

Aparência

Nome

Pele

Cabelo

Corpo

Tripulação

Nome do Navio

Função no Navio

Origem

Saúde do
seu Navio

Vida

Seu Dano
Total

Seu Nv.
de Ameaça

Nv de Ameaça =
Dano Total + Soma dos V.H + Quant. de Talentos Aprendidos



ATRIBUTOS



ESPIRITO

Realizar Feitos Especiais
Conseguir o Que Quer
Convencer ou Intimidar

CORPO

Realizar Ações Corporais
Se Esconder e Esqueirar

MENTE

Adquirir Conhecimento
Passar Conhecimento

Distribua entre os 3 atributos os seguintes valores, SEM REPETIÇÃO: -1, 0 e +1.



CONDIÇÕES



"Envenenado" (-10 de Dano Total, até ser curado).



Ferido (-1 para todos os Atributos até curar com remédio ou magia.)



"Imobilizado" (Incapaz de se mover Ou Atacar até receber um Golpe ou Cura).



Inconsciente (Incapaz de agir até ser reanimado).

As condições Ferido ou Inconsciente podem ser removidas na ala hospitalar.

☆ **SORTE** ☆



Quando você quiser fazer algo que você normalmente não poderia ou mudar um resultado para um 10+, você pode Gastar um ponto de Sorte para fazê-lo.

◆ **EXPERIÊNCIA** ◆



Quando você falhar em uma rolagem, marque 1 ponto de Experiência.

Quando você chegar a 4 de Experiência, você pode fazer um Aprimoramento! Em seguida, limpe sua Experiência marcada.



FORÇA



Comum

15 de Vida Base e 3 de Dano Mínimo por Golpe.



Incomum

30 de Vida Base e 6 de Dano Mínimo por Golpe.



Sobre-Humano

50 de Vida Base e 10 de Dano Mínimo por Golpe.



TIPO DE COMBATE



Corpo a Corpo

+5 de Dano e +10 de Vida.



Longa Distância

Não pode ser Atingido por inimigos que lutam apenas no estilo Corpo a Corpo, e, Nesse mesmo caso, adicione +6 no dano total.



Armas (Brancas ou de Fogo)

+2 de Dano para cada Nivel em suas Habilidades que envolvam Armas. (Novato, Hável e Mestre).



HAKE



Armamento

Aumenta o Dano Total em +5. Pode Atingir Inimigos Logia.



Observação

Receba +2 em qualquer teste que envolva **Corpo**, **Mente** ou **Espirito**.



Conquistador

Deixa como inconsciente qualquer inimigo que tenha o Dano total Menor que o seu. Não Funciona contra outros usuários desse **haki**.



APRIMORAMENTO



Quando você marcar 4 de Experiência ou quando completar um ano letivo, faça um dos seguintes Aprimoramentos:



Aumente um **Atributo** em +1. Você pode fazer isso duas vezes. Nenhum pode ser maior do que +3.



Aprenda uma **Habilidade** ou um **Talento**. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.



Recupere 1 ponto marcado de Sorte. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.



Aumente o nível de uma **Habilidade**. Nenhum pode ser maior do que **Mestre**.



Adquirira uma nova **FORÇA**, **HAKE** ou uma **AKUMA NO MI**.



AKUMA NO MI



Paramécia

Adicione +1 em um de seus atributos e +3 em seu Dano Total.



Logia

Imune a qualquer tipo de Dano que não utilize Haki do Armamento Kairoseki, ou Água do Mar.



Zoan

Adicione +5 ao seu total de Vida, e +3 em seu dano Total.



PODER DA AKUMA NO MI



Corpo a Corpo ou Alteração de Forma/Estado



Status (Paralisa, Etc...)



Longa Distância ou Elemental



Instaláveis ou Criações



Armas ou Objetos



Transformação ou Transmutação



LISTA DE HABILIDADES



Legenda:
Novato: +1
Hável: +3
Mestre: +5

Golpe/Defesa/Forma ou Habilidade 1:

Descreva:

Dano/Cura/Defesa/Efeito>

V.H

Novato Hável Mestre

Golpe/Defesa/Forma ou Habilidade 2:

Descreva:

Dano/Cura/Defesa/Efeito>

V.H

Novato Hável Mestre

Golpe/Defesa/Forma ou Habilidade 3:

Descreva:

Dano/Cura/Defesa/Efeito>

V.H

Novato Hável Mestre

Golpe/Defesa/Forma ou Habilidade 4:

Descrição:

Dano/Cura/Defesa/Efeito>

V.H

Novato Hável Mestre

Capitão:

- ☐ Motiva os Outros com Facilidade
- ☐ Cria Táticas com Baixas Chances de Erro
- ☐ Alto Poder de Convencimento
- ☐ Muito Carismático
- ☐ Capaz de Encantar Criaturas
- ☐ Mente Inviolável
- ☐ Perícia com Magia
- ☐ Perícia com Ocultismo
- ☐ Pode Montar Criaturas Diversas

Cozinheiro:

- ☐ Paladar Apurado
- ☐ Conhecimento Avançado em Alimentos
- ☐ Conhecimento Avançado em Animais
- ☐ Especialista em Facas
- ☐ Agricultor
- ☐ Afinidade e Resistência a Fogo
- ☐ Especialista em Pesca
- ☐ Especialista em Acampamento
- ☐ Facilidade em Abater Animais de Vários Portes
- ☐ Especialista em Nutrição

Médico:

- ☐ Sabe Fabricar Antídotos Contra Condições
- ☐ Sabe Fabricar Remédios para Recuperar Vida
- ☐ Cirurgião
- ☐ Sabe Reconhecer Venenos
- ☐ Cientista
- ☐ Automedicação e Cirurgia

Ficha de Talentos

Espadachim:

- ☐ Caçador Hábil
- ☐ Super Veloz
- ☐ Altamente Intimidador
- ☐ Músculos Treinados
- ☐ Perícia com Tipos de Lâminas
- ☐ Perícia com Múltiplas Lâminas Simultâneas
- ☐ Ferreiro e Forjador

Atirador:

- ☐ Super Visão
- ☐ Oculta sua Presença
- ☐ Mestre do Improviso
- ☐ Perícia com Qualquer Arma de Longo Alcance
- ☐ Precisão a Grandes Distâncias
- ☐ Visão em Ambientes Escuros

Timoneiro:

- ☐ Consegue controlar o navio em qualquer adversidade
- ☐ Mestre das Cordas
- ☐ Exala Respeito
- ☐ Resistente a Doenças
- ☐ Especialista do Mar
- ☐ Resistente a Efeitos Climáticos

Artista:

- ☐ Alta Lábria
- ☐ Controla Emoções Alheias
- ☐ Precisão Detalhista
- ☐ Perícia com Serviços Artesanais
- ☐ Boa Rede de Contatos
- ☐ Famoso
- ☐ Perícia com Elementos

Arqueólogo:

- ☐ Tradutor de Línguas Antigas
- ☐ Sabe Todos os Idiomas Vigentes
- ☐ Sabe Encontrar Tesouros
- ☐ Mestre em História do Mundo
- ☐ Sabe Ler Poneglyph
- ☐ Sabe Encontrar Construções Históricas
- ☐ Sabe Utilizar Tecnologias Abandonadas
- ☐ Decifra Enigmas

Carpinteiro:

- ☐ Engenharia Mecânica Avançada
- ☐ Construções Improvisadas
- ☐ Engenheiro de Submarino
- ☐ Sabe Construir Coisas Inusitadas
- ☐ Especialista em Reconstrução de navios
- ☐ Construtor de Grandes Navios
- ☐ Reparador de Navios
- ☐ Tecnologia para criar objetos a prova de balas

Navegador:

- ☐ Especialista em Mapa Marítimo
- ☐ Especialista em Mapa Geográfico
- ☐ Previsão do Tempo
- ☐ Leitura dos Ventos
- ☐ Nunca se Perde
- ☐ Encontra Fontes d'água
- ☐ Leitura de Bússola Avançada
- ☐ Conhecimentos em Química
- ☐ Resistência Leve a Eletricidade
- ☐ Sabe Seguir Rastros

Tripulação

Nome do Navio

Espadachim:

Cozinheiro:

Carpinteiro:

Capitão:

Navegador:

Médico:

Artista:

Atirador:

Arqueólogo:

Timoneiro:

Aliados

Artista:

NPCs

Inimigos
