliza muitos insetos e outros animais como ajudantes.

COMPORTAMENTO

Eles são extremamente fortes para seu tamanho, sendo capazes de derrotar um humano comum com grande facilidade, a ponto de lança-los longe com um golpe, destruir rochas sólidas e demolir estruturas de prédios com as mãos.

São muito crédulos e acreditam em qualquer pessoa por mais suspeito que ela pareça. Normalmente, só suspeitam de alguém caso isso implique diretamente em uma situação em que algum companheiro possa ser ferido ou seja advertido por um companheiro a não confiar.

HISTÓRIA

Segundo as lendas, os anões partiram de sua terra natal para procurar os recursos que seu país não tinha. Ao chegar no reino de Dressrosa, o rei da época propôs dar recursos e segurança aos anões, mas eles foram enganados e foi dado início a pior época para os anões, esse tempo ficou conhecido pelos Tontattas como “A Era da Escravidão”.

Por mais de 900 anos, durante o Século Perdido, os anões foram forçados a trabalhar até a exaustão sob o domínio da família real Donquixote, como artesões de joias, fizeram de Dressrosa um país mais rico.

Há 800 anos atrás, quando a família real Riku assumiu o trono de Dressrosa, o novo Rei aboliu essa escravidão e como pedido de desculpas, autorizou que os anões tirassem o que quisessem do país e dos habitantes sempre que tivessem vontade e que jamais precisariam trabalhar novamente.

Desde então, em Dressrosa, há “A lenda das Fadas”, que diz que tudo o que some é obra do capricho das fadas. Os ancestrais dos anões louvaram a gentileza do rei, como agradecimento, transformaram o país em uma linda terra coberta de flores.

Por volta de 400 anos atrás, Mont Blank Norland visitou o reino dos Tontattas e os ajudou a expulsar invasores humanos que tentavam tomar suas terras. Desde então, ele é considerado um herói para toda a tribo e, em sua homenagem, fizeram uma estátua de pedra de seu busto.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Sempre se referem aos humanos como “grande humano” e pelo grande tempo de escravidão, sempre desconfiam dos humanos que conhecem perguntando se são bons ou ruins, acreditando sem muito esforço na resposta que for dada para essa pergunta.

Como uma tradição, quando o humano se identifica como um bom humano, ele é forçado a se provar tirando todos os seus pertences e roupas.

ARMAS REDUZIDAS

Os anões possuem grande conhecimento de manufatura, são capazes de fazer em tamanho reduzido, para seu próprio uso, qualquer arma (Cortantes, Especiais, Marciais e Munições), que já tenham visto seu funcionamento, para isso, serão gastos 1/5 dos recursos normais da arma.

No entanto, armas de fogo ou que realizem uma jogada de ataque a distância, têm seu dano total reduzido pela metade, por conta do seu tamanho reduzido.

As armas recebidas pelo “Estilo de Combate” já são adaptadas ao tamanho da sua espécie.

CELESTIAIS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Débil.

Pontos de Vida Base: 10 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,5 e 2,5 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 80 e 200 kg.

Deslocamento: 12 metros.

Nado: 3 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

🐉 **Herança Cultural:** Um celestial conhece todos os tipos de dials e suas funcionalidades. No início do jogo, à escolha do jogador, o personagem recebe **3 dials cotidianos** de tipos diferentes e mais **1 dial bélico**, presentes no **Livro do Narrador**.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

🐉 **Anjos Caídos:** Por estarem, a gerações, acostumados com atmosferas menos densas, altitudes menos elevadas podem distorcer o senso de equilíbrio dos celestiais. Desta forma, você recebe -2 em Testes de Atributo de Destreza (Acrobacia), desde que não esteja a mais de 5.000 metros do nível do mar.

VARIANTE DA ESPÉCIE

Os celestiais nascem em diversas ilhas no céu, além de possuírem crenças e filosofias diferentes o que resulta em uma variedade genética e cultural. Você deve escolher uma das seguintes tribos para fazer parte:

BIRKANS

São os habitantes de Birka, uma ilha no céu ao sudeste de Skypiea. Suas asas têm maior diferença entre as outras tribos, suas penas apontam para baixo enquanto as asas dos Shandians e Skypeans apontam para os lados, alguns possuem uma aparência peculiar, que lembra um bode. Muitos são adeptos a cerimônias e usam vestimentas religiosas.

🐉 **Benefício da Espécie (Sacerdote Celestial):** O celestial recebe +5 em Testes de Atributo de Presença (Atuação).

SHANDIANS

Os shandians encontraram seu lar no mar azul, na ilha Jaya, porém, um fenômeno marinho levou a tribo inteira, junto com metade da ilha, para os mares do céu. Após isso, os Skypeans tomaram suas terras e uma guerra se iniciou, desde então. Shandians usam vestimentas tribais e se ornamentam com pinturas e tatuagens pelo corpo todo, possuem grande apreço pelo treinamento físico e pelo espírito de guerreiro.

🐉 **Benefício da Espécie (Guerreiro Celestial):** O celestial recebe +5 em Testes de Atributo de Força (Atletismo).

SKYPEANS

Os Skypeans são o povo mais pacífico que vive nas ilhas do céu e com diversas leis. Usam dials para tarefas diárias, como cozinhar e andar de barco. Se cumprimentam dizendo “Heso” (umbigo). Seus penteados tradicionalmente são moldados para parecerem duas antenas com bolinhas nas pontas. Eles também tendem a ter a cor de pele mais clara do que a dos shandians.

🐉 **Benefício da Espécie (Diplomata Celestial):** O celestial recebe +5 em Testes de Atributo de Presença (Persuasão).

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

Os celestiais são idênticos a humanos normais e possuem pequenas asas na parte superior de suas costas, que não passam de 70 centímetros, essas asas não são capazes de suportar o peso de seus corpos e acabam não tendo nenhuma função, além da estética. Cada Espécie tem asas diferentes, sendo a asa dos birkans as com mudança mais evidente, sendo a única que aponta para baixo; as dos shandians tem asas mais cheias, com penas mais longas e pontudas do que a dos skypeans.

PÁTRIA

Embora todos os celestiais tenham se originado de um lugar longínquo e misterioso, eles têm como terra natal as ilhas do céu, que ficam a 10.000 metros do nível do mar, com exceção dos shandians, que antes de irem para o céu, passaram mais de mil anos na Grand Line, criaram a cidade Shandora, na ilha hoje conhecida como Jaya.

As ilhas do céu existem nas duas camadas de mar de nuvens, sendo o primeiro mar a 7.000 metros acima no nível do mar azul, o Mar Branco e, 3.000 metros acima, fica o Mar Branco-Branco, esses mares são compostos por nuvens com as mesmas propriedades da água dos mares, chamadas de “Nuvens Marinhas”. Esses mares possuem menos densidade que o mar azul e não há um fundo que impeça que coisas despenquem em queda livre pelo céu.

Dentre os tipos de nuvens, ainda existem nuvens solidas e fofinhas que criam a superfície, chamadas de “Nuvens Insulares”, onde a maioria das cidades no céu são construídas.

As nuvens insulares, assim como as nuvens marinhas, são criadas quando um composto de kairoseki chamado “pirobloína” é liberado no ar por erupções vulcânicas e entra em contato com vapores de água. A densidade deste composto nos vapores de água determina se será criada uma nuvem marinha ou insular. Ambos os tipos de nuvens não são capazes de sobreviver no mar azul, em condições normais.

CULTURA

Cada povo do céu segue tradições diferentes, mas todos estão intimamente ligados ao uso diário de dials. Os birkans são uma civilização mais afastada e sua cultura se assemelha muito a cultistas religiosos e têm indícios de que a Lua seja uma “terra prometida” para os celestiais. Os shandians se comportam como indígenas e elegem um líder de tribo, possuíam várias superstições religiosas e têm como missão, deixada por seus antepassados, lutar e proteger a cidade de Shandia. Os skypeans são o povo mais predominante, o governante escolhido por eles tem seu cargo denominado de “Deus”. Também é uma sociedade extremamente burocrática, com leis que criminalizam e determinam quase tudo.

COMPORTAMENTO

Cada celestial é criado dentro de uma cultura e tende a seguir seus ensinamentos. Existe uma grande guerra entre os povos do céu pelas terras de Jaya, que foram lançadas no céu. Principalmente entre os shandians, expulsos destas terras pelos skypeans.

HISTÓRIA

Há 1.100 anos uma cidade chamada Shandora foi construída e coberta inteiramente de ouro na ilha de Jaya. Durante o Século Perdido, a cidade quase foi dizimada lutando para proteger um Poneglyph que se localizava abaixo de um enorme sino de ouro, e assim continuou fazendo por gerações.

Sem nenhum tipo de previsão, há 400 anos atrás, metade da ilha de Jaya é jogada nos mares do céu por um fenômeno marinho chamado de “Knock-Up Stream” (Corrente de Gancho), e com ela toda a cidade de Shandora e seus habitantes. Logo após isso, o Deus de Skypiea, da época, expulsa os shandians de Shandora, com seus exércitos. Renomeando essas terras de “Upper Yard” (Jardim de Cima). Muitos outros grandes pedaços da ilha de Jaya foram espalhados pelos mares do céu, junto a eles o sino de ouro foi separado de Shandora e caiu em cima de um pé de feijão de tamanho colossal, conhecida como Giant Jack.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Os celestes chamam os humanos de “povo do mar azul” e têm plena consciência de sua existência, diferente dos humanos, que duvidam da existência de pessoas no céu. Quando tem contato com humanos, os tratam como turistas e visitantes.

GIGANTES

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Inexistente.

Pontos de Vida Base: 20 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 13 e 20 metros (Enorme).

Peso: Normalmente, entre 15 e 45 toneladas.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 3 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

☞ **Força Colossal:** O gigante se torna proficiente e dobra o bônus de proficiência em qualquer Salvaguarda ou Teste de Atributo de Força. Além disso, características e técnicas que se limitam a afetar apenas criaturas Grandes ou menores podem afetar também criaturas e alvos Enormes.

☞ **Corpo Assustador:** Os gigantes naturalmente impõem suas presenças àqueles ao seu redor. Recebem +2 em Testes de Atributo de Presença (Intimidação).

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

☞ **Necessidades Gigantescas:** O corpo colossal dos gigantes gera a necessidade de recursos igualmente grandes. O gigante precisa de uma quantidade de alimento e líquido 10 vezes maior que a de um humano (o suficiente para mantê-lo alimentado, mas não para saciar sua fome de verdade) e ocupa o espaço de 30 tripulantes em um navio.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

São literalmente humanos gigantes na aparência, embora muitos gigantes tenham características mais exageradas do que a maioria dos humanos, tanto nas proporções do seu corpo quanto em traços faciais.

São tão grandes que, quando choram, suas lágrimas podem fazer com que grandes áreas do solo pareçam inundadas. Humanozarrões, em sua altura mais elevada, atingem no máximo a altura do joelho de um gigante e um humano comum atinge apenas o tornozelo, em comparação.

Gigantes normais têm no mínimo 12 metros de altura, e tendem a ter em média por volta de 20 metros de altura, quando totalmente crescidos.

PÁTRIA

A maioria dos gigantes têm como sua pátria a ilha Elbaf, que é comumente chamada de “a terra dos gigantes”, entretanto nem todos os gigantes são originados de Elbaf ou partilham sua cultura baseada em batalhas e orgulho. As características mais notáveis da paisagem são as montanhas íngremes da ilha e uma árvore extremamente grande presente no centro da ilha. A ilha possui várias vilas com casas de madeira, construídas com uma estética viking, e um grande reino.

Elbaf está localizada em uma região chamada Warland, suas águas são consideradas extremamente perigosas, apresentando fauna gigantesca, como peixes do tamanho de navios e morsas ainda maiores.

CULTURA

Elbaf sendo o maior reino dos gigantes, sua cultura é abraçada pela maioria dos gigantes espalhados pelo mundo. Desta forma, sua cultura fundada na honra e no orgulho dos guerreiros é a mais difundida entre os gigantes. Possuindo vestimentas e costumes parecidos com as dos vikings.

Todos os anos, os habitantes realizam um festival tradicional conhecido como "Solstício de Inverno". Como o nome sugere, é realizado durante o final do ano para agradecer ao sol. Os cidadãos jejuam por 12 dias, tendo apenas água para sustentá-los e, após o período de jejum, um grande festival seria realizado para celebrar o fim do festival.

COMPORTAMENTO

Gigantes seguem estritamente um código de guerreiros, se houver qualquer tipo de disputa ou discussão entre quaisquer gigantes, eles devem lutar até a morte, com a crença de que o vencedor seria determinado pelos deuses de Elbaf. Além disso, qualquer disputa entre guerreiros deve ser feita de forma honrosa, com ataques de frente e nunca recorrendo a artimanhas, armadilhas ou golpes baixos.

Os gigantes vivem, no mínimo, três vezes mais que os seres humanos, o que faz com que sua percepção do tempo seja diferente do que qualquer outra criatura. Desta forma, eles estão propensos a investir enormes quantidades de tempo em quase qualquer tarefa.

Os gigantes também buscam uma forma honrosa de morrer, como a morte por batalha. E consideram como o pior destino uma morte vergonhosa.

HISTÓRIA

Dentro da história mundial, os gigantes não têm nenhuma grande participação ou feito.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

A força dos gigantes é extremamente respeitada pelos humanos e pelo Governo Mundial, são admirados a tal ponto que são a única Espécie não humana que pode integrar a Marinha.

ARMAS GIGANTESCAS

Por conta de suas proporções colossais, os gigantes utilizam armas incompatíveis com qualquer outra Espécie. Deste modo, se torna impossível para um gigante usar uma arma que não seja própria para o seu tamanho. Da mesma maneira, se torna impossível qualquer outra Espécie usar a arma de um gigante.

É possível pedir que um ferreiro crie armas para um gigante, nestes casos, será cobrado 10 vezes do valor da arma, e o mesmo se aplica para roupas e acessórios.

As armas recebidas pelo "Estilo de Combate" já são adaptadas ao tamanho da sua Espécie.

POVO DO MAR

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Severo.

Pontos de Vida Base: 14 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,9 e 6 metros (Médio ou Grande).

Peso: Normalmente, entre 100 e 800 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 15 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

- ☀ **Força Superior:** O povo do mar se torna proficiente e adiciona mais a metade do bônus de proficiência (arredondado para baixo) em Salvaguardas e Testes de Atributo de Força.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

- ☀ **Criatura do Mar:** O povo do mar possui brânquias e pulmões, possibilitando uma respiração em ambientes com água ou ar. As brânquias se fecham em contato com o ar, fazendo com que sufoquem, caso esteja submerso. Porém, precisam de duas vezes mais água que humanos em um dia normal e quatro vezes mais em um dia quente, para não receber/aumentar 1 Nível de Exaustão ao final de cada dia.

VARIANTE DA ESPÉCIE

O povo do mar é dividido em duas variações da espécie, homens-peixe e sirenos. Você deve escolher dessas variações para pertencer:

HOMEM-PEIXE

Os homens-peixe possuem uma união da estrutura de corpos humanoides comuns com as características dos animais marinhos, como barbatanas, tentáculos e etc.

- ☀ **Benefício da Espécie (Corpo Marinho):** De acordo com a criatura do mar que o personagem tenha como ancestral, o homem-peixe pode escolher 1 **Traço Comum** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Narrador.

SIRENO

Os sirenos, sempre possuem as características dos animais marinhos mais acentuadas da cintura para baixo, normalmente não se diferenciando muito de um humano comum em sua parte superior.

- ☀ **Benefício da Espécie (Natação Superior):** Os sirenos recebem 18 metros de nado e podem usar a ação “Disparada” como ação bônus, enquanto estiverem nadando.

ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de peixe ou criatura do mar que o personagem tem como ancestral, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, um homem-peixe ouriço-do-mar terá vários espinhos em suas costas ou um homem-peixe baiacu terá a capacidade de se inflar.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Narrador.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

APARÊNCIA

O povo do mar varia sua aparência de tal forma, que um leigo pode dizer que nem pertencem a mesma espécie, e isso acontece mesmo com aqueles que tenham uma ancestralidade provida do mesmo animal, por exemplo: dois homens-peixe polvos podem ser bem diferentes um do outro, um possuindo ventosas em seus braços o outro não, talvez, nem possuindo mais de dois braços. Até os sirenos, em casos raros, podem ter a parte de baixo totalmente diferente do usual, por exemplo, tendo 8 tentáculos de polvo ou a cauda de um cavalo marinho.

Dependendo do animal ancestral, o povo do mar vai apresentar mudança na aparência, características únicas e mudanças na personalidade, por exemplo: um homem-peixe tubarão branco, além de ter dentes afiados que nascem rapidamente após extraídos, pode herdar uma personalidade mais agressiva, típica de predadores.

Os sirenos possuem aparência humana na parte de cima de seus corpos, começando a partir dos quadris, sua parte inferior parece com a cauda de um peixe, na maioria das vezes. Possuem uma beleza encantadora, principalmente as fêmeas, os machos muitas vezes têm a parte superior mais parecida com um homem-peixe.

PÁTRIA

Seu lar é a Ilha dos Homens-Peixe, uma ilha completamente submersa, 10.000 metros abaixo do nível do mar, protegida dentro de uma grande redoma, que parece uma bolha de sabão. A ilha reside bem abaixo da Red Line, em uma passagem submersa que conecta as duas metades da Grand Line, Paradise e Novo Mundo, sendo uma das duas formas de se passar de uma parte para outra, e a única que permite a passagem de navios.

Esta redoma foi produzida através da resina yarukiman, produzida pelas raízes da árvore Yarukiman Mangrove, que chegam até a ilha. Esta redoma protege a ilha da grande pressão do mar e ao mesmo tempo permite que seja preenchida com ar. O ar é fornecido pelas raízes da Árvore Solar Eva, ela também provê a luz do Sol, da mesma forma que faz com o oxigênio, ela absorve a luz da superfície e libera pelas suas raízes, que percorrem 10.000 metros até a Ilha dos Homens-Peixe, desta maneira, o dia e a noite também ocorrem na ilha.

A existência das raízes desta árvore no fundo do mar foi o motivo da escolha do lugar para criarem a Ilha dos Homens-Peixe. A ilha é basicamente composta por um enorme recife de corais que se apoia dentro da bolha e assume a função de base da ilha, onde foi construída uma cidade que se mescla à paisagem composta de corais de todos os tipos.

CULTURA

A cultura local da Ilha dos Homens-Peixe, dita por muitos como um paraíso submerso, é de uma ilha turística e forte comércio. O principal motivo disso se deve ao fato da ilha ser parada obrigatória de piratas e viajantes que desejam ir ou voltar do Novo Mundo. Desta forma, existem várias formas de atrair turistas, como a Baía das Sereias. A ilha também possui uma famosa fábrica de doces e se orgulha muito do Dojo Homem-Peixe, onde é ensinado o caratê homem-peixe. O uso de bolhas de resina yarukiman faz parte do seu dia-a-dia, usado como meio de transporte, chão e até rodovias.

A ilha é governada pelo rei e a família real Ryugu, mantendo assim, um governo monárquico.

COMPORTAMENTO

O povo do mar pode respirar tanto o ar quanto na água e são, em média, 10 vezes mais fortes que humanos comuns e enquanto outros seres perdem metade da força embaixo d'água, os homens-peixe ficam ainda mais fortes.

Suas personalidades são extremamente parecidas com a dos humanos, e por conta de todo o histórico de opressão, muitos podem ter pensamentos extremistas de segregação com a Espécie humana.

HISTÓRIA

Durante o Século Perdido, um homem da superfície, chamado Joy Boy, prometeu à Ilha dos Homens-Peixe usar o poder da princesa sereia, para realizar uma determinada tarefa que envolvia a grande arca, Noah. Joy Boy falhou em manter sua promessa, então deixou um pedido de desculpas em um Poneglyph na Floresta do Mar, junto com seu legado de que alguém no futuro cumprirá a promessa.

Até 200 anos atrás o mundo desprezava os homens-peixe e sirenos, os considerando nada mais que uma outra espécie de peixe. Recusando oferecer os mesmos direitos que os humanos tinham, como a liberdade e o direito à vida. Isso acabou quando foi feito um acordo oficial entre o Governo Mundial e a Ilha dos Homens-Peixe. Porém, ainda nos dias atuais, ocorrem sequestros e o mercado negro de escravos, como resquício desta época.

Por ser a única maneira de qualquer navio entrar no Novo Mundo, pois a passagem por Mary Geoise obriga deixar o navio para trás, a ilha era frequentemente visitada por piratas de passagem. Quando a Grande Era dos Piratas começou, esse problema aumentou para proporções extremas.

Com esta situação, habitantes eram constantemente sequestrados e vendidos como escravos, principalmente sereias, pela sua beleza. Para evitar esta situação, o rei teve que criar alianças com piratas poderosos que declarariam a Ilha dos Homens-Peixe como seu território e forneceriam proteção, recorrendo a novos quando o antigo morre ou cessa atividades. Como resultado, a ilha passava a ser diretamente protegida e uma paz estável foi alcançada.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Embora, dentro da ilha, a maioria dos homens-peixe e sirenos tenham uma boa interação com humanos, existe uma grande diversidade de pensamentos, em geral há uma relação amistosa, mas muitos acabam tendo convicções extremistas como sentir medo dos humanos ou os consideram uma Espécie inferior. Isso se deve a toda a história de opressão sofrida nas mãos da humanidade.

As sereias têm muito medo de andar na superfície, por conta de haver um forte mercado negro de escravos que paga muito caro para obter eles. Havendo um forte histórico de sequestro de sereias e isso acontece mesmo na Ilha dos Homens-Peixe, por piratas visitantes.

HUMANOS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Inexistente.

Pontos de Vida Base: 10 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,5 e 4 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 65 e 600 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

🧠 **Resiliência:** O humano escolhe 1 Salvação para ser proficiente, à sua escolha.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

🧠 **Aspectos Humanos:** A humanidade é imensa e plural, sendo capazes de inúmeros feitos mais também incontáveis defeitos. Você deve escolher uma das seguintes falhas de caráter para o seu personagem:

- 🧠 **Ganância:** Desde que você esteja na frente de um tesouro ou algum tesouro esteja relacionado a algum Teste de Atributo ou Salvação você recebe -2 no Teste.
- 🧠 **Gula:** É necessário o dobro de comida e água para você não sofrer as consequências de falta de alimentação.
- 🧠 **Inveja:** Quando uma ou mais criaturas são bem sucedidas em um Teste de Atributo ou Salvação que você falhou, durante a mesma rodada, você recebe -2 no seu próximo Teste de Atributo, até o final do dia.
- 🧠 **Ira:** Você falha automaticamente em qualquer Salvação contra Provocação.
- 🧠 **Luxúria:** Criaturas do sexo que o seu personagem sinta atração recebem +2 em Testes Resistidos contra você.
- 🧠 **Preguiça:** Você leva o dobro do tempo para terminar um descanso curto e recebe o dobro de Níveis de Exaustão, por não realizar um descanso longo.
- 🧠 **Orgulho:** Você recebe -1 em Testes de Atributo de Presença.

VARIANTE DA ESPÉCIE

Além dos humanos mais comuns, existem outras tribos que possuem características únicas. Apesar de alguns terem se tornados famosos, sua presença no mundo é rara. Você deve pertencer a um dos seguintes tipos:

HUMANOS COMUNS

Os humanos são a Espécie mais presente em todo o mundo e bastante diversificados, seja em cultura, modo de agir e até mesmo aparência. Por serem tão imprevisíveis, eles se mostram a Espécie mais perigosa de todas, e apesar de não terem atributos físicos tão avantajados, sua capacidade de adaptação é algo acima do comum.

🧠 **Benefício da Espécie (Aptidão Natural):** Você recebe 1 Ponto de Treinamento adicional com a característica “Traços Culturais”.

HUMANOZARRÕES

São humanas normais que possuem corpos que atingem proporções absurdas. Existem casos de humanozarrões com mais de 8 metros, o que pode chegar a assustar até os pais, se tiverem uma estatura comum.

🧠 **Benefício da Espécie (Colosso):** Seu tamanho aumenta para Grande e você recebe +2 em Salvaguardas de Força.

TRIBO BRAÇOS LONGOS

Uma tribo com duas articulações nos membros superiores, ou seja, dois ombros em cada braço, fazendo os braços serem mais longos, tendo maior alcance e melhor mobilidade com os braços.

Os membros dessa tribo, que seguem sua cultura, geralmente estão vestidos de Changpao (veste tradicional chinesa) e sempre possuem algo escrito em kanji em suas roupas, o kanji muda de membro para membro. Por causa de uma guerra de mais de mil anos com a Tribo Pernas Longas, existe uma grande inimizade entre esses dois povos.

🧠 **Benefício da Espécie (Braços Especiais):** Alcance de 3 metros em jogadas de ataque corpo-a-corpo, quando utilizando os braços e recebem +2 Em Testes de Atributo de Destreza (Prestidigitação).

TRIBO PERNAS LONGAS

Essa tribo possuem as pernas muito mais alongadas que os humanos normais e com uma musculatura forte.

Tradicionalmente, os membros dessa tribo deixam suas pernas totalmente expostas e possuem uma tatuagem em uma de suas coxas. Por de conflitos antigos, a Tribo Pernas Longas este em guerra com a Tribo Braços Longos.

🧠 **Benefício da Espécie (Pernas Especiais):** Alcance de 3 metros em jogadas de ataque corpo-a-corpo, quando utilizando as pernas e seu deslocamento normal se torna 12 metros.

TRIBO PESCOÇO DE COBRA

Os membros da Tribo Pescoço de Cobra têm pescoços mais longos que os de um ser humano comum, o tamanho varia desde um pouco mais alongados a até 1 metro de comprimento, o que os torna muito mais altos que a maioria dos humanos comuns. Normalmente possuem os corpos muito finos o que os tornam mais parecidos com as cobras.

👉 **Benefício da Espécie (Pescoço Esticado):** Alcance de 3 metros em jogadas de ataque corpo-a-corpo, quando utilizando a cabeça e +2 em Testes de Atributo de Vontade (Percepção) que dependam da visão.

TRIBO DOS 3 OLHOS

Como o nome sugere, os membros da Tribo dos Três Olhos possuem um 3º olho em suas testas, além dos dois olhos comuns dos humanos. É dito que são capazes de alcançar o "verdadeiro despertar" com seu terceiro olho, que supostamente vem com a capacidade de ouvir a "Voz de Todas as Coisas".

👉 **Benefício da Espécie (Abrir os Olhos):** O uso do terceiro olho possui uma conexão mística com o destino. Desta forma, você recebe proficiência em Testes de Atributo de Vontade – Escolha entre Haki, Sobrenatural ou Sorte.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

Humanos podem ter tons de pele pastel mais escuros e mais claros, a estrutura de seus corpos é parecida, porém, a proporção pode variar bastante, tendo desde cabeças enormes ou muito pequena; terem pernas absurdamente alongadas e seu torço curto.

Há também aqueles que possuem uma mutação real, como a Tribos de Braços Longos e tribos que os integrantes possuem três olhos e poderes misteriosos.

PÁTRIA

Os humanos estão espalhados por todo o mundo, grande parte da humanidade vive sob o domínio e acata totalmente as ordens do Governo Mundial, uma organização criada há 800 anos e apoiada por mais de 170 nações. Essas nações respeitam a autoridade da Marinha e recebem sua proteção. Com exceção das sociedades mais pobres, que não podem pagar o Tributo Celestial, e por conta disto não podem se afiliar ao Governo Mundial.

Acima do governo Mundial estão os Tenryuubitos, conhecidos por sua arrogância e crueldade, que são os descendentes de 19 das 20 famílias nobres que criaram o mundo atual, são considerados deuses e têm autoridade para fazer tudo o que quiserem, como matar por pura vontade ou tornar pessoas seus escravos, suas ações estão acima da lei imposta pelo Governo Mundial. Além disso, possuem total proteção do Governo Mundial, encostar em um Tenryuubito implica a aparição imediata de um Almirante da Marinha. Dentre os Tenryuubitos, estão os 5 Anciões, conhecidos como Gorosei, que detêm a máxima autoridade dentro do Governo Mundial.

CULTURA

Os humanos estão em praticamente todas as ilhas e cada uma possui uma cultura diferente, isso se deve ao fato de conviverem com os mais diversos climas e ambientes, sempre se adaptando e evoluindo. O governo local é muitas vezes organizado em monarquias e a sociedade muda de acordo com a conduta do governante. Existe em muitas ilhas um sistema de classes desigual, havendo grupos muito ricos e outros muito pobres. Também existem graus diferentes de evolução, como sociedades primitivas ou com domínio de tecnologias futurísticas.

A principal ferramenta de sobrevivência humana é a união, desta forma, conseguem sobreviver a climas rígidos e até a animais muito superiores em força e agilidade. Sua cultura se desenvolve a partir do ambiente, fazendo com que sociedades que vivem no deserto sejam totalmente diferentes de uma que vive em montanhas congeladas.

COMPORTAMENTO

Humanos tendem a sempre buscar a socialização para conseguir sobreviver. Ao mesmo tempo, o conflito causado por suas diferenças de crenças e opiniões podem gerar confrontos e guerras, assim como todas as Espécies, existem humanos com o coração bondoso e aqueles com muita maldade.

HISTÓRIA

Dentro da história da humanidade existe uma lacuna no tempo, conhecido como "O Século Perdido". Nada se sabe sobre esse período e pesquisar sobre ele é estritamente proibido pelo Governo Mundial, caso a Marinha ou a Cipher Pol (agência de inteligência do governo) descubram, o crime é punido com a morte.

O início da história conhecida começa logo após o Século Perdido, com a formação do que hoje é conhecido como Governo Mundial por 20 Reinos aliados, posteriormente, suas famílias reais se mudaram para a Red Line, criaram Mary Geoise e hoje são conhecidos como Tenryuubitos.

Desde então, o Governo Mundial criou a Marinha como força militar que busca prender criminosos e manter a ordem em todo o mundo.

KUJAS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Inexistente.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,5 e 3 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 60 e 190 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

❖ **Charme Exótico:** As kujas possuem traços diferentes de outras mulheres e por causa da sua cultura, se comportam de maneira única. Isso faz com que homens e mulheres tenham curiosidade e se encantem por elas. Independente da sua aparência ou corpo, as kujas recebem +2 em Testes de Atributo de Presença (Atuação, Enganação e Persuasão) feitos contra criaturas que sintam atração por mulheres.

❖ **Cobra Companheira:** Toda kuja recebe em seu nascimento uma cobra para acompanhá-la por toda sua vida. Você escolhe o nome da cobra e ela entende tudo que você falar, podendo realizar pequenas tarefas, como trazer uma toalha para o seu banho, por exemplo. Ela não recebe dano de nenhum ataque ou Salvaguarda que não tenha ela explicitamente como alvo do atacante.

Ela é totalmente obediente a você e renunciaria até a própria vida se ordenada. Quando em combate, a cobra age no mesmo turno que você. Essa cobra tem as características presentes na ficha abaixo “Cobra Bélica”.

Cobra Bélica		Nível de Desafio: 1		Experiência: 200	
Classe de Resistência: 13 Pontos de Vida: 22 (4d8+4) Deslocamento: 7,5 metros			Bônus de Proficiência: +2 Tamanho: 2 metros (Médio)		
FOR 11 (0)		DES 16 (+3)	CON 13 (+1)	SAB 10 (0)	ESP 10 (0)
Características	Classificação: Tipo B, Normal. Invulnerabilidade à Condição: Envenenado. Perícia: Furtividade +5. Salvaguarda: Destreza +5.				
Aspectos	Agarrador: A cobra tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura agarrada por ela.				
Ações	Picada: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 metro, uma criatura. Acerto: 2 (1d4) de dano de veneno e o alvo deve ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Constituição CD 13 ou receberá a condição “Envenenado” por 1 minuto. Até a duração do veneno acabar, o alvo receberá 1d4 no final de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir a Salvaguarda no final de cada um dos turnos dele, terminando o envenenamento sobre si com um sucesso.				

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

☞ **Misandria:** A maioria das kujas nunca viram um homem com seus próprios olhos e muitas histórias ruins foram criadas sobre eles. Por conta disso, ao interagir com qualquer criatura humanoide do sexo masculino, a kuja deve passar em um Teste de Atributo de Sabedoria (Intuição) CD 15, para não considerar a criatura um potencial inimigo. A criatura que não for considerada um inimigo se manterá assim até que faça alguma ação que a kuja possa considerar hostil, quando isso acontecer, o teste deve ser repetido.

Quando a kuja considera uma criatura amigável um potencial inimigo, jogar 1d4 e reaja de acordo com o número do dado correspondentes ao resultado, presentes na tabela “Raiva Irracional”.

Raiva Irracional			
1	Você tolera a criatura, mas não olha para ela.	3	Você não escuta nada que a criatura falar.
2	Você escolhe não acreditar em nada que a criatura falar.	4	Você vai para outro lugar, longe da criatura.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

As kujas são mulheres humanas nascidas em Amazon Lily, dos mais variados tamanhos e tipos corporais, forjadas como guerreiras desde pequenas, vestem roupas pequenas, semelhantes a biquínis e roupas de banho, quando estão exercendo funções de segurança usam capas que se estendem dos ombros aos pés. O parâmetro de beleza das kujas é a força física, quanto mais forte uma guerreira é mais bela aos olhos das kujas ela se torna.

PÁTRIA

Todas as kujas são originadas de Amazon Lily, uma ilha montanhosa localizada no Calm Belt. Isso faz com que o acesso à ilha seja de extrema dificuldade mesmo para a Marinha, por causa da falta de ventos, falta de correnteza e quantidade absurda de Reis dos Mares que rodeiam a ilha.

Suas construções são semelhantes às da China antiga e muitas são construídas usando as montanhas como apoio, dentro da ilha existem 4 pontos principais: o Palácio da imperatriz; o Ringue de Batalha, onde as kujas lutam por diversão; o Forte, onde se reúne a força militar da ilha e a Cidade, onde vive a maior parte da população.

CULTURA

Uma tribo que cultua a força física como a maior das qualidades e muito ligadas às cobras, que são parte do seu cotidiano, como companheiras para tarefas e batalhas, além disso, muitos das suas decorações, joias e vestes são inspiradas na aparência das cobras. Possuem uma regra antiga e absoluta que não permite que homens adentrem na ilha.

O nome dado às kujas é sempre o nome de uma flor (Dayse, Marguerite, Belladonna). São governadas por uma imperatriz que detém poder total e deve ser sempre a mais forte das guerreiras, ela é altamente respeitada por todas as kujas e possui uma guarda militar extremamente hierarquizada que cuida da segurança da ilha.

Diferente de grande parte do mundo, o Haki é uma parte importante da sua cultura, são instruídas desde sempre sobre sua existência e suas guerreiras mostram grande domínio sobre seu uso, por isso seu Haki é mundialmente famoso e chamado de “Haki das Kujas”.

Kujas não possuem conhecimento de quase nada que seja externo à ilha, muitas não saberiam reconhecer um homem se vissem e desconhecem a existência das Akuma no Mi

COMPORTAMENTO

Pelo fato de estarem isoladas, kujas são extremamente curiosas com tudo que seja do mundo exterior. Porém, como são uma tribo de guerreiras, estão sempre atentas e prontas para enfrentar qualquer um. Dificilmente confiam em homens e tem por certo que eles são criaturas violentas e selvagens.

Embora não haja homens na ilha, vez ou outra, kujas que saíram de Amazon Lily retornam grávidas e, por algum motivo, sempre nascem meninas.

HISTÓRIA

Muitas gerações atrás, as kujas construíram sua cidade no centro de uma cratera de uma ilha que, posteriormente, recebeu o nome de Amazon Lily, o que torna a ilha um grande forte. Por causa do isolamento, grande parte da cultura e crenças das kujas se mantêm inalteradas.

Desde o início, elas têm o costume de viajar para saquear navios tomando suas riquezas e outras coisas providas do mundo exterior. Ao longo dos séculos, ao encontrar homens, suas imperatrizes foram vítimas de um estado grave conhecido como “Doença do Amor” que por muitas vezes as levaram à morte.

USANDO SUA COBRA

As cobras das kujas podem ser usadas de maneiras únicas, durante seu turno e sem necessidade de usar ações, as kujas podem dar as seguintes ordens às suas cobras:

Arco de Cobra: As kujas comandam suas cobras para assumir o formato de um arco e podem usar flechas para realizar uma jogada de ataque à distância com arma, nesses ataques as kujas podem adicionar seu bônus de proficiência mesmo não tendo proficiência com arcos.

Restringir: As kujas podem comandar suas cobras para se prenderem nos membros de uma criatura Grande ou menor e se tornarem algemas tão duras quanto o aço, a criatura fica com a condição “**Incapacitado**” ou com a condição “**Agarrado**” e pode tentar encerrar as condições com uma Salvaguarda de Força CD 15. Para isso, a cobra deve acertar uma jogada de ataque corpo-a-corpo e substituir o dano por essa característica e, até que encerre o agarramento, fica com a condição “**Impedido**”.

LUNARIANOS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Médio.

Pontos de Vida Base: 16 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,8 e 5 metros (Médio).

Peso: Normalmente, entre 90 e 600 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 3 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

🔥 **Heat:** Uma vez por turno, usando uma ação bônus, o lunariano pode adicionar 1d10 de dano de Fogo às suas jogadas de ataque corpo-a-corpo comuns e de técnicas. Essa característica pode ser usada **uma quantidade de vezes igual ao seu nível de personagem** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar essa característica 5 vezes (mas apenas uma vez por turno), respeitado o uso limitado pelo seu nível de personagem, de forma conjunta com a sua jogada de ataque ou técnica, sem necessidade de uma ação bônus, e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

🔥 **Manipulação do Fogo:** Enquanto o fogo nas suas costas se mantém, você pode exercer os seguintes benefícios com as chamas:

- 🔥 Recebe resistência a dano de fogo;
- 🔥 Seu corpo ilumina até 6 metros com luz direta e mais 3 metros com penumbra;
- 🔥 Você pode usar sua ação para manipular uma esfera de fogo, movendo-a para qualquer lugar a até 6 metros de você, que emite a mesma luz que você. Essa esfera se apaga ao encostar em criaturas, causando 1d4 de dano de Fogo ou ao encostar em objetos, causando combustão em objetos inflamáveis.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

🔥 **Cabeça à Prêmio:** O Governo Mundial busca capturar ou exterminar qualquer membro da Espécie lunariana, estando dispostos a recompensar com fortunas qualquer pessoa que possa lhes conceder mesmo pistas do paradeiro de um. Desta forma, se você mostrar sua aparência em público, o Narrador deve jogar 1d12, em um valor 6 ou menor, em algum momento do dia seguinte, irá surgir um grupo do Governo Mundial ou Marinha para te capturar.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

APARÊNCIA

Os lunarianos possuem uma aparência exótica e única. Possuem uma pele morena, cabelos brancos e um par de asas com penas negras, com formato similar ao dos birkans, que moram nas ilhas do céu, porém, com um tamanho bem maior e proporcional ao corpo dos lunarianos.

Além das aparências físicas marcante, os lunarianos possuem uma esfera de fogo constantemente queimando atrás da parte superior das suas costas e nuca.

PÁTRIA

Há centenas de anos atrás, antes de serem exterminados, os lunarianos viviam no topo da Red Line, em um local conhecido como o “Reino dos Deuses”.

CULTURA

Sua cultura é atualmente um mistério, assim como os motivos do extermínio de sua Espécie.

COMPORTAMENTO

Lunarianos tendem a esconder suas origens, se disfarçando e cobrindo todo o corpo. Comumente se abrigando em poderosas organizações criminosas.

HISTÓRIA

Na Red Line, muito antes da existência de Mary Geoise, os lunarianos eram cultuados como uma “Tribo de Deuses”, no entanto, sob circunstâncias ainda desconhecidas, os lunarianos foram quase extintos. Aparentemente, o Governo Mundial caça lunarianos em todo o mundo até hoje, recompensando qualquer um, com uma fortuna de ₧ 100.000.000, por qualquer pista sobre o paradeiro de um lunariano. É dito que se o governo pôr as mãos em um lunariano ele será feito de cobaia para testes e nunca será solto.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Normalmente, humanos comuns desconhecem totalmente a existência de um lunariano. Mas ainda existem aqueles com maior conhecimento e que já ouviram histórias ou lendas sobre, junto com a informação de uma grande recompensa, dada pelo governo, por pistas de onde encontrar um.

MESTIÇO

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: De acordo com o maior nível entre as duas espécies.

Pontos de Vida Base: Média das duas Espécies (arredondado para baixo).

Tamanho: Média dos menores valores das duas Espécies (arredondado para baixo).

Peso: Média dos maiores valores das duas Espécies (arredondado para baixo).

Deslocamento: Maior deslocamento entre as duas Espécies.

Nado: Maior deslocamento entre as duas Espécies.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

✱ **Dois Mundos:** De acordo com as Espécies que o seu personagem pertença, você pode escolher receber uma dentre as características “Ancestralidade” ou “Traço Cultural”. Caso ambos as Espécies tenham apenas uma das opções anteriores, você recebe a mesma que eles.

✱ **Miscigenação:** Você escolhe 1 “Benefício da Espécie” de cada uma das 2 Espécies a que o seu personagem pertença. Os benefícios das “Variantes da Espécie” também contam como a escolha dessa característica.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

✱ Você escolhe 1 “Dificuldade da Espécie” entre as 2 Espécies a que o seu personagem pertença.

MESTIÇOS ENTRE VARIANTES DA MESMA ESPÉCIE

Caso o seu personagem seja um mestiço entre variantes da mesma espécie, ele deverá escolher apenas os Benefícios de cada variante, não recebendo o Benefício da Espécie geral.

Por exemplo, um filho entre membros da tribo dos braços longos com a tribo das pernas longas, receberia as características “Braços Especiais” e “Pernas Especiais”.

TRAÇOS CULTURAIS

Você recebe Pontos de Treinamento em um valor igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 ponto), presentes no **Capítulo 5**. Esses pontos devem ser convertidos de imediato em treinamentos, logo na criação do personagem. Posteriormente, ao aumentar o modificador de Sabedoria, você recebe mais Pontos de Treinamento, que podem ser consumidos quando você quiser.

Em caso de modificador negativo, você não se beneficia dessa característica, até que aumente o seu modificador de Sabedoria para um número positivo.

TREINAMENTOS DE ESPÉCIE DOS MESTIÇOS

Mestiços possuem uma mistura de espécies diferentes, mas também são limitados por isso, já que não são inteiramente de nenhuma espécie.

Por esse motivo, podem aprender apenas 1 Treinamento de Espécie de cada uma das Espécies que for descendente. Por exemplo, um mestiço de Lunariano com Mink deverá escolher apenas 1 treinamento presente nos treinamentos de Mink e mais 1 presente nos treinamentos de Lunariano.

ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de mamífero peludo ou criatura do mar que o seu personagem descende, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, um mestiço entre mink e homem-peixe, com os ancestrais de um polvo e um macaco seria muito bom em escalar e também solitaria tinta.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Narrador.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

MINKS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos à sua escolha ou +2 para um atributo à sua escolha.

Preconceito: Mediano.

Pontos de Vida Base: 12 Pontos de Vida.

Tamanho: Normalmente, entre 1,3 e 6 metros (Pequeno, Médio ou Grande).

Peso: Normalmente entre 50 e 900 kg.

Deslocamento: 9 metros.

Nado: 4,5 metros.

TRAÇOS DA ESPÉCIE

Essas características acompanham a existência do personagem, são representações da sua origem, sendo uma parte essencial de como ele vê o mundo e de como o mundo olha pra ele. Deste modo, você recebe as seguintes características:

BENEFÍCIO DA ESPÉCIE

🐾 **Electro:** Uma vez por turno, usando uma ação bônus, o lunariano pode adicionar 1d10 de dano Elétrico às suas jogadas de ataque corpo-a-corpo comuns e de técnicas. Essa característica pode ser usada **uma quantidade de vezes igual ao seu nível de personagem** e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

Alternativamente, você pode usar essa característica 5 vezes (mas apenas uma vez por turno), respeitado o uso limitado pelo seu nível de personagem, de forma conjunta com a sua jogada de ataque ou técnica, sem necessidade de uma ação bônus, e você recupera todos os seus usos ao término de um descanso longo.

DIFICULDADE DA ESPÉCIE

🐾 **Instintos Animalescos:** Para todo mink existe algum objeto que o faz perder o controle de alguma forma. Por exemplo, um mink coelho, ao ver uma cenoura, se sente impelido a deixar de fazer o que estava fazendo e ir morder a cenoura. Nesses casos, o mink deve fazer uma Salvaguarda de Vontade CD 15 para não sucumbir aos seus instintos e ficar 1d4 turnos “distraído” (condição **“Atordado”**), ou até que receba dano.

VARIANTE DA ESPÉCIE

Minks tem como ancestrais diversas espécies de mamíferos com pelo, mesmo sendo o mesmo tipo de animal, por exemplo, um mink cachorro magro e baixo e um mink cachorro com o mesmo porte de um touro. Esses aspectos diferentes, como peso do corpo, força natural e agilidade separam os minks em 3 tipos:

ÁGEIS

São minks esguios e rápidos, em geral, possuem uma estatura abaixo da média o que faz com que sejam mais difíceis de notar. Seu pouco peso, faz com que se movam muito mais em menos tempo.

🐾 **Benefício da Espécie (Corpo Leve):** Seu deslocamento normal se torna 12 metros e seu deslocamento de escalada se torna 6 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).

MEÃOS

São minks que possuem um corpo médio e proporcional, muito semelhante ao dos humanos normais, só sendo distinguido pela quantidade de pelo, garras ou chifres. Um mink meão tem um corpo que lhe permite escolher entre ser rápido ou forte.

🐾 **Benefício da Espécie (Estamina Animal):** Seu deslocamento normal se torna 18 metros (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).

ROBUSTOS

São minks altos e largos, possuem, naturalmente, muita força ou resistência. Seu tamanho pode chegar a assustar os próprios minks, o peso desses minks faz com que sejam imponentes apenas por pisar no chão.

🐾 **Benefício da Espécie (Pisada Firme):** Seu deslocamento normal se torna 12 metros e não pode ser reduzido por terreno difícil (caso receba outro deslocamento, prevalece o maior).

ANCESTRALIDADE

De acordo com o tipo de mamífero peludo que o mink descende, ele recebe características únicas da espécie de que se assemelha. Por exemplo, uma toupeira terá garras poderosas e a capacidade de criar túneis no chão.

Essas características podem ser escolhidas dentre os **Traços Comuns** e **Traços Específicos** das Akuma no Mi Zoan (ignorando o requisito de forma original, híbrida ou animal), presentes no **Capítulo 6**, ou criadas pelo jogador, mas devem ser aprovadas pelo Narrador.

O jogador deve escolher até **2 Traços Comuns** e até **1 Traço Específico**, esses traços devem ser coerentes com as características do tipo de animal escolhido.

Alternativamente, caso o tipo de animal escolhido seja um carnívoro caçador, o jogador pode escolher não receber nenhum Traço Comum e Específico e receber o Traço Especial “Predador” no lugar.

APARÊNCIA

Os minks são uma Espécie de humanoides que possuem semelhança com todo tipo de mamífero que tenha pelo, como leões, coelhos, bodes e etc. Fêmeas tendem a parecer mais humanas que os machos.

PÁTRIA

A terra natal dos minks é uma ilha chamada de Zou, ela se encontra nas costas de um elefante milenar imenso, que está sempre vagando pelos mares, por este motivo, log poses e eternal poses não são capazes de encontrar sua localização.

O nome do elefante é Zunesha e duas vezes por dia, com sua tromba, ele joga a água do mar em Zou lavando a ilha, fenômeno conhecido como “Eruption Rain” (Chuva de Erupção), fornecendo animais e água do mar que é purificada e transformada em potável, pelos minks. A superfície da ilha é o couro da pele áspera e ondulada do elefante.

Na cidade principal, as casas se misturam com ruínas e florestas, no centro, existe uma enorme árvore em forma de baleia.

CULTURA

Minks possuem bastante orgulho de seu pelo que é parte de suas identidades. Não comem carne de animais peludos. Eles são praticamente incapazes de ignorar seus instintos animais, por exemplo, um mink macaco não consegue resistir a uma banana e esquece até uma briga se aparecer a fruta na sua frente. Eles são muito carinhosos, ao agradecer ou cumprimentar uma pessoa eles a abraçam e dizem a expressão “garchu”.

COMPORTAMENTO

Minks são tidos como uma tribo de guerreiros sem igual, são naturalmente muito fortes e possuem a capacidade de gerar energia elétrica e liberar essa eletricidade com ataques poderosos. Possuem um forte treinamento de combate que mistura ao seu corpo ágil e instintos animais a treinamento com espada ou treinamento corporal.

Ainda possuem uma transformação poderosa, que ocorre quando um mink olha para a lua cheia, esta forma é chamada de “Sulong”, se usado por um mink sem treinamento, ele se torna uma besta descontrolada que ataca todos indiscriminadamente. Ao mesmo tempo que é uma transformação poderosa, ela também exige muito do usuário, que se esgota rapidamente nesta forma.

HISTÓRIA

É conhecido que Zou tem sido a casa da tribo dos minks por volta de 1.000 anos. Os minks também tem uma forte ligação com a família Kozuki, essa amizade existe há muitas gerações, fazendo com que cada uma das partes faça tudo que esteja ao seu alcance para proteger uma à outra.

RELACIONAMENTO COM HUMANOS

Minks frequentemente se referem aos humanos como minks sem pelos, porque acreditam que os seres humanos são minks macacos com menos pelos e, portanto, assumem que ambas as Espécies são iguais. Apesar dos boatos que os cercam, eles não têm nenhum rancor contra os humanos.

FORMA SULONG

Quando um mink olha diretamente para a lua cheia, usando uma ação bônus, seus pelos e cabelos crescem e ele se transforma imediatamente em uma fera com a pelugem branca, que perde a consciência e é controlada apenas por seus instintos, com grande agressividade. O único jeito de se manter consciente nesta forma é com o treinamento **Leão da Lua**, presente no **Capítulo 5**. Caso o mink esteja em um encontro evitando olhar para a lua cheia exposta, para não se transformar, ele recebe desvantagem em todos os Testes de Atributo e não pode usar sua concentração para outra coisa além de não olhar para a lua.

Enquanto estiver nessa forma, o mink é envolto de eletricidade por todo o corpo, seu deslocamento é dobrado e metade dele se torna deslocamento de voo, pode usar a característica “Electro” sem a necessidade de uma ação bônus e sem limite de usos. Também pode usar uma ação para liberar uma onda de eletricidade esférica a até 6 metros dele. Toda a criatura dentro desta área deve fazer uma Salva-guarda de Destreza CD 13 + o modificador de Vontade do mink. Sofrendo 3d12 de dano elétrico se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Após 1 minuto, o mink sofre 1 Nível de Exaustão ao final de cada um dos seus turnos seguintes, caindo inconsciente ao chegar no 6º nível. Para reverter a forma Sulong é necessário que em 1 turno o mink gaste uma ação, cobrindo os olhos com as mãos ou com algum tipo de pano.