



" Determinação herdada!
O Destino dessa era é o sonho das
pessoas.
Essas são as coisas que não serão
detidas.
Enquanto as pessoas continuarem
buscando o sentido da liberdade,
tudo isso jamais deixara de existir"

Manual de RPG 3d&t
One Piece—A Nova Era

Alan D.Mello

2014



Alan D. Mello

Aviso:

O Manual será separado em alguns tópicos:

- Manual do Espadachim
- Manual Dos Atiradores & Armas
- Manual dos Usuários
- Mapa

Tenha Um Bom Proveito ☺



Alan D. Mello





Sumário

Parte I-Geografia do Mundo de One Piece.....	4
One Piece Parte I-Personagens:	9
Parte III: Vantagens, Desvantagens e Embarcações	25
Parte IV: Vantagens Únicas	34
Parte V:Estilos de Combate.....	44
Parte VI: Haki e Dials ou D	67
Parte VII: Shichibukais.....	70
Parte VIII:OS Três Poderes.....	152
Parte IX:Marines Almirantes e Vice-Almirantes.....	172



Que Jogo é Este??

RPG não se joga utilizando tabuleiros, roletas nem nada do tipo, usam apenas uma maquininha dentro de sua cabeça sua imaginação que é o mais importante para se jogar RPG. Então para começar precisaremos de dados. Cada tipo de dado é diferente que são representados por sua numeração como: Um dado de seis lados é representado por D6. Mais há também outros tipos com D10, D12, D20 entre outros, mas nesse RPG usaremos apenas um D6, além de dados você(s) precisará(m) de um lápis e uma borracha cada um. Esse jogo não tem como ser jogado apenas com uma pessoa e sim de duas para cima, recomendo que jogue com a maior contidade de pessoas possível.

Como Vencer?

Todos vencem e todos perdem. Uma seção de RPG não termina com vencedores nem perdedores. Em uma partida de RPG não se vence nem se perde, pois de qualquer jeito o mais importante nesse tipo de jogo é apenas criar uma boa história com um clima divertido e envolvente e são claro bons personagens, na qual os jogadores interpretam seus personagens. Ou seja, RPG é para ser divertido. E isso não é pouca coisa. Uma coisa que jamais deve faltar em uma seção de RPG é que os jogadores têm que aceitar a palavra do narrador, ou seja,

o mestre, palavra de mestre é lei mesmo fazendo com que seu personagem morra mesmo que isso aconteça apenas monte outro personagem.





Como Começar?

Comece elegendo um narrador (mestre) ele dirá tudo que acontece no jogo como o título da pessoa já diz ele narra. Todos os jogadores têm que estar de acordo para quem será o mestre. Para o início do jogo ele deve contar a história do que aconteceu e o que está acontecendo.

Ele deverá representar figurantes, além de narrar. Cada jogador deverá preencher a ficha que você encontrará no final deste manual.

Após preencher a ficha você usará o personagem que criou para jogar. Evoluindo seu personagem com o objetivo de sobreviver e ficar mais forte. Esse jogo é viciante realmente, em minha opinião, O jogo é bom por estimular a leitura,a criatividade,o trabalho em equipe e o raciocínio.

A Construção do Personagem

A primeira coisa a fazer é escolher um conceito, uma idéia básica. O que seu personagem vai ser? Um fuzileiro naval espadachim ? Um lutador que luta usando apenas as pernas? Um Pirata que comeu um Akuma No Mi ? Você pode ser tudo isso e qualquer coisa que imaginar.

Ficha de Personagem ou Planilha

Depois de escolher um conceito, o próximo passo é preencher a fixa de personagem_ um tipo de formulário que você encontrará mais a frente. Quando estiver preenchida, a ficha passa a funcionar como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a ficha sempre por perto durante a aventura.





Atributos

Para medir o poder de seu personagem você terá que preencher suas características de seu personagem, que são divididas em: Força(F), Habilidade(H), Resistência(R), Armadura(A), Poder de fogo(PDF), Pontos de vida(PV), Pontos de Ataque(PA), Pontos de

One Piece Parte I: Geografia

E ai, povão dos Defensores de Tóquio, tudo beleza? Então meu nome é Alan D. Mello ou Alan César Dias Mello, Mais conhecido por meus amigos como “Mello” (Tipo aquele do death note kk) e estarei fazendo postagens sobre o meu novo Manual de One Piece 3D&T, aqui nos Defensores, que será publicado toda quinta-feira. Bem esse material foi feito de fã para fã, tem como objetivo trazer um pouco de diversão para todos que são fãs como eu. Espero que gostem muito desse material, que tentei fazer o mais fiel possível ao anime/mangá, e que todos os jogadores e mestres aproveitem bastante.

Aproximadamente no século XV, um fato histórico acontece. A Marinha, a mando do governo mundial consegue prender o maior pirata de todos os tempos, Gol D. Roger (O Rei dos Piratas). Mas o que poucos sabem é que Gol D. Roger se entregou por estar com uma doença fatal e que morreria em poucos dias. Logo, sem ter opções de sobreviver resolveu se entregar e foi condenado a morte. Roger foi a plataforma de execução erguido, em sua cidade natal, Logue Town, sendo que milhares e pessoas assistiam o momento. Suas últimas palavras, na frente de seus executores foram:

- “Querem meus tesouros e riquezas? Se quiserem, podem pegar... Ele será de quem conseguir encontrá-lo. Reuni tudo o que há de mais valioso nesse mundo, e escondi naquele lugar.”





*Suas palavras deram inicio a famosa Era dos sonhos dos Piratas.
Gol D. Roger morre após o acontecido.*

O mundo é dividido em quatro oceanos, e a “Grande Rota” em duas partes: a Grand Line e o Novo Mundo e um continente, Red Line. São os oceanos: Mar do Leste (East Blue), Mar do Oeste (West Blue), Mar do Sul (South Blue) e Mar do Norte (North Blue). Dividindo horizontalmente o mundo temos a Grande rota, margeada pelos Cinturões de Calmaria (por causa da ausência de ventos) “Calm Belt”; dividindo verticalmente o mundo temos a Red Line. A moeda corrente em todo o mundo é chamada de Beli (Berry). linhas dividem o oceano em seções, conhecidas como os Azuis: Norte Azul, Oeste Azul, Leste Azul e Sul Azul. A vasta maioria da população do mundo vive nas ilhas encontradas nos Azuis, mais habitáveis que a montanhosa e inóspita Red Line. Junto aos oceanos no solo, chamado Oceanos azuis, existem oceanos nas nuvens chamados Oceanos Brancos.

Reverse Montain: Como o próprio nome já diz montanha do reverso, nela à entradas para os 4 mares, mas geralmente é utilizada para entrar na “Grand Line” a primeira parte da Grande Rota, na maioria das vezes os piratas que buscam essa rota tem um destino trágico.

Calm Belt: São grande espaços, que ficam em volta da “Grande rota”. São conhecidos por nunca terem ventos sendo impossível sair de formas comuns e tambem por ser lar do famosos “Reis dos mares” criaturas que assustariam ate o pirata mais corajoso.

Grande Rota: O lar de todos os piratas que querem o One piece, a grande rota é dividida em duas partes a “Grand Line” e “Novo Mundo”, a Grand Line é só primeira parte e menos perigosa e o Novo Mundo é onde você encontra os maiores perigos e inimigos de





todo o mar, quando você vai para a “Grande Rota” você só pode esperar duas coisas a Glória ou a Morte.

Clima na Grand Line: Na Grand Line, o clima além de muito incomum é extremamente imprevisível, podendo mudar em um instante, onde nevar, fazer calor e chover, tudo no mesmo dia, é natural. Ilhas de águas circundantes são as únicas áreas onde o tempo e as correntes são estabilizados de forma previsível. A razão para isso é que as ilhas da Grand Line dividem-se em quatro categorias básicas: Inverno, Primavera, Verão e Outono. Role um dado toda vez que se passar um semana no mar da Grande Rota.

- 1.Clima quente e úmido;
- 2.Clima muito quente e seco;
- 3.Clima frio e seco;
- 4.Clima muito frio(nevando) e úmido;
- 5.Chuvoso;
- 6.Catástrofes Naturais (veja abaixo);

Para as catástrofes naturais, role 2d:

1) Tufão: Um grande tufão se aproxima rapidamente, ele possui FA=30 e vai atingir os barcos próximos a ele em dois turnos. Para desviar a embarcação é necessário um teste bem-sucedido de H-3.

2-3) Tempestade: Grandes ondas abatem o navio de tal forma que faz com que o mesmo perca estabilidade e balance. A embarcação sofre dano com FA=8 durante 5 turnos. Pessoas que se encontram dentro do barco têm que passar em constantes testes de Habilidade para evitar uma queda (em caso de falha o mestre deve decidir a penalização).

4) Tsunamis: Uma grande onda vem em direção ao navio com FA=50, não sendo possível desviar a embarcação.

5-6) Redemoinhos: Exige um teste de H do navegador, e em caso de falha, o navio sofre 1d de dano direto aos PVs, durante 3 turnos.

7) Tempestades Elétricas: A cada turno um raio cai no navio. Role um dado equivalente aos tripulantes um raio cai do céu com FA = 15. 4 turnos.

8-9) Erupções Vulcânicas Marítimas: Bem abaixo da superfície do mar, vulcões começam a entrar em erupção, a cada rodada, exige um teste de H-1 dos tripulantes, e em caso de falha, são jogados para a borda da embarcação devido ao estrondo. Caso falhem novamente, caem no mar, e sofrem dano constante de FA=4 a cada rodada.

10-11) Rochas: Devido a uma grande quantidades de pedregulhos e icebergs fixos no mar, exige um teste normal de H do navio (navegador). Role um 1d em caso de número par, uma grande neblina envolve o lugar, fazendo do teste uma tarefa difícil (H-2), e em caso de falha o navio recebe um total de 2 pontos de dano. O efeito permanece por 6 rodadas.

12) Rei dos Mares: Apesar de todos os problemas descritos acima nenhum se compara a este: O Rei dos Mares. Simplesmente porque não há como fugir em combate.

Rei dos Mares. F8, H6, R6, A5 e PdF0.

Especial: Adicione um bônus de +5 para um desses encontrado no Calm Belt além de uma mudança de escala para Sugoi.

Navegação na Grand Line: Incrivelmente difícil de navegar, a Grande Rota é um oceano que possui correntes muito inconstantes e estranhas, podendo mudar a toda hora, ao fato de bússolas normais não



funcionarem, devido à natureza de seus campos magnéticos. Para se navegar por ela é necessário um Log Pose, uma “bússola especial” que grava as correntes magnéticas para se poder velejar nesse mar. Ao chegar a uma ilha é necessário esperar um determinado tempo, antes de rumar à outra, para que o Log se adapte, o que pode levar de alguns minutos a horas. Algumas ilhas podem, até, levar um ano inteiro para definir o campo. Este processo de navegação, no entanto, pode ser contornado mediante a obtenção de um Eternal Pose, uma versão do Log que é permanentemente acertado em uma ilha específica, estando sempre a apontar em direção ao campo magnético da mesma e nunca podendo ser mudado. Sua limitação é que após alcançar a ilha de destino o mesmo torna-se inútil até que lhe seja designada outra coordenada.

Novo Mundo: É a segunda metade da Grande Rota, é onde se encontra o One Piece, Os Yonkuo e os maiores perigos conhecidos pelo homem.

One Piece Parte II-Personagens:



Bem agora que vocês conhecem um pouco do mundo de One Piece, está na hora de conhecer os Kits dos nossos personagens. Aliás, nenhum kit de personagem deve pagar por pontos e sim cumprir as exigências, cada personagem deve escolher um kit no





começo da aventura (se assim desejar) e um personagem pode adotar um segundo kit pagando 1 ponto por ele. Pode ainda adotar um terceiro kit pagando 2 pontos, e assim por diante. O personagem que adotar o kit pode escolher uma habilidade de graça e todas deverão pagar um ponto para terem adquiridas.

Kits de Personagem/Conceitos

Classes

Amazona (2)



Exigências: Mulher, F3, H3 e Arma especial e Código de Honra das Amazonas (ver abaixo).

As amazonas são uma classe bem única, pois todos os seus membros são treinados em uma arte exclusiva de batalha com armas exclusivas só encontradas pelas amazonas.

- **Código de Honra das Amazonas (-1):** Jamais ser aceitar ajuda de um homem em qualquer ocasião.
- **Aliado especial:** Toda amazona é acompanhada de uma cobra venenosa com sigo, que cresce e desenvolve conforme a amazona fica forte. Sua ficha inicial é F4, H2, R4, A2 e PdF0. Ataque Especial Venenoso (se superar a FD do alvo, exige um teste de Resistência -1. Falha resulta na perda de 2 PVs por turno. Tarefa Média de Medicina neutraliza o veneno).
- **Arma Sagrada:** Toda amazona tem uma arma quando nasce, essa arma é treinada pela amazona pela vida inteira e a amazona pode gastar 3 de PM na arma para dar um





golpe que acerta todos os tipos de usuários de Akuma no mi. Esse golpe é conhecido como Haki e ignora qualquer imunidade ou armadura extra que o usuário possua.

- **Poder Ancestral:** Uma vez por dia, a amazona pode invocar seus deuses pedindo uma bênção que equivale a um acerto crítico, retirada de veneno ou seus PVs recuperados.

Assassino(2)



Exigências: Perícia Crime, e H4.

Assassinos são “pessoas”, que dedicam suas vidas, a retirar a vida de outras pessoas, mas essa ação, geralmente não é muito bem vista pela sociedade, apesar de você nunca conseguir distinguir um assassino de uma pessoa normal sua aura de morte pode ser percebida pelos leigos no assunto.

- **Esquiva Perfeita:** O usuário ganha um bônus de +2 para esquivas, fugas e perseguições.
- **Adaga Envenenada:** O assassino ataca com adagas envenenadas seu oponente (FA+2). Causando dano, o adversário faz um teste de Resistência -1. Falha resulta em penalidade de -1 em todas as características e perca de 1 PV por turno.
- **Ataque Furtivo:** Toda vez que o alvo for considerado indefeso ou surpreso, adicione mais um 1d a sua FA.





Atirador(2)



Exigências: Tiro Múltiplo ou Tiro Carregável, Mira (de Esportes), PdF3

Os atiradores são indispensáveis em qualquer navio, não só por serem os únicos com habilidades para atirar com os canhões mas também porque são um dos poucos personagens em one piece a batalhar com ataques de longa distância.

Na maioria das vezes os atiradores utilizam armas e preferem as batalhas a longa distancia, pegando o inimigo desprevenido e acabando tudo com um tiro certeiro, mas á grandes exceções como utilizar um arco ou um estilingue como arma.

- **A Longa Distancia:** O usuário pode atirar 3x mais longe do que o seu PdF permitir.
- **Tiro Certeiro:** A cada 10m de distancia o atirador ganha +1 de FA.
- **Munição Aprimorada:** Não importando qual arma seja, um atirador deve sempre criar sua própria munição. Sendo assim, essa vantagem permite que o atirador crie munição (flechas e etc.) mudando seu tipo de dano para contusão, perfuração, fogo, eletricidade e etc. O atirador precisa de uma hora para criar as munições, sendo que cada hora cria 2d6 de tiros de cada tipo (ele ainda pode comprar balas comuns e materiais para fazê-las).





Berseker/Bárbaro(3)

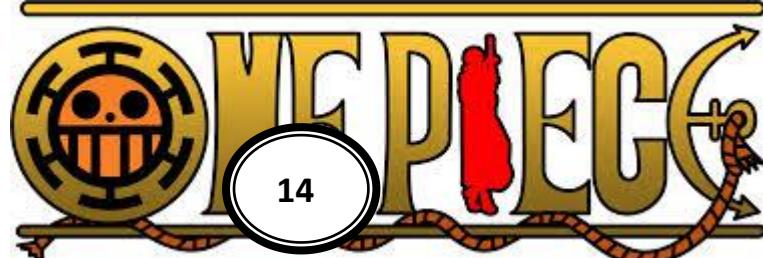


Exigências: F4, Fúria e Má Fama

Mais conhecidos como bárbaros, esses guerreiros utilizam de força sobrehumana, gerada pela fúria em seus corações, poucos conseguem fazer com que essa fúria se transforme em força, mas os bárbaros são especialistas nisso.

Onde passam causam muita destruição e morte, por isso são considerados perigosos para sociedade.

- **Fúria Controlada:** O Berseker pode controlar sua fúria, não deixando que lhe tome completamente a cabeça alem de ganhar um bônus de F+1 e H+1.
- **Tanker:** O bárbaro é o guerreiro mais difícil de se matar, ele possui RX8 para vida e Rx1 para Mana.(caso o bárbaro não compre essa vantagem ele ainda fica Rx5 em PV e PM).
- **Resistência de Ferro:** Toda vez que o berseker faz o seu teste de morte ele tem direito a rolar um segundo dado, o melhor dos resultados é considerado.
- **Sacrifício do Corpo:** O bárbaro pode gasta sua vida para aumentar seu dano, ele perde o dobro da sua vida para aumentar sua FA final.





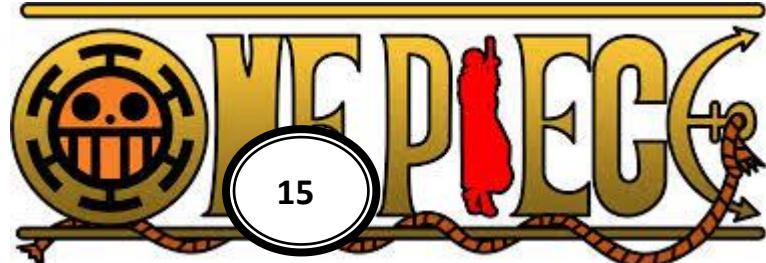
Combatente(0)



Exigências: F3 e H3

O combatente é classe mais utilizada em one piece, por ser bastante simples e eficaz, essa é uma das poucas classes que não pagam pontos por suas habilidades pois já começam com todas de graça essas habilidades não pagam PMs, mas o usuário deve escolher apenas uma para utilizar por dia.

- **Ataque Múltiplo Único:** Uma vez por dia ele pode usar um ataque múltiplo.
- **Ataque Especial Único:** O combatente pode realizar uma vez por dia um ataque especial com F+3.
- **Grito de Kiai:** Uma vez por dia você pode realizar um acerto critico.





Construtor



Exigências: Máquina/Aliado (embarcação), F2, H3, Especialização em mecânica e engenharia.

Os construtores (carpinteiros, mecânicos, marceneiros, etc.) são uma classe obrigatória em qualquer navio. O navio seria o aliado e as perícias necessárias para qualquer Carpinteiro. Todos os construtores têm orgulho de seus navios e também não permitem que falem mal do mesmo.

- **Construção Rápida:** O construtor pode, construir qualquer coisa em um curto período de tempo como pontes, casas, veículos em menos de 20 minutos por exemplo.(Obrigatório começar com essa habilidade.)
 - **Equipamento:** O usuário desta habilidade pode fazer qualquer equipamento para perícias em qualquer ambiente que possua material adequado, ganhando um bônus de +2 em qualquer perícia que ele queira. Ex: um kit de medicina ou de escalada.
- **Aliado Básico:** O carpinteiro pode criar pequenos veículos ou casas com suas próprias fixas, sem pagar pontos por isso. Esse pequeno aliado sempre vai ter metade dos pontos do construtor. Essa vantagem não podem ser utilizadas por exemplo para a fabricação de armas ou equipamentos.
 - **Desconto:** O usuário pode fazer qualquer arma ou armadura com desconto de 1d-2 representando o desconto na vantagem ou especialização de arma. Ex: Uma arma especial de 1 ponto vai custar 1 pontos – o desconto do 1d-2. Tirando um 3 por exemplo o ponto passa a ser a ser de 7exp para comprar arma especial.





Cozinheiro

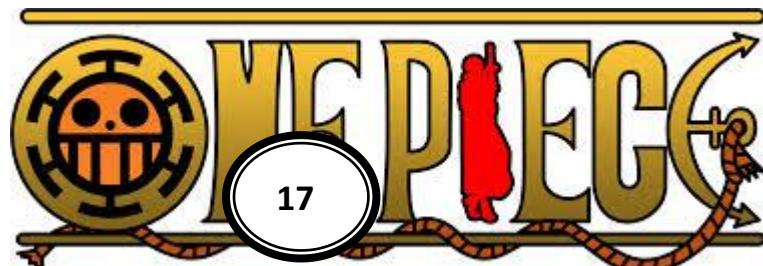


Exigências: H3, Culinária (de Artes)

Os cozinheiros de One piece, são também um classe muito importante nesse mundo, eles tem um papel tão crucial quanto os médicos dentro de um navio, são eles que vão cuidar de uma alimentação balanceada, e aproveitar o máximo de cada coisa comestível em seu navio, eles fazem a comida que parecia durar três dias durar 1 mês.

Alguns deles se tornar grandes Capitães, enquanto a barcos formados só por eles. Obs: Pode adotar o CDH dos cozinheiros: Jamais deixar ninguém passar fome e nunca desperdiçar comida.

- **Aproveitamento de comida:** Geralmente os alimentos de um navio duram um certo tempo, com essa habilidade o cozinheiro pode dobrar o tempo de duração para os alimentos o que é muito valido já que ninguém sabe a duração de uma ilha para outra. Além de sempre saber quando um alimento está dentro do seu prazo, e quais alimentos tem os melhores valores nutritivos. Sempre sabe também quando um alimento está envenenado.
- **Culinária de Batalha:** A culinária de batalha permite que o cozinheiro do grupo ajude efetivamente em batalha, mas de modo antecipado, com sua comida produzida de forma espetacular ele ajuda os aventureiros a ganharem mais força, habilidade, resistência e etc. Para utilizar essa habilidade gaste o total de 4 Pms para cada refeição e





role o dado a seguir (só vale durante a resistência de quem ingere o alimento):

1. Recebe Fa+2/ 1. Recebe Fa+3
2. Recebe Fd+2/ 2. Recebe Fd+3
3. Recebe H+1/ 3. Recebe H+2
4. Recebe F+1/ 4. Recebe F+2
5. Recebe uma vantagem de ponto/ 5. Recebe uma vantagem de dois pontos
6. Role outra vez/ 6. Recebe Mais 6 Pvs e Pms durante todo o tempo

• **Alimentação Balanceada:** O cozinheiro também é o nutricionista do navio, sendo assim, ele sempre sabe o quanto vale uma tripulação bem alimentada e nutrita portanto sempre que os indivíduos comerem sua comida regularmente adicione um bônus de R+2 a qualquer teste (com apenas algumas exceções ditas pelo mestre como por exemplo teste para não cair em ilusões).

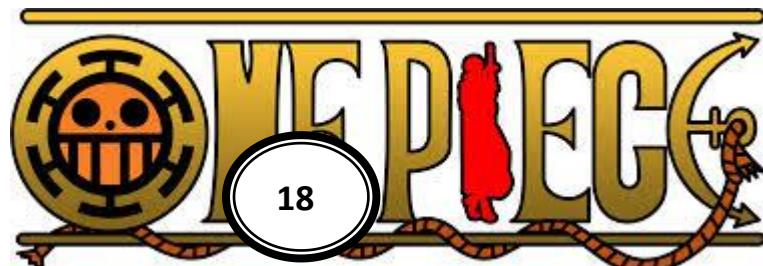
Domador



Exigências: Animais, Aliado, Código de Honra do Caçador e R3

Apenas os maiores espíritos selvagens escolhem se tornar domadores, mas acima disso são grandes admiradores dos animais e da natureza, ser um domador quer dizer ir sempre ir a favor dos animais e jamais maltratar os mesmos não só porque eles são sua força mas também acima de tudo são seus amigos.

O aliado de um domador pode ser qualquer tipo de animal mas apenas animais.





- **Controle Total:** O domador pode dar uma ordem para o seu aliado e ainda sim não perder sua vez de ação, em vez consumir uma ação total a ordem passa a ser uma ação parcial.
 - **Fala Animal:** O usuário do kit pode se comunicar abertamente com qualquer tipo de animal conversar, pedir ajuda, coletar informações mas nenhum tipo de animal vai colocar sua vida em risco por você.
- **Animal Raro:** Seu animal não é um animal comum, ele pode ser raro ou até mesmo extinto (como um dinossauro ou um dragão) ele pode escolher qualquer vantagem de um Ponto de graça no manual ou uma de dois pontos por um.

Espadachim



Exigências: Mestre, F2, H3 e dois códigos de honra;

Só um homem honrado pode se tornar um espadachim, os mesmos sempre usam espadas de variados tipos em One Piece, elas podem ser uma wakizashi ou uma espada longa de duas mãos, não são raros os utilitários de espada sejam eles piratas, marinheiros ou até mesmo aventureiros errantes. Todos eles devem ter um mestre que ensine suas técnicas de luta. Geralmente aprendem suas técnicas em um dojo.

- **Código de Honra do Espadachim (-1):** Jamais ser atingido nas costas e jamais fugir de uma luta.
- **Especialista em Espada:** O espadachim ganha um bônus de fa + 2 toda vez que empunhar uma espada.



- **Resistência de Ferro:** Toda vez que o espadachim faz o seu teste de morte ele tem direito a rolar um segundo dado, o melhor dos resultados é considerado.
- **Percepção Avançada:** Com essa habilidade o espadachim ignora qualquer tipo de ataque surpresa que seja feito contra ele.
- **A Escolha da Espada:** No mundo de One Piece, não é a espadachim que escolhe a espada é a espada que escolhe o espadachim, para poder usar o poder da espada, o aventureiro deve pagar os pontos já contidos na arma, por isso ele ganha um bônus de 20% de desconto quando vai comprar as características da espada.
- **Ambidestria:** O espadachim pode comprar essa vantagem, para utilizar outra arma na outra mão. Pode realizar dois ataques por turno.

Especialista



Exigências: Arma Especial, F2, H3

Todo especialista, possui uma arma exótica, cuja é treinado desde sua infância na utilização da mesma, pode ser uma lança com ponta dupla ou uma coisa parecida com um nunchako com bolas de ferro na ponta o importante, é ser o único a utilizar seu estilo e técnicas para seus propósitos.



- **Arma Exótica:** Por causa de sua arma especializada e confeccionada só para o especialista o mesmo deve usar somente sua arma para defender e atacar ganhando um bônus de FA+1 e FD+1 quando utiliza-la.
- **Desconto:** O especialista pode comprar qualquer vantagem do manual para arma especial por com 20% de desconto.
Ex: em vez de ser 1 ponto vai custar 8 pontos de experiência.
- **Indestrutível:** Permite que a arma alcance um nível de força quase inquebrável, em regras ela é produzida com um metal raro que a torna quase indestrutível ganhando ainda um bônus de FA+1.
- **Vantagem Aprimorada:** Pode escolher uma vantagem dois pontos pagando um ponto, ou de 1 ponto de graça.

Hipnotizador



Exigências: Manipulação e H3

O hipnotizador é a classe mais manipuladora e estranha de one piece, ele pode mexer com a mente das pessoas com suas técnicas de controle mental e pode fazer com que elas façam coisas que jamais fariam.

- **Controle Total:** Aumento de massa corporal: Ele pode aumentar a massa muscular de seus aliados em F+3 e A+3 por um 1D de turnos depois os aliados ficam exaustos não





podendo levantar. ♣: Pode utilizar a magia, Canto da Sereia e Comando de kralmy sem gastar pms.

- **Memória Perdida:** O hipnotizador pode apagar uma característica do personagem jogando um 1d ele define o que perder temporariamente: 1-2) perícia; 3) uma vantagem; 4) uma desvantagem; 5) Estilo; 6) *Akuma no mi* o efeito dura 1d de horas.

Médico



Exigências: Medicina e H3

Os médicos em One Piece não são raridades, aliás quem nunca ficou doente, não é? Mas o que é raro é achar um bom médico, eles sempre estão escondidos nos lugares mais mórbidos e inóspitos fazendo pesquisas sobre doenças incuráveis ou sobre a genética dos seres vivos.

- **Análise Avançada:** Pelo custo de 2 PMs e um turno inteiro, permite que o médico avalie a condição física do indivíduo sem ao menos tocá-lo, podendo averiguar se ele tem algum problema de saúde por exemplo, além de permitir que o usuário em batalha com um teste de H-2 ganhe um bônus de H+2 em batalha, analisando o estilo de combate inimigo.





- **Membros Desabilitados:** Pelo custo de 3 PMs, permite desabilitar um membro do oponente. Primeiro ele deve passar dano(o dano que passa não é descontado nos PVs do adversário) o medico deve fazer um teste de H se passar o adversário deve fazer um teste de A-1 se falhar o seu oponente ficará com H-1 ate ser curado por um teste de medicina -2. Cumulativo. Além de outras penalidades escolhidas pelo mestre.
- **Sangramento:** Por 3 PMs, o médico pode realizar um ataque para causar um sangramento no inimigo o mesmo perde 2 PVs por turno até ser curado. o medico deve passar dano para Habilidade se concretizar o dano passado não tem validade para PVs.O adversário tem um teste de A-2 para evitar o efeito.
 - **A Cura:** O medico pode utilizar magias de cura do manual, apenas em batalha, as magias ainda tem que ser pagas em seu custo de pms são as magias a seguir: Cura para o mal*, Cura magica, Recuperação natural*, Sanidade*, Círculo da cura, Regeneração*.

* Pode ser usada fora de batalha. O usuário com essa a habilidade também pode fazer testes para inventar uma cura para doenças que não possuem remédios.

Navegador

Exigências: H3, Navegação (de Sobrevivência)

Os navegadores podem se comparar, a classe mais importante de One Piece, por serem os únicos a conseguir navegar na grande rota, além de prevenirem, os acidentes comuns desse lugar como tufões, maremotos, tempestades e etc. Eventos que podem levar até mesmo há mais poderosa das tripulações a um trágico fim antes mesmo de chegar ao seu destino final.

Uma vez que se adota esse kit você recebe conhecimento de como utilizar um Long pose e Eternal pose. Obs: Esse kit foi feito para uso de NPC mas não impede a adoção de personagens jogadores.





- **Conhecimento do Clima:** O navegador (a), sempre sabe assim que se aproxima um efeito climático desastroso com observações simples (para ele que já esta navegando a um bom tempo) como medir a elevação ou diminuição de pressão aumento da umidade, ou até mesmo da movimentação do vento. Isso facilita a escapar de efeitos climáticos desastrosos automaticamente.
- **Conhecimento sobre correntes marítimas:** Um bom navegador sabe controlar o navio em uma correnteza perigosa, se aproveitando disso utiliza essa habilidade para fugir de perseguições ganhando H+2 para fugir ou perseguir, e ganhar força para um encontram com outros navios, em regras de combate adicione força de carga sempre que desejar ir contra outro navio dobrando a força do mesmo.
- **Substituição de Habilidade:** O navegador poderá assumir sua habilidade quando está pilotando o barco durante uma fuga substituindo assim sua habilidade pela habilidade do navio.
- **Conhecimento sobre Embarcações:** Um bom navegador, tem que saber sempre navegar qualquer tipo de barco, sendo assim ele sempre terá um conhecimento sobre qualquer tipo de barco, sendo que saberá sempre onde é o compartimento de carga ou depósito de pólvora de uma navio ou até mesmo onde um tesouro se esconderia no mesmo, quando esta em guerra com outros barcos ganha um bônus de H+1 sabendo sempre como se defender e onde atacar para maior destruição das embarcações de seus inimigos.





Pirata



Exigências: F1, H2, PdF1, Especialização relacionada a navegação;

Piratas são o terror dos sete mares (sim, eles ainda existem hoje).

Eles eram basicamente ladrões que sozinhos (muito raro) em um grupo cruzam os mares com o objetivo de saquear e pilhar navios e cidades. O estereótipo mais conhecido são os piratas caribenhos que tiveram sua época entre os séculos XVI e XVIII. E será esse estereótipo o principal abordado neste livro.

Embora os piratas fossem sanguinários, seus navios e seus códigos os tornavam bem avançados em relação ao seu tempo no quesito organização e respeito ao ser humano.

- **Poder Concedido:** Piratas são ótimos em se improvisar com armas, personagens piratas não sofrem redução de -1 em Habilidade quando trocam o tipo de dano. E quando o mestre achar que ele realmente improvisou uma ação (ou movimento) surpreendente, pode conceder um bônus de H+1.



Trovoador



Exigências: Artes, Boa Fama, Fetiche: Instrumento musical.

Conhecidos por serem amantes das artes, músicos em one piece são sempre bem tratados por serem precursores de boa sorte, alem disso são sempre motivos de felicidade por onde passam, pois suas musicas conseguem animar os que estão tristes, arrancar lagrimas dos olhos dos mais bravos guerreiros e ainda assim acalmar as feras mais terríveis do mundo.

O bardo deve escolher um instrumento para se especializar lembrando que nenhuma habilidade do bardo pode afetá-lo, já que é ele que as conjura.

- **Ataque Sonoro:** O bardo pode fazer o ataque em área acertando todos igual a sua Hx5 metros todos na área devem defender normalmente. Não acumulativo com efeitos musicais.
- **Efeitos Musicais:** O musico pode invocar as magias abaixo pelo mesmo custo de PMs do manual Alpha: Sono, Enxame de Trovões, Acordar , Desvio de Disparos, Marcha da coragem.
- **Efeitos Musicais 2:** Precisa da vantagem efeitos musicais o usuário pode realizar as magias abaixo: Pânico, Fúria Guerreira, Desmaio, Paz de Marah, Marcha da batalha e A loucura de Atavos.





One Piece 3D&T - Parte III: Vantagens, Desvantagens e Embarcações

Vantagens

Membro Substituto (1 ponto)

Você perdeu um membro por algum motivo qualquer e este foi substituído por uma prótese para que você pudesse continuar a lutar. Um membro substituto impõe uma penalidade de -1 em testes de Habilidade que envolvam esse membro, em contrapartida fornecem um bônus de +1 em Força nos ataques que envolvam esse membro.

Coragem de Pirata (1 ponto)

Você é imune a efeitos de pânico causados por monstros ou qualquer outra coisa do gênero. Também recebe +1 para testes de Resistência relacionados a coragem.

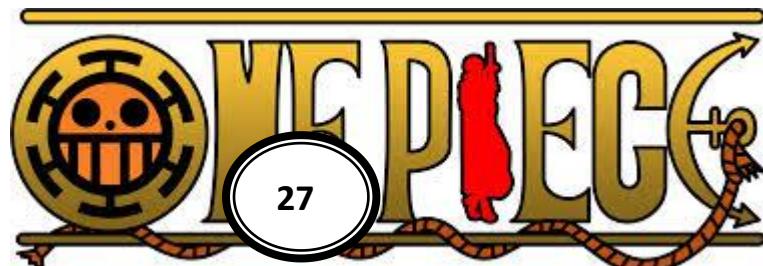
Pirata completo (1 ponto)

Você sabe fazer de tudo um pouco dentro do navio. Desde consertos à estrutura do navio a segurar o timão enquanto o navegador faz uma pausa. Para qualquer tarefa de perícia ou especialização, acrescente +2 se envolver o navio.

Espírito de companheirismo (1 ponto)

Sempre que algum companheiro de seu navio estiver em perigo, seja ele em uma luta, em desvantagem ou contra algum oponente consideravelmente mais forte, ou até mesmo caso ele seja capturado por piratas, mercenários ou marinheiros adicione um bônus de FA+1 e FD+1 até que essa condição seja vencida.

Treinamento Pirata (2 pontos)





Você é um ótimo pirata. Quando está no comando de um navio, este recebe H+1 e PdF+1. Quando está saqueando um navio, você recebe um bônus de +1 em Força ou em Poder de Fogo (deve ser definido na hora da compra da vantagem) contra piratas ou marinheiros em geral. Esse bônus não se aplica a outros aventureiros que estejam viajando no navio que não sejam homens do mar.

Adaptador (1)

Você tem facilidade em lidar com armas, aprende novas técnicas e improvisar golpes.

Esta vantagem permite mudar o tipo de dano de sua força ou poder de fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu dano inicial.

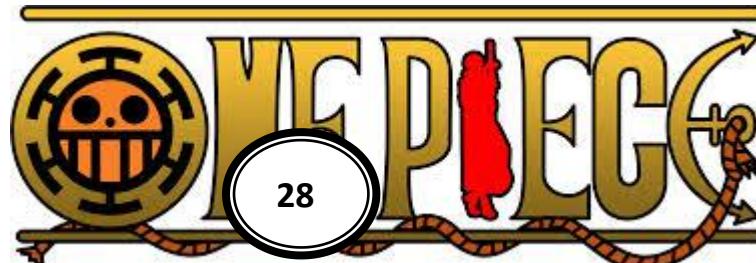
Arma Especial (2 ou mais)

Normalmente um personagem não pode aumentar seu dano com armas, mas alguns personagens valorosos carregam armas especiais sejam elas apenas com que o personagem tenha facilidade com a arma ou que ela tenha foca tecnológica. Uma arma especial acrescenta +1 à sua Força de Ataque quando você usa força.

Ataque especial (1 ponto): Uma arma pode ter seu próprio ataque especial, isso quer dizer que você gasta pontos de ataque e aumenta ainda mais sua força ou PdF quando usa sua arma especial. Por exemplo, um personagem com H4,F2,e uma Arma especial equipada com um Ataque Especial(Um Golpe secreto,talvez?) pode gastar 2PMs para conseguir uma FA 9(4+2+1+2)+ 1 d.

Retornável (1 ponto): Caso seja arremessada, esta arma retorna às mãos do usuário no mesmo turno.

Veloz (1 ponto): Esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.





Ataque especial (1)

Praticamente qualquer sobrevivente (Herói) tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um gole mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior. Isso é tão comum que qualquer herói pode fazer um ataque especial gastando 1 PA e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial ;não é preciso pagar pontos de personagem por ela(Pontos normais).

Pode fazer um ataque especial gastando 1 PA e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial ;não é preciso pagar pontos de personagem por ela(Pontos normais)

()Preciso(+3 pontos):Este ataque impõem um redutor de H-1 contra o alvo em sua Força de Defesa nenhum custo extra em PMs.Custo:2:PA

()Área(+ 3 pontos):em vez de apenas um alvo,o ataque atinge em área.Custo:2 PA

()Duplo(+ 2 pontos):você pode dar dois ataques em um especial.Custo:1 PA

()Especial de sincronia(+3 pontos):Você tem um ataque especial junto com um parceiro.Custo: 2 PA de cada participante do ataque.

Você pode fazer mais ataques com força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PAs.Assim,atacar três vezes na mesma rodada consome 6 PAs.O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual a sua habilidade.A força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa.Você não pode somar a FA de seus vários ataques.O Ataque Múltiplo pode ser baseado apenas em força,nunca PdF.





Genialidade (2 Pontos)

Você é um gênio. Recebe um bônus de H+2 ao Utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de habilidade Envolvendo uma perícia que não possuaCom os recursos necessários, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de sua situação(como consertar um carro,por exemplo).

Energia Extra(1/2)

Quando você é muito ferido, consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida.

Você pode gastar 2 PAs para recuperar todos os seus PVs.Usar a energia extra leva um turno,e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.Existem dois níveis para esta vantagem:por 1 ponto você só pode usar Energia Extra quando estiver perto da morte(Veja em pontos de vida).Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Sentidos especiais (1-3)

Você tem sentidos muito mais aguçados do que as outras pessoas. Ao custo de 1 ponto você pode escolher,na lista abaixo um sentido especial

Audição Aguçada: Você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Faro aguçado: Você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Visão Aguçada: você como um observador microscópico você tem a visão tão boa a ponto de enxergar coisas pretas no escuro mesmo que aqui não diga muito a sua visão é muito boa.





Agilidade Extra (1-3)

Você é como o Tarzan, se é que posso dizer assim. Sua agilidade é extraordinária, com essa vantagem você tem maior Força e Habilidade.

Torcida (1)

Você tem grandes amigos que estão sempre te apoiando, eles espiram sua luta pela sobrevivência, são amigos que sempre acompanharão você. Por aumentar seu moral durante uma luta quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente você ganha H+1 e impõe H-1 ao oponente.

Forma alternativo-Dupla personalidade (2 a 4)

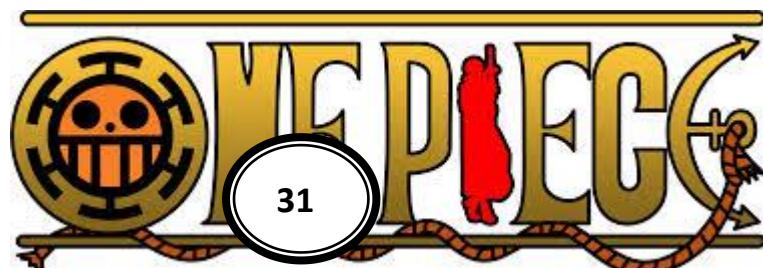
Você tem a habilidade de realmente ficar maluco, com essa vantagem ao ativar a forma alternativa você se diverte matando e aumenta sua habilidade, quanto mais pontos nessa vantagem você tem maior é sua habilidade, exemplo, você tem 2 pontos nessa vantagem você tem, então, mais um ponto de habilidade, se você tem 4 pontos, a sua habilidade aumentará três pontos.

Aliado (1)

Você tem um aliado(s), um nakama (companheiro) com quem você pode contar. O aliado pode ser um personagem jogador ou um NPC, um personagem controlado pelo mestre. Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um aliado é construído com a mesma contidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um aliado mais poderoso que você, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem que seu aliado tiver a mais que você.

Parceiro (1- 2)

Esta vantagem é parecida com Aliado, mas melhor. Além de seu Parceiro ser uma pessoa que você pode confiar, um parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita. Quando você e seu parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador. Essa vantagem da





+2 em danos. (Aconselho a usar essa vantagem junto com a do ataque especial: especial de sincronia ^^).

Área de Batalha-Arena (2)

Área de Batalha é apenas um local em que você é especializado, e que, com isso você aumenta seus pontos de ataque fazendo com que seu personagem cause maior dano. Exemplo seu personagem é um (a) espadachim (praticante de kendo) eles tem como habilidade natural se esconder nas sombras caso o lugar esteja escuro(Óbvio ^^')

Armadura Extra (2-4)

Esta Vantagem torna Você mais resistente a certos tipos de dano: sua resistência é maior do que a de algumas outras pessoas, mas apenas contra aquele tipo de dano.

Exemplo: Você tem habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra contra Corte. Se for cortado por uma faca, Sua Força de Defesa será de 4+(3x2), resultando Em FD 10. O custo depende daquilo que você é resistente:

Qualquer ataque com PDF (4 pontos, a ataques desse tipo que seria um tiro por exemplo , a FD passa a ser para desviar) Qualquer ataque com Força (3 pontos)

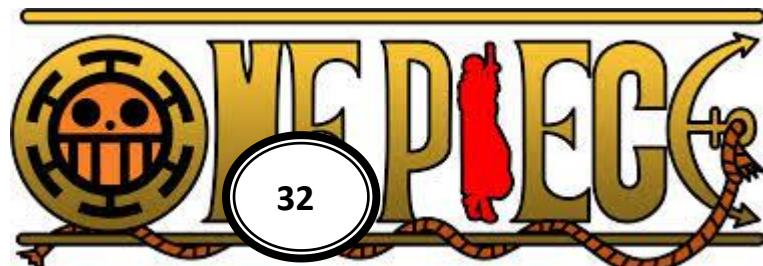
Desvantagens

Marca Negra (-2 ponto)

Você é jurado de morte por alguém. Essa pessoa vai aparecer sempre que conseguir te achar e tentar te matar. Você recebe uma penalidade de -1 em habilidade quando vai enfrentar essa pessoa.

Se você matar essa pessoa, alguém com alguma ligação com ela virá terminar o serviço. Essa desvantagem não pode ser recomprada, apenas o mestre pode acabar com os problemas.

Nenhum Senso de Direção (-1 ponto)





Você nunca consegue chegar aonde deseja, exceto por puro acaso (1 em 1d), mesmo que esteja a dez metros do lugar e COM ALGUÉM INDICANDO O CAMINHO! Você só consegue se orientar quando anda em grupo (e é melhor não se afastar dos colegas...).

Inexperiente (-2 pontos)

Você é um novo capitão e ainda não sabe bem como comandar um navio. Quando você está no comando o navio sofre um redutor de - 1 em H e PdF.

Medo de Reis dos Mares (-1 ponto)

Navios

Um pirata age a maior parte do tempo no mar, e como não anda sobre a água, ele vai precisar de um navio. Navios são caros e fortes, não é fácil ter um (mesmo roubar não é tão simples, e também não são baratos). Uma boa pedida de aventura é conseguir um navio. Navios são comprados com ouro ou com PE, podendo inclusive o valor ser dividido entre essas duas moedas (ta certo que ponto experiência não é moeda, mas se ele vai ser trocado por algo vira moeda de troca, satisfeito agora!).

Construindo Navios

Como disse anteriormente (olha pra cima) um navio não é barato, ele segue as regras de construção de um personagem e o custo em PE é o mesmo da tabela de evolução (124 manual). Então para se ter um navio com F0, H2, R2, A2, PdF2 gastaríamos 80 PE (que não precisam ser necessariamente de um único PC). O custo em ouro é medido multiplicando os pontos de experiências necessários para construção por 100. No nosso navio exemplo, que tem um custo de 80PE ficaria custando em ouro \$8000. As habilidades para um navio também representam coisas diferentes, são elas:

Força: É o dano que você vai causar jogando seu navio contra outro, pode ser devido ao tamanho, ou devido a uma parte especial para danificar outros navios. Também conta como capacidade de carga, cada ponto de F permite ao navio carregar 5 toneladas.





Habilidade: Ela representa basicamente a velocidade do navio e sua tripulação. Um navio com habilidade maior consegue se mover mais rápido em fugas ou quando precisar, a velocidade é igual a

Hx10. A habilidade representa a tripulação que trabalha, com por exemplo quem limpa, rema, cuida das velas, soldados piratas,

quem cozinha, a sua tripulação é igual a Hx10 pessoas. A

habilidade de um navio nunca poderá passar de 2 normalmente, sendo que depois disso cada ponto de habilidade custa o valor de 3 pontos até 3 e de 4 pontos até 4 seguindo o mesmo raciocínio até onde desejar.

Resistência: Aqui continua normal, é quanto dano seu navio agüenta antes de afundar ou explodir. Os PVs só podem ser retomados com concerto, mas em situações calmas a tripulação pode consertar, restaurando por turno 1pv por ponto de Habilidade.

Armadura: São as defesas do seu navio, como a qualidade da madeira, um reforço de metal, enfim, qualquer coisa que aumente a defesa do navio.

Poder de Fogo: É o que seu navio atira, geralmente são canhões, quando maior o PdF maior a quantidade de canhões, 1 ponto de PdF equivale a 2 canhões normais. Embora sejam vários canhões, só pode ser feito um ataque por rodada, para mais tiros veja Ataque Múltiplo (31 manual). Navios pertencem a escala Sugoi todos eles, então depois de todo montado o navio, o valor deve ser multiplicado por 10, então F1 vira F10, mas o custo é como se fosse feito na escala Ningen.

Vantagens

Camuflagem (1 ponto): Garante-lhe um bônus de +1 em Habilidade para ações de se esconder.

Submarino (2 pontos): Através de algum meio (mágico ou tecnológico) o seu navio pode submergir e com isso atacar sem ser visto. Essa vantagem garante um ataque surpresa, e ainda dá um bônus de +1 em Habilidade em testes de se esconder.

Compartimentos Secretos (1 ponto): Seu navio possui locais secretos difíceis de achar, com eles você pode esconder até ¼ de sua carga, evitando perder tudo caso seu navio seja saqueado por piratas. Você também pode se esconder em locais secretos para





ficar ileso dos combates. Um teste de H-2 permite localizar esses locais.

Suicídio (0 pontos): Seu navio possui um reservatório de algum material que explode, quando explodido ele provoca um dano de $(6d+30) \times 10$ em uma área de 50m a sua volta. Com isso você perde o navio, e qualquer coisa nesse área é completamente destruída (inclusive você).

Controle Remoto (1 ponto): Gastando um ponto, você pode ativar isso a distância, pode ser um fio de pólvora que demora pra explodir, pode ser um controle remoto, enfim qualquer coisa que lhe garanta um total de 1d+2 turnos para fugir.

Desvantagens

Barulhento (-1 ponto): Seu navio por algum motivo faz muito barulho, o que facilita que ele seja notado, sendo quase impossível um ataque surpresa, o teste de notar seu navio cai uma escala (de difícil pra médio, médio pra fácil, e fácil pra sucesso automático).

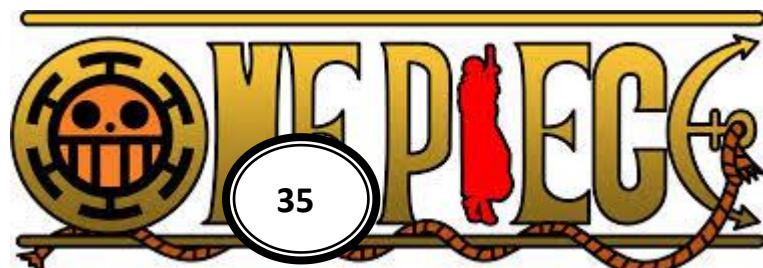
Você também recebe uma penalidade de -1 em Habilidade em testes de se esconder.

Tripulação Rebelde (-2 pontos): Sua tripulação se acha auto suficiente, podendo ataca-lo quando você não corresponder as expectativas dela. Em jogo, isso significa que você tem um redutor de -2 em testes de conter motim. Tripulação Fiel pode recomprar essa desvantagem.

Navio Assombrado (-2 pontos): Seu navio contém a alma de alguém (ou de alguns), que assustam a sua tripulação. Em termos de jogo seu navio recebe uma penalidade de -1 em todas as suas características. A cada 3 aparições da assombração, você deve fazer um teste de motim para evitar que sua tripulação deixe o barco.

Lento (-1 ponto): Seu navio por algum motivo qualquer é muito lento e com isso sofre uma penalidade de -1 em Habilidade em Fuga, Perseguição e Esquiva.

One Piece 3D&T – Parte IV: Vantagens Únicas





Tritão (4 pontos)



Os tritões são uma raça rara, em lugares que não sejam a *GrandLine*. Eles são uma raça híbrida uma mistura de humanos com animais marinhos, são super fortes tendo a força de um humano x2 em terra e x10 na água. Podem apresentar misturas com peixes, lulas, raias ou até mesmo com tubarões. A maioria dessa raça já foi usada como escravos e até hoje eles são humilhados e odiados pelos humanos.

Esses indivíduos podem respirar e nadar mais rápido que qualquer humano na água.

- Recebem um bônus de +2 em força e +1 em resistência.
- Possuem uma resistência natural contra tudo, ganhando um bônus de +1 apenas para testes (acumulativo com resistência à magia).
- Ganham a vantagem Arena (mar), para seu lugar de origem.
- Todos os tritões possuem a desvantagem Modelo Especial, Má Fama e Ambiente Especial (má fama entre os humanos).



Sereia (2 pontos)

Restrição: Fêmeas

Sereias são a versão fêmea dos tritões. Apesar dos mesmos serem da mesma raça cada um tem suas particularidades. As sereias não possuem a mesma força, mas são as criaturas mais rápidas em todo o mar, o que lhes permite fugir de predadores com facilidade e também de caçadores já que todas elas são raras e lindas. Sereias também podem respirar abaixo d'água, mas quando estão em terra sua cauda (sim elas possuem cauda e aparência humana) se transforma em pernas podendo andar sobre os humanos normalmente. (Vantagem: Transformação 2P.)

- Recebem um bônus de +1 em resistência.
- Possuem uma resistência natural contra tudo ganhando um bônus de +1 apenas para testes (acumulativo com resistência a magia).
- Possuem a vantagem Arena e Aceleração, quando no mar.
 - Podem falar com animais marinhos livremente.
 - Possuem a desvantagem Ambiente Especial.

Kemono (1 ponto)

Também conhecidos como juujin ou kemonobito, os kemono são animais antropomórficos, ou seja, com características humanas.





São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como humanos. O kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal, e vive em casas normais. Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais.

Seu comportamento é tão civilizado que confundiam diferenças entre animais e humanos. Alguns kemonos demonstram traços de personalidade ligados à sua aparência animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais, e assim por diante. Uma variedade especial de kemono são os nekomimi, pessoas com orelhas, cauda e às vezes (mas nem sempre) patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem nekomimi de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

• **Habilidade +1.** “Mais humanos que os humanos”, kemono são inteligentes e hábeis.

• **Sentidos Especiais.** Kemono podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro. Eles raramente são apanhados de surpresa.





Meio-gigante (4 pontos)

São humanóides primitivos e brutais, medindo 4,5m de altura. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam matar e devorar animais de grande porte. Por todos esses motivos, é muito fácil contratar meio-gigantes como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Embora seja incomum, um meio-gigante pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.

- **Força +3, Resistência +3.** Quase nada é tão forte ou resistente quanto um meiogigante a não ser um gigante.
- **Modelo Especial.** Quase nada é tão grande quanto um a não ser vocês já sabem né.
- **Má Fama.** Quase nada é tão indesejado quanto um meio-gigante. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; -2 em Lábia e Sedução.

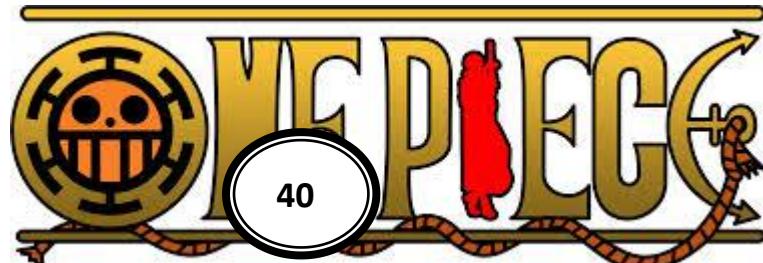




Anjo (2 pontos)

Anjos, também conhecidos como celestiais ou habitantes do céu, são criaturas que habitam os planos superiores. São raros no mar pois vivem no céu. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. A maioria dos celestiais são benignos (mas não todos). Todos os anjos conhecidos vêm de skypiae, das nuvens eternas como dizem os habitantes do mar azul.

- **Boa Fama.** Anjos são sempre reconhecidos como benevolentes ou sagrados (mesmo que nem sempre seja o caso).
- **Sentidos Especiais:** todo anjo tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.





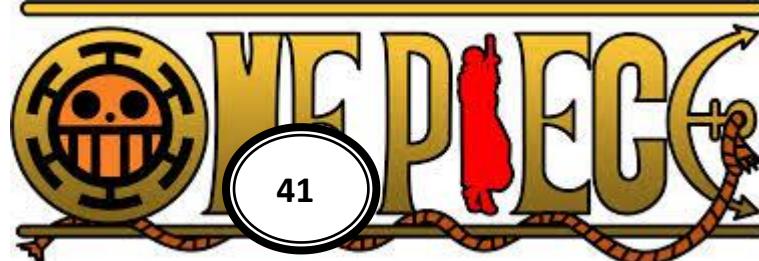
- **Invulnerabilidade:** Elétrico e Sônico. Celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens.
- **Aptidão para Vôo:** Muitos anjos têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.
- **Vulnerabilidade:** Fogo. Anjos são vulneráveis a qualquer tipo de chama.
- **Inculto:** por não conhecerem o mundo de baixo.

Demônio (1 ponto)

Também conhecidos como abissais, infernais ou oni, um demônio é qualquer criatura nativa de um plano de natureza maligna. Mas ainda não se sabe de onde exatamente essas criaturas vivem tavez em alguma ilha amaldiçoada na Grand line.

Nem todos os oni são exclusivamente ruins alguns são até mesmo bons e possuem objetivos próprios, não precisam exclusivamente fazer o mal.

- **Sentidos Especiais:** todo demônio tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.
- **Invulnerabilidade:** Fogo. Demônios são imunes a dano por fogo.
- **Aptidão para Vôo:** Muitos demônios têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.
- **Má Fama:** Demônios são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que nem sempre seja o caso).





- **Vulnerabilidade:** Elétrico e Sônico. Demônios são vulneráveis à pureza da luz e vento.



Ciborgue (3 pontos + Explicação)



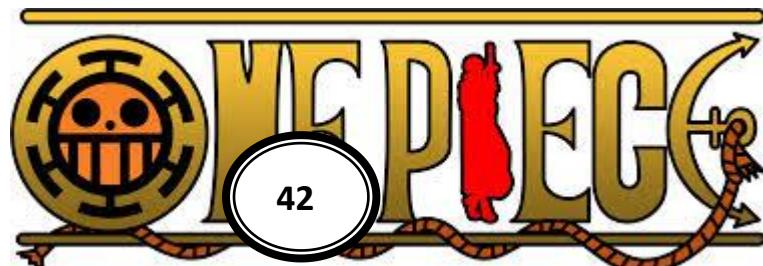
Muito raros são os ciborgues em One Piece. Apenas aqueles que detêm maior tecnologia são capazes de fazê-los. Todo ciborgue tem partes orgânicas e mecânicas, sendo que seu cérebro tem que ser exclusivamente orgânico.

• **PVs e conserto:** Um ciborgue possui metade dos seus pvs

organicos podendo recuperar com descanso e outra metade com concertos que demoram uma hora para cada 1d de PVs e exige um teste de da perícia Máquinas (redutor conforme o mestre).

• **Armadura impenetrável:** O ciborgue diferente das outras

raças é muito mais resistente a danos por isso adicione a





sua FD um dado a mais logo sua FD será composta de

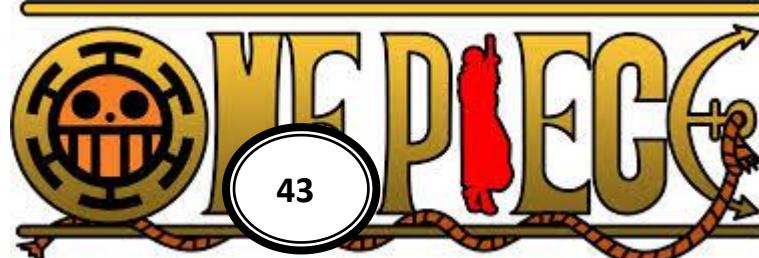
FD=H+A+2d ganhando tambem um bonus de A+2.

- **Recarga:** Eles possuem a desvantagem Bateria, sendo que a fonte de energia precisa ser um material altamente energético (petróleo, calor ou até mesmo materiais com carbono como coca-cola que possui gás carbônico dissolvido no líquido).
- **Adaptador.** Um ciborgue pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas, fogo. Para ataques baseados em Força ou em PDF, ele pode causar dano por esmagamento, corte, perfuração ou fogo, à sua escolha.

One Piece 3D&T – Parte V: Talentos Regionais e Marine.

Talentos Regionais North Blue

- **Resistência a Frio:** Você recebe +2 em testes de resistência contra magias e efeitos baseados em frio.
- **Arena de gelo:** O usuário ganha H+1 quando está em ambientes gélidos.
- **Descanso reduzido:** O habitante pode descansar completamente com metade da comida ou descanso normais.





• **Conhecimento de Lendas:** Você pode gastar 1PM e fazer um teste de Habilidade. Caso seja bem-sucedido, você pode lembrar histórias ou rumores a respeito de um determinado lugar, pessoa ou objeto mágico. As informações que você obtém são comuns, com um teste normal. No entanto, você pode escolher fazer o teste com redutores (de -1 até -3) para lembrar de alguma história mais obscura ou restrita. Caso não seja bem-sucedido no teste você não gasta nenhum Ponto de Magia.

East Blues

• **Artista nato:** Ganha um bônus de +2 em qualquer teste relacionado à perícia Artes.

• **Percepção do perigo:** Uma boa pessoa do East Blue sabe sempre quando alguém representa um perigo verdadeiro, podendo saber se ela é mais forte ou fraca que você.

• **Educação de Cavalheiro:** Você recebe gratuitamente as Especializações: **Conhecimento:**

Nobreza e Realeza (ambas de Ciências)

e **Diplomacia** (de Manipulação). Além disso, você recebe um bônus de +1 em testes para resistir a magias e efeitos de medo.

• **Paciência:** Você pode gastar uma rodada completa para se preparar para uma tarefa que vai realizar. Se fizer isso, recebe +2 em todos os testes de perícia no próximo turno.





West Blue

- **Comerciante Nato:** Você recebe +2 em testes de Avaliação.

Quando chega a uma cidade, pode fazer um teste de Avaliação (H-1). Caso seja bem-sucedido, pode comprar itens nesta cidade por 75% do preço original; caso falhe no teste, poderá refazê-lo em um mês.

- **Esperteza:** Você recebe +1 em testes para evitar ser enganado; além de receber +1 em testes de Iniciativa.
- **Punga:** Essa habilidade permite uma pessoa roubar qualquer um apenas passando em um teste de habilidade comum.

South Blue

- **Manipulador:** Você recebe +1 em testes de Intimidação e conta como se tivesse R+1 para evitar ser afetado por magias e manobras nas quais aquele que lança precisa ter um valor de Habilidade superior a sua Resistência.
- **Amigo das Árvores:** Você pode atravessar terrenos cobertos de vegetação com sua velocidade normal. Além disso, você pode receber +1 em testes de esquiva quando estiver em terreno de floresta.
- **Intolerância:** Você recebe +3 em testes de Intimidação ou para evitar ser enganado, mas tem uma penalidade de -1 em Diplomacia e Obter Informação.





Grand Line

- **Autoconfiança:** Você recebe +2 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes.
- **Valoroso:** Você recebe +1 na FA quando luta contra oponentes com a pontuação maior que a sua.
- **Ateu:** Você recebe a vantagem Resistência a Magia. Caso já tenha esta vantagem, você adiciona +1 nos testes para resistir a magias.
- **Aventureiro Nato:** Você recebe +1 em uma característica qualquer (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo), à sua escolha.
- **Barbarismo:** Escolha entre Sobrevivência ou Esportes. Para você, a perícia eleita custa apenas 1 ponto. **Conhecimento sobre a Grand Line:** Você conhece quase tudo que tem pra se saber sobre lá: monstros, lendas, ilhas.

One Piece 3D&T – Parte V: Estilos de Combate

Os estilos de combate variam, conforme a classe do indivíduo, se ele for espadachim ganhará técnicas de combate com espadas (variando com a quantidade delas). Outro exemplo são os



combatentes, que podem usar partes do seu corpo e quaisquer coisas como armas, desde objetos comuns como cadeiras, mesas, até armas marciais como nunchako ou soqueiras.

Os estilos de combate são feitos em níveis. Para poder adotar um, deve comprar a especialização Artes Marciais (de Esportes) e se especializar em um dos estilos (ver adiante). Você poderá passar de nível conforme seu treinamento na técnica de combate e quando o mestre determinar. Algumas técnicas podem ter como exigências especializações e vantagens. Além disso, para passar de nível o usuário não deve pagar e sim treinar durante o jogo pôs o mestre vai estabelecer quando o próximo nível será alcançado. Vantagens como Mestre ou Patrono ou Ambidestria entre outras passam o usuário automaticamente um nível acima.

Para aprender novas técnicas exigem um teste de H do usuário acumulativo com o Nível. EX: Nível 1 e 2, teste H+1; 3 e 4, teste H; 5 e 6, teste H-1; 7, teste H-2; 8, teste H-3; e assim sucessivamente.

Caso não aprenda o golpe na primeira tentativa, poderá tentar de novo em dados de dias acumulativos com o nível. EX: Nível 1, 1d dias; 2, 2d dias...





blogocio.net

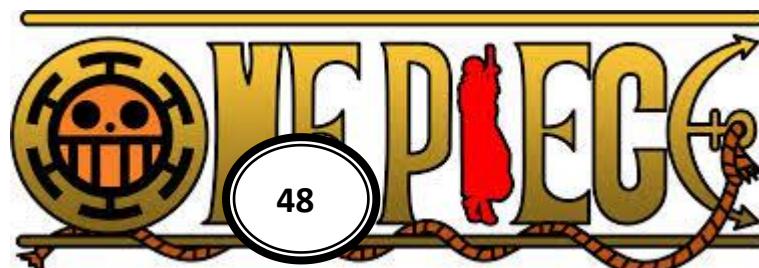
Um golpe quase nunca acerta um usuário outra vez, e caso um golpe seja utilizado duas vezes contra o mesmo lutador, o mesmo poderá fazer um teste de Habilidade somado ao seu nível de luta, menos o Nível de luta do adversário. Caso tenha sucesso, o usuário ganha um bônus de +2, além do bônus de ataque ou defesa do adversário.

Nível 1: O personagem já treina durante pelo menos seis meses nesse estilo, e tem um bom conhecimento das técnicas mais básicas. Equivalente a um faixa branca de Judô.

Nível 2: Com esse nível, o personagem já deve ter aprendido um ou dois truques do estilo, como a técnica de desarme, mas ainda está longe da maestria.

Nível 3: Personagens com esse nível de estilo costumam treinar duro, ou dependem de sua perícia marcial para sobreviver, ou ambos. Policiais bem treinados são exemplos desse nível.

Nível 4: A partir desse nível, o personagem já pode ensinar sua arte para outra pessoa sem grandes dificuldades, e muitos já o





consideram um mestre. Um faixa preta de Karatê se enquadraria nesse nível.

Nível 5: Apenas aqueles que realmente se dedicam às artes marciais atingem esse nível e além. O personagem já conhece boa parte das técnicas avançadas comuns a seu estilo, e provavelmente tenta melhorá-las sempre que pode. Além de poder começar um estilo próprio.

Nível 6: O nível de estilo mais comum para personagens iniciantes. Nesse ponto o personagem já é considerado um mestre, e a maior parte das pessoas comuns ficam impressionados com seus movimentos. O personagem talvez tenha criado uma técnica especial de luta, baseando-se nos métodos de seu estilo.

Nível 7: Um passo além da maestria. Personagens com esse nível de estilo já estão tão acostumados ao combate que costumam serem capazes de usar ataques arrasadores seguidos de defesas extremamente eficientes.

Nível 8: Pouquíssimas pessoas no mundo atingem esse nível de perícia marcial, obtido apenas através de dedicação intensa. Não se encontram pessoas assim em academias ensinando catas a grupos de garotos, mas sim treinando de formas quase inumanas – pesos amarrados a pés e pernas, o famoso treino de pegar todas as folhas que caem da árvore... Todos são rotina para os poucos que atingem esse nível.

Nível 9: Os mestres entre os mestres. Os conhecimentos de um personagem deste nível com relação a seu próprio estilo são





extremamente profundos – ele conhece todas as técnicas como ninguém, e pode prever os movimentos de seus oponentes por puro instinto, mas ainda não quer dizer que pode desviar dos mesmos.

Nível 10: Os criadores dos estilos normalmente tinham esse nível.

Um artista marcial que atinja o décimo nível de estilo pode ser considerado uma lenda viva, e até mesmo criar seu próprio estilo.

Além desse nível estão pessoas realmente perigosas.

Combatente (Exigências: Artes Marciais e Mestre)

Kick Dan- O usuário desse estilo prioriza os golpes com os membros inferiores, aprendendo a golpear independentemente dos punhos com potentes chutes.

Nv 1: Chute Semicircular: o artista marcial apoia as duas mãos no chão, Abre as pernas e, gira as mesmas. Acerta igual o numero habilidade do usuário, mas em um raio com Hx5 metros.

(3PM) Restrições: apenas um ataque por adversário.

Nv 1: Bloqueio Rápido: artista marcial pode bloquear golpes com suas pernas ganhando um bônus de FD+2 para isso (1PM)

Nv 2: Chute Rasteiro: O lutador deve fazer um teste de H se for bem sucedido, faça sua FA normal se passar dano(não é descontado do PV adversário) o oponente é derrubado no chão, logo após o lutador faz um golpe direto com o calcanhar no estomago do adversário que só defenderá com A+1d. Essa habilidade não gasta PMs mas o usuário deve falar essa técnica





antes de usa-la além de que adversários recebem H+2 para esquivas e FD caso já tiverem sido acertados pela mesma técnica.

Nv 3: Chuta na traqueia: Nesse chute o usuário levanta sua perna e ataca a região do pescoço do adversário ganhando um bônus de FA+3 nesse golpe mais o adversário devido a pouca precisão do golpe recebi um bônus para esquiva de H+1. Nv:3(3PM)

Nv 4: Colier: O usuário pula e acerta o adversário diretamente no pescoço. O adversário defende com A-2. Nv:4 (3 PM)

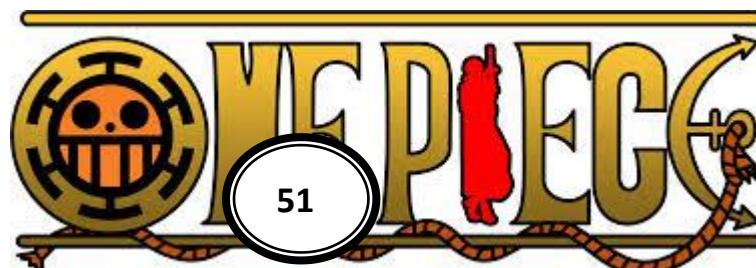
Nv 5: Epaule: Acerta o ombro do adversário com o calcnar causando uma fratura, o lutador deve passar da FA depois o adversário deve fazer um teste de A-1. Se não passar lutara o resto com H-2 e o ombro fraturado, o dano passado não retirado da vida. Pode ser usado com ataque múltiplo para derrubar o adversário no chão e depois o golpear. NV: 5 (PM:4)

Nv 5: Quebra coluna: O usuário faz um teste de H para aparecer atrás do adversário atacando sua coluna espinhal o adversário defende apenas com A+1d e o usuário recebe FA+1 acrescente mais H+1 no teste e no FA caso possua a perícia acrobacia. Nv: 5

(4PM)

Nv 5: Posição defensiva: O combatente perde sua vez de ataque e para que seu adversário ataque ele pode igualar se FA com o mesmo o que passar toma a diferença direto no PV. Nv: 5(3PM)

Nv 6 – Knox: O usuário coloca uma das mãos para baixo, e as pernas ficam girando no ar, em forma de círculo, mas antes o usuário precisa realizar uma esquiva com H+1 e depois realiza um





ataque com FA+2 e o adversário perde a Habilidade na força de FD.

NV:6 (2PM) Exigências: Acrobacia.

Nv 6 - Brochete: O usuário salta fazendo uma acrobacia e cai colocando uma perna para baixo girando em torno de seu eixo. Concede FA+4, mas o usuário ganha H+2 para esquivar. NV:6 (3 PM)

Nv 6 – Esmaga crânio: O usuário da um pulo gigantesco e desce girando com a perna para frente, quando desce acerta seu calcanhar na cabeça do inimigo esse golpe recebe, necessita de um teste médio de Acrobacia (de Esportes). FA+4. (4PM) Nv: 6

Nv 7: Mutton Shot: Atinge o adversário com um chute certeiro no rosto. FA+3 NV:7 (PM 3)

Nv 8 – Doble-Shot: Aparece na frente do adversário (Exige um teste de Habilidade) E se colocando de cabeça pra baixo ataca com o dois pés no queixo do oponente. FA+4 e H-2 para a defesa. NV:7 (5PMs)

Nv 10: Diable Jambe: O usuário gira em torno do seu próprio eixo formando, fazendo sua perna pegar fogo (literalmente). Primeiro o usuário perde 1d de vida e só pode usar este modulo por R/2 turnos mas pode utilizar qualquer manobra descrita acima. Concede FA+6. NV:8 (8 PM) (*Exigência: Brochete*) Caso passe o FA de qualquer ataque o adversário toma um 1d6-1 de dano. 4 PM





Closed fist: Estilo que viabiliza os punhos, em vez do resto do corpo, priorizando os músculos do braço para dar socos poderosos, capazes de destruir rochas, construções e inimigos.

Aumento de Força: Variável conforme os níveis, a cada nível diferente permite ao usuário utilizar a magia aumento de dano com certos limites. Nv: 1 e 2 Aumento de dano 1. Nv:3 e 4 aumento de dano 2... Ainda tem que pagar o mesmo custo.

Defesa Fechada: Permite ao usuário lutar em modulo de defesa, uma rodada depois de ter usado aumento de força, permite automaticamente entra em posição defensiva. FD+2 (2 PM) Nv:1

Soco Concentrado: permite ao usuário, carregar mais tempo um golpe. FA+2 a cada rodada de espera. Nv: 1 (2PM). Limite igual a sua resistência.

Punho duplo: Corre em direção ao usuário atacando o mesmo com um soco duplo no tórax. A-1 e H-1 (3PM) NV: 2

Punho de ferro: Técnica que visa concentrar energia nos músculos para destruir os ossos do alvo causar grandes danos. Caso consiga um crítico, recebe temporariamente F+1 para o critico. Mas depois ganha FD-2 na próxima rodada. Sem custo de PMs , mas precisa avisar a manobra.

Nv: 3 Aumento de Muscular: O usuário possui a partir desse ponto um aumento de massa muscular fora do comum, conseguindo dobrar sua força para carregar objetos ou levantar coisa muito pesadas. Essa habilidade não equivale em batalha.





NV: 4 Punho Fechado: O usuário concentra toda sua força em um soco frontal, caso acerte o adversário, o mesmo levara + 1D de dano por fraturas ou escoriações causadas pelo FA. Nv:5 (4PM)

Arremesso: Com esta Vantagem, o personagem possui uma manobra que envolve agarrar o oponente e então arremessá-lo para longe. Realize um ataque desarmado bem sucedido, porém este não causará dano, e significará que você conseguiu agarrar seu oponente. O adversário então deverá imediatamente realizar um teste de Força menos a força do usuário e, se passar, conseguirá se libertar, mas caso contrário poderá ser imediatamente arremessado a até 1,5m de distância para cada ponto de Força do personagem que o arremessou. O dano causado será de $FA=F+H+1d$ e o oponente não poderá se valer da Habilidade no cálculo da FD (a não ser que possua a Especialização Acrobacia com um teste de $H-2$). NV: 5 (4PMs)

Ira de Thor: em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total no ponto de impacto, e se reduz em 1 para cada 5m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos, incluindo o principal, têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em -1. Nv: 6 (5PMs).

Aumento de energia vital: Com essa habilidade permite que o usuário concentre toda sua energia espiritual transformando a mesma em energia vital. A cada 2 PMs gastos permite o usuário





recuperar 1d de vida. Restrição apenas pode gastar esses PM igual a R/2

NV:6 Transformação de energia: permite ao usuário usar a vantagem força vital como se tivesse pago os pontos por ela.

Nv:8 Barreira vital: Permite ao usuário aumentar sua armadura corporal com sua vida. A cada 1PV gasto aumenta e +2 sua Armadura (máximo igual a sua R). O PV perdido só pode ser recuperado com descanso ou cuidados médicos, pois destrói as células musculares do adversário.

Nv:8 Punho supremo de Asura: O usuário perde completamente sua energia espiritual e sua energia vital para dar um único golpe que não pode ser combado com nenhum tipo de vantagem ou habilidade a cada ponto de vida perdido e de energia espectral aumente um de FA para cada. Exigências: Transformação de energia, Aumento de dano 10,Aumento de energia vital, exige dois turnos de preparação.

Nv: 10 Suiken Ryuu (Estilo do Punho bêbado)(*Exigências: Estar embriagado, Acrobacia*) O Suiken é uma ramificação simbólica das artes marciais. É uma arte que contém movimentos para descrever uma pessoa em estado de embriaguez – com passos cambaleantes o corpo que oscila, o executante ora levanta sua taça para provar o vinho, ora se agita e cambaleia como um embriagado a ponto de cair. Por seus extraordinários e Fantásticos movimentos que envolvem habilidade e flexibilidade, esta verdadeira jóia das artes marciais tem sido transmitida de geração em geração.





Nv 1: Embriaguez: Quando o usuário luta, seu adversário nunca sabe de onde vem os golpes, pois são desordenado, não possuindo uma sequência definida o adversário recebe H-1 para esquivar e defender.

Nv 1: Bafo alcoólico: O usuário em combate corpo-a-corpo, pode assoprar na cara de seu adversário, podendo deixar o mesmo tonto, o que exige um teste de R do adversário caso Falhe perderá a vez e não poderá usar nenhuma técnica de defesa na próxima rodada.

Nv 3: Rasteira: Passando em um teste de H, o usuário aparece na frente de seu adversário e o derruba no chão, mas é necessário passar FA, quais quer armas que ele esteja segurando caem no chão, e caso o individuo possua ataque múltiplo pode Fazer um combo e os outros ataques só que o adversário defende apenas com a A+1d.

Nv 3: Voadora: O usuário corre na direção do adversário, atacando-lhe com uma voadora no peito, recebe uma bonificação de +3 na FA, mas o usuário ganha um bônus de mais H+1 para realizar esquiva. 2 PMs. (*Exigência: salto*)

Nv 4: Contra-Ataque: Sempre que o usuário criticar na defesa tem direito a um teste de habilidade caso passe pode fazer um ataque normal na mesma rodada sem gastar nenhuma ação parcial, puramente por instinto.

Nv 5: Desmaio: O lutador se joga no chão de costas, simulando um desmaio, e começa a dormir, obrigatoriamente seu adversário faz um teste de habilidade para entender o que esta acontecendo, se





falhar fica um turno parado, e assim em diante até conseguir um sucesso no teste de habilidade. Enquanto o usuário esta no chão ele descansa rapidamente ganhando 1 de PV por turno. O usuário é considerado surpreso, mas ainda pode realizar esquivas.

Nv 5: Golpe surpresa: Caso o adversário, tente atacar por F, enquanto o usuário estiver em dormindo, o lutador levanta-se subitamente e atacando com os pés, o adversário defende com FD-

4. 2 PMs

Nv 6: Ensaio sobre a cegueira: O artista marcial, desfere um golpe acima da veia temporal do adversário, deixando o cego temporariamente, por 1d+1 de Rodadas, tem que a apenas que assar dano.(3PM)

Nv 6: Chute duplo: O usuário, corre cambaleando até o adversário e lhe desfere dois chutes certeiros, o primeiro abre a defesa, enquanto o segundo o pega indefeso, é necessário que o primeiro chute passa a FD do adversário. 4 PMs

Nv 7: Golpe retardado: Funciona como um golpe comum em seu adversário, fingindo dar uma rasteira no adversário, o artista marcial realiza um golpe, mas não é descontado dos PVs do adversário imediatamente, em diferença disso o adversário toma o dano do ataque, no tempo de rodadas igual a habilidade do lutador, só que a cada rodada que se passa até o golpe retirar os danos, ele aumenta em +2. 5 PMs

NV:8 Esmagamento de Coluna vertebral: O usuário corre em direção do seu adversário, fingindo dar uma rasteira, mas quando





chega perto salta distraindo seu adversário com movimentos rápidos, ele aparece nas costas do mesmo desferindo um golpe contra a coluna, o golpe acerta o adversário indefeso, e caso passe dano o usuário é parcialmente paralisado, e defende surpreso durante duas rodadas. 5 PM (*Exigências : Acrobacia, Voadora e Rasteira*)

Espadachim

Estilo Espada Sobre-Humana (*Exigências: F4*). Esse estilo consiste em espadachins que possuem uma única espada, porém de um tamanho e peso totalmente maiores que o normal, seus usuários são conhecidos por atacarem poucas vezes em único combate, já que seus adversários não conseguem suportar a dor causada pela arma.

A primeira espada: Assim que um espadachim possui um mestre desse estilo e começa a treinar com ele, após 6 meses de treino ele recebe sua primeira espada, essa espada é considerada uma arma mágica que concede F+1, para o usuário, e somente o espadachim que a ganhou pode empunhá-la, caso outra pessoa tente receber um

1 ponto de dano, e automaticamente larga a mesma. NV:1

NV: 1 Modulo 1: A Espada Devastadora: É a técnica mais fraca desse estilo pois seus usuários utilizam muita força para usá-la e acabam esquecendo de sua velocidade, tornando assim um método fácil de seus oponentes evitarem o estrago terrível que pode ser causado por essa técnica, ela concede ao usuário FA+3 e ao alvo H+1 para esquivar. (Custo 2PM).





NV: 2 Modulo 2: A Espada Devastadora Aprimorada: Essa técnica é a versão aprimorada da primeira técnica, o usuário já consegue utilizar a sua força porém não esquecendo de sua força, ela concede FA+4. (Custo 4PM).

NV: 3 Modulo 3: A Espada Bumerangue: Essa técnica o usuário é capaz de lançar sua espada como se fosse um bumerangue, essa habilidade concede ao usuário atacar a longa distância porém com FA por força.

NV: 4 Modulo 4: O Corte Mortal: Essa técnica o usuário crava sua espada no chão e vai puxando até o inimigo, o atrito feito no solo aquece a espada assim concedendo o aumento de +3 em sua FA, essa técnica pode ser combinada com o modulo 1 e modulo 2. (Custo 2PM).

NV: 5 Modulo 5: A Espada Banhada a Sangue: O usuário ataca o oponente com muita força em um ponto vital, essa habilidade pode ser utilizada com qualquer outra habilidade, já que ela simplesmente mira o golpe, essa habilidade concede ao alvo um teste de R. O dano passado em sua FD, caso falhe começará a levar 2 pontos de dano por turno. (Custo 5PM).

NV: 6 Precisão: Essa habilidade é ganha com um pouco de treinamento, o usuário passa a ter seus golpes mais precisos, assim criticando com 5 ou 6, essa habilidade pode ser combinada com outras habilidades.

NV: 7 Modulo 6: A Espada que Corta tudo: Essa técnica o usuário ataca com bastante força fazendo uma imensa pressão na lâmina





de sua espadela concede vorpal para espada, não pode ser combada com nenhuma habilidade exceto o módulo 1 e 2. (Custo 2PM).

NV: 8 Modulo 7: A Sequência da Morte: Com essa técnica o usuário é capaz de desferir vários golpes sequenciais em seu oponente, ela concede ao usuário a capacidade de usar seu ataque múltiplo como se possuísse o dobro de sua habilidade. (*Exigência Ataque Múltiplo*). (Custo 1PM por ataque).

NV: 9 Modulo 8: A Espada que Treme a Terra: O usuário dessa técnica levanta sua espada ao céu e salta e em seguida cai atacando o solo com a mesma causando um tremor de terra, ela concede ao usuário o mesmo efeito que a magia terremoto. Pode utilizar (Custo igual à magia).

NV: 10 Modulo Final: Ataque Supremo: O usuário Faz vários golpes como na sequência da Morte porém focando um único ponto do corpo inimigo, esse golpe concede ao usuário um ataque que soma as FAs dos seus ataques múltiplos em um único FA. (Custo 3PM por golpe).

Estilo da espada pacificadora (Qualquer Código de Honra, Especialização Mira de esportes).

O usuário desse estilo, é especializado em combate a longa distancia, fazendo cortes no ar e em outros meios, com muita força e espírito ele consegue fazer com que energia saia dele e passe para espada liberando rajadas de luz impressionantes.





NV: 1 Luz da Verdade: Sempre sabe quando uma pessoa é maligna ou esta mentindo.

NV: 1 Harmonia perfeita: Pode substituir o PDF de seus golpes por força, além de pode utilizar qualquer vantagem baseada em PDF com força.

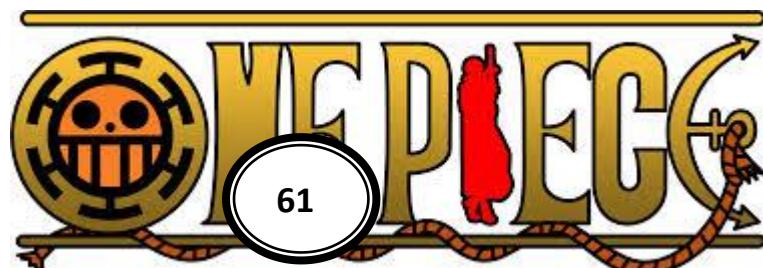
NV: 1 Rajada de Luz: Emite com precisão perfeita e em grande velocidade uma rajada de luz que acerta o oponente, concedendo FA+2 e H-1 para esquivas (3PM).

NV: 2 Linha de Luz: Pode fazer uma linha de luz, com a espada essa linha caminha até acertar um alvo sólido deve ser feita gastando uma rodada e pega o numero de quadrados igual a $H \times 2$ do usuário, qualquer um q encoste na linha terá o seu PV reduzido em 2 instantaneamente mas por ser uma técnica de fácil esquiva quando jogada na direção do oponente o mesmo possui H+3 para esquivar, dura até o final do combate.

Nv: 3 Lumus: Com uma luz Ofuscante saída de sua lamina cega a todos em um raio de $H \times 2$ Metros todos tem que fazer um teste de R se não ficam cegos por 2d-2 de rodadas. (4 PMs)

NV: 4 Corte Preciso: O usuário pode fazer movimentos criando o formato que ele quiser (quadrados , triângulos, figuras planas) o que sempre da um formato perfeito aos seus cortes mas sem diminuir o poder, qualquer um recebe H-2 para esquivas.

NV: 5 Ave do paraíso: O usuário faz um golpe no ar em forma de uma ave, que vai Ricocheteando no ar até acertar o adversário que





não consegue ver de onde está vindo o golpe ganhando H-3 para defender e esquivar.

NV: 5 Parede de Luz: O usuário atira sua habilidade rajada de luz ao chão, só que dessa vez para ajudar a defender, quando o laser é atirado para o chão, ele se configura em um ponto, formando um ponto de pressão, é necessário um teste de habilidade para essa manobra ser acionada ,caso não consiga os PMs são gastos e a manobra não ocorre. Caos funcione ela gera um FD+4. Além do que se a manobra ainda causar dano ao usuário o adversário ainda toma 2 de dano por encostar na barreira.

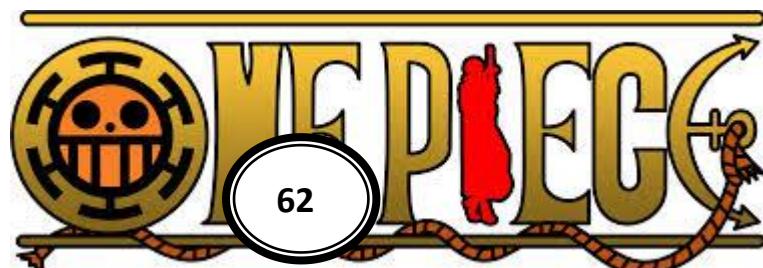
NV: 6 : Luz da Justiça: Aumenta o FA do usuário conforme a maldade do adversário, a cada insano ou desvantagens do mesmo, colocadas como malignas aumente mais 1 de seu FA. A cada desvantagem do inimigo considera boa como Código de Honra, diminuía 1 em sua FA.

NV: 7 Precisão: Jamais erra um tiro, sendo impossível esquivar, defender sim mas esquivar jamais.

NV: 8 Gran Cross: O usuário empunha sua Espada e a cravando-a no chão faz surgir uma luz no chão em forma de cruz qualquer um que estiver a menos de 10 metros do usuário(3 Quadrados) e for considerado maligno perde 4d dados de vida imediatamente.
Desconte a armadura do golpe. (8PM).

Atirador

Estilo das mil modificações (Possuir munição aprimorada do kit atirador e especialização armeiro de maquinas) Esse estilo é





baseado na troca de munições diferentes, aderindo a cada tipo de dano, um efeito extra de modo que cada ataque pode se tornar mortal. Ainda é preciso comprar balas para usar esse tipo de habilidade além de seus materiais específicos.

NV: 1 Tiro rápido: Consegue acertar mais de uma pessoa por turno, pode acerta alvos diferentes com uma quantidade de H/2

NV: 2 Tiro explosivo: Colocando um pouco a mais de pólvora no interior da bala, uma vez que ela acerta o individuo, mesmo que consiga defender ele ainda toma 2 de dano causado pela pequena explosão.(1PM) (Pólvora)

NV 2: Cápsula de fumaça: Atirando na direção uma bala que não possui valor real de FA, uma vez que acerta o individuo o mesmo tem direito a um teste de R em caso de Falha é considerado cego por 1d6-1 turnos. (2 PMs). Pólvora (para a Fabricação de CO2)

NV:3 Cápsula de Teia: Pode atirar uma cápsula, que quando vai em direção ao inimigo, se transforma em uma teia de cola, o inimigo tem direito a uma esquiva e uma FD em caso de falha fica instantaneamente paralisado até passar em um teste de F+1.

(3PMs)

NV:4 Tiro Congelante: Atira um pequena cápsula de vidro em direção ao oponente, contendo nitrogênio líquido, ao defender ou mesmo tomando dano com o tiro, o adversário deve fazer um teste de R em caso de falha fica paralisado por um turno. (3 PMs)

(nitrogênio líquido ou algo em comum)





NV:5 Tiro Certeiro: Com uma mira quase perfeita acerta qualquer individuo, o oponente recebe um reduto de H-1 para esquivas e A-1 e H-1 para defesas.
NV:5 Tiro de plasma: Uma vez que atinge seu inimigo, o mesmo tem sua velocidade reduzida pela metade. (3 PMs) Cola

NV:6 Cápsula de sonífero: Uma vez atirada contra seus inimigos, acerta uma quantidade de adversários igual a habilidade, todos devem passar em um teste de R-1 caso não consigam caem no sono, por pelo menos 2d de horas. (3 PMs) Sonífero.

NV:7 Bala de Pressão: Essa bala é uma bala muito rara, pouco encontrada entre os atiradores por causa da sua dificuldade de fabricação e materiais distintos, é necessário criar um vácuo dentro de uma bala de vidro, uma vez que essa bala é quebrada acerta o individuo com um impacto surpreendente, o mesmo defende o tiro retirado apenas a A do FA total do atirador. 10PMs. (Balas como essas devem ser feitas em laboratórios por cientistas muito raras)

NV:8 Bala de Exoneração: Um pouco mais conhecida, do que a bala de pressão, essa bala possui um poder devastador surpreendente uma vez que acerta seu alvo o mesmo toma o equivalente a 4D6 de dano. Ainda é necessário passar a FA em caso de sucesso o dano descrito acima vem como bônus adicional ao dano passado.

Estilo Sniper (Exigências: Especialização Pontos vitais de ciências)
As táticas dos snipers não nasceram prontas, mas foram criadas com o desenrolar dos conflitos, assim como suas armas e





equipamentos. Os snipers recebem treinamento sobre camuflagem, ocultação, caça e observação, além de tiro em varias condições. Disparam centenas de tiros em varias semanas enquanto aprendem outras habilidades.

A principal defesa é a camuflagem e ocultação. O sniper limita seus movimentos para evitar detecção. Toma cuidado com a luneta, pois pode refletir a luz ambiente. Além de tudo isso terá que sempre ter um tiro certeiro e fatal, seja para matar o inimigo ou deixá-lo ou incapacitá-lo de continuar um combate.

Exigências: Especialização Pontos vitais de ciências

Nv 1: Pulso: Um tiro no irá causar fratura com dor intolerável.

Fazendo com que seu inimigo perca a sua vez de ataque. Exige um teste de um teste de R da pessoa que foi acertada. 1 PM

Nv 1: Orelha: Prejuízo para o ouvido, causando dor e desorientação irão ocorrer. Também lesão interna e perda de equilíbrio caso não passem em um teste de R, fica $1d6-R$ Podendo realizar apenas uma ação parcial por turno. Mínimo 1 turno. 2 PMs.

Nv 2: Nariz: Se houver prejuízo (passar dano) à porção do nariz, irá ocorrer sangramento nasal ou fratura óssea. Caso ocorra dano haverá um sangramento ininterrupto e o inimigo perde 1 de PV por turno, caso passe do dobro da resistência do inimigo em dano, o nariz é fraturado perdendo 2 de PV e 1 de PM por turno, devido a dificuldade de respiração do inimigo e o cansaço iminente, pela pouca oxigenação do corpo. 3 PMs.





Nv:3 Camuflagem: Um bom sniper, tem uma boa camuflagem, sempre ganha um bônus de H+2 em teste de furtividade e seus inimigos recebem um teste de Rastreio -1, aumentando a dificuldade, para o achar. *Exigências: Furtividade.*

Nv 3: Mandibulares: Fratura na mandíbula, necessário apenas passar dano. Não poderá realizar nenhum tipo ou manobras especiais que requerem a fala. 2 PM.

Nv 4: Olhos: Visão bloqueada e possível cegueira permanente. Com um teste de Habilidade fácil H-1, o atirador pode acertar a parte inferior dos olhos de uma pessoa fazendo com que fique sega por 2 turnos caso a pessoa passe em um teste de R comum, se não passar, a cegueira entra em ponto critico e permanentemente. 4

PM.

Nv 5: Torção do joelho: Irá causar fratura e luxação do osso, permitindo que o adversário não possa se movimentar, necessário causar dano na parte de traz do corpo. 3 PM.

Nv 6: Clavícula: Conduzirá a fratura clavicular. Podendo levar a paralisia direto, apenas passando dano em seu inimigo e com um teste de H, deixa seu inimigo paralisado por 1d-1 de turnos. 4 PM. O inimigo ainda tem um teste de R-1

Nv 6: Plexo solar: Causa prejuízo ao plexo solar, permitindo que a cada 4 de dano que passe, o inimigo perca 1 de R para testes. 5 PM.

Nv 7: Lado de costelas: Se há prejuízo, entre 5^a e 6^a costelas óssea, perda da função pulmonar irá ocorrer ou sufocamento. Caso





seja atingindo o inimigo tem direito a um teste de R-2, em caso de falha perde a quantidade de PMs igual a de PVs perdidos, e terá que fazer um teste de R-1 por turno para não perder 2 de PV e PM.

6 PM.

Nv 8 : Órgãos Internos: Prejudicando a maioria dos órgãos internos do oponente, dificultando o funcionamento de seu corpo, a cada dano que passa em seu adversário necessita de um teste de R-2 caso não passe perde R-1 contando com PVs e PMs. Exigência Tiro múltiplo, necessário no mínimo 3 tiros, Gasta 2 de PM por tiro.

Nv 10: Fratura Craniana: Com um tiro certeiro, atinge o crânio do inimigo trazendo a morte certa, destruindo toda a parte superior do crânio e acertando diretamente o cérebro, essa técnica precisa de muita concentração, é necessário um teste de H e um acerto critico, mais uma vez que se passa dano o inimigo morre automaticamente Pessoas que possuem a Resistência igual ao Dobro da Habilidade do atirador não são sofrem o efeito.

Assassino

Estilo do assassinato sob as sombras (Possuir a habilidade ataque furtivo do kit Assassino)

NV:1 Pulso cardíaco: Pode saber sempre quando uma pessoa esta mentindo, além de ganhar bônus de +2 em teste de rastreio.

NV:1 Flanquear: Sempre que um adversário, estiver lutando com outra pessoa, o usuário pode fazer um teste de furtividade, para





chegar perto e atacar o mesmo que é considerado surpreso caso
não passe em um teste de H.

NV:2 Teleporte sob as sombras: O usuário do estilo, se movimenta tão rápido dentro de um lugar com pouco luminosidade que ganha H+1 para realizar esquivas e perseguições.

NV:2 Tiro de facas: Pode atirar facas em seus inimigos com uma quantidade de facas igual a sua habilidade mas com todas com

$$FA=H+PdF+1d-1$$

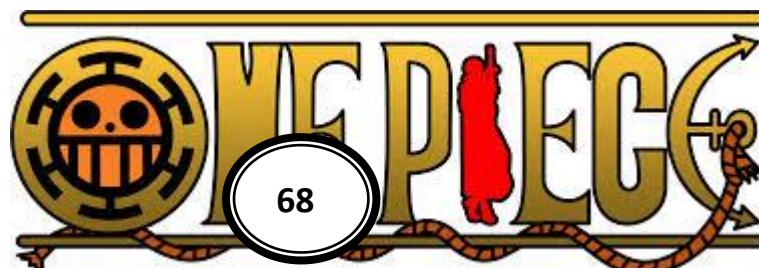
NV:3 Clone das sombras: Toda vez que o usuário for atacado, ele poderá fazer com sua velocidade cópias de si mesmo mas serão apenas projeções usadas para a defesa, role 1d-2 para definir a quantidade de cópias. (3PMs)

NV:4 Faro de Sangue: Ganha um bônus de FA+2 e FD+2 quando o inimigo perde uma quantidade de sangue considerável seus PVs/2

NV:5 Banho de Sangue: Caso seu FA, mate o inimigo, esse FA poderá ser passado a mais alvos, até que algum defendendo todos morram. (1PM por alvo)

NV:6 Furtividade Sombria: Ganha um bônus de +2 em testes de furtividade, sendo quase impossível rastreá-lo teste de rastreamento recebem -2 de H.NV:6 Ponto Vital: Um bom assassino sempre acerta um ponto para que seu inimigo não tenha outra chance de sobrevivência, retira A-2 para a defesa de seu oponente (2 PMs)

NV:7 Transpassar: Caso pegue seu adversário indefeso, e consiga passar dano, o mesmo deve fazer um teste de R-2 caso não passe começa a tomar 2 de dano por turno.





NV:8 Modulo Adrenalina: Quando o usuário chega perto da morte, uma aura de ódio encobre sua face assim como seu corpo liberando uma descarga de adrenalina imensa em seu corpo, o assassino recebe FA+3 e FD+3 além de um bônus a mais de esquiva de +3.

Obs: Estilos de luta de certas classes como amazonas, domadores, especialistas entre outros devem ser feitos com antecedência pelo mestre ou pelo jogador (com a aprovação do mestre) pois esses estilos dependem de arma ou animais encorpados aos estilos portanto são estilos de luta únicos.

One Piece 3D&T - Parte VI: D's, Haki e Dials ou D.

Atualmente, o que foi revelado sobre aqueles que carregam o sobrenome D. é de que eles são pessoas promissoras que tem o poder de interferir, decisivamente, no rumo da História. Acredita-se que estas pessoas tenham algo a ver com o Século Vazio, podendo até ser descendentes do povo que nessa época desapareceu.

A vontade dos D, é uma vantagem única, comprada apenas na criação da ficha do personagem, ela custa 1 ponto, e pode ser comprada qualquer tipo de raça descrita, uma vez comprando você adquira os seguintes benefícios e privações.

- Poder para mudar o destino:** Como um poder único, da determinação dos D, os que possuem esse poder, nunca podem ter um único destino, e isso faz com que os mesmo,





possam usar poderes ilimitados dentro de uma batalha uma vez por dia, poderá utilizar um dos seguintes poderes a baixo:

1. **Sucessos Automáticos.** Durante o jogo, em momentos dramáticos, você pode usar um essa habilidade para um acerto automático em um teste (você não precisa rolar o dado), ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura (por exemplo, 12 em 2d).
2. **Tornando Possível o Impossível.** Em certos casos, não será permitido a você fazer um teste, por ser impossível. Por exemplo, um personagem com H2 nunca será bem-sucedido em um teste de H-3, porque mesmo o melhor resultado no dado (1) não vai ser o bastante. Apenas um personagem com H4 ou mais tem chance de passar em um teste de H-3, e apenas se conseguir rolar 1. Então você pode usar essa habilidade +3 no teste assim tornando-o possível.
3. **Acertos Críticos.** Você pode usar esta habilidade para compra de um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve faze-lo antes de rolar o dado.
4. **Recuperação Espantosa.** A qualquer momento, você pode gastar usar esta habilidade para recuperar todos os seus Pontos de Vida e recuperar todos os seus Pontos de Magia.
5. **Poder Surpreendente.** A qualquer momento, você pode usar esta habilidade para manifestar um poder que você não tem. Isto é como usar uma vantagem por tempo limitado.





Você pode usar qualquer uma das vantagens do manual até o fim do combate.

O Haki, está dentro de todos os seres de One piece, tem como tradução a “Ambição” a única diferença entre um e outro ser, é sua capacidade de utilizá-lo ou não. O haki é dividido em três tipos, “Busou-Shoku Haki”, ou “Cor do Armamento”, “Kenbun-Shoku Haki”, ou “Cor da Observação” e finalmente o “Haki do rei”, ou “Cor do Rei Conquistador” sendo o ultimo o mais raro de ser encontrado. (Obs: nesse tópico apenas descrevo o haki; para informações de como utilizá-lo em jogo, procurar no tópico de estilos de batalha).

Regras para Combate

Um Haki de Combate pode gastar cada um 1 PM para aumentar a FA ou a FD, numa quantidade máxima de pontos igual ao de sua Resistência.

E o Haki de Previsão, pelo custo de 1 PM, garante um bonus para Esquiva ou em qualquer teste em de Habilidade relacionado a velocidade, de até no máximo um número de pontos igual ao de sua Habilidade. Os pontos também podem ser usados para aplicar em um ataque (FA).

Com o Haki do Rei, o usuário pode, pelo custo de 1 PM, utilizar as magias Sono, Desmaio ou Coma (em humanoides) e Encanto da Sereia (em animais).

É necessário chegar ao Nv :10 de qualquer estilo para pode usar Haki, e treinar com alguém que já saiba como usar o mesmo.



Busōshoku Haki

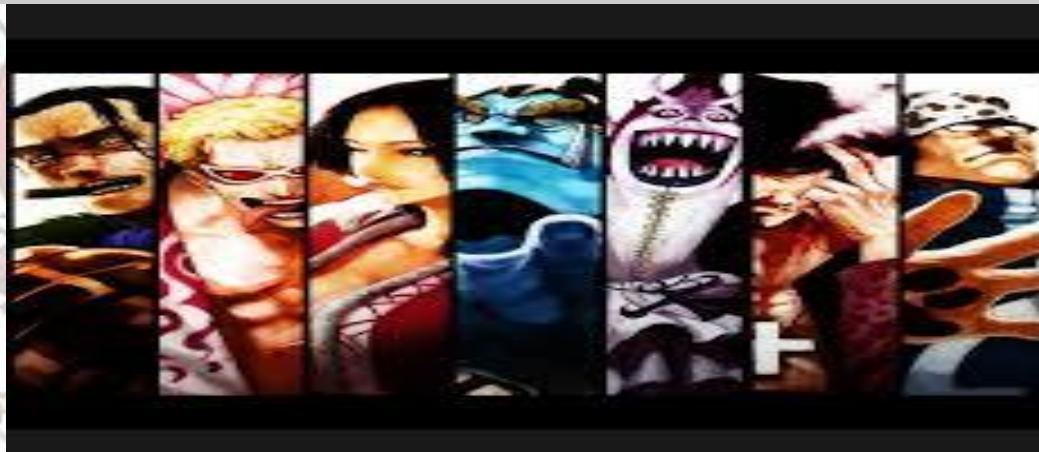
Busōshoku Haki (“Cor do Armamento”) permite ao usuário criar uma força semelhante à uma armadura invisível em torno de si. Com esta armadura invisível o usuário pode se defender de golpes até aumentar muito a força dos próprios golpes. Caso o usuário tiver controle total sobre o *Busōshoku Haki* ele pode ignorar as habilidades das Akumas no Mi, até mesmo os usuários de logias que pareciam intocáveis até o momento.

Kenbun-Shoku Haki

Kenbunshoku Haki (“cor da observação”), também conhecido como Mantra em Skypiea. É uma forma de Haki, que permite ao usuário sentir a presença de outros, mesmo que estejam escondidos da vista ou demasiado longe para ver naturalmente. Ao usar este tipo de Haki, é possível prever movimentos do oponente logo antes que fazê-los, tornando o ataque muito mais fácil para desviar. Essa previsão aparece para o usuário como uma imagem ou “premonição” breve do que o adversário vai fazer, e os danos que o usuário terá se o ataque atingir de verdade. Parece que a intenção assassina do inimigo deixa os ataques mais fáceis de se prever.



One Piece 3D&T - Parte VII: Shichibukais.



Os Shichibukai como no capítulo 532, antes da deserção de Jinbei, Barba Negra e Gecko Moria, e a demisão de Doflamingo.

O Shichibukai (G Hai Wu, Seven Seas Militar), Completamente intitulado como Ouka Shichibukai (Wang Hai Wu em 7 de Royal Seven Seas Militar), São sete poderosos e conhecidos capitães pirata que se aliaram com o Governo Mundial. Eles são chamados os Sete Imperadores do Mar, na versão em Inglês.

Os Shichibukai são uma organização dos sete piratas que viraram corsários a serviço do Governo Mundial. Embora eles trabalhem para o Governo Mundial, muitos Shichibukai não se preocupam com o respeito ou o Governo. Existe uma diferença enorme de prêmios entre os membros, com Donquixote





Doflamingo, que tem a maior recompensa conhecido Shichibukai de *340.000.000 berries*, Boa Hancock com uma recompensa comparativamente baixo de *80.000 000* e Barba Negra, sem recompensa antiga. A maioria dos Shichibukai são compostas de veteranos do Novo mundo.

Como se tornar um Shichibukai?

Um pirata pode optar por aderir ao Shichibukai se torna um espaço aberto (o que significa que pelo menos um Shichibukai deve sair ou ser expulso do grupo). No entanto, para se tornar um Shichibukai uma vez que esta posição abre-se, deve ser capaz de mostrar sua força contra outros piratas ao escolher a promessa de lealdade ao Governo Mundial (este estranhamente promove piratas para ganhar infâmia para se tornar um Shichibukai), fazendo um pacto com o Gorousei. Uma vez que eles se tornam famosos, a posição pode ser oferecido a eles, se não houver outro pirata aceitou a posição ou provaram ser mais um triunfo para o Governo Mundial. Como esperado, a maioria dos membros eram piratas já notórios com prémios





elevados, mas ainda relativamente desconhecidos podem ser admitidos se realizar algum feito para provar sua força, como derrotar alguém com uma força em todo o mundo conhecido como Barba Negra, quando derrotou Portgas D. Ace.

Como se Tornar um Shichibukai

- Tendo Uma Grande recompensa
- Chamando atenção da Marinha
- Desafiando Alguém poderoso e com um grande nome.
- Tendo Tretas com o Governo Mundial.

Deveres de um Shichibukai

Eles não oferecem oposição aberta ao Governo do Mundo, mas não estão garantidos para seguir suas ordens completamente. Eles só estão autorizados a atacar os outros piratas e também devem pagar o governo um décimo dos seus tesouros. Cada membro do Shichibukai também deve ter habilidades de intimidação forte e uma representação temível. Além disso pode-se supor que um membro dos Shichibukai não pode ser derrotado, ou que outros piratas tenham conhecimento amplo sobre uma derrota.





Benefícios

Em troca destes serviços, o Shichibukai são perdoados por suas ações anteriores e de quaisquer prêmios existentes são revogadas. Como o Shichibukai não são mais criminosos, eles podem ganhar dinheiro através de negócios legítimos, bem como a caça de recompensas.

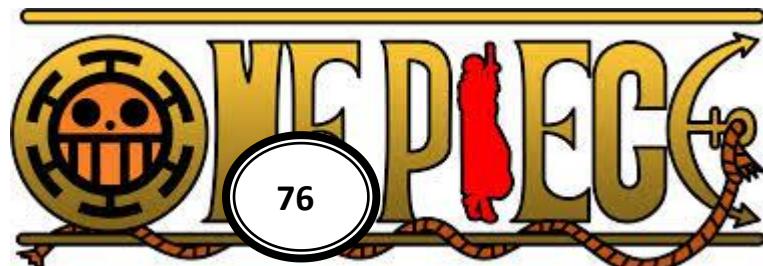
Alguns, no entanto, se contentam em simplesmente flutis e piratas, como a permissão para o uso de Sea Stone

Membros Atuais

- Dracule Mihawk (Idade 41 , 198 cm de altura , Tema Falcão)
- Bartholomew Kuma (Idade 45 , 689 cm de altura , Tema Urso)
- Boa Hancock (Idade 29 , 191 cm de altura , Tema Serpente)
- Trafalgar Law
 - Buggy
- Donquixote Doflamingo (Idade 39 , 305 cm de altura , Tema Flamingo)

Antigos

- Crocodile (Idade 44 , 253 cm de altura , Tema Crocodilo)





- Jinbei (Idade 44 , 301 cm de altura , Tema Tubarão - Baleia)
- Marshall D. Teach (Idade 38 , 344 cm de altura , Nenhum Tema)
- Gecko Moria (Idade 48 , 692 cm de altura , Tema Lagarto / Lagartixa)

Trafalgar Law



Também conhecido como o "**Cirurgião da Morte**" é o capitão e médico dos Piratas do Coração, uma tripulação pirata do North Blue. Além de ser um dos onze piratas que foram referidos como "Os Onze Supernovas" (mais tarde conhecidos como "A Pior Geração"), ele virou um dos Shichibukais durante o timeskip, mas foi privado da posição após o Almirante Fujitora revogar seu título por se aliar aos Piratas do Chapéu de Palha.

Law, como muitos outros piratas, sonha em





encontrar o One Piece. Durante o timeskip, sua recompensa aumentou de \$200,000,000 para \$440,000,000.

Aparência



Law é um homem magro com uma altura relativamente alta. Quanto a suas características faciais, ele tem olheiras fracas abaixo de seus olhos amarelos (cinza no anime), e sua boca geralmente é vista sorrindo. Ele tem cabelo azul escuro (preto no anime), o qual a maior parte é escura, costeletas, um pequeno cavanhaque e um chapéu de pelo virado para frente que Law usa, que é branco e tem pontos a sua volta.

Ele é visto usando uma blusa preta com mangas compridas e capuz amarelo com sua Jolly Roger no peito e mangas levantadas. Law também usa





uma calça jeans com marcas estranhas em ambos os joelhos e nas áreas do tornozelo, semelhante às de seu chapéu, mas em uma cor mais escura, e um par de sapatos pontudos e escuros. Ele também usa um par de pequenos brincos em cada orelha. Ele tem muitas tatuagens estilo tribal em seus braços; em suas duas mãos, estão as letras D, E, A, T, e H tatuadas de preto atrás de cada um de seus dedos. Originalmente no mangá, seu polegar esquerdo não foi tatuado, com a letra A faltando. Mais tarde, todos os seus dedos estavam tatuados com todas as cinco letras. Ele também tem uma cruz preta atrás de ambas as suas mãos. No seu peito, tem uma tatuagem de coração estilo tribal com sua Jolly Roger dentro. Ele tem uma tatuagem mais de coração mais simples em seus ombros e sua Jolly Roger tatuada nas costas.

Quando criança, Law tinha seu chapéu de pele e suas fracas olheiras abaixo dos olhos, mas usava um casaco azul de laboratório com uma gravata vermelha, bermuda azul escura e sapatos verdes; ele foi retratado por Oda segurando um bisturi em sua mão direita e um sapo na esquerda,





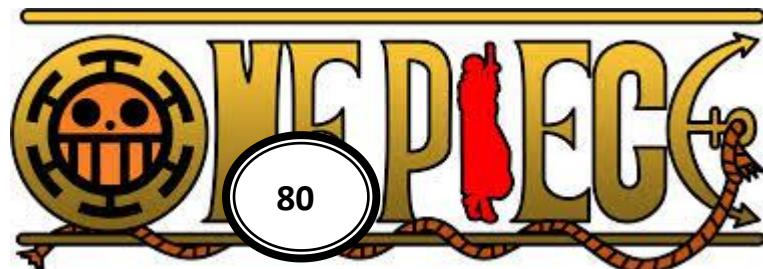
provavelmente significando que ele tinha aspiração em se tornar cirurgião desde a infância.

Personalidade



Law é extremamente relaxado e confiante. É muito imprudente em lidar com outros piratas, e até mesmo rude em suas saudações, mas, apesar de que seu discurso é altamente educado e acostumado a usar uma linguagem formal com os outros. Como outros capitães conhecidos da série, odeia receber ordens, o que é demonstrado quando o Kid disse a ele e Luffy permanecerem na casa de leilões até acabar com os marinheiros. Law, com raiva, se expressa dizendo que iria atacar Kid se ele desse mais uma ordem.

Apesar de seu apelido terrível e má reputação, parece se dar bem com Monkey D. Luffy e Eustass Kid, uma vez que é capaz de lidar com todos os marinheiros que estavam esperando do lado de fora da casa de leilões.





Law forma uma aliança com os piratas do chapéu de palha afim de deixar Kaidou contra Donquixote Doflamingo

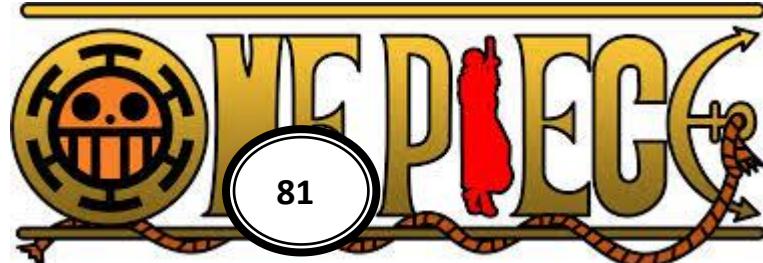
Mais tarde se descobre que Law esta fazendo isso por uma pessoa chamada Kora e não por ele mesmo.

Relacionamentos



Piratas do Coração: Ele é muito aberto a novas colegas de tripulação quando ele pergunta o ex - escravo capitão pirata Jean Bart para participar. Tem sido demonstrado que sua tripulação admira Direito e tem respeito por ele , já que acatar as ordens dele , independentemente do que eles são.

Ele também tem um membro da tripulação urso Bepo , que é um mestre das artes marciais. Ele e Bepo parecem ter uma relação próxima , como Bepo não se opõe à Law reclinada sobre seu corpo macio. Law também permite que ele carrega sua nodachi em torno dele.





Law conheceu o pirata que virou capitão escravo Jean Bart direita após a separação com tanto Luffy e Kid durante o Celestial Dragons Incident , onde em vez de ir imediatamente de volta para o navio coração piratas , Direito em vez recuou de volta para a casa de leilões , onde Jean Bart foi , e com seus mestres mundo Noble colocar fora de ação , a Law convidou Bart para fazer parte de sua equipe , para que este concordou imediatamente , expressando sua gratidão , com a Law apenas responder que ele deveria dar metade de seus agradecimentos em relação Luffy . Ele parece ser bastante leal para com o seu libertador , a execução de qualquer comando que Law emitir para o melhor de sua capacidade.

Aliados

Monkey D. Luffy



Law encontrou pela primeira vez Monkey D. Luffy no Leilão Humano Casa quando este ganhou sua atenção depois derrubando um Dragão





Celestial na frente de todos . Law , como Kid, só podia sorrir para o desafio das consequências de Luffy . Ele parece ter um pouco de respeito por Luffy , como mostrado depois de derrotar os fuzileiros navais fora leilão dos humanos Além disso, ele e sua equipe viajaram para Marineford durante a Batalha de Marineford para ajudar na fuga de Luffy, e depois administrado depois de tratamento médico para Chapéu de Palha. Como ele disse, enquanto Luffy um dia seria seu inimigo, um relacionamento inimigo ainda é um relacionamento e que seria uma " vergonha " para o Luffy a morrer em Marineford .

Após a timeskip , Law , hoje um dos Shichibukai , afirmou Smoker que ele aniquilaria Luffy que ele deveria encontrá-lo em Punk Hazard. Depois de derrotar Smoker , Law encontra Luffy novamente onde o último é agradavelmente surpreendido ao ver a Law , apesar de ser conhecimento de toda a extensão da situação do Direito . Quando Luffy disse quão grato ele é, Law afirmou que ele não precisa ser agradecido , pois era apenas um " calor do momento " a coisa , e que, como companheiros de piratas, os dois ainda permanecem como rivais.

Apesar de suas afirmações anteriores, ele não atacou Luffy de qualquer maneira e até disse a ele





onde ele pode encontrar os seus outros colegas de tripulação . Ele também disse a Luffy que se reunirá novamente e que ambos têm algo que eles querem voltar.

Mais tarde , ele ajudou a salvar Luffy,Nami dos Yeti Irmãos frescos e propôs uma aliança com Luffy para derrubar um dos Yonkou. Depois de especificar que ele planeja derrubar Kaido ,Luffy concorda , fazendo suas tripulações aliados em um relacionamento (que Luffy percebe ser como praticamente uma amizade, mas a Law vê mais como um acordo profissional) . Luffy , muitas vezes trata-o muito casualmente , como um bom amigo , algo que geralmente Law desaprova . Law tem investido o suficiente nessa aliança que,apesar de não ter nada a ver com o seu acordo , ele decidiu ajudar Luffy e sua tripulação salvar as crianças em Punk Hazard, embora ele mesmo só os viam como um fardo. Ele também tem muita fé em Luffy, como afirmou a DoFlamingo que Luffy iria capturar César sem nenhum problema.

No entanto , a Law parece ter algumas dúvidas sobre a confiabilidade de Luffy e atitude despreocupada. Quando Luffy enviado César voando , ao invés de capturá-lo,como era





suposto, Law comentou que ele sabia que não deveria ter formado uma aliança com ele e recorreu a tentar capturar o próprio César . No entanto, após Luffy coloca sua fé em Usopp e Nami para incapacitar o cientista maluco , quem faz, ele expressa satisfação que Luffy manteve seu fim de seu acordo. Mais tarde, ele também se opôs à decisão de Luffy para uma festa em vez de deixar Punk Hazard, como ele acreditava que eles ainda estavam vulneráveis , embora ele ainda relutantemente une e tem guisado com Smoker. Law Embora indicado que desejava «utilização» Luffy ao formar a aliança , devido à grande imprevisibilidade e ambição dos Chapéus de Palha , o Shichibukai vez parece que o que está sendo utilizado.

Outros chapéus de palha

Vários dos outros chapéus de palha não confiava em Direito e foram contra uma aliança, particularmente Usopp e Nami . Robin apoiou a escolha de Luffy , mas também o advertiu sobre uma possível traição . Por outro lado, Zoro aprova o objetivo de Law de derrotar um dos Yonkou, enquanto Brook, Sanji e Franky aceitaram a decisão de Luffy . Ambos Usopp e Sanji disse Law que a sua ideia de uma aliança é diferente





de Luffy e Sanji depois lhe revela que Doflamingo nunca desceu do seu status Shichibukai .

Ele parece ter formado uma relação neutra com Chopper , que em troca parece ter um certo nível de respeito pela Law , em parte porque ele achou os poderes Akuma da Law muito legais, como visto quando ele usou para cortar o laboratório de César Clown . Mais tarde, Chopper o chamou de assassino pois ele pensava que Law houvesse feito algum experimento com as crianças, queChopper confundiram como matá-los.

Law tende a se tornar tanto chocado ou inexpressivo sempre que o Chapéu de Palha se envolver em suas travessuras infantis habituais. No entanto, apesar de seus melhores esforços para mantê-los focados em seus objetivos mútuos, Law foi elaborado em seu despreocupado "ritmo" e foi espantado quando percebeu isso.No entanto , a Law ainda respeita -los como aliados desde que ele não diria que eles eram seus subordinados , mesmo que isso signifique perder seu título Shichibukai .Mais tarde, quando os chapéus de palha foram informados sobre o confronto da Law com Donquixote Doflamingo , ficaram surpresos ,





pensando que César deveria estar sob sua custódia

. Nami disse que a Law é quase tão imprudente como Luffy , fazendo o que ele quer e não ouvir ninguém.

Quando Doflamingo estava prestes a atacar Nami , Chopper e Brook , Law mostrou alguns sinais de preocupação com seus aliados. Law não se referem a eles pelos seus nomes , ou ele usa o seu epíteto , como chamar Luffy " Chapéu de Palha -ya " ou Sanji " Blackleg " ou suas próprias compostas apelidos , como chamar Ussop " Nose -ya ". Ele, no entanto , referem-se a Robin por seu nome de família, chamando-a de Nico -ya.

Habilidade e Poderes



O Law é um pirata temível que, junto com a maioria de sua tripulação, provou resistente a explosão de Rayleigh de Haki que tirou quase todos na casa de leilão . Mesmo Donquixote Doflamingo comentou





a seus subordinados em Punk Hazard sobre o potencial de Trafalga Law, comparando-a com Luffy , que Doflamingo testemunhou -se durante a guerra em Marineford , há dois anos ; Vergo só foi capaz de se manter à frente da Law , porque ele tinha o coração do último no momento - uma situação que imediatamente revertida após Smoker (relutantemente) ajudou a Law para recuperar o órgão. Ele também é aparentemente bastante destemido , como ele permitiu que vários fuzileiros navais para começar dentro de close- range dele no Arquipélago Sabaody , apesar de ser um lutador de longo alcance. Durante a sua estadia no Arquipélago Sabaody , o garoto Piratas e Piratas do coração foram pegos em uma batalha com um Pacifista. O fim da batalha foi invisível, mas desde que eles reaparecem durante o Arco Marineford , pode-se supor que eles ou derrotaram o Pacifista ou conseguiu escapar dele. Kizaru mencionou que os Piratas do coração fez um bom trabalho em fugir .

Trafalgar Law é mostrado para ser um líder muito esperto e oportunista , mesmo para um capitão pirata bem sucedido e um ex- "Supernova" , apesar de ser considerado como um dos piratas mais





poderosos de sua geração , a Law foi o único do grupo a voluntariamente foi descansar no "Paraíso"

metade da Grand Line , pelo menos, um par de meses , ao invés de entrar imediatamente na região do Novo Mundo traiçoeiro , indicando uma grande dose de cautela e mentalidade tática. Ele também demonstrou isso, substituindo muitas das algemas

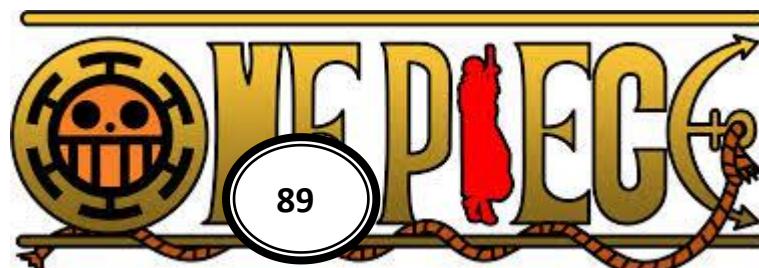
de kairouseki em Punk Hazard com as de aço e veio com um plano para rapidamente e furtivamente escapa da jaula estava preso dentro.Ele era capaz

de fazer um plano para recuperar a substância conhecida como erro de cálculo SAD, e sua única foi Vergo , um homem que foi capaz de enganar toda a organização marinha , incluindo o Smoker observador. Ele ainda conseguiu forçar Doflamingo , um pirata extremamente astuto e engenho em seu próprio direito , em um cenário de perde-perde de qualquer abandonar o Shichibukai e enfrentar a

ira dos almirantes ou ficar e enfrentar a ira de Kaido .

Em algum momento durante o timeskip , o Law tornou-se tão poderosa e infame que até mesmo os

Marines cruéis de G-5 estavam profundamente medo dele. Ele tinha ganhado uma recompensa que ultrapassa atual do Luffy, e depois trazido corações





100 piratas ao Governo Mundial, o que lhe valeu uma posição na Shichibukai. Law foi capaz de lutar e, eventualmente, derrotar Smoker, vice-almirante fuzileiro naval e um usuário Logia sem meter-se gravemente ferido. Ele também derrotado Vergo em um movimento, pouco antes, no passado, era incapaz até mesmo prejudicá-lo. Ele agora está forte o suficiente para combater os ataques de um almirante e um lutador quase-almirante nível, ao mesmo tempo, como mostrado com seu confronto com Issho e Doflamingo.

Habilidades Físicas

Além de sua Akuma, a Law tem força física suficiente e destreza tática para duelar em igualdade de condições contra Smoker e sua jitte. Além disso, apesar de César dizendo que os Yeti frescos irmãos são muito poderosos, Law conseguiu despachar um deles com relativa facilidade.

Ele também demonstrou grande resistência, como ele teve seu coração esmagado diretamente ao ponto em que ele perdeu a consciência, apenas para recuperar pouco depois. Além disso, ele também era capaz de suportar uma surra





prolongada do Vergo que resultou em ele se tornar severamente sangrando antes de derrotá-lo em um único golpe, uma vez Smoker tinha recuperado seu coração.

Mesmo quando ele foi derrotado e ferido por Donquixote Doflamingo e Almirante Isshō, a Law foi capaz de recuperar e escapar rapidamente.

Experiência médica

Ele ganhou o apelido de "Cirurgião da Morte" devido a suas habilidades cirúrgicas, além de suas habilidades de combate formidável. Ele parece ser consideravelmente qualificados, como médico, como ele foi capaz de tratar Luffy e Jinbei logo após ambos escapou por pouco de um Akainu assassina que os deixou à beira da morte. O



simples fato de que ele foi capaz de estabilizar a condição do Jinbei fortemente sugere que a perícia médica de Law não se limita a anatomia humana sozinho (embora fishmen humanos e compartilham o mesmo sangue, então é possível que eles têm





anatomias semelhantes). Mais tarde, ele voluntários para encontrar uma cura para a condição das crianças em Punk Hazard, o que implica que ele também é versado em farmacologia. O fato de que ele era capaz de curar os filhos de droga mortal NHC10 de César, embora não completamente, é um feito notável, algo Chopper foi mesmo surpreendido com sua cirurgia.

Akuma no Mi

Law é o usuário de uma Akuma chamada Ope Ope no Mi, o que lhe permite criar um território esférica de luz aura azul. Neste território , ele é capaz de separar e espacialmente deslocando tudo e qualquer coisa dentro (incluindo ele próprio) , referido como que ele pode " operar " em qualquer coisa dentro do esférico " sala de operações " . Facilmente entre os frutos do diabo mais versáteis ao redor , com seus poderes , Law é facilmente capaz de causar estragos em massa dentro da área que ele controla . Ele também pode usá-lo para fins de teletransporte.Ele também demonstrou ser capaz de aplicar sua habilidade para fins médicos , como visto quando ele curou os filhos gigantes de seu vício por drogas trazidas de César.





Law parece ter dominado seu poder , em grande medida tal, que ele pode até mesmo cortar através de alguém que imbuído completamente seu corpo em Haki.

A fraqueza da técnica parece ser a concentração necessária para usá-lo ;Law deve gesto com as mãos para centralizar os efeitos sobre suas vítimas , o que pode permitir uma abertura para um oponente rápido o suficiente , como Vergo . Suas habilidades também esgota sua força quanto mais ele usa -los.E, dada a natureza estratégica da Law, ele parece ter uma forte tendência a preservar cada bit de sua resistência em preparação antes de enfrentar fora contra adversários poderosos , como os gostos de Donquixote , como visto quando ele sempre se recusou a usar seus poderes para ajudar seus aliados do Chapéu de Palha como eles fazem seu era para Bit Green. A extensão total dessa habilidade permanece desconhecido neste momento.Além disso, ele tem as mesmas fraquezas padrão como todos os usuários de Akuma.

Manejo de Espada

Habilidades ofensivas de Direito reside na sua espada , demonstrado pelo seu uso especializado de uma espada quase tão alto como ele é , mas ele





é visto ser capaz de defender a si mesmo sem ele , usando suas habilidades de Akuma . Em contraste com os cortes variaram de espadachim tradicional, golpes de espada do Direito não viajar, mas simplesmente fornecer o efeito de corte , enquanto sua manipulação espacial dentro de seu quarto fornece o intervalo . Ele pode desmembrar pessoas sem prejudicá-los e anexar partes separadas de qualquer maneira que ele achar melhor.

Sua proficiência é suficiente que ele foi capaz de colidir contra o Smoker Nanashaku Jitte com pouca dificuldade , e combinado com seus poderes Akuma ele tem repetidamente demonstrado ser capaz de mutilar pessoas mais rápido do que eles podem reagir, aparentemente derrotando Kin'emon desta maneira. Ele também foi capaz de derrotar rapidamente Tashigi , um espadachim habilidoso dos Marines , cortando sua espada em dois, bem como derrubar Scotch e sua faca gigante em um movimento rápido .

Seus maiores feitos esgrima mostradas até agora têm sido derrotar Vergo , onde a esteira de sua barra era capaz de cortar além de laboratório de





César e as montanhas circundantes , e corte um meteoro no meio.

Ele também conseguiu enrolar a corda criado pelo ataque de Donquixote Doflamingo em torno de sua espada.

Haki

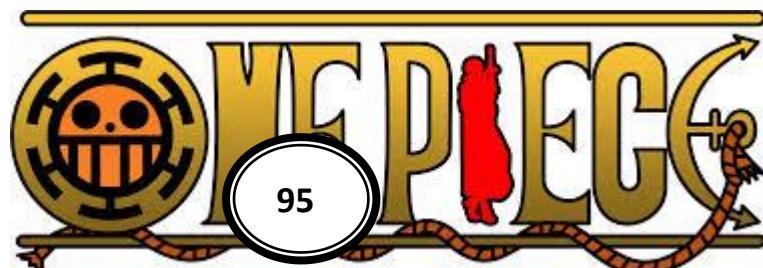
Law é indicado por Luffy ter Haki. A extensão da sua habilidade em usá-lo não foi revelado, mas, como ele afirmou-se como uma das pessoas capazes de lutar com César Clown, é seguro assumir que ele pode, menos usar Busoshoku Haki.

Durante sua batalha com Smoker, a Law foi mostrado capaz de contornar as defesas Logia do vice-almirante, graças a seus próprios poderes Haki.

Armas

Kikoku é uma grande versão do tipo de espada japonesa típica conhecida como nodachi. Ele tem uma

mão-guarda em forma retangular revestida com pele branca curta, revestida de uma espada preto decorado por cruzes brancas desde a abertura até o fundo, e com um pequeno pedaço de corda vermelha amarrada perto de sua abertura. Law parece ser muito hábil com isso, ser capaz de fatiar





alvos à distância (embora este efeito é atribuído ao seu poder Akuma). Devido ao seu tamanho, a Law geralmente carrega essa espada por cima do ombro (em contraste com os outros personagens espadachins da série, que carregam tanto deles em seus quadris ou sobre as costas); ainda em outras vezes, ele delega um de seus crewmates (nomeadamente Bepo) para realizar esta espada para ele.

Historia

Passado

Muito do passado de Trafalgar Law é desconhecida, exceto que ele é originalmente do North Blue. Em algum momento, ele formou a piratas coração e comeu o Ope Ope no Mi, juntamente com a familiarizar-se com Vergo e Doflamingo, que também usa o pseudônimo, Joker.

Onze anos antes da história principal começou, algo aconteceu entre Law e Doflamingo, e Law quis nada mais do que vê-lo morrer desde então.

Em algum momento ele foi severamente espancado por Vergo, Doflamingo supôs o incidente tinha deixado algum tipo de trauma em Direito.





Junto com sua equipe que lutou o seu caminho através da Grand Line e finalmente chegou ao Arquipélago Sabaody.

Saga Cúpula de Guerra

Arco Arquipélago de Sabaody

Como os outros Supernovas , ele é exibido pela primeira vez tendo chegado ao arquipélago com sua equipe antes de ir para o Novo Mundo. Ele é o Supernova final a ser apresentado , visto sentado em um caixote como X Drake , outro Supernova , passou depois de ter quebrado uma luta entre Urouge e assassino , antes ele pergunta quantas pessoas Drake matou (no anime, ele é aparentemente nos momentos de cena antes de Drake apareceu , claramente apreciando a luta entre Urouge e assassino) .

Mais tarde, Eustass Kid observa -lo na Auction House em Grove 1 , onde ele revela que o que ele já ouviu falar sobre a Law não é muito agradável. Law responde com lançando -o , fazendo com que Kid notar que a Law está faltando boas maneiras. Como o leilão continua , a Law só observa em tédio.

Depois de Monkey D. Luffy ataca um dos Nobres Mundial, ele é visto sorrindo para a ação imprudente que seu companheiro Supernova tem





realizado . Pouco tempo depois , a Law revela a Luffy que a casa de leilões é cercada por fuzileiros navais , já que o arquipélago está tão perto do Quartel General da Marinha (embora Luffy está mais interessado no urso que era com Law



Mais tarde, depois de Silvers Rayleigh já nocautear a maioria dos soldados que estão no caminho piratas, ele é visto ainda de pé , junto com sua equipe , o Chapéu de Palha , Kid , Killer , e sua equipe também. Como os chapéus de palha e Rayleigh preparar para deixar a casa de leilões antes do almirante mostra-se, Kid diz Luffy e Law para ficar para trás enquanto ele vai adiar os grunhidos Marinha, muito tanto para a Law de aborrecimento e de Luffy .

Law diz Kid que ele iria acabar com ele também, se ele ordena -lo por perto novamente. O trio , então, demonstrar seus poderes de Akuma para adiar os fuzileiros navais , com Law utilizando um campo onde ele substitui a cabeça de um grunhido com uma bala de canhão disparados contra ele. À medida que a luta continua , Law está ocupado com





a mudança em torno das partes do corpo soldados da Marinha , a fim de confundir e vencê-los .

Mais tarde, quando o trio venceu a primeira onda , Law refere que Luffy tem diminuído devido aos efeitos colaterais do Gear Third . Depois de todos terem saído da casa de leilões , os fuzileiros começar um ataque mais pesado sobre os piratas. Naquele momento, quando Luffy proclama que ele vai ser o único a encontrar One Piece (que chama a Law de e atenção para Crianças)

, Kid diz Law e Luffy que os três vão reunir-se mutuamente no Novo Mundo , para a qual somente Law sorri.

Depois, como um grunhido Marinha maior tenta atacá-lo , ele ordena que seu companheiro urso, Bepo , para atacá-los , porque ele é feito de lutar. Antes que ele sai da cena, ele recruta o Capitão Jean Bart, um ex-escravo de São Roswald , em sua equipe , para que o capitão aceita incondicionalmente , embora a Law diz que metade dos agradecimentos vai ter que ir para o " Chapéu de Palha -ya " .

Depois disso, ele e sua equipe fazer uma fuga , mas se deparar com as crianças piratas que lutam um Pacifista . Kuma ataca com uma explosão de





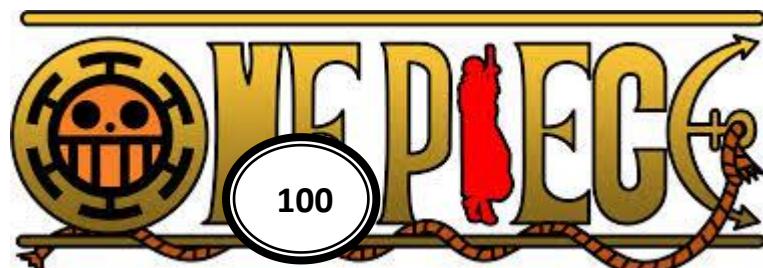
energia , mas ele consegue evitá-lo antes que ele e Kid preparar para lutar contra o Pacifista.Os eventos desta batalha não são mostradas, mas ele e sua tripulação conseguiram escapar do Pacifista e o almirante.

Marineford Arc

Durante a Guerra do Barba Branca ,Law e sua tripulação estavam inicialmente presentes no Arquipélago Sabaody onde a transmissão da execução de Ace estava sendo mostrado . Ele foi , presumivelmente, observando os eventos se desdobram em Marineford , junto com seus companheiros de Supernovas , como ele ordenou Bepo e Jean Bart para zarpar imediatamente após a transmissão foi cortada.



No final da batalha, como Jinbei e Buggy fugiram do conflito com um Luffy gravemente ferido , Direito emergiu do oceano em seu navio, um submarino. Com Bepo e Jean Bart em suas costas, Law disse Buggy que ele é um médico, e ordenou-lhe para entregar Luffy para tratamento médico. Ele alegou





que, apesar de chapéu de palha pode tornar-se um inimigo de seu no futuro ,Law não permitia que o destino de ir insatisfeito por deixá-lo morrer agora .

Enquanto a guerra se torna mais intensa , a Law continua a dizer Buggy para largar Luffy e Jinbei para o seu navio . Assim como Buggy está prestes a , ele é baleado por seu ombro por Kizaru e joga - los no navio do Direito como ele foge . Como Jean Bart pega-los ele ordena que sua tripulação para mergulhar, mas assim que eles estão saindo , Kizaru aparece e tenta capturá-los . Felizmente, a distração de Coby e os Piratas Ruivo lhes permite deixar o campo de batalha .

Mas antes de seu navio poderia totalmente submergir , Buggy , que foi convencido por Shanks para ajudar a devolver o chapéu de volta para Luffy (por um mapa do tesouro que o Yonkou era supostamente dispostos a dar em troca de serviços de Buggy) , jogou chapéu assinatura de Luffy nos submarinos abertura da escotilha direita antes de law seda-lo, e foi prontamente capturado pela Law . Ele, então, começou a supervisionar Luffy e tratamento médico da Jinbei ao mesmo tempo colocando o chapéu de palha na mesa ao lado, como o submarino está





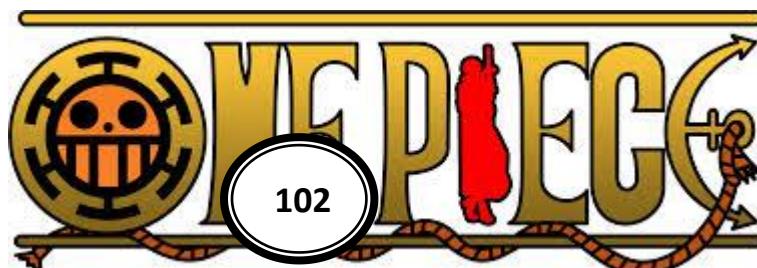
fugindo do Aokiji Ice Age e Yasakani de Kizaru não Magatama.

Arco Pós-Guerra

Mais tarde, como Boa Hancock e Emporio Ivanov chegar com um navio de guerra Marinha , ele vem de fora do sub e informa -los que ele tem feito tudo o que pode e que Luffy ainda está em estado crítico. Quando perguntado por Ivanov se ele era amigo de Luffy, ele responde que não é e que ele também não tinha obrigação de salvá-lo. Ele se oferece para dar uma desculpa por que ele está tratando Luffy, apenas para Ivanov afirmar que ele não precisa de Law estava apenas seguindo seus instintos . Jinbei então acorda e graças Law para salvá-lo eLuffy, só para o Law de dizer sem rodeios Jinbei para ir dormir ou ele morreria .

Após a chegada de sua equipe na Amazon Lily , ele disse que, se Jinbei e Luffy manteve lutando suas feridas abrirá e ele poderia morrer neste momento. Mais tarde, ele foi visto olhando para o chapéu de palha de Luffy com um olhar curioso sobre o seu rosto .

Depois de algum tempo , ele e sua equipe ver Silvers Rayleigh derrubar um rei do mar e nadar até



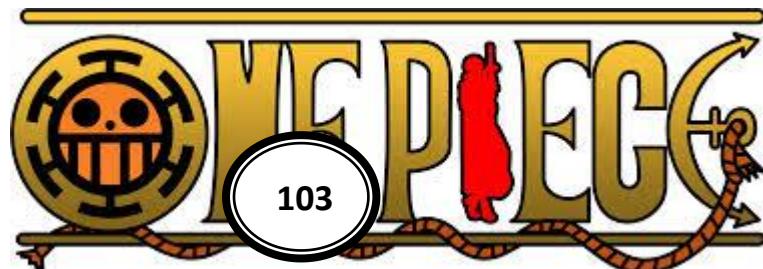


a praia . Ele diz que foi atingido por uma tempestade, mas a equipe de Law está perplexo sobre uma tempestade no Calm Belt (apenas para perceber que era realmente uma tempestade lá fora o Calm Belt) . Law lhe dá o chapéu de palha e embarca . Em seguida, ele fala sobre Rayleigh e figurativamente sobre a tempestade feita por "D" com um sorriso em seu rosto enquanto ele navega para longe .

Ele é visto novamente em algum lugar perto do Arquipélago Sabaody , discutindo com sua equipe sobre o porquê de ele não quer entrar no Novo Mundo , no entanto, dizendo que ele está aguardando o momento certo e que em qualquer caso One Piece não vai desaparecer e que os outros piratas são livres para lutar uns contra os outros sem ele. Ele então diz a seus homens para seguir suas ordens para que ele "roubar o trono adequado " , para a qual sua equipe se alegra feliz.

Timeskip

Em algum momento durante o timeskip, Direito adquiriu o estatuto de Shichibukai enviando os corações de uma centena de piratas ao Governo Mundial. Ele foi mantido responsável como o mentor de um evento conhecido como o "Porto Rocky Incident".





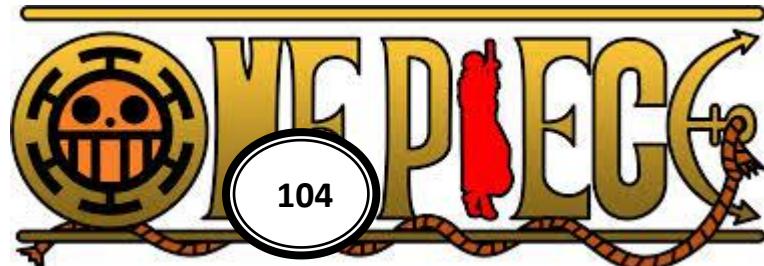
Ele foi para Punk Hazard no Novo Mundo e formou uma parceria com César palhaço. Em troca de permitir Law para ficar em Punk Hazard, Law deu seu coração a César. Ao trabalhar com César, ele deu novas pernas para Barba Marrom e muitos outros que perderam a capacidade de andar.

Quando Kin'emon veio a Punk Hazard para encontrar seu filho sequestrado, Direito confrontado e desmembrado o samurai.

Dracule Mihawk



Dracule Mihawk (ジュラキュール・ミホーク) conhecido como Olhos de Falcão (*Taka no Me*, 鷹





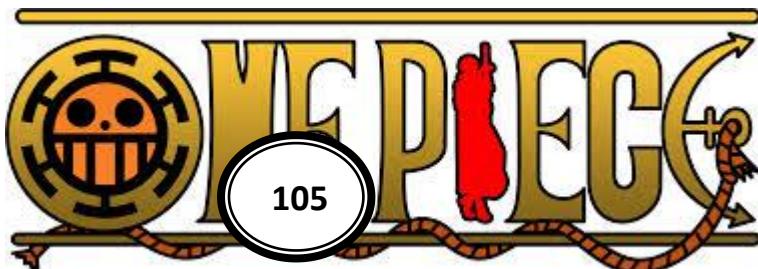
の目の) é um Shichibukai e é considerado o "Melhor Espadachim do Mundo" em One Piece.



Aparência



Mihawk possui um chapéu com uma pluma muito parecido com o de um mosqueteiro, uma capa preta e vinho com inúmeros desenhos e um colar em forma de cruz. Usa uma calça comprida roxa, e duas botas altas, que vão ate o início da canela, e têm duas presilhas de cor marrom. Ele usa um cinto marrom, com uma fivela





dourada. Ele também usa um colar de com uma pequena cruz como pingente, que no Arco Baratie, foi revelado ser uma pequena faca. O traço mais marcante em Mihawk sem sombra de dúvidas é o seu olhar, que se assemelha ao de um falcão mirando sua presa, por isso a sua alcunha de Olhos de Falcão. O mesmo tem uma personalidade um tanto como "arrogante", o que era de se esperar por toda a sua fama e prestígio.

O Melhor Espadachim do Mundo

Mihawk é considerado o melhor espadachim do mundo em One Piece, esse é o objetivo de Roronoa Zoro, e esse é o maior motivo para o mesmo ter entrado no Bando do Chapéu de palha. É desconhecido como Mihawk conseguiu seu título. Sua espada, a Espada Negra (*Kokutou Yoru*), é considerada a mais poderosa em One Piece, essa espada tem quase o tamanho de Mihawk e ele sempre a leva em suas costas. É de conhecimento geral que Mihawk teve bastantes duelos contra o Yonkou Shanks, todos os duelos foram muito equilibrados e nunca foi divulgado se houve vencedores, entretanto, quando Shanks perdeu seu



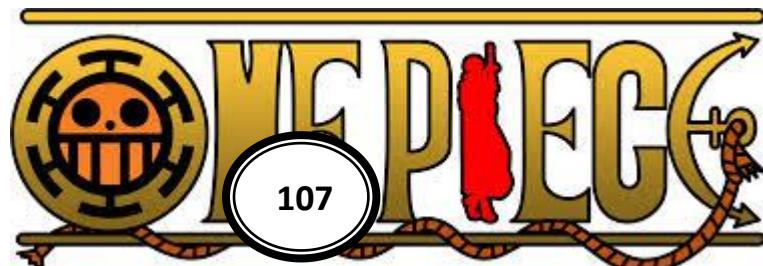


braço para Salvar Luffy, Mihawk perdeu o interesse em duelar com Shanks. Os dois mesmo com inúmeros duelos, aparentam ter um enorme carisma e respeito um pelo outro.

Guerra em Marineford

Na Guerra que abalou o mundo, a atuação de Mihawk não foi a que seus milhares de fãs esperavam, muitos esperavam ver as verdadeiras habilidades do Taka no Me na guerra, entretanto ele foi um dos inúmeros personagens mal aproveitados no arco, porém muitos tem esperanças que ele seja muito explorado na segunda metade da Grand Line, o Novo Mundo.

Na guerra, das pouquíssimas aparições de *Mihawk*, a que teve um pouco de destaque foi quando o mesmo estava na cola de *Luffy*, alegando estar testando o nível da nova geração. Após isso teve uma pequena luta com o espadachim Vista, comandante da 5ª Divisão do Bando do Homem mais forte do mundo, O bando do Barba Branca. Quando Luffy tenta alcançar Ace , junto com Ivankov , Mihawk chega para para-los, mas é impedido por Daz Bones que é facilmente derrotado pelo Shichibukai. Crocodile





então decide intervir e para o ataque de Mihawk dando chance para Luffy fugir, depois Mihawk é visto observando o corpo de Barba Branca ao lado Gekko Moriah.

Mais tarde quando Shanks chega em *Marineford*, Mihawk vai embora, dizendo que ele concordou em lutar com Barba Branca, mas o Ruivo está fora do acordo, quando questionado por um marinheiro.

Pós-Guerra de Marineford

Depois da Batalha de Marineford Mihawk aparece na ilha Kuraigana, seu atual lar, que é a mesma ilha onde Zoro e Perona foram enviados por Kuma,

Mihawk encontra os dois e informa Zoro sobre a batalha e o que aconteceu com Luffy e da um pequeno barco para ele poder encontrá-lo. Mihawk depois é visto com Perona que estava chorando porque o jornal dizia que Moriah havia morrido em batalha, mas Mihawk logo a avisa de que aquela informação devia ser falsa já que Moriah estava vivo ao fim da batalha, mas não sabia dizer para ela se ele ainda esta vivo, mostrando que Mihawk não sabe que Doflamingo foi ordenado a matar Moriah. Mihawk depois aparece vendo Zoro lutando com os babuínos e explica ao pirata que esses animais tem a





habilidade de copiar os humanos e que eles testemunharam uma batalha que havia transcorrido naquela ilha e assim aprenderam usar armas copiando os humanos, o Shichibukai então tenta convencer Zoro a voltar ao castelo mas Roronoa diz que esta deixando a ilha, Mihawk então desiste e deixa ele fazer o que bem entende.

Quando Zoro entende a mensagem de Luffy para ficar mais forte e encontrar com ele em dois anos, ele volta ao castelo e implora para Mihawk treiná-lo. Inicialmente Mihawk se sente desapontado com Zoro por ele pedir ensinamentos para um inimigo, mas quando ele vê que Zoro derrotou os babuínos e que ele quer treinar com Mihawk para superá-lo, o Shichibukai ri descontroladamente, pela primeira vez na série, e entende que Zoro está deixando seu orgulho de lado para ajudar seu capitão, percebendo isso ele pede a Perona que cure os ferimentos de Zoro para que assim eles possam começar a treinar.





Jinbe/Jinbei



[HTTP://GUVERROURELEMENTS.DEVIANTART.COM/](http://guverrourelements.deviantart.com/)

Jinbei (*Jinbē*) é um tubarão-baleia homem-peixe e o segundo capitão dos Piratas do Sol após Fisher Tiger, e se tornou um Shichibukai 11 anos atrás. Seu nome foi mencionado pela primeira vez por Yosaku quando ele estava explicando sobre os Shichibukais. No entanto, ele é formalmente introduzido muito mais tarde, durante o Arco Impel Down. Ele renunciou o seu título de Shichibukai na Batalha de Marineford, aliando-se com os Piratas do Barba Branca. Durante a guerra, ele fez amizade com Monkey D. Luffy, e mais tarde se aliou com ele e sua tripulação para evitar que os Novos Piratas Tritões dessem um golpe de Estado contra a família real de Netuno e o Reino Ryugu. Ele foi ainda convidado para participar dos Chapéus de Palha, mas recusou devido a ter negócios inacabados, no entanto, ele prometeu que, uma vez que se encontrassem de novo, e o Luffy se





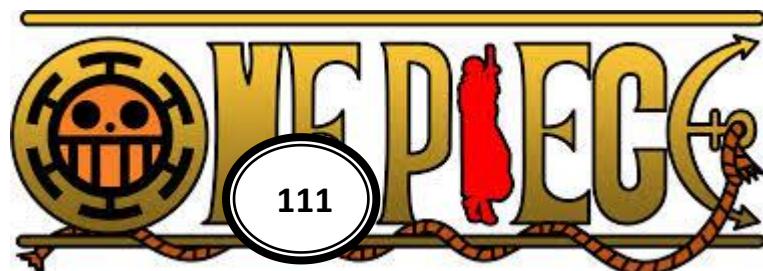
não tiver mudado de ideia ele entraria para sua tripulação. Jinbei é um homem-peixe grande tubarão

baleia-azul com um rosto que é comumente associado a vários demônios japoneses, como o Oni.

As sombrancelhas amarelas e costeletas são distintamente uma forma como é encontrada em tais demônios, além de uma lâmpada para cima, como nariz e um lábio inferior angular apontado. Ele tem uma cicatriz em forma de raio que pode ser vista a partir de sua queima no lado esquerdo e atingindo mais de seu olho esquerdo, que ele obteve em algum momento entre o assassinato de Otohime e a reunião de Ace. Ele também possui duas pressas cônicas nos dentes inferiores associadas a Oni, bem como o resto de seus dentes das linhas superiores e inferiores são praticamente as mesmas, embora muito menores.

Ele também tem uma mordida grave, que abre espaço para suas presas enormes.

Ele tem cabelos longos, em dois tons, preto, com duas longasfaixas brancas que vem das raízes sobre a testa e à direita nas costas, um topete, e um tufo de cabelo no queixo com uma tonalidade ligeiramente verde. Esse topete não existia durante seu tempo





como um membro dos Piratas do Sol, em vez de seus cabelos curtos e pretos fluindo em trilhas a meio um caminho para uma cor luminada concentrada na parte de trás de sua cabeça. Ele manteve seu queixo bem barbeado antes de se juntar aos Piratas do Sol, após que esse cresceu gradualmente ao longo do tempo. Suas mãos e pés também são palmadas, típico de um homem-peixe, e seus membros, que são um pouco finos em comparação ao seu cinturão enorme. Suas brânquias (que são pálidas e de coloração rósea) estão entre os ombros e o pescoço. Debaixo do casaco vermelho pálido, ele parece estar usando um Coral colorido com roupas tradicionais japonesas, chamado de Jinbei todo coberto de preto e branco em forma de quadrados padrões com as camadas preto e branco alternando entre si (a começar pelo contorno preto da borda) e terminando com um quadrado escuro no meio de todos e cada um deles. Ele também tem um lança com esse traje, um lenço roxo com uma fita em volta da cintura.

Depois Jinbei mudou seu padrão de formas extraordinárias: ele usava uma karakusa e depois projetou um floral durante seu tempo como um membro dos Piratas do Sol; ele usava desenhos quadrados durante sua estreia e uma planície após a





Batalha de Marineford. Quatro anos atrás, quando ele lutou contra Ace, ele usava um kimono **preto** com desenhos de peixes, em vez de cada lado do peito, e uma faixa vermelha com um lenço amarrado a ele. Dois anos após a guerra, enquanto espera por Luffy na Floresta do Mar, Jinbei tem o kimono como folhas padrões. Para os calçados, ele parece usar sandálias simples em seus pés palmados. Sua tatuagem dos Piratas do Sol está no centro de seu peito.

Ele usava um uniforme do Exército Netuno, enquanto ele o servia como soldado, e foi muitas vezes visto fumando um cachimbo na época. Durante o funeral de Otohime, Jinbei usava um terno.

No Volume 63 do SBS, Oda desenha todos os Shichibukais como crianças. Jinbei como uma criança é vista com cabelos claros usando um kimono rasgado e praticando seu Gyojin Karatê. Ele já tem uma faixa preta nessa idade.

Marshall D. Teach, referido como **Barba Negra** é o capitão dos Piratas do Barba Negra. Ele era um ex-membro da **segunda divisão** dos Piratas do Barba Branca liderada por Portgas D. Ace, até que ele

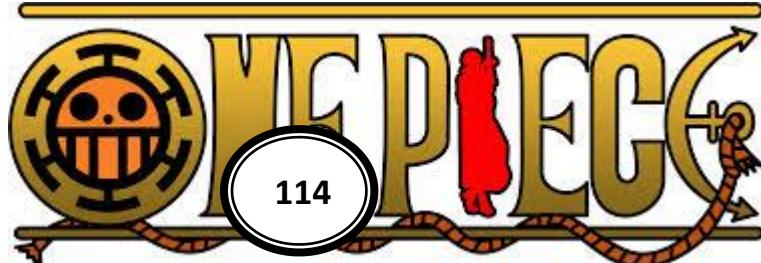




matou o comandante da quarta divisão Thatch para consumir a Yami Yami no Mi, e desertou da tripulação. Ele também chegou ao cargo de Shichibukai após entregar Ace até a Marinha, mas desde então perdeu o título por recrutar novos membros para sua tripulação em Impel Down. Ele é um dos principais antagonistas da série.

Personalidade

A personalidade do "Barba Negra" parece ser uma estranha mistura de coragem e covardia; estratégia e, estupidez. Embora, por vezes, seu personagem pareça forte e temível, em outros ele parece fraco e ridículo. Ele é, aparentemente, muito enganoso, juntando-se aos Shichibukai de uma forma elaborada pela simples razão de ter acesso a Impel Down, a fim de encontrar novos companheiros para a sua tripulação e mais tarde renunciando o título em frente do almirante da frota dizendo que ele não precisa mais dele. Ele também é extremamente sedento de poder e ganância, com o objetivo de se tornar o próximo Rei dos Piratas. Sua fome de poder leva-o a (de uma forma muito cruel)recrutar apenas os melhores presos em Impel Down como companheiros. Ele ordenou-lhes a matarem-se uns





aos outros, e levaria apenas os mais fortes que sobrevivesem embora ter traído os "Piratas do Barba Branca". Assim ele leva seus companheiros com a equipe que ele formou para um nível elevado, tornou evidente quando ele estava disposto a fazer um comercial com os fuzileiros navais para um grande navio de guerra o suficiente para segurar todos eles confortavelmente por causa de uma tripulação membro, Sanjuan Wolf. Apesar de sua óbvia natureza malévola, ele também têm uma verdadeira compaixão, carinho, simpatia e empatia para com a sua tripulação bem-estar e está disposto a assumir assaltos destinados à sua tripulação. Ele também tem uma sede extrema para a aventura, viajando regularmente de lugar para lugar. No entanto, ele tende a deixar o destino decidir as coisas.





Boa Hancock



Boa Hancock é a imperatriz de Amazon Lily, uma ilha habitada somente por mujeres, e capitã das piratas Kuja, destacando-se principalmente pela sua beleza e também por pertencer ao grupo dos sete Shichibukai.

Relações

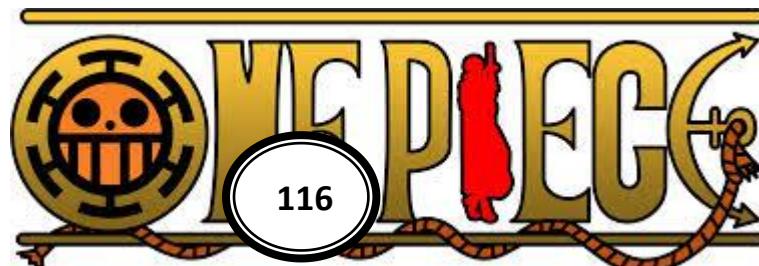
Família

Não se sabe nada sobre a família da Boa Hancock, exceto por suas duas irmãs Boa Marigold e Boa Sandersonia

que também são usuárias. O conjunto formado pelas irmãs é conhecido como as Irmãs Gorgon.

Piratas Kuja e Amazon Lily

Artigos principais: Kuja e Amazon Lily

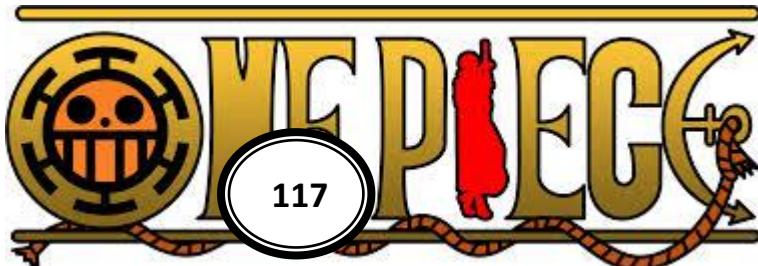




Hancock é a capitã das Piratas Kuja e também imperatriz de Amazon Lily. Apesar de sua atitude desprezível, Hancock é muito admirada tanto pelas integrantes das Kuja como pelas habitantes de Amazon Lily por possuir uma beleza incomparável e também por ser muito forte.

Habilidade

Hancock é amplamente considerado extremamente poderoso por amigos e inimigos . Despacho ao lado de suas irmãs , Hancock tem poder sobre Lily Amazônia e do resto da tribo Kuja . Como a imperatriz e capitão da tribo, ela é provavelmente a mais forte guerreiro Kuja . O Kuja acreditam que " a força é a beleza " , e uma vez que todos os membros da tribo estado que ela é a mais bonita do mundo , eles acreditam que ela é muito poderosa , eo mais forte entre a tribo inteira . É de notar que apenas os mais fortes guerreiros Kuja são permitidos na tripulação pirata do país, Hancock e suas irmãs eram fortes o suficiente para estar lá quando eram crianças pequenas , embora seja possível que eles eram apenas aprendizes como Shanks e Buggy . Hancock é muito hábil nas artes do subterfúgio e decepção , conseguindo disfarçar Monkey D. Luffy dentro do casaco sem suscitar muita desconfiança

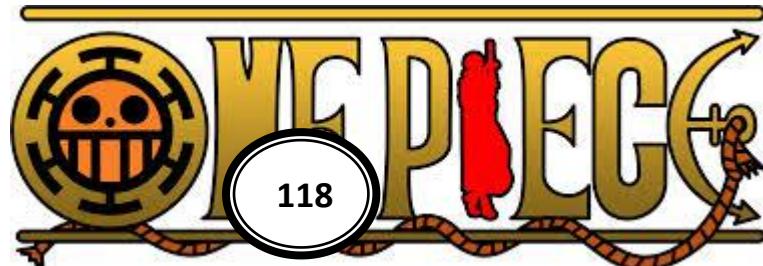




em toda uma viagem de barco e dentro de Impel Down , bem como sendo a irmã de propor espalhar o conto do " Gorgon maldição " para impedir que seus subordinados de descobrir a marca humilhante da escravidão em suas costas durante um período de décadas. Hancock também é muito inteligente , manhoso, e astuto , quando a situação o exige , sendo capaz de ganhar tempo Luffy , usando seus encantos, depois de ouvir o plano de Magellan para deter sua infiltração e conseguiu manipular eventos Nível Seis de Impel Down , criando uma comoção entre os prisioneiros que residem e um " protetor " Magellan para falar com Portgas D. Ace em privado e não atrair nenhuma atenção , assim como roubar a chave para as algemas de Ace para Luffy antes da sua chegada, sabendo que seria útil .

Habilidades Fisicas

Sua força bruta é muito grande , obviamente, mostrando sinais de força super- humana como ela pode facilmente quebrar pedra (na forma de adversários petrificados) com um chute único , capaz de quebrar vários Pacifistas sem suar a camisa (enquanto Sanji quase quebrou a perna tentar a mesma tarefa , mas ela usou sua Mero Mero nenhum poder mi para transformá-los em pedra em primeiro lugar) e ser capaz de chutar Fumante em seu estado de fumaça com seu Haki , embora com





todos esses exemplos , ela poderia ter usado o Busoshoku Haki para fortalecer seus chutes .

Akuma no Mi



Hancock comeu a Amor-Amor no Mi um Akuma classe Paramecia à força pelos nobres Mundial que escravizou-la, como uma forma de entretenimento doente.

Aqueles que se apaixonar por Hancock por sedução são suscetíveis a uma série de técnicas utilizadas pelo Akuma que transformar as pessoas em pedra, de curto a ataques de longo alcance. Qualquer pessoa com "pensamentos sujos" será transformado em pedra, desde que eles não têm um meio para bloqueá-lo ou emocionalmente como com medo ou dor, ou simplesmente por ignorância. Fora isso, ela tem as mesmas fraquezas padrão como todos os usuários de Akuma.



Haki

Hancock demonstrado dois tipos de Haki: Busoshoku Haki, um dos tipos mais comuns de Haki usados na série, e Haoshoku Haki, uma habilidade que apenas um em um milhão de pessoas podem usar.

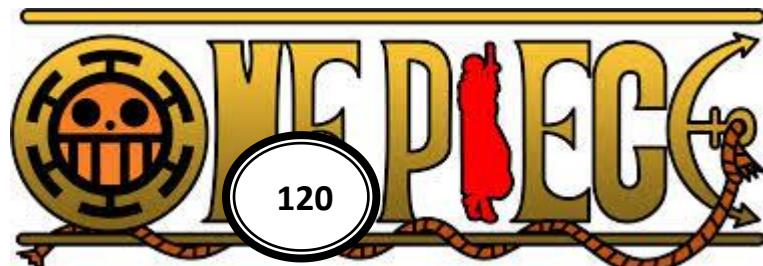
Ela é mostrada usando sua Busoshoku Haki para chutar Smoker e prejudicá-lo quando ele tinha Luffy preso ao chão.

Como ela possui Haoshoku Haki, pode-se supor que ela pode bater para fora um grande número de indivíduos (com exceção de pessoas de temperamento forte) com uma explosão enorme. Ainda tem de ser demonstrada Seu nível exato de maestria

Arma

Hancock está sempre acompanhada de uma arma cobra chamada Salome, uma grande serpente branca com

manchas vermelhas que usa um crânio em sua cabeça e está sempre mantendo um sorriso. Além





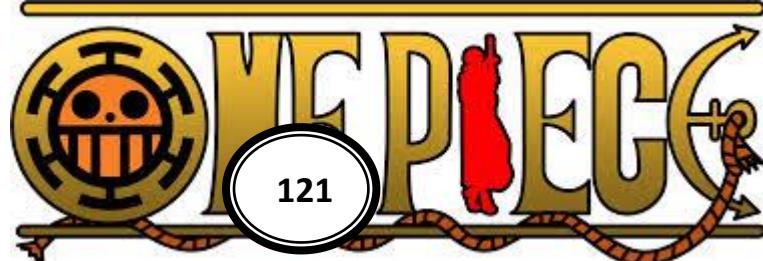
de Hancock usa-la como um trono ou suporte nota-se que ela também a utiliza para ganhar altura em ordem para disparar um Slave Arrow de uma posição mais vantajosa. Salome também é capaz de detectar coisas no oceano, como quando sentiu o maremoto criado por Barba Branca antes deste chegar ou então quando ajudou Hancock a seguir o submarino de Trafalgar Law.

Lista de ataques

Slave arrow (スレーブ矢印(従箭頭) ou literalmente Flecha do escravo)

Boa Hancock aproxima a ponta dos dedos nos labios e faz um movimento circular criando um coraçao, apos isso ela puxa o coraçao como se fosse um arco e quando solta, varias flechas cor de rosa sao disparadas e tudo que essas flechas atingem se transforma em pedra

Crocodile

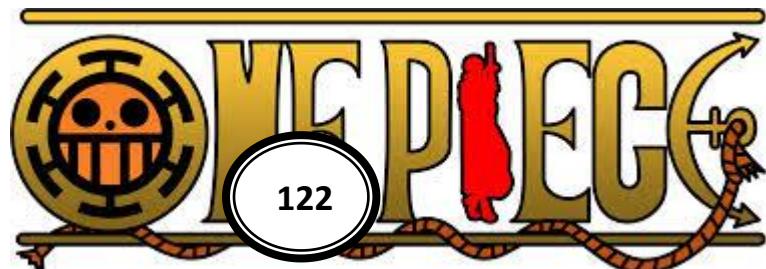




Aparência



Crocodile é um homem alto, com um peito largo, ombros largos, braços musculosos e pernas, e um pescoço grosso. Ele tem a pele pálida e nuca de comprimento, cabelo preto-roxo profundo, que é mantida cuidadosamente penteado para trás, apesar de fios tendem a cair na frente de seu rosto durante as batalhas. Crocodile tem vários ferimentos de batalha, mais notavelmente uma longa cicatriz costurada acima do seu nariz, que se estende por todo o rosto, assim como a mão esquerda em falta, que foi substituído com um grande gancho feito de uma liga de ouro duro. Ele estabeleceu profundos olhos caídos, emoldurado por muitas rugas, e sobrancelhas finas que parecem estar em uma posição permanente "triste". Crocodile fala com uma voz profunda, relaxada, e ele geralmente é visto fumando um grosso,



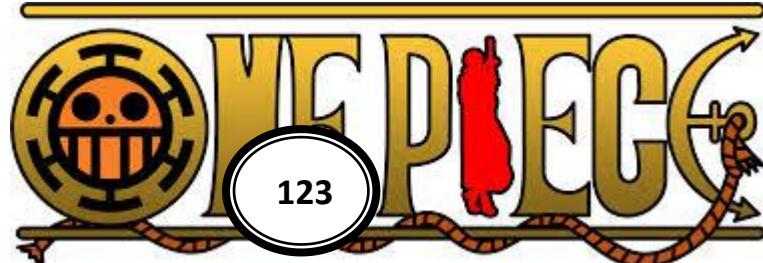


fanfarrão charuto produzido por sua empresa.

Seu tema de vestido é a intenção de transmitir a imagem de um chefe da máfia italiana. Em sua

aparência original, Crocodile usava um laranja, botão pretocom listras brilhantes up colete sobre uma camisa de manga comprida pêssego, um lenço azul, escuro terno marrom calças e sapatos pretos com fivelas de ouro polido. Ele também usava um longo, grosso, escuro casaco de pele Pelted (verde escuro cheio de mangá e One Piece: Warriors pirata, cinza escuro com uma guarnição da pele cinza regular no anime, e uma sombra verde escuro com uma leve sombra guarnição da pele verde em filme) sobre seus ombros.

Depois que ele foi preso do acontecimento em alabasta foi preso é mandado para Impel Down, ele usava um uniforme de prisioneiro listrado, como a maioria dos outros prisioneiros, no entanto, ele foi autorizado a manter seu gancho de ouro.





Depois de ingressar Luffy e Jinbei para salvar Ace, ele vestiu uma camisa preta, um verde cachecol, calça cinza escuro, e um sobretudo preto com bronzeado guarnição da pele. Após a batalha de Marineford, ele é visto ostentar um traje que se assemelha a um de Alabasta, que consiste em um colete sobre uma camisa lisa, um lenço ao redor de seu pescoço, calças, sapatos elegantes e um casaco de pele pendurados em suas costas.

Em todas as suas aparições ele usa um único brinco de ouro na orelha direita, e, geralmente, tem vários anéis de ouro com diferentes pedras coloridas em todos os dedos, exceto o dedo anelar por motivo desconhecido. (Embora na versão anime do arco de Alabasta, foi o seu dedo do meio, que estava nu. Isso já foi corrigido em arcos recentes.)

Seu tema animal é o crocodilo. Seu nome, o Bananawani mantinha como animais de estimação





e de sua grande cicatriz (que se assemelha a "O sorriso de crocodilo" a) são reflexos de seu tema.

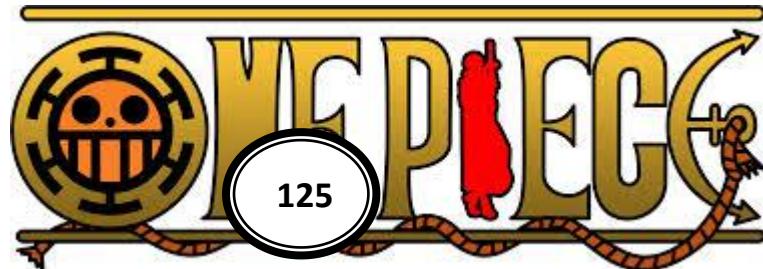
No volume 63 SBS Oda desenhou o Shichibukai como crianças. Crocodilo é mostrado com o cabelo bastante longo, e faltando a cicatriz marca e um gancho que ele ganha no futuro. Ele está vestindo roupas simples, com uma grande pistola pendurada no cinto

Personalidade

Crocodile está confiante em si mesmo em suas habilidades. Seu grande poder é mostrado quando ele derrota Luffy duas vezes, quase matando-o em ambas as vezes, e ele gosta de brincar com seus adversários, muitas vezes sorrindo presunçosamente quando enfrenta um adversário

que ele conhece é mais fraco do que ele. No entanto, devido a sua confiança, ele subestimou a força de vontade de Luffy, o que eventualmente levou à sua derrota.

Sua vontade de matar mostra sua natureza impiedosa e ele não vai pensar duas vezes sobre a condenação de outra pessoa para a morte. Ele também é muito rápido a raiva se alguém insulta-lo de qualquer maneira. Isto é visto quando Sanji insulta sobre seu Den Den Mushi. Comentários de crocodilo que alguém que nunca tenha insultado, foi morto por ele. Isso também é mostrado mais tarde, em sua primeira luta com Luffy onde Luffy o

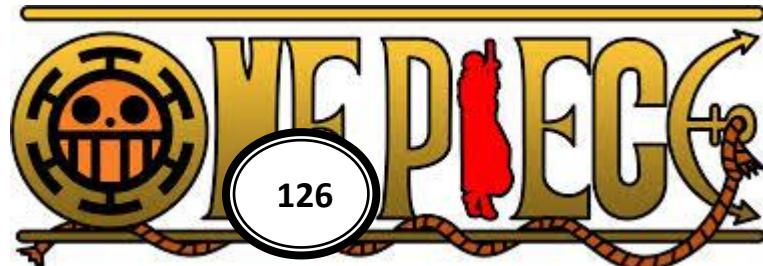




chamou de estúpido. Em seguida, ele morde seu charuto no meio e ameaça matar Robin para rir com o comentário.

No entanto, ele tem o hábito de insultar os outros e freqüentemente usa o termo 'inútil' para se referir às lutas desesperadas de seus inimigos. Embora ele se referiu a muitos de seus adversários lutas como inútil no passado, ele não se referiu a seus adversários "lutas desde que ele lutou primeiro Luffy. Ele normalmente vai insultar os outros e geralmente dizem que eles não estão em sua liga, se ele está lutando contra um novato ou lutando contra um colega Shichibukai (nomeadamente Donquixote Doflamingo que teve uma ex-recompensa quase de 300, 000.000 Beli maior que a sua própria).

Se Crocodile é extremamente zangado ou irritado com a vítima, ele raramente vai matá-los sem rodeios. Muitas vezes ele deixa ela sofrer até morrer lentamente. Isso prova a ser um mau hábito seu, uma vez que levou à sua derrota. Em sua primeira e segunda luta com Luffy, em vez de matá-lo, Crocodile deixa Luffy sofrer. Isto permite Luffy voltar e finalmente derrotá-lo. Este hábito e pura própria sorte são as razões Luffy vivido através de qualquer de suas lutas com Crocodile. Isso também levou a Galdino (Mr. 3) sobreviver à tentativa de crocodilo para alimentá-lo para o Bananawani. Crocodile não mostra preocupação com qualquer um dos seus subordinados. Ele está totalmente disposto a sacrificar-los para alcançar suas ambições (como Operação Utopia, onde toda a Baroque Works teria sido morta pelo tiro de





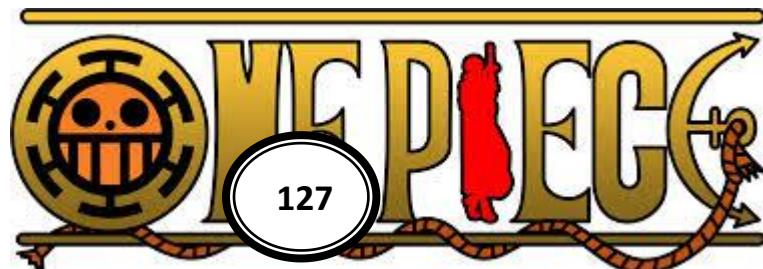
canhão), ou se insultasse ou não ele (como o Mr. 3 e Nico Robin fizeram). Ele não tem ligações com seus subordinados e só os vê como peões. No entanto, os poucos que são fortes ganham o seu respeito. O principal exemplo disso é o Mr. 1, quando Crocodile sai do seu caminho para resgatá-lo de sua cela.

Ele também não tem quase nenhum código de honra e não ser em oferecer aqueles que estão prestes a morrer a chance de morrer com honra. Um dos poucos sinais de honra que foi exibido por ele foi quando estava em sua terceira batalha com Luffy. Ele afirma que Luffy merece uma morte honrosa de seu gancho venenoso. No entanto, devido à situação no momento da batalha, isso pode ser considerado mais como um ato de crueldade de honra

Histórico

Saga Baroque Works:

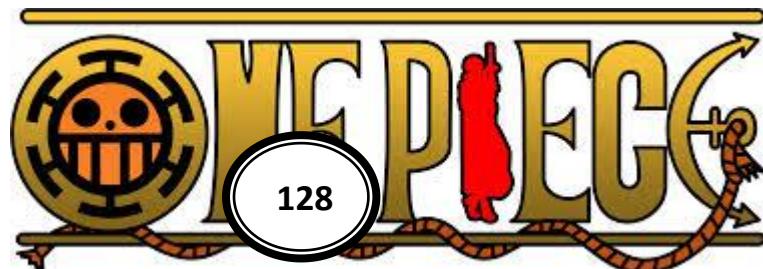
Sua relação com seus "empregados" no que diz respeito à grande escala de Baroque Works, é praticamente inexistente. Especialmente porque a sua identidade era a única envolta em mistério completo para todos, menos para Nico Robin. Isto implicaria uma prévia falta de confiança para os outros, pelo menos no "Shichibukai Crocodile".





Conexão de Crocodile para Robin não era nada alem de um negócio, ele não a considerava uma amiga, mas apenas como uma ferramenta para suas próprias ambições. Apesar de escondê-la das autoridades em troca de seus serviços, ele nunca mostrou sua compaixão, ela estava prevista para seguir as ordens. Ele não teve nenhuma pena dela quando ela não conseguiu entregar Pluton e não pensou duas vezes antes de bater nela, embora ele tenha admitido que ela tinha sido uma parceira benéfica para ele momentos antes.

Apesar de sua crueldade para com seus subordinados, Crocodile ainda consegue obter algum nível de lealdade deles depois de sua derrota. Isso é demonstrado na tentativa de Miss Goldenweek para salvá-lo e os outros agentes da Baroque Works, e também Mr.1 ficando com ele na prisão. Mais tarde, ele premia essa lealdade, liberando o Sr. 1 de sua cela depois que ele escapou de seu próprio cárcere. Então, novamente, pediu-lhe para se juntar mais uma vez, quando Crocodile disse que estava indo para o Novo Mundo.



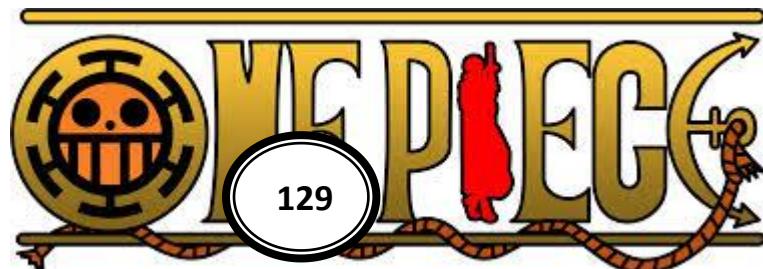


Impel Down e Marineford

Durante a tentativa do Luffy em resgatar seu irmão Portgas D. Ace, Crocodile reaparece. Ele estava preso no nível mais profundo da Grande Prisão - Impel Down, o Nível Seis - O Inferno Eterno. Em sua primeira aparição, ele fala sobre os medalhistas de prata e diz ter ganho interesse em sair da prisão para poder matar o Barba Branca. Posteriormente, quando Luffy finalmente chega ao último nível da prisão, seu irmão já havia sido levado, e Crocodile faz um acordo com o Mugiwara: ele o ajuda a escaparem de lá e como recompensa escapa com eles para irem para a Guerra. No início Luffy diz que não iria aceitar o acordo, mas Empório Ivancock, do Exército Revolucionário, diz conhecer um segredo do ex-Shichibukai e por isso não teria problemas em tira-lo de lá. Assim, Crocodile junto com Luffy e os prisioneiros que estavam com eles, conseguem escapar da Grande Prisão.

Moria

Gecko Moria (ゲッコー・モリア "Gekkō Moria) era um dos Shichibukai que residia na ilha flutuante, Thriller Bark, na sua primeira aparição. Sua antiga recompensa era de





฿320.000.000. Ele é o principal antagonista do Arco Thriller Bark. Foi quem roubou a sombra de Brook e de vários outros seres com o uso do Kage Kage no Mi. Tomou parte na Guerra do Barba Branca ao lado dos marinheiros, como todos os outros Shichibukai fiéis. Após o fim da guerra, ele perdeu seu título e deveria ter sido eliminado por Donquixote Doflamingo. Porém, conseguiu escapar antes de ser morto, ficando desconhecido o seu paradeiro.

Akuma no Mi

Gecko Moria possui uma Akuma no Mi do Estilo Paramecia, seu nome é **Kage Kage no Mi (Fruta da Sombra)**, apareceu pela primeira vez no mangá, no Capítulo 443 e no Anime no episódio 338, esta, **Permite** ao usuário manifestar e controlar sombras em uma **forma física**, podendo alterar a forma ou o tamanho, colocar uma sombra em um cadáver sem vida para criar um "zumbi" e trocar de lugar com uma para evitar ataques físicos. Além disso, pode roubar a sombra de alguém, agarrando e depois a cortando com uma tesoura como se fosse um pano. Mesmo que derrote ou mate o usuário, as sombras não retornarão aos donos

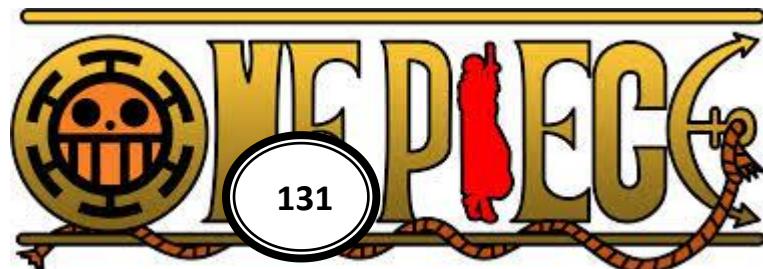




originais porque é necessário uma ordem do mesmo. A fraqueza dessa fruta é que as sombras podem ser usadas contra o usuário e também, quando um "zumbi" é purificado libera sua sombra que pode ser pegada por alguém e colocada em si, adquirindo as habilidades do dono, mas apenas durante 10 minutos.

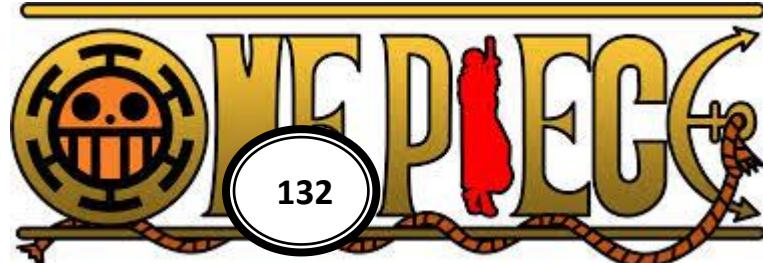
Guerra De Marineford

Tendo respondido ao chamado dos Shichibukais para lutar na guerra contra Newgate, Moriah apresenta-se no campo de batalha. Ele fica surpreso ao descobrir que Ace é filho de Roger e mais ainda quando a guerra começa, ao ver Oars Jr., descendente de Oars. Ele decide tomar seu cadáver, mas DoFlamingo ataca o gigante e decepa sua perna, para a frustração do outro Shichibukai que acaba atacando-o com intenção de matá-lo em seu momento de fúria. Logo, Luffy chega ao campo de batalha, para o ódio de Moriah que grita pelo pirata e decide atacá-lo, afim de tomar novamente sua sombra. Jinbei, porém, interfere e purifica todos os zumbis de Moriah com facilidade, permitindo que Luffy, agora anunciado por Sengoku como filho de Dragon, siga na direção de Ace. Ele então decide





atacar Jinbei, e absorve as sombras que ainda restavam, porém, acaba levando um poderosíssimo ataque do tritão e é derrotado. Ele mais tarde volta para o combate e é visto provocando o Comandante do 10º esquadrão, Curiel, dizendo que adoraria ver Newgate morrer, enquanto luta com o pirata. Para seu deleite, momentos mais tarde o pirata é atacado por um de seus subordinados, fato que deixa todos no local em pavorosa. De fato, a cada vez que Newgate e seus homens parecem levar a pior, Moriah é visto com um grande sorriso em seu rosto, divertindo-se ao ver seu oponente levar desvantagem. A batalha prossegue e o Shichibukai continua ajudando a conter o avanço dos piratas, apenas expressando-se novamente após a morte de Barba Branca. Após a chegada de Shanks, Moriah concorda em pôr um fim à guerra, ainda sentindo-se feliz por ter conseguido ver a morte de Newgate. Ele então vai até o subúrbio de Marineford, onde é atacado por DoFlamingo e alguns pacifistas. Ao perguntar o porquê daquilo e se eram ordens de Sengoku, o sádico o diz que as ordens vieram de mais acima, e que alguém fraco como ele não servia para ser membro dos





Shichibukais, achando que seria melhor se Moriah tivesse sido supostamente morto na guerra.

Bartholomew Kuma

Bartholomew Kuma (バーソロミューくま, Bāsoromyū Kuma) é um Shichibukai. Ele é um ex-Revolucionário cuja recompensa foi 296 milhões de berries. Ele já foi temido como um pirata tão cruel, que ele ganhou o título de "tirano". Ele é um tipo de Cyborg chamado "Pacifista" (Pashifisuta), Desenvolvido por Dr.Vegapunk. Uma vez terminadas as modificações em Kuma, o Shichibukai foi convertido em cyborg Pacifista completa como a primeira série PX-0, figurativamente morrendo no processo.



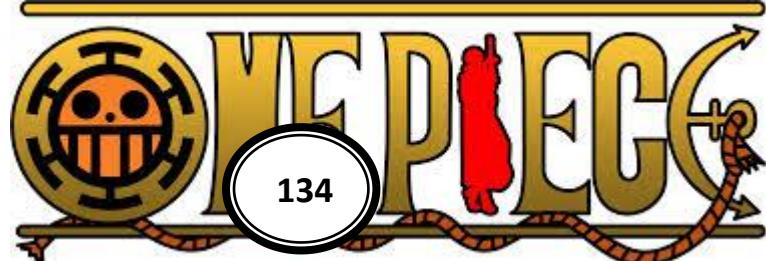
Aparência





Kuma é um homem enorme (quase 7 metros de altura [aproximadamente 4vezes maior que uma pessoa normal]), ele é o segundo mais alto Shichibukai), ele geralmente é visto carregando uma Bíblia. Sua aparência lembra a de um urso, apesar de existirem algumas diferenças fundamentais.

Seus olhos são estranhamente tapados por um estranho par de óculos ou lentes espelhadas. Embora inicialmente ele deu uma impressão de óculos, parece que, com base no projeto Pacifistaesses são realmente os seus próprios olhos (ou os clones também usam óculos ou lentes espelhadas).





O chapéu de Kuma tem um par de orelhas arredondadas e é coberto de manchas marrons.

Sua camisa (ou casaco, armadura, revestimento) contém um grande desenho branco que lembra uma cruz de alvo. Há também diversas estampas de pata na parte inferior do casaco. Ele também tem um queixo saliente.

No mangá sua camisa (ou casaco, armadura, revestimento) era laranja até o capítulo 532, onde mudou para azul escuro e ficou mais parecida com a do anime (cor preta).

Habilidades e Competências

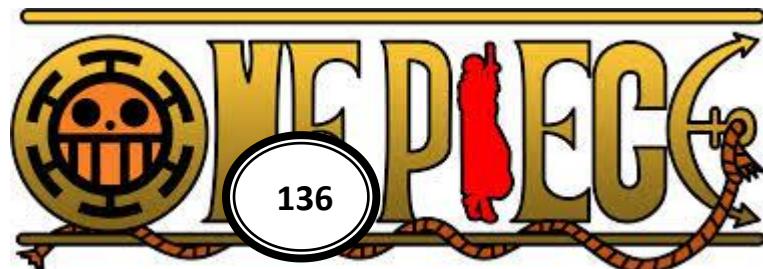


Akuma no Mi



Kuma comeu o Nikyu Nikyu no Mi, fazendo dele um "Homem Pata". Este Akuma no Mi dá-lhe almofadas nas mãos que lhe dão o poder de empurrar qualquer coisa, inclusive o ar ao seu redor, na velocidade da luz. Kuma luta num estilo que lembra sumô. Ele agacha-se em uma posição baixa e ataca de palma aberta, usando suas almofadas especial para lançar projéteis de ar poderoso. Em sintonia com o sumô, Kuma gasta quase todo seu tempo com os pés plantados, recusando-se a dar a seu espaço.

Os Akuma no Mi também lhe permitem mover na mesma velocidade que os objetos que ele empurra, possivelmente usá-lo para empurrar-se, aparecendo instantaneamente no local desejado, independentemente da distância. Além da capacidade de fazer pessoas e objetos





desaparecem imediatamente, habilidades de Kuma mostram enormes quantidades de poder destrutivo, o suficiente para virar uma ilha inteira em pó, com um ataque chamado "Shock Ursus". Durante a luta com Zoro, em Thriller Bark, ele também mostra uma arma especial, possivelmente implantada no processo em que transformou ele em Pacifista, um canhão laser, que é disparado de sua boca.

Kuma também tem a capacidade de extrair a dor e exaustão das pessoas. Isso é mostrado quando Kuma tirou toda a dor que Luffy havia sofrido em Thriller Bark e deixou-o sentir completamente saudável, o que significa que suas habilidades podem ser usadas para curar as pessoas e curá-lo.

Habilidades e Poderes

Antes de suas modificações finais Pacifista, Kuma era um comandante do exército Revolucionário, Como Resultado, elemento tinha o Controle sobre os Membros de Baixo escalão dos Revolucionários.

No entanto, perdeu esse Poder quando se tornou um escravo Completo do Governo Mundial.





Kuma foi mostrado ser hum Brilhante nos engano, conseguindo com sucesso enganar o Governo Mundial sobre sua verdadeira afiliação para o exército revolucionário por varios anos, Bem Como Ser eleito um Shichibukai (embora parece Que a Marinha desconfiou de Kuma levando-o a submeter-se à uma espécie de lobotomia permanente durante a sua transformação em Pacifista). Bartholomew Kuma é atualmente um dos Shichibukais. Kuma é provavelmente um dos Personagens mais poderosos que apareceram na serie.

Kuma e uma das poucas pessoas que derrotaram por completo Luffy,Zoro,Robin,Chopper,Franky,Usopp,Nami e Sandi e tambem o único personagem introduzido que derrotou a equipe sozinho, duas vezes - apesar da tripulação estar fraca no momento (sem Encontro Primeiro, uma tripulação tinha Acabado de lutar Outro Shichibukai, Gekko Moriah, Bem Como UMA ilha Cheia de zumbis, e Oars, sem Encontro Segundo, enguias tinham Acabado de batalhou contra hum Pacifista, Cortar hum Segundo, Kizaru e Sentomaru). marca Ele Nao queria um Mortos Que tripulação, não entanto,

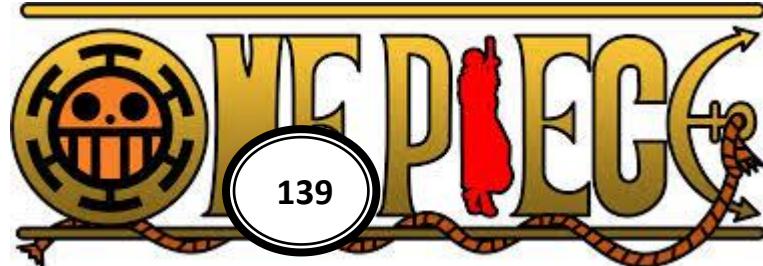




desde que lhes permitiu Escapar, indicando Que elementos poderia ter retido.

E elemento extremamente Rápido, o Suficiente parágrafo Parecer Que elementos desapareceu nos Olhos dos Chapéus de palha, Como Todos Bem Thriller Bark eles. Este E, não entanto,não esta claro se elementos TEM algoritmo com um ver como fazer modificações Dr. Vegapunk, uo Parte de si E SEUS Poderes de frutas do Diabo, OU Simplesmente Sendo SUA VELOCIDADE Crua.

tem um elemento reputação tão feroz que ate mesmo outros piratas poderosos e famosos o evita uma luta contra ele como Visto com o capitão dos Piratas Kid, Kid Eustass , Na Verdade, parecia Bastante perturbado quando testemunhou a chegada de hum cyborg Pacifista (confundindo-a com o Kuma Verdadeiro) não Sabaody Arquipélago, Perto de Onde sua tripulação foram, apesar do fato de sua gerenosidade generosidade foi do maior wue Recompensa o ex-Kuma, Demonstrando Como um sua força e ainda maior que implicava do por sua generosidade congelada nos olhos dos Outros.





Geografia

Atraves da suas ações, elemento parece ter hum grande Conhecimento de Geografia , Como com seus Poderes, ele sabe exatamente Onde esta enviando alguem aparentemente.Seu grau de conhecimento e grande o suficiente para localizar perfeitamente ate uma Ilha no Céu em Movimento, apesar de modificações cyborg pode ter aumentado essa capacidade.Isto Mostra quando ele pergunta para o inimigo,que se ele estivesse de ferias,para onde ia,ele amnda a pessoa ne um toque(empurra).

Donquixote Doflamingo

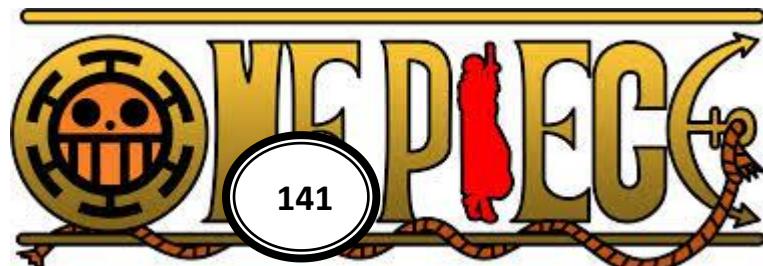


Donquixote Doflamingo é um membro dos Shichibukais, capitão dos Piratas Donquixote, membro da Família Donquixote, Rei de Dressrosa e antigamente um Nobre Mundial. Ele também é um corretor do submundo, onde opera sob o pseudônimo "Joker".

Sua recompensa antes de se tornar um Shichibukai era de ₩340,000,000. Apesar de aparecer com freqüência na primeira metade da série, ele não fez um papel muito importante até a segunda metade.

Ele é o principal antagonista do Arco Dressrosa e um dos antagonistas centrais da Saga Aliança Pirata.

Aparência





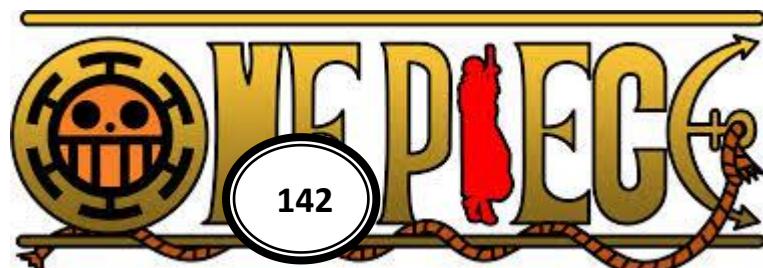
Doflamingo é alto magro e musculoso, também possui uma pele bem bronzeada e cabelos curtos e loiros. Usa uma camisa florida e uma jaqueta com o tema de seu animal o Flamingo .

Personalidade

Doflamingo é um dos personagens mais despreocupados na série. Ele parece ter uma propensão para o drama, bem como o hábito de ser exagerado ao dar declarações. Ele também parece não temer nada nem ninguém, como é mostrado quando ele zomba abertamente Almirante de Frota Sengoku, sentando-se em cima da mesa durante a reunião dos Shichibukais e mostrando entusiasmo com a idéia de guerra com Barba Branca. Durante a Batalha de Marineford, todos os confrontos

Doflamingo tinha sido por causa do divertimento pessoal, sugerindo um lado sádico.

Ele também tem um estranho hábito de sentar-se em posições estranhas, como na parte de trás de cadeiras, nas mesas, em barris, e até mesmo em





uma pilha de corpos no meio de uma zona de guerra e em cima de um muro. Ele também é completamente calmo e de cabeça fria na maioria das situações, mesmo quando Baby 5 atacou com o que seriam golpes letais, ele simplesmente se esquivou casualmente enquanto continua a ter a sua conversa pelo telefone.

Buggy, o Palhaço Estrela



Buggy, o Palhaço Estrela é o Capitão dos Piratas do Buggy, bem como o vice-líder da Aliança de Buggy e Alvida, e um ex-aprendiz de Gol D. Roger. Ele é o primeiro antagonista da série a lutar





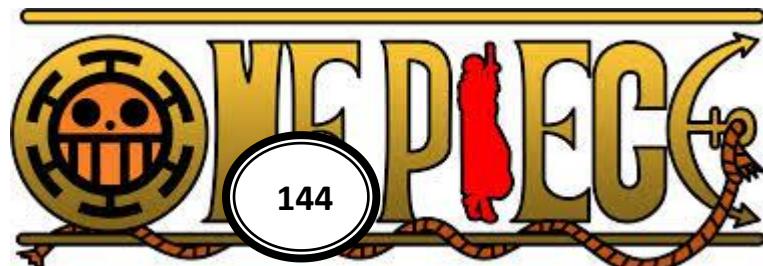
com Monkey D. Luffy, mas se junta a ele para fugir de Impel Down. Logo após a Batalha de Marineford, se tornou um Shichibukai e o líder da "Organização de Expedição Pirata" (海賊派遣組織 *Kaizoku Haken Soshiki*).

Ele é o principal antagonista do Arco Orange Town e pode ser considerado o antagonista secundário do Arco Loguetown. Ele se tornou um personagem muito recorrente na série.

Aparência



Buggy é um homem de cabelo azul, magro, mas musculoso, com uma aparência semelhante a de um palhaço, como um espelho ao seu apelido. O grande nariz vermelho no rosto é, de fato, seu nariz verdadeiro “”.





O rosto de Buggy sempre está com maquiagem, como um palhaço, e os motivos mudar ao longo do tempo: em sua primeira aparição ela tinha ossos cruzados descendo seu rosto formando um X, ele também tinha duas linhas azuis perto de ambos os olhos, batom vermelho e sua Jolly Roger em seu chapéu. No entanto, em episódios mais tarde, após o arco Loguetown seu olhar muda. Primeiro, uma estrela verde aparece no meio da testa, dois semi-círculos aparecem sob os olhos, e não tem mais uma linha reta no meio do queixo. Depois disso (quando sua equipe encontra Ace), ele tem dois pontos verdes em ambos os lados da cabeça e quatro grandes pontos verdes na borda de seu chapéu, que ainda tem a Jolly Roger nele. Ele também tem delineador verde e batom verde, com uma linha de curvas a descer ambos os lados de seu rosto. Na Saga Impel Down, ele tem ossos cruzados novamente a descer a testa para abaixo de seus olhos, duas linhas rosa apontando para cima, e batom vermelho.

Em seu traje de Capitão, ele veste uma camisa branca e vermelha listrada de mangas curtas, luvas brancas que lembram as usadas pelos palhaços,

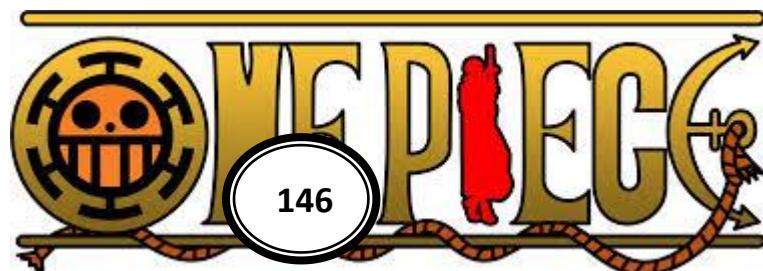




uma faixa na cintura, como muitos outros piratas, e um par de calças soltas até a sua panturrilha, logo acima um par de meias listradas e sapatos pontudos. Ele também tem um lenço ao redor do pescoço. Pendurado nos seus ombros há um casaco de pele laranja de capitão. Em sua cabeça, ele tem um chapéu laranja com sua jolly roger, e uma bandana com o mesmo padrão de sua camisa. Enquanto no mangá seu lenço e faixa são laranja, assim como muitos outros componentes de seu traje, as calças são marrom e as ombreiras do casaco são simplesmente douradas. No anime foi dado nele um esquema de cores muito mais brilhantes, com um cachecol roxo, faixa verde, calça verde-claro, e ombreiras verdes.

Durante a Saga Guerra do Barba Branca, depois de escapar de Impel Down, Buggy muda sua roupa de prisioneiro listrada para um uniforme reaproveitado da Marinha para recriar os efeitos de um capitão pirata: um casaco e um tricórnio que tinha os símbolos riscado.

Foi revelado em uma pergunta de um SBS que as borlas azuis vindas dos lados do chapéu de Buggy é seu cabelo na forma de dois rabos de





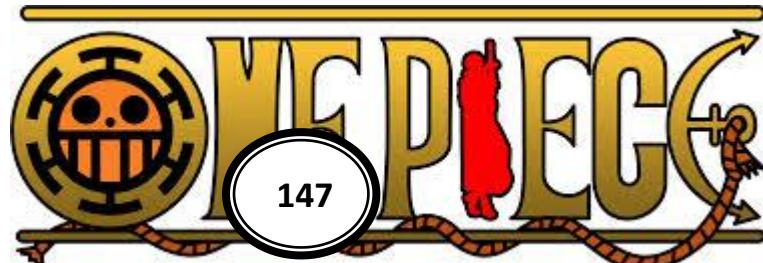
cavalo. Enquanto nos confins de Impel Down, os cabelos longos de Buggy é amarrado em um rabo de cavalo.

Personalidade

Buggy muitas vezes finge ser inteligente, só para ter sua verdadeira incompetência revelada. Embora ele não seja "idiota" no sentido tradicional, ele está propenso a grandes equívocos que lhe custam; geralmente isso é devido ao seu excesso de confiança.

Seu grande nariz vermelho é algo sobre o qual ele é muito sensível , indo tão longe a ponto de destruir uma cidade inteira, quando algumas crianças zombavam de seu nariz. Ocasionalmente, ele vai entender mal o que os outros dizem como um insulto sobre ele ou seu nariz, possivelmente devido à paranóia.

Ele tem várias cenas cômicas na série, incluindo uma reação atrasada em relação às coisas, ele vai agir normalmente primeiro e em seguida, quando ele percebe age completamente o oposto (por exemplo, quando Ace apareceu em seu navio, Buggy primeiro lhe cumprimentou educadamente.





Então, quando ele percebe que está em seu navio, ele fala: "Quem diabos é você?"). Às vezes, ele vai até fazer o oposto disso e exagerar, em seguida, se acalmar pensando melhor na situação depois da reação inicial. Ele também tem o que alguns devem considerar "pura sorte", não importa o que aconteça com ele, ele tem a sorte de sobreviver de alguma forma (incluindo ser atingido por um raio em Loguetown, ser perseguido por Smoker, ser congelado vivo pelo Almirante Aokiji, ou accidentalmente cortado por Dracule Mihawk).

Relacionamentos

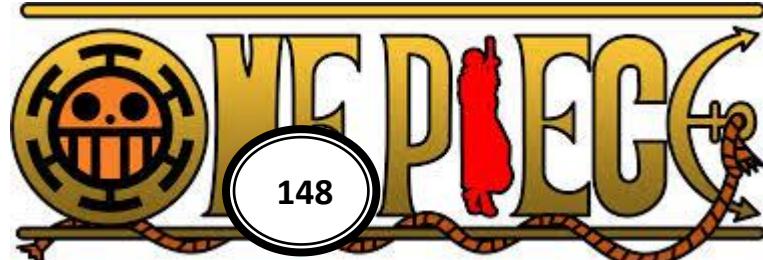
Tripulações

Piratas do Roger

Dos Piratas do Roger, a relação de Buggy com a maior parte dos tripulantes ainda é desconhecida.

Embora ele fosse frequentemente punido por Silvers Rayleigh, ele ainda tem um grande respeito pelo antigo imediato da tripulação. Buggy, assim como Shanks, deve ter tido um bom relacionamento com Roger, como ele foi visto chorando em sua execução.

Foi mostrado em flashbacks que ele lutava com Shanks por qualquer coisa. A Marinha





descreveu sua relação como um "vínculo fraternal e o próprio Barba Branca notou que a dupla sempre esteve junta. Ele também não está afim de explorar sua antiga amizade com Shanks, quem ele desacredita agora depois que eles seguiram seus caminhos separados.

Ainda, apesar do que um fala para o outro, quando os dois se encontraram pela primeira vez em anos, Shanks foi capaz de enganar Buggy para entregar de volta o Chapéu de Palha de Luffy. Buggy então foi até Shanks para reclamar depois enquanto Shanks estava calmo apesar da reação de Buggy, indicando que apesar de suas diferenças a relação dos dois ainda é similar ao que era no passado.

Piratas do Buggy e Aliança com Alvida

Antes de sua derrota para Luffy, ele estava disposto a usar sua própria tripulação como escudo humano.

Algum tempo depois, ele mostrou muito mais preocupação com o bem-estar deles. Por uma série de aventuras, Buggy conseguiu recrutar uma Alvida transformada para sua causa, reagrupou com sua tripulação, e juntou de volta o resto do seu corpo.

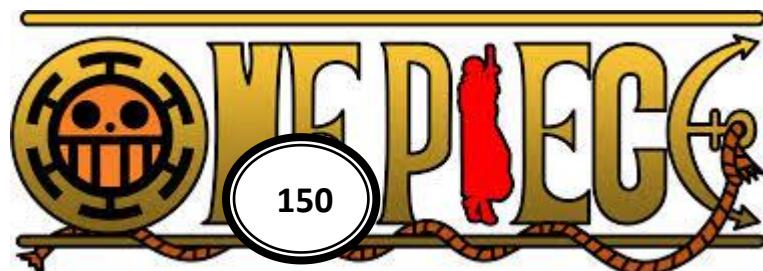




Eles seguiram os Chapéus de Palha até Loguetown, onde Buggy consegue prender Luffy na plataforma de execução, mas antes que ele pudesse cortar sua cabeça, um relâmpago atinge sua espada, destruindo a plataforma e deixando Luffy escapar. Após este acontecimento, os Piratas do Buggy seguiram os Chapéus de Palha na Grand Line, mas eles pegaram um caminho diferente do deles.

Quando Buggy foi mandado pelos ares por Luffy, o bando ficou desanimado e seus subordinados até construíram um túmulo para ele. Entretanto, quando Buggy foi capturado e mandado para Impel Down, eles desistiram de procurar por ele, por terem medo de perder suas vidas. Mas depois da guerra, eles mentiram à Buggy dizendo que nunca desistiram de procurar por ele.

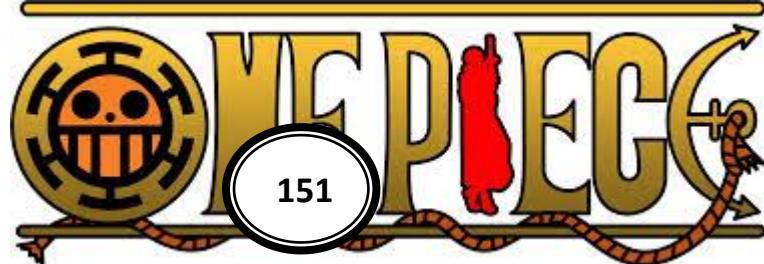
Depois da fuga de Buggy de Impel Down, muitos dos fugitivos da prisão ouviram falar de seu passado como membro da tripulação de Gol D. Roger, mas não sabem que ele era um mero aprendiz e potencialmente o membro mais fraco a bordo. Consequentemente, eles passaram a admirá-lo como um poderoso pirata. Durante o caminho para a batalha de Marineford, Buggy





frequêntemente mostrava sua covardia, mas os fugitivos continuavam enxergando isso como coragem e bravura, aumentando a admiração por ele.

Buggy e Mr. 3 se unem em Impel Down para escapar da Grande Prisão, e tendo um ódio por Luffy em comum, rapidamente viram amigos. Entretanto, eles sempre descobrem que suas tentativas de fugir sem a ajuda de Luffy e seus aliados são inúteis, e só com a ajuda deles que conseguiram escapar. Durante o tempo juntos em Impel Down, Galdino era o mais cauteloso dos dois, freqüentemente avisando Buggy sobre os perigos que eles criaram no caminho da fuga da prisão; no anime ele tem em muitas ocasiões tinha que fazer as coisas sozinho para garantir a segurança de Buggy, bem como a sua, usando sua cera para abastecê-los com ferramentas convenientes para proteger suas vidas. Depois que Buggy ganha seus seguidores cegamente leais, Mr. 3 continua sendo o único que pode ver a fachada de Buggy.





Guekō Moria



Gekkō Moria (ゲッコー・モリア "Gekkō Moria) era um dos Shichibukai que residia na ilha flutuante, Thriller Bark, na sua primeira aparição. Sua antiga recompensa era de ₩320.000.000. Ele é o principal antagonista do Arco Thriller Bark. Foi quem roubou a sombra de Brook e de vários outros seres com o uso do Kage Kage no Mi. Tomou parte na Guerra do Barba Branca ao lado dos marinheiros, como todos os outros Shichibukai fiéis. Após o fim da guerra, ele perdeu seu título e deveria ter sido eliminado por Donquixote Doflamingo. Porém, conseguiu escapar



antes de ser morto, ficando desconhecido o seu paradeiro.

Akuma no Mi



Gecko Moria possui uma Akuma no Mi do Estilo Paramecia, seu nome é **Kage Kage no Mi (Fruta da Sombra)**, apareceu pela primeira vez no mangá, no Capítulo 443 e no Anime no episódio 338, esta, **Permite** ao usuário manifestar e controlar sombras em uma **forma física**, podendo alterar a forma ou o tamanho, colocar uma sombra em um cadáver sem vida para criar um "zumbi" e trocar de lugar com uma para evitar ataques físicos. Além disso, pode roubar a sombra de alguém, agarrando e depois a cortando com uma tesoura como se fosse um pano. Mesmo que derrote ou mate o usuário, as sombras não retornarão aos donos originais porque é necessário uma ordem do

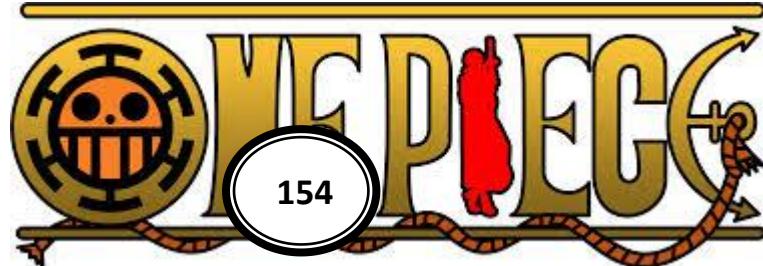




mesmo. A fraqueza dessa fruta é que as sombras podem ser usadas contra o usuário e também, quando um "zumbi" é purificado libera sua sombra que pode ser pegada por alguém e colocada em si, adquirindo as habilidades do dono, mas apenas durante 10 minutos.

Guerra De Marineford

Tendo respondido ao chamado dos Shichibukais para lutar na guerra contra Newgate, Moriah apresenta-se no campo de batalha. Ele fica surpreso ao descobrir que Ace é filho de Roger e mais ainda quando a guerra começa, ao ver Oars Jr., descendente de Oars. Ele decide tomar seu cadáver, mas DoFlamingo ataca o gigante e decepa sua perna, para a frustração do outro Shichibukai que acaba atacando-o com intenção de matá-lo em seu momento de fúria. Logo, Luffy chega ao campo de batalha, para o ódio de Moriah que grita pelo pirata e decide atacá-lo, afim de tomar novamente sua sombra. Jinbei, porém, interfere e purifica todos os zumbis de Moriah com facilidade, permitindo que Luffy, agora anunciado por Sengoku como filho de Dragon, siga na direção de Ace. Ele então decide





atacar Jinbei, e absorve as sombras que ainda restavam, porém, acaba levando um poderosíssimo ataque do tritão e é derrotado. Ele mais tarde volta para o combate e é visto provocando o Comandante do 10º esquadrão, Curiel, dizendo que adoraria ver Newgate morrer, enquanto luta com o pirata. Para seu deleite, momentos mais tarde o pirata é atacado por um de seus subordinados, fato que deixa todos no local em pavorosa. De fato, a cada vez que Newgate e seus homens parecem levar a pior, Moriah é visto com um grande sorriso em seu rosto, divertindo-se ao ver seu oponente levar desvantagem. A batalha prossegue e o Shichibukai continua ajudando a conter o avanço dos piratas, apenas expressando-se novamente após a morte de Barba Branca. Após a chegada de Shanks, Moriah concorda em pôr um fim à guerra, ainda sentindo-se feliz por ter conseguido ver a morte de Newgate. Ele então vai até o subúrbio de Marineford, onde é atacado por DoFlamingo e alguns pacifistas. Ao perguntar o porquê daquilo e se eram ordens de Sengoku, o sádico o diz que as ordens vieram de mais acima, e que alguém fraco como ele não servia para ser membro dos





Shichibukais, achando que seria melhor se Moriah tivesse sido supostamente morto na guerra.

One Piece 3d&t- Parte VIII:OS Três Poderes

Os Quatro Imperadores

Os quatro imperadores ou Yonkou são um "grupo" formado por piratas que se pudessem se matariam, já que um trata o outro como inimigo. Sendo os piratas mais fortes do mundo,são considerados a maior ameaça existente até comparados com Monkey D. Dragon.

Foi dito centanas de vezes que caso haja problemas nos outros poderes os Yonkou se aproveitariam e agiriam. Isso é um fato a ser temido, pois foi visto seu poder de destruição em Marineford. Atualmente a base da Marinha fica no Novo Mundo a principal região do "império" destes piratas.

Os Yonkou são:

- Shanks
- Marshall D. Teach
- Charlotte Linlin
- Kaido



Shichibukai

Os shichibukai são piratas com um tratado com os Gorousei, mas mesmo assim são considerados muito fortes, capazes de lutar até mesmo com Yonkous. Alguns Shichibukai são desleais e jogam seu título fora por diversão (como Teach) e outros são até leais demais (como Kuma), geralmente tem o pacto por interesses próprios.

Os shichibukais são muito diferentes, e existem conflitos internos. Do Flamingo até foi enviado para matar Moriah por pessoas acima da Marinha.

Os Shichibukais são temidos por todo mundo e para manterem-se assim os que sofrem derrotas são demitidos de um jeito diferente.

Os Shichibukai são:

- Dracule Mihawk
- Boa Hancock
- DonQuixote Doflamingo
- Trafalgar Law
- Bartholomew Kuma



Kuma tem seu título incerto por ter se tornado um Pacifista.

Buggy, o Palhaço também recebeu seu título após a Guerra em Marineford.

Charlotte Linlin



Charlotte Linlin, também conhecida como **Big Mom**, é a capitã dos Piratas da Big Mom e uma dos Yonko.

Ela foi a última Yonko a ser identificada. Seu apelido foi revelado pela primeiravez após a Batalha de Marineford por Eustass Kid, e seu



nome verdadeiro foi mencionado a primeira vez por Pappug no Arco Ilha dos Tritões.

Kaido

O artigo *Kaido*, pode muitas vezes ser confundido com o nome de Kaidou, pois seu nome romanizado foi revelado recentemente do *Databook Secret Pieces*.

Kaido é o terceiro Yonkou a ser revelado pelo nome. Em um ponto em sua vida, derrotou facilmente Gecko Moria (quando este ainda não tinha perdido sua boa forma) no Novo mundo.

Embora ainda não totalmente explicado como Kaidou foi capaz de subjugar Moria, fica implícito que ele é o responsável pelas mortes de membros da tripulação original de Moria. Quando Barba Branca tentou salvar Ace da execução em Marineford, Kaidou foi e tentou atacá-lo. Shanks bloqueou a passagem de Kaidou (Shanks com uma de suas mãos alegro o Kaidou fazendo o mesmo esquecer o que iria fazer).

Personalidade

A partir do que é mostrado, Kaidou é um guerreiro implacável e confiante que nunca deixa uma oportunidade passar em, como evidenciado por seu





plano para atacar Barba Branca durante tentativa deste último para salvar Portgas D. Aceda execução.

Ele também é impiedoso e não aberto a negociações e desculpas, o que torna aparentemente imprudente provocar ou subestimá-lo. Esta é aplicada de forma dramática quando Donquixote Doflamingo, um Shichibukai e Mundo Noble conhecido por sua atitude destemida e confiante, tem muito medo de Kaido, quando ele pode não ser capaz de cumprir o seu fim de seu acordo, devido à Trafalgar Law segurando César Clown como refém.

Também foi afirmado pelo Scotch que Kaido tem uma ilha favorita, uma ilha de inverno que foi guardado pelo cyborg e visitado por X Drake. Ele tem alguns cuidados para seus subordinados, ou pelo menos os valores Scotch, como Scotch confirmou que Kaido ficaria zangado se Scotch fossem atacados.

Relação





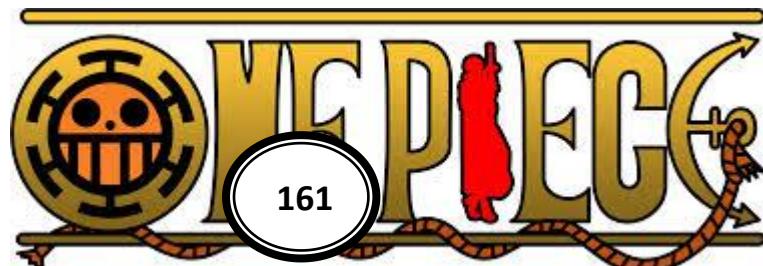
Aliados

Donquixote Doflamingo

Kaido tem um acordo comercial com Donquixote Doflamingo. Doflamingo, com a ajuda de César Clown, produz grandes quantidades de substância SAD de César para que Kaido para criar um exército de Zoan Artificial usuários de Akuma. No entanto, apesar disso, eles não parecem ser em termos amigáveis, como a Marinha afirmou que Kaido matará Doflamingo se ele não pode fornecer Kaido com frutas Zoan mais. Doflamingo mostra grande medo de Kaido como está implícito que ele preferiria enfrentar os almirantes do que lidar com Kaido com raiva.

Inimigos *Gekko Moria*

Kaido já teve uma rivalidade com o ex-Shichibukai Gekko Moria. Os dois lutaram no Novo Mundo. Eventualmente, Kaido venceu e aparentemente abatido toda a equipe de Moria. Isto teve um efeito negativo sobre a percepção dos subordinados de Moria, e levou-o a buscar vingança contra Kaido através da construção de um exército de soldados mortos-vivos.





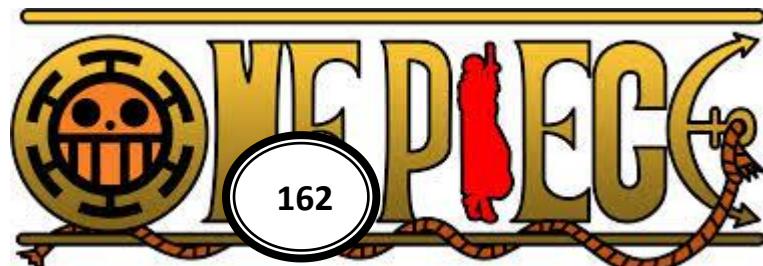
Edward Newgate Barba branca

Como ambos foram Yonkou, **Kaido** e Edward Newgate não eram aliados, ainda não teria, sob circunstâncias normais, provocar um ao outro. No entanto, Kaido viu a oportunidade de derrubar o seu rival antes da batalha iminente de Marineford, e não hesitou em aproveitar para tentar isso.

Aliança com os Chapeus de Palha e Heart Piratas

Trafalgar Law pretende destronar Kaido, mas aparentemente não está confiante o suficiente para tentar fazê-lo por si mesmo. Para conseguir isso, Marinha procurou uma aliança com [Monkey D. Luffy]] e os Straw Hat Pirates, em que eles concordam, com Luffy, mesmo declarando que ele vai derrotar todos os quatro Yonkou. Apesar de Lei sugerido que a chance de sucesso com a aliança é de 30%, tanto capitães piratas permanecem implacável.

No entanto, ele é então revelado pelo próprio Law que ele só procurou uma aliança com Luffy porque ele queria usar os chapéus de palha para destruir o sorriso produzindo fábrica, e não como um meio para destronar Kaido.





Outros

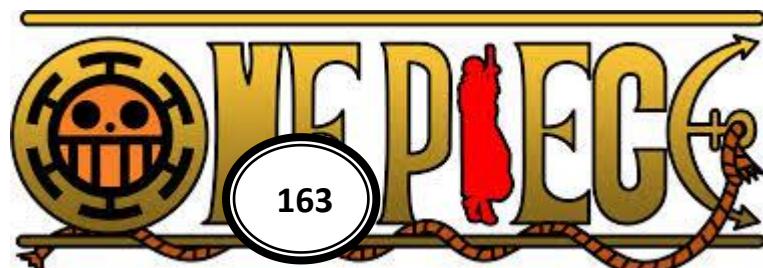
X-Drake

Antes da timeskip, X Drake parecia estar interessado em conhecer Kaido, tendo provocado voluntariamente seu subordinado, Scotch, na ilha de Inverno favorito do Yonkou a fim de ganhar sua atenção. Apesar de seu relacionamento com Kaido não está claro, X-Drake foi mostrado para esmagar uma rebelião perpetrada contra os subordinados de Kaido na mesma ilha de Inverno.

Habilidade

Como um dos Yonkou , **Kaido** é um dos piratas mais fortes do mundo . Ele tentou tirar a vida de Barba Branca , que é algo que poucos ousariam , e entraram em confronto com Shanks. Ele também já lutou contra Gekko Moria do Shichibukai , e saiu vitorioso. Sendo um Yonkou em si é um prova de seu poder . Também foi afirmado pelo Gorosei que ele é uma das poucas pessoas capazes de parar Barba Negra.

De acordo com Law , ele é dito ser " a criatura mais forte do mundo " (この世における 最強 生物 kono yo ni okeru Saikyo seibutsu ?) , insinuando que ele não é nem humano , e sugeriu que ele pode



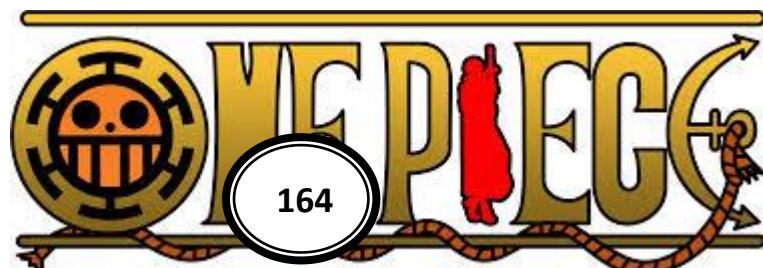


facilmente matar Doflamingo , que é um pirata famoso do mundo e um Shichibukai . Quando Law lhe deu uma escolha entre abandonar o Shichibukai e enfrentando os almirantes ou perder César e enfrentando Kaido , Doflamingo escolheu a primeira (a grande testamento como Doflamingo é alguém que não mostra medo mesmo para Barba Branca e, em vez expressar risos em sua exibição de energia). Isso sugere que ele teme Kaido mais do que os almirantes , os combatentes mais poderosos da Marinha.Mais uma prova de sua força é que Law especulou que, mesmo com uma aliança com os chapéus de palha , a sua chance de derrotá-lo é apenas cerca de 30 % .

Semelhante ao Barba Branca , Kaido também parece ter muitos subordinados e piratas aliados , e é capaz de reivindicar ilhas como seus próprios territórios.Com César e Doflamingo como seus associados, Kaido criou um exército de mais de 500 usuários artificiais do tipo Zoan.

Após Guerra

Após a guerra X-Drake chegou a ilha de inverno desconhecida que era do território de Kaidou.





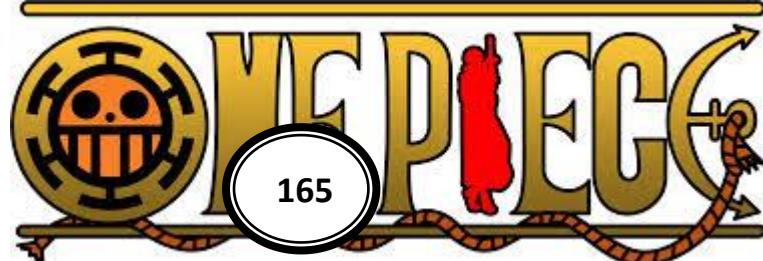
Quando ele perguntou a um cyborg que estava guardando a ilha que era capanga de Kaidou, se ele o atacasse o cyborg ele chamaria a atenção de Kaidou, e foi-lhe dito sim. Então ele usa sua Akuma no Mi para se transformar em um dinossauro e atacar. No entanto não se sabe o que aconteceu com X-Drake. No capítulo 727 do mangá, X Drake retorna, e dando a entender que ele se tornou um dos comandantes de Kaidou, por ele ser um usuário de Zoan, faz bastante sentido, pois Kaidou é conhecido por ter formado um exército de usuários de Zoan.

Shanks



Shanks, o "Ruivo" é o capitão dos Piratas do Ruivo e um dos Yonko.

Ele é o pirata que inspirou Luffy a começar sua jornada como pirata, e também quem encontrou





a Gomu Gomu no Mi, que foi accidentalmente comida por Luffy.

Aparência

Shanks sempre usa uma longa capa preta nos ombros, e até encontrar Luffy, ele usava um chapéu de palha obtido de seu capitão que o usou por muitos anos antes, e era sinônimo de sua imagem.

Inicialmente ele vestia calça marrom levemente solta cortada abaixo do joelho e até a metade da canela, com botões dourados, na parte de baixo da perna. Recentemente ele foi visto vestindo uma semelhante, mas com padrão de flores nela. Ele usa um par de sandálias e uma curta barba por fazer.

Habilidade e Poderes

Pouco se sabe sobre o que Shanks pode fazer , como ele não foi visto fortemente engajados na batalha ainda , no entanto, como um membro da Yonkou no Novo Mundo , o seu poder físico bruto é imensa e " perder um braço não enfraquecê-lo em qualquer maneira " .Shanks não teme Barba Branca , pirata mais forte do mundo , ao passo que alguns capitães piratas tremer com a simples menção de seu nome. Rockstar também usou o nome de seu





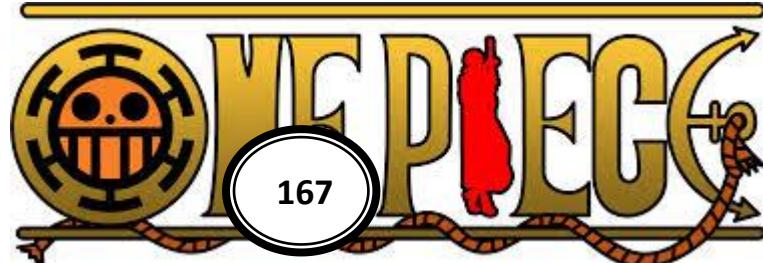
capitão para transmitir ao Barba Branca a importância da carta que ele entregue a ele . Com força suficiente para colidir com o Barba Branca ,

Shanks é temido por quase todos os piratas. Também foi afirmado pelo Gorosei que ele é uma das poucas pessoas capazes de parar Teach.

Ele parece ser um excelente nadador , bem como, tendo atingido o jovem Luffy meio do mar antes que o Rei do Mar poderia devorá-lo. De acordo com oBuggy como um homem jovem , Shanks era um lutador forte e se não sido por seus ideais , ele (o carrinho) gostaria que ele em sua tripulação.

Como um membro do Yonkou , nome Shanks ' sozinho comanda grande poder , como o próprio Buggy provados, sua afirmação de que ele já tinha um " vínculo fraternal " com Shanks foi uma das muitas coisas que ganhou o respeito de os presos Impel Down . Além disso, Buggy não hesitou

de usar Shanks ' eo nome de seu anterior do capitão Gol D. Roger para manter o respeito entre eles. Mesmo o fato de Buggy foi visto de volta a falar com Shanks era visto como uma prova de seu poder de Buggy para os ex- prisioneiros, não tem conhecimento de que os dois tinham sempre agiu assim e dúvidas que foi por causa Buggy não

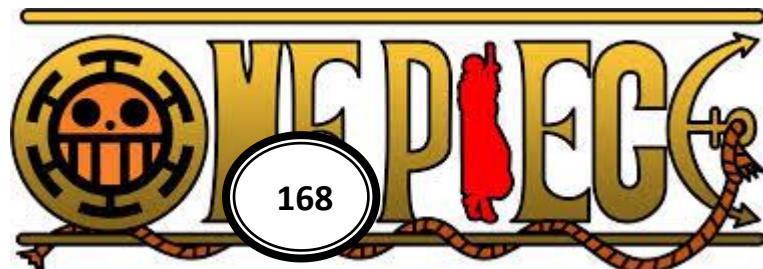




tinha medo de um Yonko . Shanks comandos poder suficiente para acabar com a guerra em Marineford com apenas palavras , quando ele afirmou que não era para ser não mais lutar, ninguém se aproximou para desafiá-lo , mesmo que osfuzileiros navais foram despediu-se após a morte de Ace e Barba Branca .

Quando ele se ofereceu para lutar contra o excesso de confiança e muito pomposo " Blackbeard " Teach, (que momentos antes se gabava de destruir a ilha e derrubar Almirante da Frota Sengoku e Vice-Almirante Garp), ele se recusou e decidiu sair, como era cedo demais para eles Shanks tomar diante. Isso é muito interessante porque Teach havia corrido para acabar com o Barba Branca (embora note-se que Barba Branca já estava gravemente ferido) , que era considerado o homem mais poderoso do mundo e um monstro como nenhum outro , mas recusou-se a lutar contra Shanks .

Além disso, quando ele pediu que o Barba Branca do e dignidade de Portgas D. Ace com a morte não deve ser violado , o próprio Sengoku decidiu cancelar a guerra, e se ofereceu para assumir a responsabilidade , mostrando que apesar de ser um



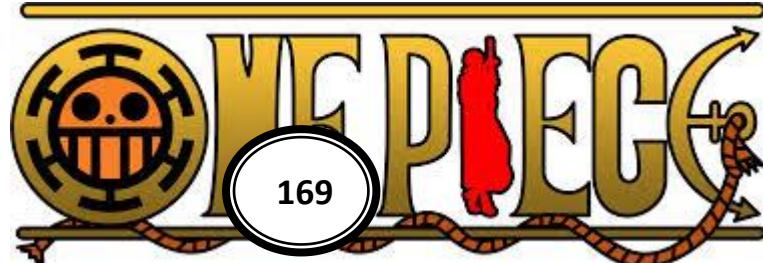


pirata, ele ganhou o respeito de Sengoku, algo que ninguém menos que Barba Branca pirata é conhecido por ter conseguido.

Habilidade com Espadas

Shanks é geralmente retratado como um espadachim. Há dez anos, Shanks era capaz de nadar, o que significa que ele não consumir qualquer Akuma na época ele era um rival para Mihawk.

Embora seu uso de suas habilidades de esgrima foi mostrado apenas por pouco tempo, o fato de que ele foi capaz de corresponder a um golpe de Barba Branca com apenas um braço é uma indicação clara da força que ele coloca por trás de seus ataques. Shanks também é poderoso o suficiente para parar magma punho de Akainu usando sua espada e Busoshoku Haki. Uma vez que Mihawk é classificado como o maior espadachim do mundo, e Shanks é um ex-rival dele, pode-se supor que Shanks é um espadachim extremamente proficiente. .





Shanks parece ter favorecido o braço esquerdo antes de perder-lo, como ele é sempre visto segurando a espada na mão esquerda durante flashbacks.

Haki

Shanks pode utilizar pelo menos dois dos três tipos de Haki . Shanks mostrou domínio sobre os dois tipos de Haki ele usou . Mesmo Barba Branca Shanks reverenciado por sua Haki quando ele é usado em sua "visita" .

Haoushoku Haki

Shanks é capaz de usar Haoushoku Haki [30], uma habilidade que apenas um em um milhão de pessoas podem usar.

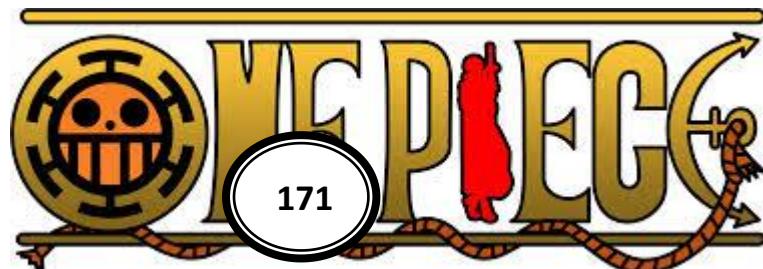


Shanks usando o Haoushoku no Haki no navio do Shirohige.

Depois de salvar Luffy de um Rei do Mar, Shanks foi capaz de assustá-lo com um único olhar zangado com essa capacidade. Mais tarde, durante o embarque do navio de Barba Branca para o encontro, uma grande

quantidade de tripulação do Barba Branca (homens experientes que sobreviveram no Novo Mundo) ficou inconsciente eo próprio navio começou a tomar o dano da mera presença Shanks. Os homens de Barba Branca atribuiu isso a sua Haki superior.

Oda mencionado em um SBS que Shanks poderia ter batido para fora todos os 100 mil piratas e fishmen opositos os chapéus de palha durante a Ilha dos Tritões Arc com sua Haoushoku Haki (Luffy conseguiu dominar 50.000).





Busoshoku Haki

Quando **Shanks** e Barba Branca entraram em confronto com as suas armas, os "céus" acima deles dividido, insinuando a incrível Busoshoku Haki que o Yonkou tinha imbuído nelas.

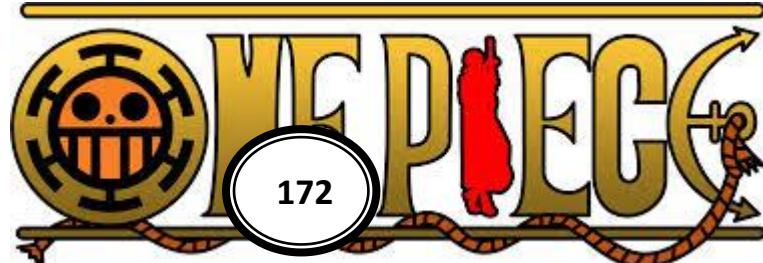
Durante a Batalha de Marineford, ele foi capaz de inbuir Busoshoku Haki em sua espada.

Armas

Shanks foi mostrado com duas espadas diferentes durante seu tempo como um pirata aprendiz a bordo do navio de Gol D. Roger e outro durante a sua estada na cidade natal de Luffy.

Passado

Shanks iniciou suas aventuras como um pirata abordo do navio do Rei dos Piratas, juntamente com Buggy. Enquanto ainda estava neste navio, não era um membro de muito destaque, o destaque foi conquistado apenas após a morte de seu capitão. Durante este período, sabe-se que ele lutou diversas vezes com Mihawk (Taka no me – Olhos de falcão), e que os dois se equiparavam em poder. Ele também lutou contra Marshall D. Teach (Kurohige – Barba Negra) em pelo menos





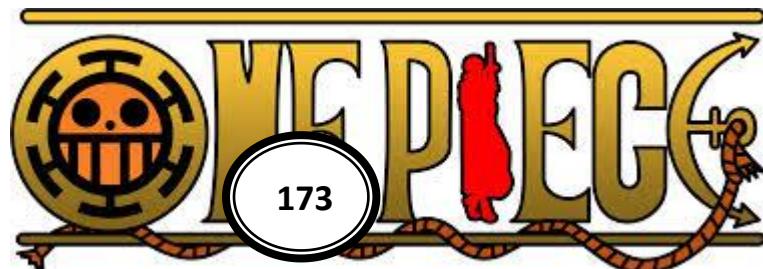
uma ocasião, o que lhe deixou três cicatrizes em diagonal em seu olho esquerdo.

East Blue

Shanks permaneceu na ilha durante um ano inteiro juntamente com seu bando, e lá conheceu Monkey D. Luffy (Mugiwara – Chapéu de Palha), um

residente da ilha que sonhava em ser um pirata e queria algum dia poder ir junto com Shanks e seu bando em aventuras, porém sempre era negado. Certo dia, um bandido, Higuma, entra no bar onde

Shanks e companhia estavam divertindo-se, bebendo e arranjo um pouco de confusão com o capitão, jogando bebida e comida no mesmo, que não revidou e riu após a partida de Higuma e seus capangas. Luffy ficou inconformado com a atitude do ruivo, e ao tentar ir embora do bar, contesta-se que ele havia comido a Gomu Gomu no Mi (Fruta da borracha), recém adquirida pelo bando do pirata. Algum tempo se passa e Higuma volta a vila e entra em uma briga com Luffy, até que Shanks chega com sua tripulação. Higuma consegue fugir com Luffy e joga-o no mar, sendo mais tarde salvo pelo ruivo, ao preço de seu braço esquerdo. Devolta à vila, Shanks enfim parte de vez da ilha e deixa com Luffy seu precioso chapéu de palha, pedindo que o





guardasse e o devolvesse futuramente quando fosse, enfim, um pirata mais poderoso.

Arco Arlong

Após a derrota de Arlong, Mihawk vai ao encontro de Shanks, e mostra-o o cartaz de procurado do jovem, fazendo Shanks demonstrar grande felicidade a ponto de convidar o Shichibukai para beber um pouco.

Arco Alabasta

Após a derrota de Crocodile, Shanks manda um de seus companheiros, Rockstar, para ir ao encontro de Shirohige entregar-lhe uma carta, a qual é imediatamente rasgada. Shirohige já imaginava o conteúdo da carta, que falava sobre a preocupação do ruivo a respeito de Portgas D. Ace (Hiken – Punhos de Fogo) e Teach. Shirohige, através de Rockstar, manda Shanks ir falar com ele em pessoa e levar sake para ele. O ruivo começa a se mover, pretendendo inclusive combater a marinha, sabendo que esta não iria querer permitir tal encontro.

Arco Pós Enies Lobby

Shanks vai enfim ao encontro de Shirohige, demonstrar sua preocupação a respeito de Ace e





Teach, porém, Newgate apenas diz que aquilo não diz respeito a ele e que Kurohige deveria ser punido de qualquer forma. Os dois sacam brevemente suas armas e num choque das duas, o céu é cortado ao meio. Shanks logo vai embora dali.

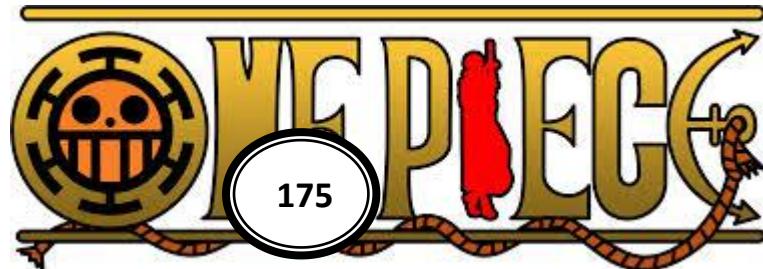
Arco Impel Down

Sabendo da Guerra iminente que ocorrerá, Kaido, um dos 4 Yonkous, tenta atacar Shirohige, mas é impedido pelo ruivo de fazê-lo.

Arco Marineford:

Após a morte de Newgate, a guerra ainda continua, porém, tendo os marinheiros com uma enorme sede de sangue. Em meio a isso, Coby acorda e começa a sentir a presença das pessoas sumindo.

Desesperado, ele tenta parar o Almirante Sakazuki, dizendo que aquilo era apenas um derramamento de sangue desnecessário. Akainu então ataca-o, mas é parado por Shanks, que diz ter vindo para por um fim à guerra. O ruivo pega o chapéu de Luffy e entra-a-o a Buggy, pedindo que devolva a seu atual dono e dizendo que daria a seu ex-companheiro um mapa de tesouro. Em meio a isso, Lucky Roo pergunta a seu capitão se ele não iria ver o garoto, mas ele responde negativamente,





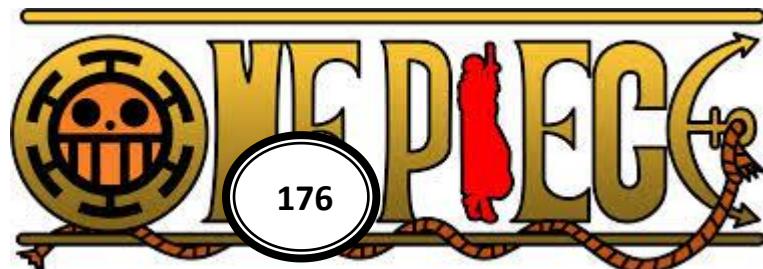
visto que se fizesse isso estaria quebrando sua promessa com o jovem pirata. Ele então diz a todos no local para acabarem com a guerra naquele momento, do contrário, ele e seus homens entrariam também no combate. Shanks, então, pede a Sengoku para que o deixasse levar e enterrar devidamente Ace e Newgate, pondo um ponto final na guerra.

Após Guerra

Shanks e seu bando ajudam os remanecente membros do bando de Barba Branca a sepultar seu capitão e Ace, visto que possuia grande respeito e admiração por eles. Na ocasião, ele pensa consigo mesmo, esperando que Luffy consiga superar a dor de suas perdas e seguir em frente.

One Piece 3d&t-Parte IX:Marines Almirantes e Vice-Almirantes

“A Justiça Absoluta... às vezes deixa um homem louco!” – Kuzan





Bem segue aqui, um dos maiores órgãos de justiça, do mundo de One Piece, a Marinha ela que é responsável por estabelecer a ordem e a paz no mar, segue abaixo a pontuação de cada comandado da marinha, de acordo com sua hierarquia.

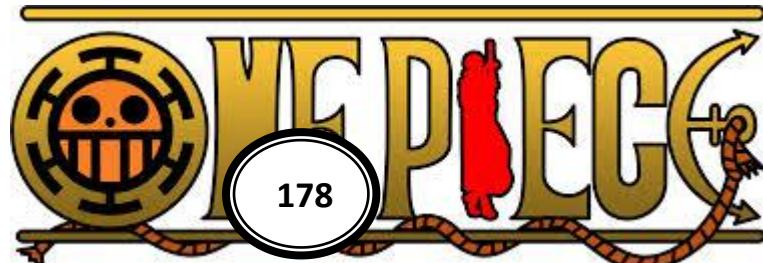
- Almirante da Frota: 80 pontos ...
 - Almirantes: 50 – 80 pontos
 - Vice-Almirantes: 36 – 60 pontos
 - Contra-Almirante: 24 – 30 pontos
- Comodoro: 20 – 32 pontos
 - Capitão: 18 – 30 pontos
 - Comandante: 14 – 18 pontos
- Tenente-Comandante: 12 pontos
 - Alferes: 10 pontos
- Oficial de 1^a Classe: 8 pontos
- Oficial de 2^a Classe: 7 pontos
- Marinheiro de 1^a Classe: 5 pontos
- Aprendiz de Marinheiro: 4 Ponto



Almirantes:

Três Almirantes da época dourada da pirataria

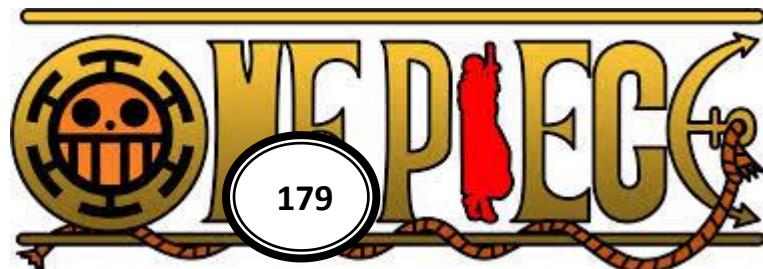
A diferença de força física entre almirantes e vice-almirantes também parece ser dramaticamente elevada (com a exceção de Garp), como um dos socos imbuítidos pelo terremoto do Barba Branca foi o suficiente para incapacitar um gigante vice-almirante, ainda Akainu tomou dois (ambos foram também imbuítidos de Haki, aumentando ainda mais dano) e ainda tinha mais do que a resistência suficiente para continuar lutando. Além disso, enquanto Barba Branca foi capaz de dominar a força de um gigante com facilidade, Kizaru e Akainu ambos conseguiram manter seu pólo-braço por de pé sobre ela com um único pé. Todos os três almirantes que estavam ativos antes do final da Batalha de Mariford são usuários muito alto nível de Haki, mostrado ao usar Busoshoku Haki juntos para bloquear as onde de choque do barba branca. Todos os três são também capazes de sobreviver a uma greve imbuítido de Haki, apesar de anular a sua intangibilidade, embora Aokiji sangrou pela boca depois de um





ataque furtivo por Jozu, imbuítidos de Haki, embora não fez mais lesões; Akainu sobreviveu dois Haki reforçado cortes no pescoço, mas ele notou o desconforto das greves feitas.

No entanto, o que faz com que os três almirantes formidável é que todos eles têm poderes de Akuma no mi do tipo Logia, cada um representando sua respectiva cor. Todos os seus poderes são muito destrutivos, mesmo quando se compara a um usuário médio Logia. Todos eles são fortes o suficiente para combater contra Barba Branca sozinho, com Kizaru e Akainu lhe causar prejuízo grave (ainda que Jozu interferiu na luta de Aokiji), bem como para lutar em pé de igualdade com os três primeiros Piratas do Barba Branca comandante cada um, e, eventualmente, dominando a referida comandantes com relativa facilidade, com Akainu até mesmo matar um (embora os opositores de Kizaru e Aokiji estavam distraídos e magma de Akainu tem uma superioridade natural de ace fogo). Admirals Aokiji e Kizaru são vistos como espadachins proficiente ao criar lâminas de seu próprio elemento e empunhando-los. Não se sabe se Akainu também compartilha essa habilidade, no entanto, como ele só tem sido visto usando os



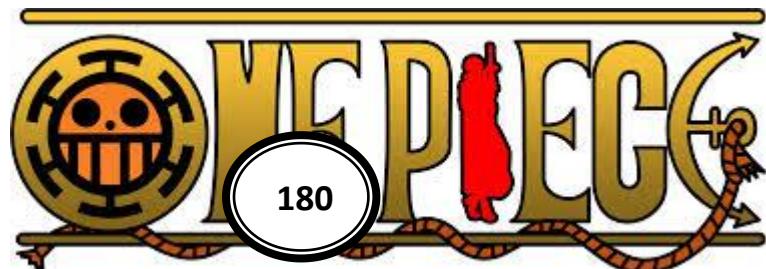


punhos de fundição para combate próximo. No entanto, Akainu e Kizaru também são proficientes combatentes corpo-a-lado, se a combinação de suas habilidades com a sua Akuma ou por força bruta simples.

==Almirantes após a Batalha de Marineford==

Após a Batalha de Marineford , devido ao almirante da frota Sengoku ter renunciado, tanto Kuzan e Sakazuki foram nomeados para ser o seu sucessor imediato. Os dois gastaram suas habilidades Akuma em uma batalha de dez dias, transformando as duas metades do Punk Hazard em terras congeladas e de fogo. Com a vitória de Sakazuki e renúncia de Kuzan depois, a Marinha perdeu um grande trunfo em seu poder militar, ea batalha foi considerada mundialmente famoso como nenhum outro.

Em algum momento nos dois anos, os fuzileiros tinham um Projecto Mundial Militar e dois novos almirantes foram adicionados para reforçar a sua força de combate: Issho , que passa sob o pseudônimo Fujitora e um indivíduo ainda-a-ser-visto que atende pelo apelido Ryokugyu . Ambos são considerados como "bestas" por Donquixote doflamingo Junto com eles é o único almirante



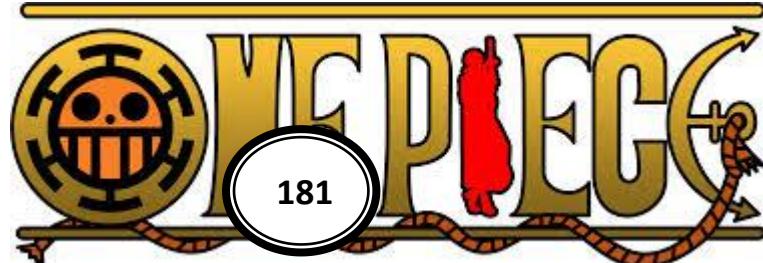


remanescente da geração anterior, Borsalino (Kizaru). [6]

Issho possui Haki, como fazem todos os almirantes. Ele também possui um poder Akuma que ele pode canalizar através de sua espada, que lhe permite manipular a gravidade de magnitude intensa, capaz de esmagar seus inimigos no chão e criar uma cratera gigante como um retrocesso. A força é forte o suficiente para arrastar para baixo os meteoros do espaço que até dois piratas de nível Shichibukai entrou em um estado de medo.

Deveres

Além de ter controle sobre os milhares de soldados que classificam debaixo deles, os almirantes são os únicos Marines, juntamente com o almirante da frota, dentro do Governo Mundial que têm a autoridade e capacidade de emitir um Buster call. Eles também são o únicos que podem conceder agentes do Governo Mundial, a permissão para usar o Buster Call. Os almirantes "apenas superior, além do almirante da frota, são o Gorosei eo Governo Mundial Comandante-em-chefe.





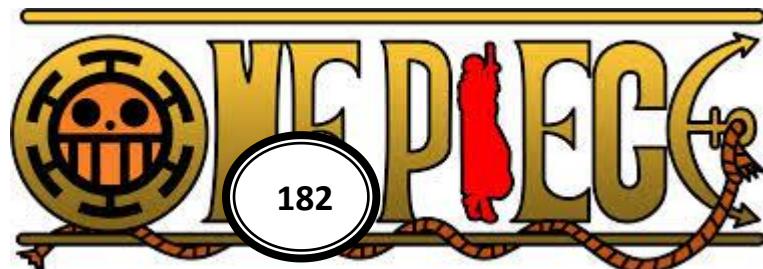
Se um Nobre Mundial ser oposição ou feridos, um almirante serão convocados para derrubar o oponente em questão e / ou os assaltantes que fizeram o dano. O fracasso não é aceitável.

Com a evidência e razão suficiente, um almirante pode revogar um Shichibukai do título, enquanto que perdoa os criminosos para trabalhar sob um Shichibukai. Embora, com toda a justiça, esta autoridade também é concedido aos subordinados pessoal com provas suficientes.

Aokiji



Almirante Aokiji (青雉大将, *Aokiji Taishou*), anteriormente **Vice-Almirante Kuzan** (クザン中将 *Kuzan Choujou*), era um dos três Almirantes da Marinha e um dos dois com quem o bando do Chapéu de Palha já se encontrou, junto com Kizaru. Seu único superior, fora

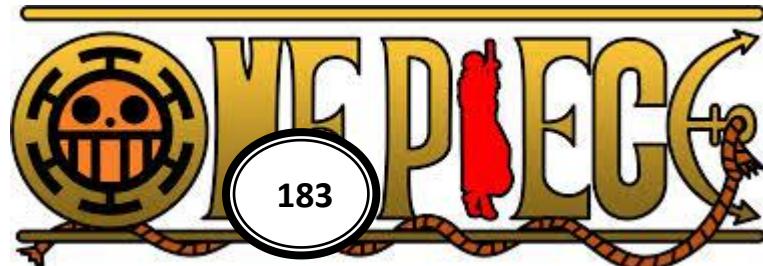




o Gorousei, é o Almirante da Frota Sengoku. Após a destruição de Marineford Sengoku pensa que é altura de mudar a geração e "despede-se" e indica o Almirante Aokiji para ser o novo Almirante da Frota, porém, os grandes marinheiros de grande escalão decidiram por Akainu , e Aokiji acabou se demitindo por não querer obedecer às ordens de Akainu.

Aparência

Aokiji é um homem incrivelmente alto e tem aproximadamente o mesmo tamanho dos outros dois Almirantes Sakazuki (Akainu) e Kizaru (Borsalino) - sendo o último claramente mais alto que Brook . Em contraste com Borsalino e Sakazuki, Aokiji parece mais jovem do que seus colegas (enquanto não se sabe se ele realmente é). Sua roupa padrão consiste de um colete de abotoar branco sobre uma camisa de mangas compridas azul-marinho em contraste com as calças e sapatos brancos. Ele também usa uma gravata amarela dividida geometricamente por linhas cor de vinho e uma máscara de dormir em sua testa. Durante os preparativos para a guerra contra o Barba Branca,Kuzan usa um





casaco **branco da Marinha** caído sobre ele como uma capa, assim como os outros almirantes. Há dois anos a partir do cronograma atual ele é visto usando uma máscara de dormir verde e roxo durante todo o tempo. Sua aparência atual é desconhecida.

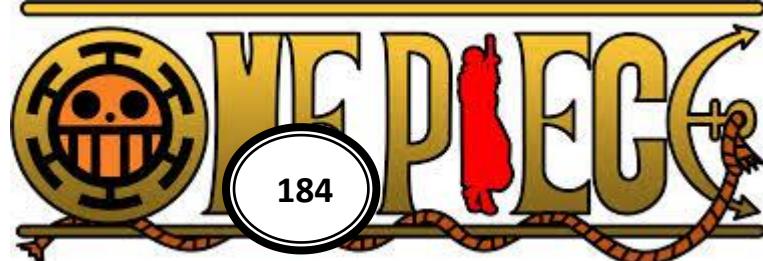
Vinte e dois anos atrás, durante o Incidente Ohara, Kuzan usava uma **bandana azul** escuro com um símbolo branco da Marinha sobre ele, bem como um par de óculos escuro redondo.

Personalidade



Adicionada por Joorgee

Aokiji é um homem muito descontraído, mostrando nenhum choque ou surpresa de quase nada. Sua falta de interesse, tranquilidade e preguiça (chegando a declarar que seu lema é "Justiça Preguiçosa") leva os outros muitas vezes a





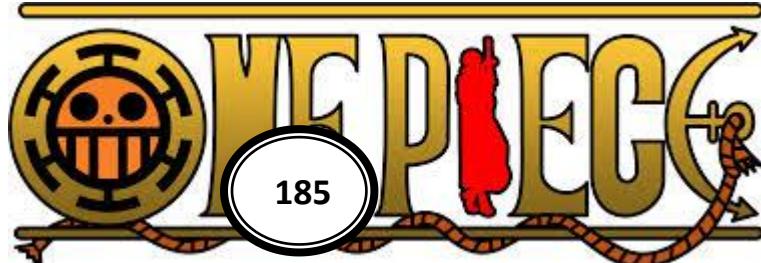
duvidarem que ele seja um marinheiro de patente tão alta.

No entanto, se ele considera uma situação digna de agir, ele vai fazê-lo, mostrado quando ele ajudou os naufragos feridos na Long Ring Long Land, criando uma passagem de gelo até a próxima ilha habitada.

Ele parece o mais gentil dos três almirantes, ajudando os naufragos em Long Ring Long Land, com o poder de sua Akuma no Mi e até mesmo deixando Nico Robin escapar do Buster Call em Ohara. Além disso, parece que ele não gosta dos Shichibukai, ou pelo menos Crocodile, sendo uma razão pela qual ele não matou Luffy, ficando assim quites por Luffy ter derrotado Crocodile.

Em contraste com seu companheiro o almirante Akainu, Kuzan tem um senso de honra, como quando ele mantém a sua palavra em não atacar o Bando do Chapéu de Palha depois de aceitar uma luta um-contra-um com Luffy.

Aokiji é um fiel seguidor do Governo Mundial. Ele sempre tenta obedecer ordens mas de uma forma que se encaixem dentro de seus próprios ideais de





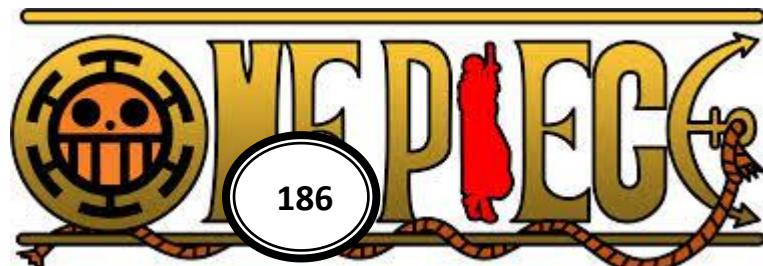
certo e errado. Mesmo seguindo ordens, Aokiji exibe um senso de misericórdia e honra. Senso este que outros membros do Governo Mundial não demonstram. Como muitos personagens em One Piece (por exemplo, Jaguar D. Saul e Smoker), depois de testemunhar o assassinato sem sentido de muitas pessoas inocentes Aokiji começa a perceber o quanto de podridão existe no Governo Mundial. Postura moral Kuzan é desconhecida, mas é provável que ele segue Justiça Moral. Ele fica revoltado pelas ações brutais de Akainu em lidar com situações (como o Incidente Ohara), chamando-o de tolo.

Seu comportamento relaxado durante a realização da mais macabra das suas funções é semelhante ao do Borsalino, fazendo dele um dos personagens mais complicados da série.

Relações

Marinha

Aokiji também parece ter alguma ligação com Garp, dizendo uma vez que "devia-lhe um favor". Não se sabe qual é a natureza deste favor, ou o que ele fez para ganhar esta dívida. Ele também admirava (talvez até mesmo idolatrava)





Garp que consistentemente recusava promoções, uma vez que ele já estava satisfeito com o posto que lhe foi dado desde o tempo de Roger.

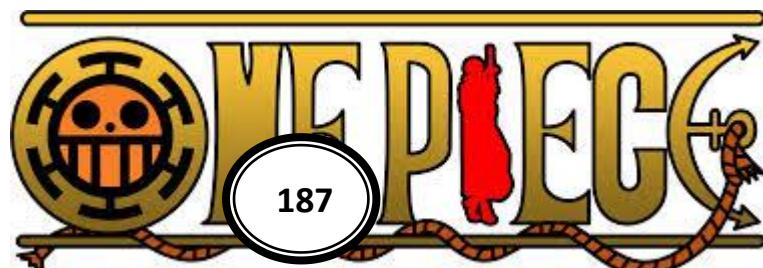
Aokiji também tinha uma boa amizade com Jaguar D. Saul. Aparentemente, essa foi uma das razões pela qual ele deixou de ir atrás de Robin por 20 anos. Ele afirma que sentiu que era seu dever vigiar a sua vida até encontrar seu lugar (se refere a Robin).

Aokiji parece ter uma má impressão do seu companheiro Almirante Akainu, como Akainu (conhecido como o vice-almirante sakazuki na época), seguidor da "Justiça absoluta" matou civis inocentes em Ohara para assegurar que nenhum dos arqueólogos escapasse do Buster Call, fazendo Aokiji (ainda como Kuzan na época) chamá-lo de tolo.

Sengoku parece confiar muito em Aokiji o suficiente para deixar ele liderar os marinheiros e o nomear Almirante da frota

Shichibukai

Aokiji também parece ter algum tipo de rancor contra Crocodile (se não com todos os Shichibukai).





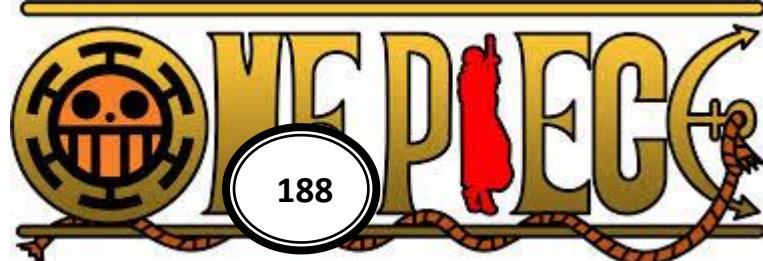
Boa Hancock ficou irritada quando Aokiji esfaqueou Luffy. Ele também pediu "desculpas" para Jinbe, sarcasticamente, por ter congelado o oceano para impedir a fuga deste e Luffy.

Nico Robin

Aokiji mostra uma certa decepção por Nico Robin ter tomado o caminho da pirataria e não ter mudado sua vida para melhor (embora ela tenha uma recompensa, tornando impossível viver uma vida normal). Ele evitou matar ela devido à sua amizade com Saul, e deixou avisado a ela que ele não era seu amigo. No entanto, mais tarde, ele parecia ter mantido uma boa impressão sobre ela, como quando ele pareceu satisfeito quando viu que ela tinha encontrado um lugar na tripulação dos Piratas do Chapéu de Palha.

Habilidades e Competências

Como um ex-almirante, Kuzan foi capaz de comandar um grande número de tropas Marinhas da sua posição. Acima de tudo, ele tinha a capacidade de ordenar um ataque Buster Call em





qualquer ilha . Na verdade, as suas capacidades globais foram tão amplas que Sengoku sugeriu ao Comandante-Chefe do Governo

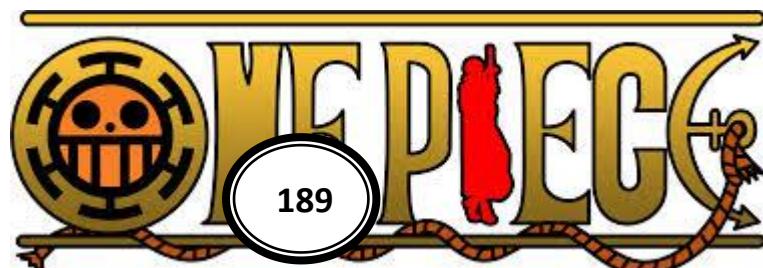
Mundial Kong que Kuzan deve tornar-se um almirante de frota de sucesso. No entanto, depois de deixar a Marinha , ele perdeu esses privilégios .

Ele foi capaz de dominar facilmente Luffy e os outros chapéus de palha sozinho .

Um exemplo notável da reputação de Kuzan é Nico Robin dos Chapéus de Palha , referente ao seu trauma de infância, ela sempre perde o controle e começa a entrar em pânico sempre que um almirante está próximo , sendo que ela raramente entra em pânico, mesmo nas situações mais perigosas .

Ele também é um navegador experiente, ser capaz de viajar pelo Grand Line com uma bicicleta e depois do timeskip viaja ao Novo Mundo com um pinguim .

Junto com isso, ele é muito poderoso, como sendo um almirante lhe concede o título de o mais forte lutador individual dentro do Governo Mundial e fuzileiros navais , e é capaz de lutar contra figuras notavelmente poderosos, como Diamante Jozu , o comandante da terceira divisão dos Piratas do





Barba Branca , derrotando-o com relativa facilidade , e poderia até mesmo lutar próprio Barba Branca também .

Além disso, ele foi capaz de lutar contra o seu colega Sakazuki em pé de igualdade , onde infligiram ferimentos graves um ao outro durante o seu dia duelo 10 até que Aokiji finalmente foi

derrotado , demonstrando resistência reforçada.

Kuzan foi considerado um trunfo enorme para a Marinha, e sua partida deixou um impacto negativo de sua força militar.

Habilidades Fisicas

Fora isso e os seus poderes de Akuma no Mi , seus atributos físicos também são extremamente elevados, como ele é capaz de repelir ataques simultâneos de Zoro, Luffy e Sanji sem tomar nenhum dano, e deu um pontapé imbuído Haki do Marco e foi visto com nenhuma lesões momentos depois.

Ele também saltou de uma grande altura em meros segundos, a fim de congelar um par de tsunamis causados por Barba Branca. Ele também é capaz de viajar a uma velocidade tremenda, como pode ser visto quando ataca Buggy, se isto é devido a ele





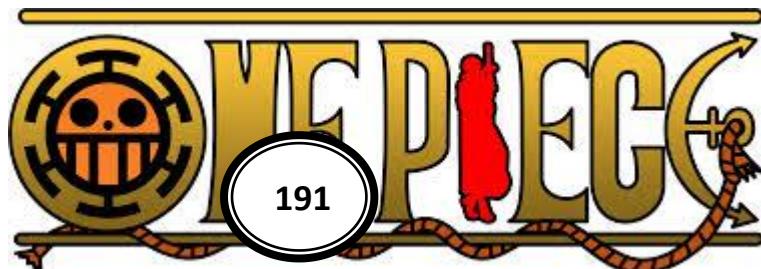
usando Rokushiki - Soru, sua Akuma ou apenas a sua velocidade natural é desconhecido. Ele também tem audição extremamente aguda, sendo capaz de ouvir a atividade subaquática, antes da Guerra do Barba Branca começou.

Ele também foi reconhecido pela Jaguar D. Saul, que tinha destruído vários navios de guerra enorme e tinha levantado um por si, que a força de Kuzan era anormal, antes mesmo que ele era um almirante. Outra prova de seu poder como um almirante é que ele saiu ileso principalmente após a Guerra do Barba Branca.

Akuma no Mi



Aokiji tem os poderes da Hie Hie no Mi, uma Akuma no mi do tipo Logia que lhe permite controlar, criar e virar gelo. Ele pode criar gelo suficiente para cobrir um gigante, um rei do mar ou





vários quilômetros quadrados de oceano. Ele ainda foi capaz de congelar os tsunamis criado por Barba Branca, que muitas vezes é mencionado como o homem mais forte do mundo. Na batalha, ele usa seus poderes de gelo para destruir e imobilizar inimigos, congelando seus corpos apenas por tocá-los, e ameaçando quebrar suas formas frágeis. Como outros usuários do tipo Logia, ele é capaz de se quebrar em seu elemento para evitar danos da maioria dos ataques físicos. Aokiji também tem uma grande resistência a frio, devido ao seu elemento da Akuma no mi, como ele é capaz de congelar as partes de seu corpo e voltar ao normal, sem levar qualquer efeito.



Além disso, Aokiji é um dos poucos usuários de Akuma no mi, que se adaptaram aos seus poderes para viajar através do mar de forma eficiente. No seu caso, ele simplesmente monta sua bicicleta e anda com ela através do mar, e a água congela quando as rodas passam por cima. Esta habilidade





torna o Aokiji um dos poucos usuários de Akuma no mi, que realmente podem contrabalançar a fraqueza do mar, pois ele pode simplesmente congelar a água e ficar sobre o gelo.

Haki

Afirmou-se que todos os vice-almirantes possuem Haki, assim com uma classificação acima vice-almirante, Kuzan também pode usar a habilidade.

Durante a Batalha de Marineford, ele foi visto usando seu Busoshoku Haki para negar a tentativa de Barba Branca para destruir a plataforma de execução, criando, com seus colegas almirantes, uma combinação escudo de seus três Haki.

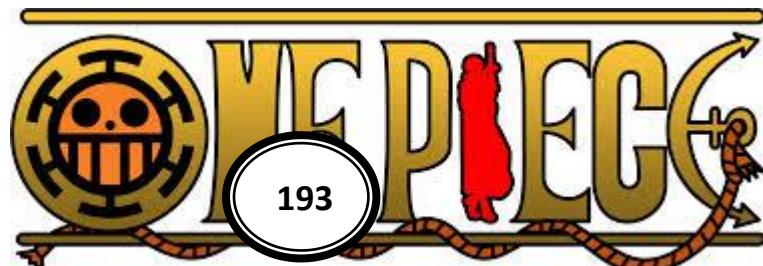
Armas

Kuzan é mostrado para ser muito hábeis em usar armas formados a partir de seus poderes de gelo, como uma espada e atirando lanças.

História

Uma Tempestade na Guerra Edd

Quando a Marinha descobriu que os piratas Roger e os piratas Golden lion estavam prestes a batalhar na Guerra do Edd, três anos antes da morte do Rei





dos Piratas, Kuzan foi visto em Marineford, caminhando com Garp, Saul e Tsuru.

Ataque a Ohara

Aokiji estava presente no incidente de Ohara que levou a marinha a colocar uma recompensa pela cabeça de

Adicionada por Joorgee

Nico Robin. Naquela época, o vice-almirante Kuzan, como era conhecido antes de sua promoção, parece ter sido responsável pela implantação da Cipher Pol No. 9 em busca dos "criminosos" arqueólogos de Ohara. Aokiji ficou muito chocado quando Akainu mando destruir um navio com civis dentro com o argumento de que poderia ter arqueólogos lá.

A ordem original que havia sido enviado era para todos aqueles que não eram envolvidos com os estudos de Ohara e Poneglifos, que fossem transportados com segurança para fora da ilha. No entanto, o que Akainu viu em ação foi o completo oposto. Aokiji congelou Jaguar D. Saul usando seus poderes da Akuma no mi. Ajudou Nico Robin a fugir através do uso de seus poderes da Akuma no mi, falando que iria atrás dela se ele sentisse que ela tinha se tornado uma ameaça.





" E lembre-se: eu não sou seu aliado ... Se você fizer alguma coisa, eu sou o primeiro 'inimigo' que irá atrás de você. "

-- Aviso de Kuzan para Robin.

Conspiração Sombria

Aokiji decidiu testar o Chapéu de Palha mentindo para eles sobre o passado de Robin. A verdade é que Robin só fugiu de pessoas que tentaram matá-

Ia O Chapéu de Palha nunca soube sobre o passado de Robin e lutam com Robin contra ele.

Aokiji começou a chamar Robin de demônio e em forma de mulher. Disse-lhes que um dia eles vão se arrepender Robin de andar com Robin.

Irritado e cansado de jogo Aokiji, Nico Robin usa seus poderes Hana Hana para quebrá-lo em pedaços contra a vontade de Usopp. Pensando que ele está morto, o Chapéu de Palha preparado para correr, mas Aokiji voltou ao normal, pegou um pouco de grama e soprou sobre a grama e criou um sabre de gelo, sendo em seguida bloqueado por Zoro, quando ele tentou matar Robin. O sabre foi chutado (e, portanto, destruído) por Sanji pouco tempo depois

Zoro tentou cortar-lhe apenas para ser pego pelo pulso, Sanji tentou chutá-lo, mas foi agarrado pela

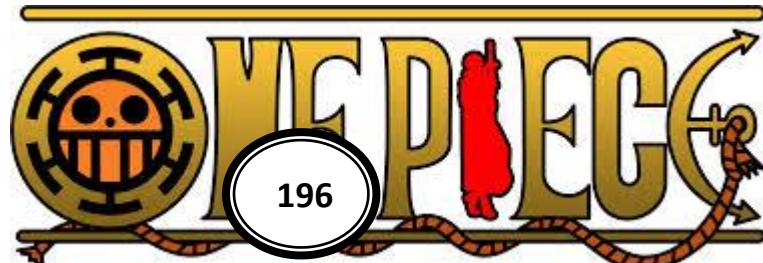




coxa, Luffy tentou dar um soco no estômago, mas quando ele percebeu, sua mão estava congelada. Sanji e Zoro também foram congelados na perna e braço, respectivamente.

Luffy ordenou que sua tripulação voltasse para o navio enquanto ele enfrentaria Aokiji um-contra-um. Luffy tentou despedaçá-lo com o seu Gomu Gomu no Storm, mas ele foi rapidamente congelado por Aokiji. Tendo Luffy congelada, ele percebe que Luffy enganado. Ao concordar com uma em uma luta com Luffy, ele não poderia atacar seus comentários crew. He que Robin lhe traria apenas infortúnio. Ele então decidiu não matar Luffy, dizendo que ele fez ao Governo Mundial um favor ao derrotar Crocodile e comentou que a mensagem Smoker era muito estúpido. Como Aokiji deixou em sua bicicleta através do oceano, ele notou que o Chapéu de Palha estão indo para Água 7, que está perto da QG da Marina.

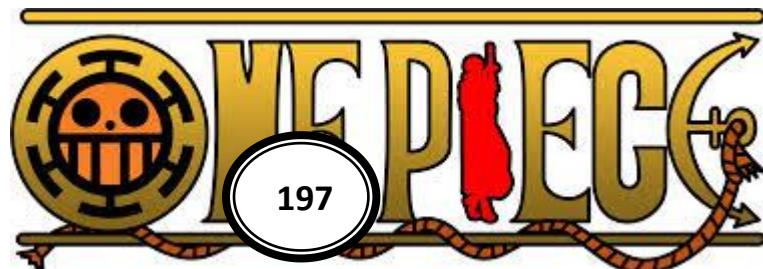
Ele então chamou Spandam, que estava pronto para ter sua Unidade de terminar a missão, que foi informado de que Robin está indo para águas 7. Ele também deu o Den Den Mushi Dourado com ele para chamar o Buster Call. Spandam decidiu esperar até que Robin chegou Águas 7.





Curiosamente, este conflito com Aokiji seria posto em movimento a deserção de dois chapéus de palha. Após a conversa, Robin começou a desenvolver a paranóia sobre a tripulação abandonar ela como tinha acontecido muitas vezes no passado. Ela viria a se permitir ser capturado pela CP9, preferindo morrer em vez de ser traído. Depois de testemunhar os poderes do Aokiji, Usopp começa a questionar sua própria força em relação à tripulação e os inimigos que vai enfrentar. Este viria a contribuir para ele sair também. Parece que seu confronto com o Chapéu de Palha desempenhou um importante papel no que estava por vir em seguida, e culminou com o Chapéu de Palha resgatar Nico Robin de Enies Lobby, derrotando o CP9 aparentemente invencível, e escapar do Buster Call.

Vendo tudo isso, Aokiji foi visto novamente testemunhar as consequências do seu ataque em Enies Lobby, eo ataque Buster Call. Eles haviam passado o seu "teste" muito além de suas expectativas. Quando ele foi perguntado por um fuzileiro naval sobre o Den Den Mushi se eles devem continuar a perseguir o Chapéu de Palha,



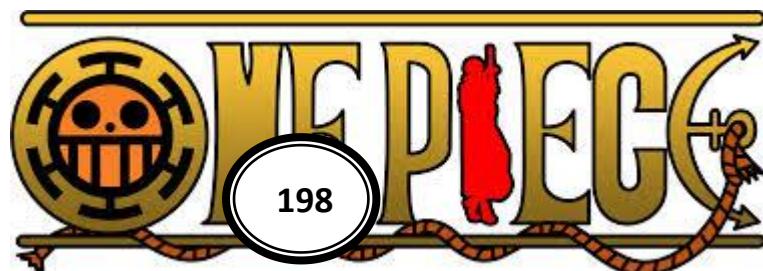


Aokiji diminuiu, anotando os Marines sofreram pesadas perdas já, chamando sua batalha "uma derrota completa".

Aokiji em Water 7



Após a destruição de Enies Lobby, Aokiji visitou Water 7 e teve uma conversa secreta com Robin. Aparentemente, Aokiji e Saul eram bons amigos, e há 20 anos, ele deixou Robin ir por causa de sua amizade com Saul. Ele também disse que tinha a intenção de que tudo terminasse em Enies Lobby, mas ele não esperava que o CP9 fosse perder para o Chapéu de Palha. No entanto, quando ele perguntou Robin por que ela não fugiu dos Chapéu de Palha como ela fez antes, Robin disse-lhe que ela não quer vê-los morrer. Aokiji se despede de Robin, dizendo-lhe para viver e ser forte, e que Ohara não está totalmente destruída, presumivelmente, o que significa que a memória e a





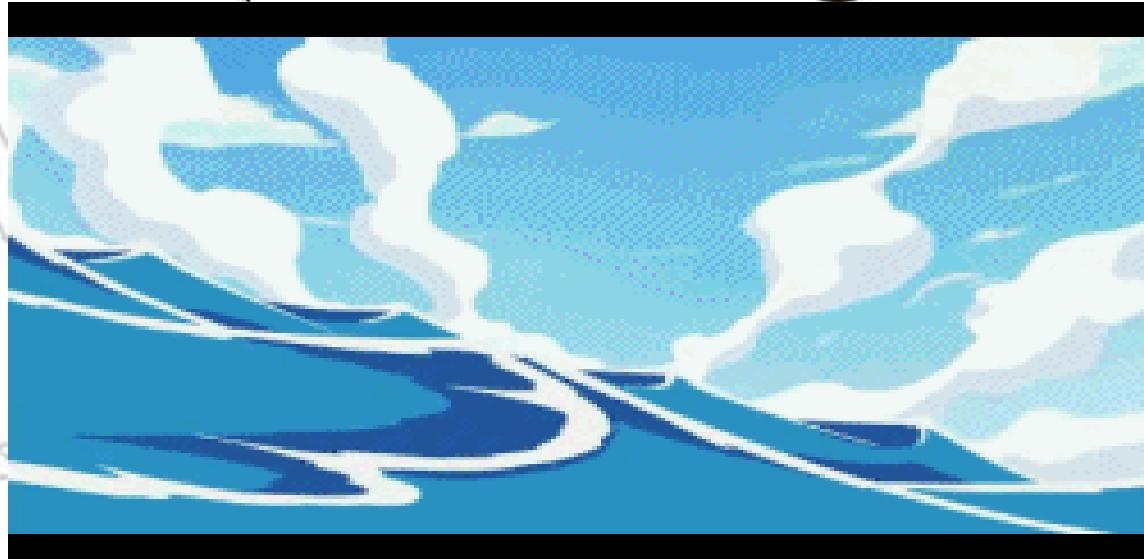
finalidade de Ohara vivem ainda vivem dentro dela, e se vai, parecendo desaparecer instantaneamente com suas habilidades de gelo.

Um tempo depois, ele é visto deixando um encaixe em sua bicicleta. Robin acredita que ele é responsável por excluir todos os piratas não pertencentes ao bando do Chapéu de Palha (fora Franky, que se juntou ao Chapéu de Palha após o incidente) do relatório sobre o incidente Enies Lobby, em vez disso tornando-os apenas civis inocentes que foram pegos em toda a comoção.

Mais tarde, ele pediu Garp a emprestar-lhe um passeio em sua navio de volta à QG da Marinha porque andando lá atrás em sua bicicleta era "como um incômodo". Ele testemunhou os Chapéus de palha no novo navio Thousand Sunny a saltar no ar para escapar e, aparentemente impressionado com ele, sorriu.

Guerra dos Melhores

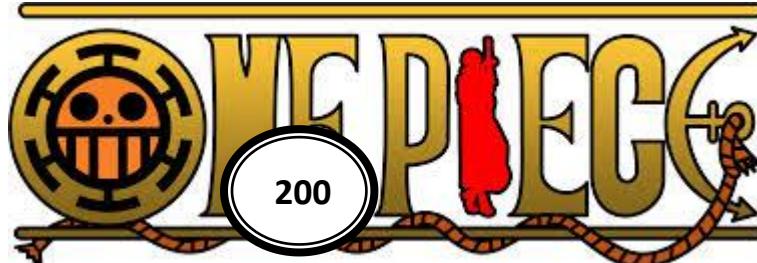




Após o anúncio da execução de Portgas D. Ace, Aokiji foi convocado para liderar os fuzileiros navais na batalha contra os piratas Barba Branca, e chegou ao Quartel General da Marinha. Aokiji sob sobre a plataforma de execução de Portgas D. Ace com seus companheiros Almirantes, observando sobre ele.

Quando as forças do Barba Branca chegou e seu capitão usou o Gura Gura no Mi criar duas ondas gigantescas, Aokiji congela os dois com idade de gelo, então ataca Barba Branca com sua Partisan.

No entanto, ele é quebrado por uma das ondas sísmicas Barba Branca, que o almirante leva na esportiva. Ele, então, congelou a água da baía de Marineford, que não só realizou todos os navios de piratas de se mover, mas também serviu como um ponto de apoio para eles. Tendo-se reformado em algum momento, Aokiji só pode observação no





grupo heterogéneo que Luffy ajudou a reunir em Impel Down para sua tentativa de libertar Ace dos Marines.

Após Barba Branca é atacado por Squardo, Aokiji segue ordens Sengoku e congela Buggy eo Impel Down prisioneiros leais a ele, impedindo-as de mostrar ao mundo mais da batalha. Barba Branca, quando disparou uma onda de choque para a plataforma de execução em si, os três almirantes, incluindo Aokiji, são vistos erguendo as mãos para bloquear a força concussive pura do shockwave.

Murmura Aokiji quão lento estão a aumentar os muros cercando a tempo. Akainu repreende Aokiji por sua gelo sendo o problema, com Kizaru indo para o último apenas para derreter o gelo.

Mais tarde, quando Luffy pula por cima do muro cerco, com um grande pedaço de mastro que



ebrado na mão, Aokiji comentários sobre a forma como, apesar de o quão longe ele está vindo, que





Luffy ainda não estava pronto para "brincar com os meninos grandes". Quando Luffy simplesmente traz a peça mastro quebrado de suportar, Aokiji congela-lo antes que pudesse de alguma forma danificar os três Almirantes e relógios como o pedaço congelado de quebra de madeira sob o assalto de chutes quase que imediatamente após isso.

Luffy, tendo sido (mais uma vez) impedida de alcançar a plataforma de execução, então fica encurrulado por Aokiji. Ele comenta que ele está em dívida para com o avô de Luffy, mas que ele não tem escolha, uma vez Luffy se escolheu este caminho de morte para si mesmo. Ele apunhalou Luffy através de seu ombro com um Saber Ice e como ele está prestes a empalar-lo novamente, intervém Marco e despedaça a lança com um único chute que bate Aokiji longe de Luffy. Isto bloqueia de ataques bisento Barba Branca com sua bola de gelo. Depois de ver que ele não conseguiu congelar terremoto Barba Branca, ele comentou que ele não sabia que os terremotos não podem ser congelados. Ele, então, esfaqueado por bisento Barba Branca, para que os piratas são vistos perguntando se Aokiji foi esfaqueado com Haki e se ele estava morto. Aokiji disse-lhes para não nonsense bico antes de pegar o bisento e

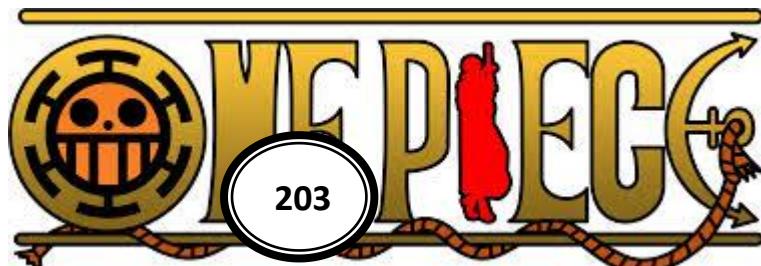




usando seu ataque Ice Block Partisan. De repente, Jozu ataca e Aokiji é pego de surpresa, mesmo sangrando pela boca. Quando Jozu é distraído ao ver Marco de ser baleado por raio laser Kizaru, Aokiji avisa que ele não deveria ser se distrair e congela o braço esquerdo, e depois todo o seu corpo, forçando-o a cair, resultando em seu braço esquerdo estilhaçando, antes comentando que os piratas Barba Branca está acabado. Quando Luffy desencadeia uma explosão de Haōshoku Haki, Aokiji é visto chocado com o seu poder.

Depois de Ace é libertado, ele ataca Ace e Luffy, mas Ace bloqueado seu ataque com o seu fogo. Aokiji é visto mais tarde com uma expressão solene depois de testemunhar Akainu Ace marcante por trás com um punho de magma. Após a morte de Barba Branca, Aokiji congelou o mar mais uma vez para que os piratas não deixar Marineford.

Quando Jinbe tenta escapar em Marineford Bay com Luffy e percebe que ele foi congelado, Aokiji é visto nas proximidades pedindo desculpas a Jinbe. Como o Piratas do Coração estão saindo com Luffy em seus submarinos, Aokiji tentativas de congelá-los com uma Idade do Gelo, mas o submarino





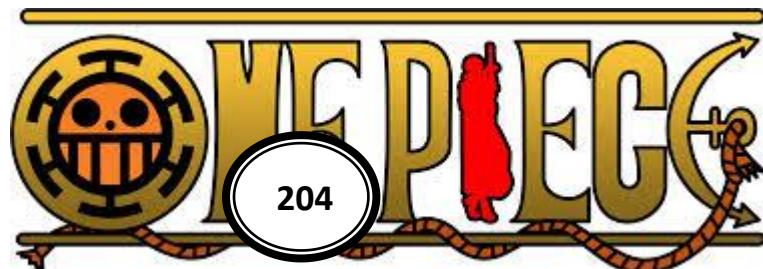
Piratas Heart 'conseguiu enganá-lo. Depois disso, ele está para baixo.

No anime, há uma cena adicional com ele depois da guerra sentada em cima de uma montanha de piratas ele congelou, olhando entediado.

Depois da Guerra



No anime, após a guerra, Aokiji é visto de pé na proa de um navio de guerra Marineford navio se aproximando, espirros. Quando ele entra no edifício sede, um oficial da Marinha se aproxima dele em lágrimas, narrando sua incapacidade de capturar Luffy. Aokiji apenas lhe dá um tapinha no ombro e lhe diz que está tudo bem. Ele é visto mais tarde em seu escritório em Marineford com Vice-Almirante (após o time skip) Smoker, comentando sobre o retorno de Luffy para Marineford eo toque da campainha do Boi. O Almirante se pergunta se o toque de Bell Boi é algum tipo de mensagem. Aokiji então falou com Smoker sobre o Commodore pedido de transferência para Marinha outpost G-5 no Novo





Mundo. Tem certeza de ser capaz de conceder sua transferência, ele garantiu que iria negociar com Sengoku para aprovação.

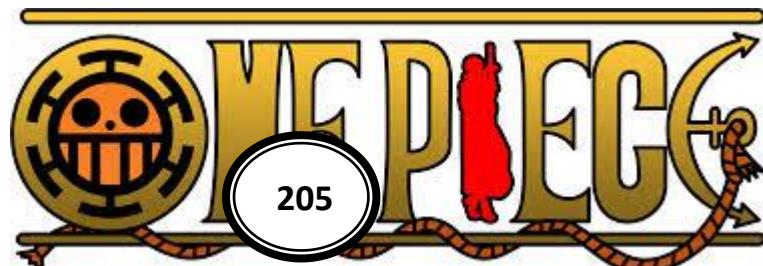
Timeskip

Mesmo que Sengoku apoiado Aokiji como um candidato para a próxima almirante da frota, muitos o bronze superior do Governo Mundial nomeado Akainu. Aokiji se opôs fortemente Akainu se tornar almirant da frota e lutou com ele para a posição. Eles lutaram em Hazard Punk, com a luta com duração de 10 dias.

De acordo com a aparência física, a batalha entre os dois foi tão feroz que ele literalmente mudou o clima de Punk Hazard Island. Akainu acabou como o vencedor, mas não tinha a simpatia suficiente para poupar a vida de Aokiji, apesar de ele ser entendida como uma batalha à morte. Depois, Aokiji renunciou ao Marines, não querendo trabalhar sob Sakazuki.

Donquixote Doflamingo e Smoker têm especulado que por volta do timeskip, Kuzan filiou-se com o submundo dos Corretores. Kuzan não confirmou nem negou essas suspeitas.

Saga Pirata Aliança





Punk Hazard Arc

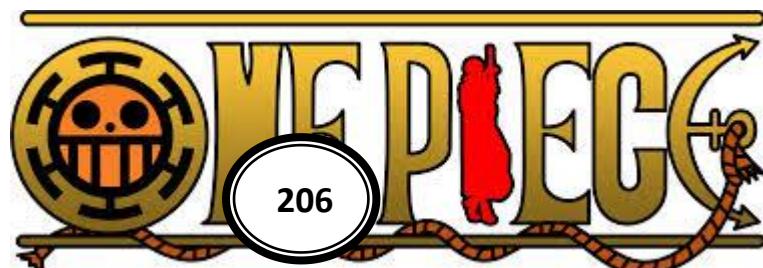
Às vezes, durante os eventos do Punk Hazard Arc, Kuzan decidiu ir para Punk Hazard. Ele finalmente chegou logo após o conflito entre os Chapéu de Palha e os G- 5 Marines . Antes Doflamingo poderia entregar o golpe mortal a Smoker , Kuzan apareceu de repente, alegando que o vice- almirante era seu amigo.

Doflamingo ignorado Kuzan e tentou acabar com Smoker , mas o ex- almirante congelou Doflamingo sólido. O Shichibukai se libertou do gelo e saiu com Buffalo e Baby 5 , não tendo nenhum interesse em lutar Kuzan .

Depois disso, Smoker discutido com Kuzan sobre o status atual do último. Smoker também se perguntou se ele tinha algum tipo de ligação com o submundo . Kuzan afirmou que ele ainda é ele mesmo, Smoker aparentemente tranqüilizador. Ele , então, disse Smoker de ser cauteloso em Doflamingo e pedir o almirante da frota para despachar os almirantes mais rapidamente possível . Ele também pediu que os G- 5 fuzileiros navais para não revelar a sua presença lá, para que eles concordaram.

Dressrosa Arc

Durante os eventos do torneio Corrida Coliseu, Jesus Burgess discute com seu



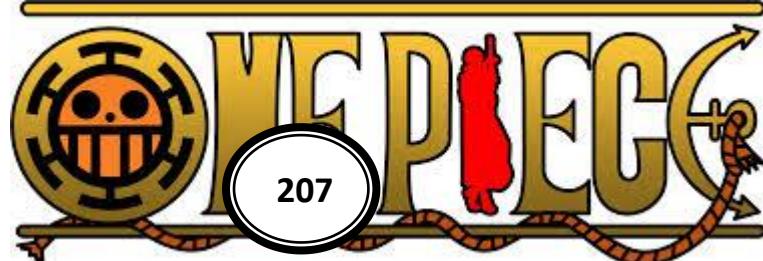


capitão, Barba Negra, sobre Aokiji . Burgess diz que ele não pode ser confiável, mas Barba Negra observa que o mesmo poderia ser dito de seu companheiro de tripulação , Shiliew . Isso indica que Kuzan esteve recentemente em contato com os Piratas do Barba Negra.

Almirante akainu



Sakazuki, mais conhecido por seu apelido **Akainu**, é o atual almirante da frotada Marinha, e o sucessor de Sengoku. Durante a primeira metade da série, ele foi um dos três almirantes, e o último a ser totalmente revelado antes de ser promovido à posição de almirante da frota depois de derrotar Kuzan em uma batalha de dez dias que deixou Punk Hazard em seu atual estado. Uma de suas primeiras decisões foi mudar o Quartel General da Marinha para o Novo Mundo para se preparar para a Nova Era dos Piratas.





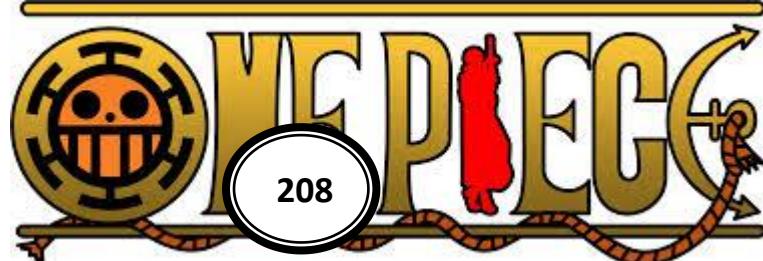
Ele foi mencionado pela primeira vez por Robin durante o primeiro encontro com Aokiji. Por suas ações, Akainu foi um dos antagonistas primários do Arco Marineford.

Aparência



Akainu é um homem alto, muito alto, aproximadamente o mesmo tamanho dos outros dois almirantes Aokiji e Kizaru.

Ele usa um boné de Marinheiro padrão. Ele ostenta um terno, vermelho trespassado, decorado com o que parece ser uma rosa na lapela esquerda. Ao contrário de muitos Marinheiros de alto escalão, ele não usa gravata. Em vez disso, deixando a sua flor com estampas camisa desabotoada e parte de sua tatuagem.





A tatuagem no lado esquerdo do peito é preta (azul-claro no anime), contém numerosas imagens de flores integrado no seu design. Akainu tem bordas em forma de chama e estende-se desde o ombro esquerdo do almirante de seu quadril, abrangendo parte das costas e na costelas. Ele tem outra, mais pequena tatuagem em forma de uma espada em seu bíceps direito perto do ombro e uma borboleta proximo de seu reto.

22 anos atrás, no incidente Ohara, ele usava um simples boné de marinheiro branco sob um capuz cinza escuro, que parecia ser uma parte de um manto que ele usava sob o terno ou casaco da Marinha. Até sair de sua cadeira para destruir um iceberg de entrada durante a Batalha de Marineford, seu rosto estava sempre escondido por sua tampa pois ele tinha feito uma cirurgia no mesmo.

Personalidade

“ Se até mesmo um desses estudiosos for parar no navio, todos os sacrifícios que fizemos não seria nada! Devemos eliminar a própria possibilidade desse



"mal" existir!

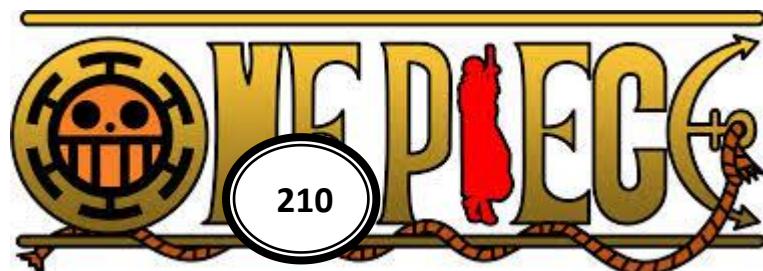


-- Akainu sobre destruir um navio de sobreviventes durante o Buster

Call em Ohara.

Akainu é um firme crente na Justiça Absoluta, e é implacável em sua manutenção. Ele tem um temperamento severo e cruel, e é o mais cruel dos três Almirantes. Apesar deste comportamento, como Eustass Kid, Akainu parece ser capaz de conter-se, como ter optado por poupar a vida de Jewelry Bonney, após ela ter sido deixada pelos Piratas do Barba Negra.

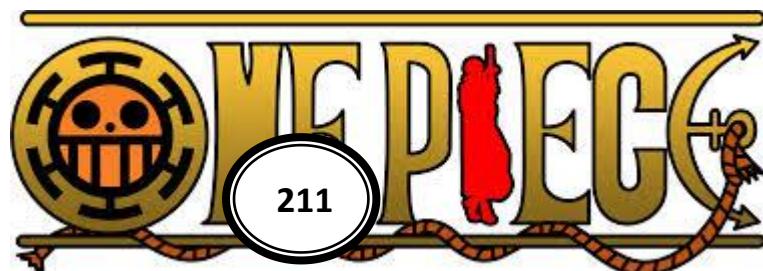
As crenças de Akainu levaram-no a ir tão longe, como a destruição de um navio de refugiados simplesmente por causa de uma mínima possibilidade de que um arqueólogo poderia estar escondido no navio. Sua lógica é que se um dos estudiosos da Ohara tivesse escapado, a missão teria sido um fracasso, ao contrário de Aokiji, que o chamou de louco por exagerar em suas atitudes.





Akainu toma atitudes extremistas ao ponto de matar qualquer um que não compartilhe de seu ponto de vista, com a tentativa de matar Coby, em sua tentativa de parar a guerra. Para Akainu, qualquer marinheiro que não está disposto a lutar pela justiça, não é digno de ser chamado de Marinheiro. Apesar de seu status como o Marinheiro do século, Akainu também é conhecido por usar táticas desleais e está disposto a mentir ou enganar os seus inimigos para conseguir Justiça. Até o momento, as manipulações de Akainu tem tido um sucesso incrível, como por exemplo, ele ter conseguido enganar Squardo, fazendo-o atacar o Barba Branca, e quando insultou Barba Branca fazendo o Ace parar sua fuga e ficar vulnerável ao ataque do mesmo. Ele considera pessoas que tentam interferir em seus planos, apenas como obstáculos irritantes. Além disso ele parece não ter medo de lendas antigas, como Barba Branca.

Antes de Sengoku tornar público que Luffy era filho do Dragon, Akainu era um dos poucos que sabia que Luffy era filho do Dragon. Não se sabe se ele tem algum relacionamento passado com o Dragon, ou se os marinheiros de alto nível tinham acesso a





esse conhecimento. Como tal, Akainu considera que a simples existência de Luffy, devido ao Luffy ser filho de Dragon, é o suficiente para ele ser uma ameaça para o mundo, e deve ser eliminado.

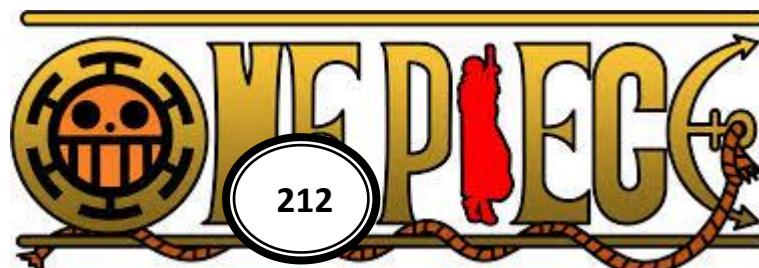
Akainu disse na guerra que mesmo se qualquer outro pirata escapasse da guerra, ele pessoalmente não permitiria que Ace e Luffy saíssem vivos da guerra, por causa de suas descendências, até ao ponto de caçar Luffy ele mesmo, apesar de Barba Branca estar destruindo Marineford. Ele vê os criminosos, sejam eles piratas, ou qualquer outro tipo, apenas como ferramentas para ser usados um contra o outro.

Relacionamentos

Marinheiros

Como um marinheiro de alta patente, e sendo um dos três melhores lutadores da Marinha, Akainu tem o comando sobre os marinheiros de baixa patente, que o respeita o suficiente para o chamar de Almirante Akainu.

No entanto, sua crença implacável na Justiça Absoluta, fez com que seus colegas tivessem medo e sentisse desprezo por ele, especialmente Aokiji, que o chamou de louco por levar as coisas longe





demais. Por sua vez, Akainu pode matar facilmente qualquer marinheiro que contradiz suas crenças, como ele assassinou um soldado por deixar seu posto com medo, e tentou assassinar Coby, em sua tentativa de para a guerra.

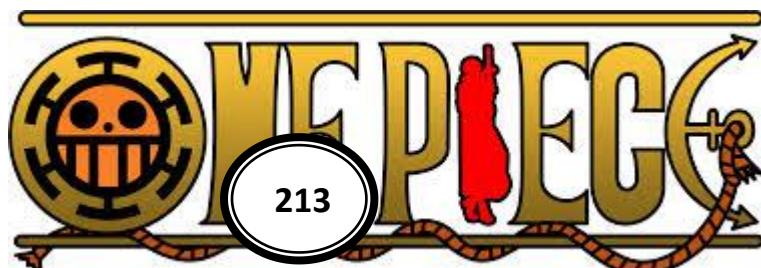
Akainu também não mostra nenhum respeito com Monkey D. Garp, apesar de o antigo vice-almirante ser considerado "Herói da marinha" que teve diversas oportunidades de se tornar um almirante, devido a ele ser da geração passada e da mesma linhagem sanguínea de Dragon e Luffy. Garp, por sua vez, tentou matar Sakazuki, quando Akainu matou Ace, e teve que ser contido por Sengoku.

Ele recentemente demonstrou alguma forma de um relacionamento com Jewelry Bonney, quando ele comentou que estava preocupado com a fuga dela.

Inimigos

Piratas do Barba Branca

Como Akainu corajosamente insultou Barba Branca, ele ganhou a ira de Portgas D. Ace, que via o capitão como uma figura paterna. Esse fez Ace perder a chance de retirada em uma tentativa de derrubar Akainu em vingança, apenas para falhar e, finalmente, perder suas vida nas mãos do



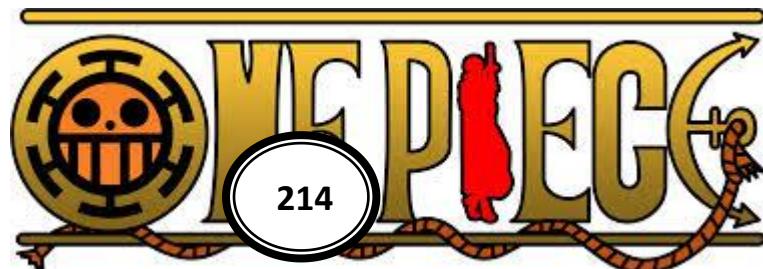


Almirante. Akainu, por sua vez, viu Ace como uma das duas formas de vida mais perigosas (o outro sendo Luffy) no mundo, devido seu pai ser Gol D. Roger.

Akainu fingia simpatia a Squardo para esse trair Barba Branca, então brutalmente feriu Barba Branca e matou Ace, o que resultou no resto dos Piratas do Barba Branca direcionando sua raiva a ele, e os comandantes remanescentes de ter que tentar lutar contra ele, mesmo que eles pudessem ser mortos. Barba Branca feriu Akainu (um exemplo disso seria quando Akainu foi colocado no epicentro de uma onde de choque por cortesia da Gura Gura no Mi) por vingança da morte de Ace. Akainu, no entanto, teve um ponto de vista em que todos os piratas são criminosos que não tem permissão para existir, e os Piratas do Barba Branca não são exceção.

Monkey D. Luffy

Devido Luffy ser filho do revolucionário Dragon, Akainu o vê como a mais perigosa ameaça do mundo, junto com Ace. Depois de matar Ace e enviar Luffy a uma colapso mental, Akainu perseguiu Luffy durante todo o restante da guerra, insistindo que ele não escaparia de Marineford vivo.





Para esse fim, o almirante ignorou todas as ameaças ao redor, e se concentrou em apenas em tirar a vida de Luffy. Akainu mostrou frustração quando Shanks o interceptou e permitiu Luffy ter uma saída para escapar. Mesmo que ele não tenha conseguido tirar a vida de Luffy durante a guerra, ele conseguiu fazer a única coisa que ninguém mais conseguiu fazer em toda a série: quebrar completamente o espírito de Luffy.

Akainu sempre se refere a Luffy como "filho do Dragon", vendo-o como uma ameaça em escala global exclusivo com base no patrimônio, e que Luffy deveria ser eliminado a qualquer custo.

Habilidades e Força

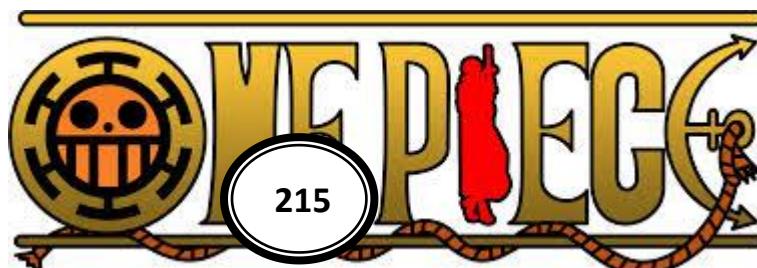
Haki

Foi declarado que todos vice-almirantes tem Haki.

Foi mostrado Akainu utilizando o Busōshoku Haki para parar o ataque de Barba Branca junto com seus outros dois companheiros Almirantes, Kizaru e Aokiji.

Akuma no Mi

Akainu comeu uma Akuma no Mi da classe Logia, Magu Magu no Mi, a fruta da magma que dá o poder de controlar, se transformar e produzir

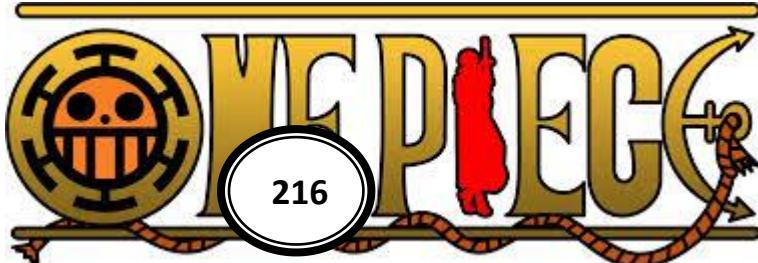




magma. Qualquer ataque que acerta ele a parte que bate o ataque vira magma e ele não se machuca ou sente dor, o único jeito de machucá-lo é com o bososhoku haki(haki do armamento),haoshoku haki(haki do rei) e kairouseike(que é uma pedra do mark, Karatê Tritão,o usuário da yami yami no mi que é Marshall D. Teach ou kairouseike(pedra do mar) que enfraquece os usuários de akuma no mi, dizem que seu poder pode ser o mais forte comparado com os outros almirantes..

Ele foi repetidamente mostrado perfurando inimigos com facilidade, usando seus punhos de magma. Ele foi o responsável pela destruição completa do Moby Dick. Sua Akuma no Mi é um tipo de versão melhorada e mais forte da Mera Mera no Mi de Ace, perfurando sem muito esforço o corpo de Jinbei.

- **Dai Funka** (大噴火 Grande Erupção) : Principal técnica de Akainu, onde ele transforma seu braço em um gigantesco punho de magma, e depois o joga para frente, então o gigantesco ataque se dispersa em inúmeros meteoros.
- **Ryūsei Kazan** (流星火山 Vulcão Meteoro): Akainu cria uma grande quantidade de caudas





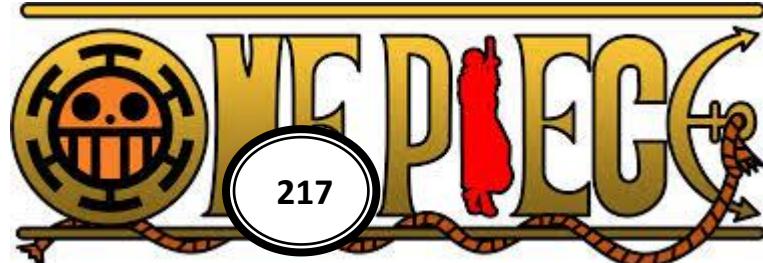
de lava(bem parecidos com o Dai Funka so que um pouco menor)então os joga para cima,criando uma chuva de meteoros,causando uma grande destruição no campo inimigo

- **Ganshō Kenga** (岩漿犬牙 *Mordida do Cão de Magma*): Provavelmente a origem do apelido de cria uma onda de rosas vulcanicas com forma da cabeça de um cão. No entanto, ainda é desconhecido se o ataque é o nome deste é oficial, pois não se sabe se o Oda deu.
- **Meigo** (黒犬 *Cão Negro*): Akainu transforma seu corpo em uma garra de magma de grande impulso. Este ataque foi tão poderoso que pode danificar a metade do rosto de Shirohige.

História Passado

Incidente em Ohara

Ele era conhecido como o **vice-almirante Sakazuki** antes de sua promoção. Ele esteve presente no incidente em Ohara sendo um dos cinco vice-almirantes, levando o ofensivo Buster Call. Ele ordenou a destruição de um navio de evacuação de civis e soldados, alegando que





precisavam ser destruídos no caso de um único estudioso conseguir escapar a bordo (uma ação que foi horrorizada por Spandine).

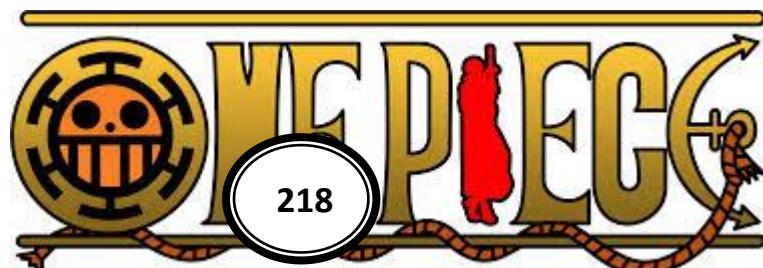
Saga Guerra contra Barba Branca

Guerra contra os piratas do Barba Branca

O vice-almirante Momonga mencionou a Boa Hancock que os três almirantes da marinha, incluindo a Akainu, levará marinheiros contra os Piratas do Barba Branca, após o anúncio da execução de Portgas D. Ace. Após a reunião em [[Marineford]], Akainu foi visto sentado embaixo da plataforma de execução de Portgas D. Ace com seus companheiros almirantes.

Akainu entrou na batalha quando Jozu arremessou um enorme iceberg, exibindo suas habilidades para controlar a rocha vulcânica com o lançamento de um punho feito de magma para destruir o iceberg e enviar pequenas pedras queimadas a serem voadas por todo lugar, destruindo os navios de Barba Branca.

Mais tarde ele foi visto diante de um oficial da Marinha que estava fugindo da batalha por não querer morrer por causa da preocupação de sua família. Akainu o ataca, e brutalmente mata, falando que esse oficial da Marinha não passava de um

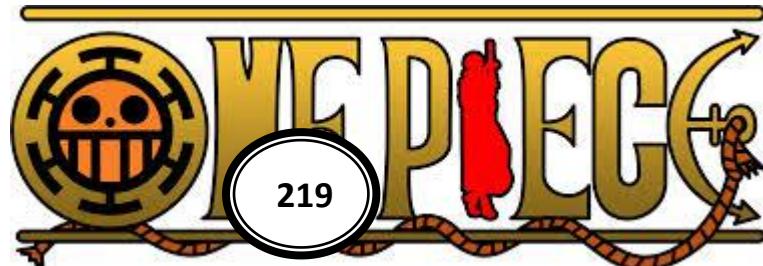




"covarde" para o horror de Coby e Helmeppo que estavam assistindo (tendo quase morrido pelo mesmo Almirante cometendo o mesmo erro).

Akainu então recebe um relatório através de um Den Den Mushi sobre os preparativos que Sengoku havia preparado para seu plano já estavam definidos. A chegada de Luffy a Marineford tem os comentários do Almirante Akainu sobre Luffy ser filho de Dragon ele deveria ser eliminado, por ser filho do pirata mais procurado do mundo.

Durante a batalha, ele segue as ordens de Sengoku, falando para enganar o Capitão Squardo, fazendo-o acreditar que Barba Branca traiu seus aliados, a comércio de suas vidas por Ace. Ele demonstra suas palavras fazendo Squardo notar que os Pacifistas tem atacado todos na baía, menos os Piratas do Barba Branca, sendo que isso também fazia parte do plano de Sengoku. Ele diz que ele não concorda com o plano de poupar Ace e Barba Branca as vidas de outros, e lhe oferece a chance de salvar a si mesmo e sua própria equipe, se ele matar Barba Branca. Por causa de seu ódio profundo por Gol D. Roger, que matou sua primeira tripulação, Squardo acredita nele e ataca Barba Branca, esfaqueando-o no peito. Barba Branca

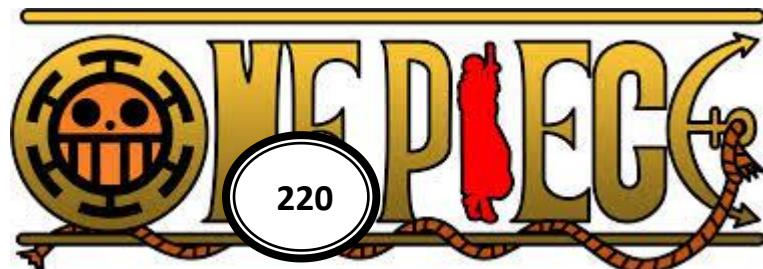




sobrevive ao ataque profundo de Squardo, e perdoa o seu aliado e inicia um ataque maciço contra os fuzileiros navais, usando seus poderes de Akuma no Mi. Akainu, junto com Aokiji e Kizaru, consegue parar as ondas sísmicas de Barba Branca que estão sendo direcionadas a plataforma de execução em que Ace está acorrentado.

Após a parede de aço ser, finalmente levantada em torno dos piratas, Akainu começa a atacar os piratas com o seu Ryusei Kazan, derretendo o gelo de Aokiji e destruindo o Moby Dick. Muito mais tarde, quando Luffy é arremessado por cima do muro cerco em terra antes da plataforma de execução, Akainu zomba antes de comentar sobre como ele pode ser filho de Dragon. Após Barba Branca e sua tripulação, com sucesso, entrar na praça, Barba Branca começa a balançar seus bíceps para outro ataque quando Akainu intervém, dizendo-lhe que a ilha não vai aguentar muito tempo se ele continuar assim. Barba Branca, em seguida, diz que ele deve tentar protegê-la. Ambos usam seus poderes de Akuma no Mi e eles se chocam uns aos outros.

Quando Garp se junta a batalha, Barba Branca diz a seus homens que ele é apenas um homem velho





e não deve ser enganado. Akainu revida e diz que Barba Branca também é da mesma geração. Os dois se confrontam novamente, fazendo com que tenha outro tumulto em Marineford. Akainu fica irritado com Barba Branca e esse grita para destruir a cidade, e Barba Branca repete o que disse antes e diz que ele deve protegê-la. De repente, Barba Branca pega no peito e tosse até uma enorme quantidade de sangue. Akainu comenta sobre como Barba Branca não pode escapar dos efeitos da idade avançada e tira o máximo partido de pouso por um golpe devastador no peito de Barba Branca com um magma derretido, fazendo um buraco no corpo de Barba Branca.

Luffy desencadeia uma onda de Haoshoku Haki, impedindo, no último segundo que Ace seja executado, enquanto Akainu percebe que Luffy usou esse poder de forma inconsciente. Quando Ace é finalmente libertado, Akainu garante a seus homens que não há nada a se preocupar, já que os dois irmãos piratas serão capturados novamente e executados. Ele, então, confronta Luffy e Ace, provocando-os fazendo com que Ace o ataque por falar de Barba Branca. Após o ataque, Ace saiu pela culatra, Akainu diz que seu magma pode consumir o fogo de Ace e é, portanto, capaz de ferir Ace, apesar de sua intangibilidade causada através de Logia, tornando-o seu inimigo natural.

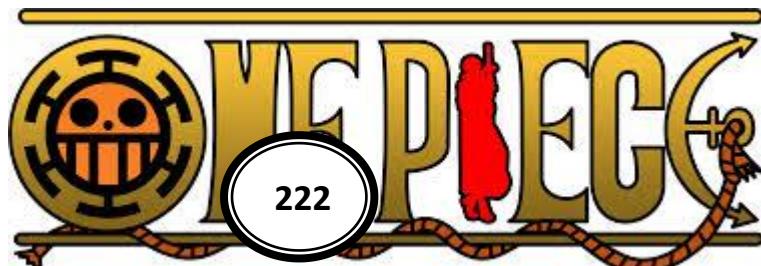




Ele prossegue, afirmando que ambos Luffy e Ace merecem ser executados devido à suas afiliações e ataca Luffy, mas Ace se atira no caminho. Ace leva um ataque devastador de Akainu através de seu torso, o que logo leva a sua trágica morte. Akainu então queima Jinbei na tentativa de proteger Ace de outro ataque na cabeça. Marco e Vista o atacam com seus Haki, e ele comenta sobre o quanto incômodo eles são. Enfurecido com a morte de Ace, Barba Branca ataca Akainu, atingindo-o na parte de trás com um duro golpe. Akainu se voltou e atacou de volta, quase tirando metade do rosto de Barba Branca. No anime ele socou um segundo buraco latente no corpo de Barba Branca. Ele foi derrotado por um soco-terremoto em seu corpo, e seu corpo, inconsciente cai na ilha rachada

Akainu, tendo sobrevivido ao ataque de Barba Branca, fazendo um túnel subterrâneo feito a partir de magma, reaparece em frente a Jinbei, como ele estava fazendo o seu caminho para que o navio escapasse. Akainu exige a Jinbei que ele entregasse Luffy, mas Jinbei recusa, afirmando que ele irá proteger Luffy com sua vida. Akainu, então, se prepara para atacar, mas Ivankov aparece explodindo Akainu com um Hell Wink. Mais tarde, ele ouviu Barba Negra, como ele declarou ao mundo inteiro que a Era de Barba Negra começou.

Apesar do anúncio do túmulo de Barba Branca e



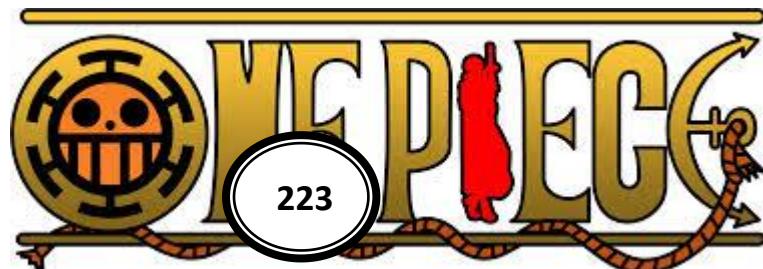


seu poder recém-adquirido, ele ainda optou por continuar perseguindo Luffy.

Akainu então subjuga Ivanov e Inazuma e continua a perseguir Jinbei e Luffy, que termina com o Akainu perfurando o corpo de Jinbei em linha reta para Luffy, ferindo os dois (a causa da cicatriz em forma de "X" que Luffy atualmente ostenta). Quando ele estava preparado para acabar com eles, Crocodile repele Luffy e Jinbei fora do alcance do Almirante. Akainu, então, se prepara para enfrentar Crocodile e os Piratas do Barba Branca.

No anime, os acontecimentos dessa batalha são aflorados mostrando explosões maciças balançando Marineford, sobre o envio de piratas nas proximidades voando de volta. Grandes socos de magma são mostrados atacando os Piratas do Novo Mundo para impedir suas escapatórias. Seus esforços para buscar Luffy constantes são parados por Marco desviando de todos os seus ataques e os Piratas do Barba Branca forçando-o de volta com uma saraivada de balas e tiros de canhão, que ele comenta como é irritante.

Ele leva para baixo Curiel e entra em uma raiva cega gritando para os fuzileiros navais não deixarem que os piratas passem nessa terra. Ele,

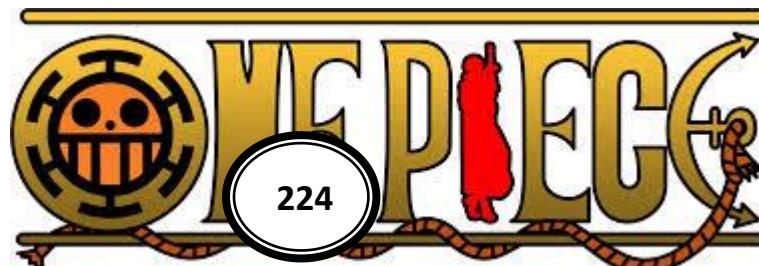




no campo de batalha, é interrompido por Coby, como esse último grita para o combate parar. Akainu fica indignado com Coby, dizendo que um marinheiro que se preze não deve fugir da luta, só para ter seu soco bloqueado por Shanks. Akainu fica irritando com a interferência que Shanks causou para Luffy escapar de seu alcance. Depois Aokiji e Kizaru tem tentativas fracassadas de tirar a vida de Luffy e Sengoku cumpre as exigências de Shanks para acabar com a Guerra do Barba Branca, o que faz Akainu ficar muito descontente.

Depois da Guerra

Depois que a jangada dos Piratas do Barba Negra é danificada por causa do tamanho e do peso de San Juan Wolf, Marshall D. Teach leva Jewelry Bonney e sua equipe como um meio de intercâmbio com o Governo Mundial, com o propósito de negociar Bonney se eles entregassem um novo navio a eles. Os marinheiros parecem não aceitar a troca, já que Akainu é enviado para a ilha. Barba Negra e sua tripulação escapam, deixando para trás Bonney. Akainu encontra Bonney, dizendo que o Governo Mundial tem se preocupado devido ao seu desaparecimento, com Bonney respondendo dizendo que ela odeia o Governo Mundial e os fuzileiros navais.





Embora Sengoku tenha apoiado Aokiji como um candidato para o próximo Almirante da Frota, muito dos superiores do Governo Mundial nomearam Akainu. Aokiji se opôs a ter que obedecer às ordens de Akainu como almirante da frota e lutou contra ele pela posição. Eles lutaram em Punk Hazard, com uma luta que durou dez dias. Akainu acabou como vencedor e Aokiji, não querendo trabalhar sob ordens de Akainu, deixou a Marinha. Aokiji não foi descoberto até então. De acordo com Smoker, a batalha entre os dois foi tão feroz que literalmente mudou o clima da Ilha de Punk Hazard.

Borsalino





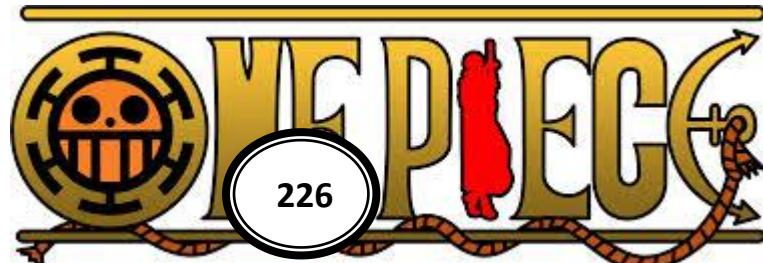
Mais conhecido por seu pseudônimo **Kizaru**, é um Almirante da Marinha.

Ele foi mencionado pela primeira vez por Robin durante o primeiro encontro com Aokiji. Por suas ações, Kizaru pode ser considerado o antagonista secundário do Arco Arquipélago de Sabaody e do Arco Marineford.

Aparência



Kizaru é um homem incrivelmente alto, aproximadamente o mesmo tamanho dos outros dois almirantes Aokiji e Akainu, e claramente mais alto que Brook. Kizaru é um homem de meia idade com uma quantidade moderada de rugas no rosto, e uma barba muito fina. Ele parece mais velho que os outros dois almirantes (enquanto não se sabe se ele realmente é).





Sua roupa padrão consiste em um terno amarelo listrado com um casaco da Marinha nos ombros como se fosse uma capa, seus braços não estão em suas mangas. Kizaru também usa sapatos brancos, óculos escuros, e uma camisa verde escuro com uma gravata lilás sob seu terno amarelo. Ele também tem um pequeno Den Den Mushi preto em seu pulso esquerdo, como se fosse um relógio de pulso, por baixa da manga de seu paletó. Ele é geralmente visto vestindo um sorriso descontraído no rosto.

Vinte e cinco anos antes do início da série, ele usava um boné típico de um soldado da Marinha e sua barba não era tão completa como é atualmente.

Ele também não tinha o ouro âmbar tingindo o óculos escuros, camisa e gravata, que ele foi visto usando pela última vez.

Quando ele foi estacionado em Marineford como um ano, o terceiro vice almirante antes do início da série, ele estava usando um grande chapéus e usando luvas escuras com um cigarro na boca. Ele também acrescentou um laço com seu traje.

Personalidade

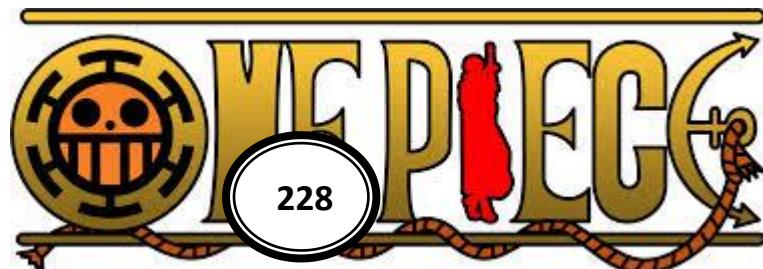




Kizaru parece ser muito descontraído, falando devagar e, ocasionalmente, extraíndo a última palavra de suas frases, o que é estranho considerando que esse comportamento está em concreto direto com o seu poder de Akuma no Mi. Apropriado dado ao seu poder, ele leva tudo de leve ânimo e com calma, independentemente da gravidade da situação. Mesmo em situações surpreendentes e inesperadas, ele nunca fica aparentemente chocado. Mesmo quando um pirata disparou um tiro contra ele, ele parecia estar focado apenas em chamar seu subordinado, e nem mente.

Ele até pediu aos piratas, se eles viram seu subordinado. Depois de arrancar uma árvore de mangue, ele riu de si mesmo que a força que ele usou era um pouco excessiva. Ele também é muito calmo e sangue-frio, mesmo em situações tensas, como quando Basil Hawkins apareceu ileso após atacá-lo, ou quando Rayleigh apareceu. Ele fala de uma maneira educada sarcástica. Ele é muito irônico e zombeteiro com seus inimigos, como ele zombava de Luffy por ser muito fraco. Ele muitas vezes insulta e menospreza seus adversários dentro e fora de batalha, como Barba Branca agiu após ele insultar que Luffy era fraco demais para chegar a plataforma de execução.

Infelizmente para o Governo Mundial, ele pode ser muito distraído e irresponsável, a julgar o fato de

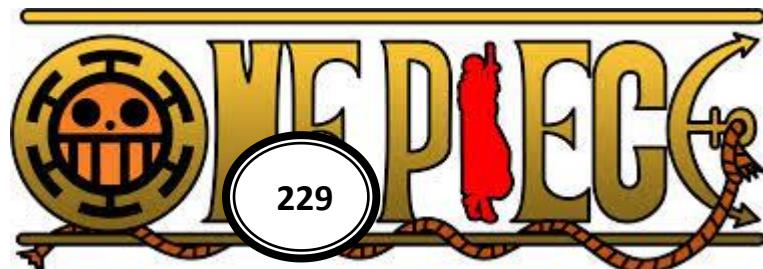




que ele usou um monte de poder em um chute dirigido contra os piratas fugindo, desrainingando uma árvore de mangue inteiro, ele tentou ligar para Sentoumaru com um Den Den Mushi Preto, que é apenas para interceptar comunicações. Ele também parece preferir o seu nome original, Borsalino, do que seu apelido, Kizaru.

Após Luffy atacar o Tenryuubito durante o incidente em Sabaody, Kizaru se ofereceu para ser despachado por Sengoku para lidar com a situação difícil dos nobres, em parte de cumprir seu dever como um almirante e que ele estava sob a impressão de que uma viagem até o arquipélago para expulsar piratas que ameaçam os nobreseria mais relaxante (especialmente porque os marinheiros já estavam de mão cheia, em preparação para a Guerra contra Barba Branca), e ficou aparentemente decepcionado quando Silvers Rayleigh saiu para enfrentá-lo.

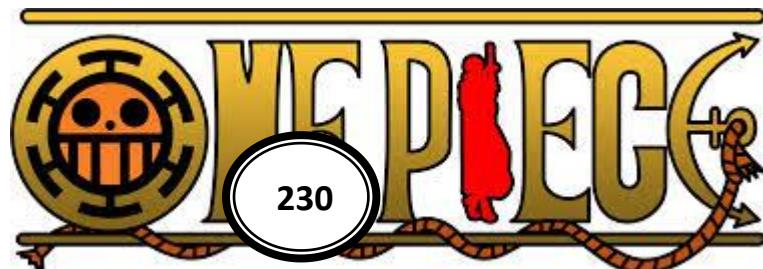
Se nada mais, Borsalino parece ser mais descontraído do que Aokiji, como quando Luffy e Law escaparam de Marineford, ele saiu completamente do assunto, em relação a sua atitude sendo que era uma reação despreocupada.





No entanto, ele mostrou sua crueldade. Embora ele nunca tenha manifestado qualquer que seja a simpatia ou ser a favor contra a filosofia da justiça absoluta, o comportamento descuidado de Kizaru mostra muito pouco misericórdia com seus inimigos, particularmente os piratas, a quem ele tem como alvo. Kizaru mesmo decidiu capturar Rayleigh, que tinha desistido da pirataria mais de vinte anos antes, simplesmente porque, como membro e vice-capitão dos Piratas Roger, seus crimes não poderiam ser perdoados. Na sequência dos acontecimentos do Arquipélago Sabaody, Kizaru capturou 500 piratas. Além disso, ele vê os Shichibukais como nada mais do que piratas, mesmo que eles estejam do lado do Governo Mundial. Mesmo quando Oars Jr. ficou ensanguentado e quase morrendo (por ter perdido uma perna), Kizaru não mostrou misericórdia, ele simplesmente se ofereceu para ir em frente e atirar um feixe de luz através de sua cabeça.

Kizaru frequentemente comenta que algumas das habilidades de seus oponentes são bastante assustadoras. Um exemplo disso, foi depois que ele testemunhou as habilidades de Akuma no Mi de três Supernovas, ele se referiu a eles como



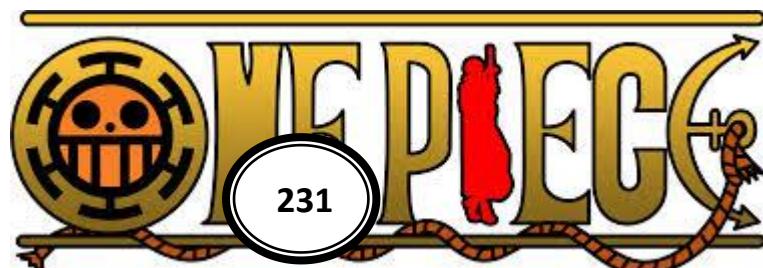


monstros, embora ele fez de alguma forma que isso não incomodasse ele. A outra vez foi depois de tentar atacar diretamente Barba Branca, o Comandante da Primeira Divisão dos Piratas do Barba Branca, Marco interceptou seu ataque com facilidade e fez Kizaru apontar eles como assustadores os Piratas do Barba Branca que lá estavam. Quando Luffy foi lançado para a plataforma de execução e se apresentou diante os três almirantes, Kizaru comentou que esse jovem era "assustador". Mais recentemente, quando Benn Beckman apontou uma arma para ele, embora, nesse caso, Kizaru ainda tenha conseguido descer um ataque, enquanto Beckman ficou chocado, ele não foi feito ainda. Deade que Kizaru sempre entregou admissões de medo com uma expressão impassível no rosto e seu tom usual irônico de voz, nunca é claro se ele está zombando de seus adversários ou se ele está sendo sério.

Relacionamentos

Marinha

Sentoumaru parece ter um alto nível de respeito por ele e se refere a Kizaru com "Tio" (黄猿の伯父貴, Kizaru ojiki, uma palavra japonesa que é



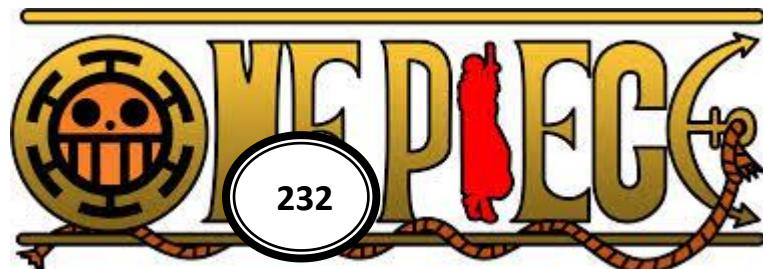


comumente usado para se referir a um chefe da yakuza "pai" da família), mas ele também castigou Kizaru por sua distração. De todos os almirantes, Kizaru tem mostrado a relação mais informal com seus colegas marinheiros, e verdadeiras qualidades de liderança, como quando ele ordenou que o Esquadrão Gigante ficasse atento a ataques do céu, depois que todos testemunharam ele sendo chutado para baixo por Marco.

Inimigos

Kizaru mostrou muito pouca misericórdia com os piratas, como pode ser visto quando ele tentou capturar o Silvers Rayleigh, e quando ele interrompeu sua missão de lutar contra Basil Hawkins. Ele também continua suspeitando do Shichibukai Bartholomew Kuma, mesmo ele dizendo ser o mais fiel dos sete.

Kizaru, em um certo ponto, zomba do Luffy por não ter poder o suficiente para salvar Ace e também foi um grande obstáculo às tentativas de resgate de Luffy. Ele manteve Luffy em múltiplas vezes longe do seu objetivo, chegando até a destruir a chave original das algemas de Ace. Em geral, Kizaru mantém uma certa perseguição a Luffy, no



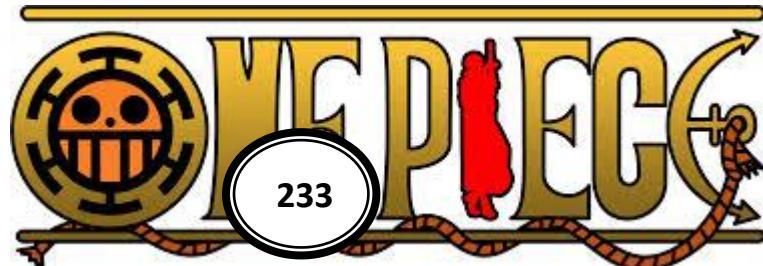


Arquipélago de Sabaody e em todo o caminho através da guerra do Barba Branca, devido às exigências feitas pelos nobres Mundiais.

Habilidades e Competências



Como Almirante, Kizaru comanda um grande número de subordinados da marinha. O maior dos poderes sob o seu comando é o Buster Call. Ele foi capaz de vencer quatro dos Supernovas no Arquipélago de Sabaody com grande facilidade. Mesmo sem a sua Akuma no mi, ele possui uma grande resistência física, como mostrado quando ele foi chutado no chão por Marco. Kizaru também foi capaz de lutar com Rayleigh e Barba Branca igualmente com Haki apesar de suas habilidades. Ele também possui uma grande precisão em seus





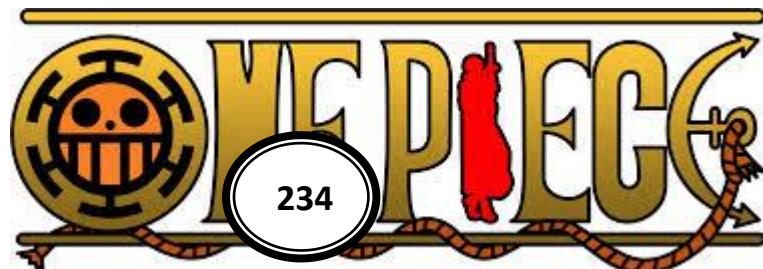
golpes, como demonstrado quando atirou e destruiu a chave das algemas de Ace enquanto ela ainda estava nas mãos de Luffy. Sua extraordinária velocidade e precisão fazem dele um dos mais perigosos lutadores da série.

De acordo com a Hawkins:

- Em uma batalha entre ele e o Kizaru, suas chances de derrota eram de 100%
- Em fuga (retirada), suas chances de sucesso eram de 12%
- Sobrevivência; probabilidade de morte era de 0%
- Hawkins chegou à conclusão de que tentar enfrentar um almirante com apenas dez bonecos (em referência a sua própria Akuma no mi) era ser imprudente.

Haki

Foi declarado que todos os vice-almirantes possuem Haki, portanto, com uma classificação acima dos vice-almirantes Kizaru também pode usar a habilidade. Ele foi visto usando seu Busōshoku Haki negando a tentativa de Barba Branca de destruir a plataforma de execução,





criando junto com o seus companheiros Almirantes uma espécie de protetor com a combinação com os três usando Haki. Akuma no Mi

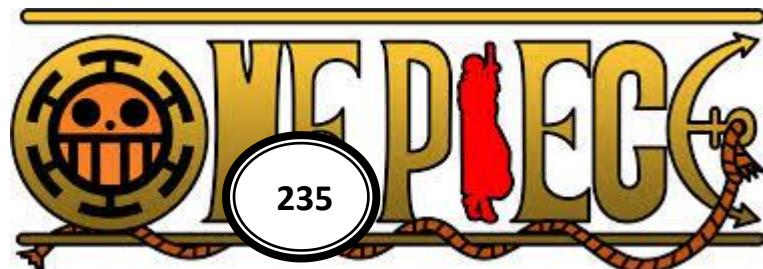
Kizaru possui o poder do Pika Pika no Mi, que significa "brilho", uma Akuma no mi do tipo logia.

Como um

usuário de Logia, ele é capaz de deixar os objetos passam por ele e reconstruir o seu corpo a partir de partículas de energia. Ele é capaz de mover e atacar na velocidade da luz, e todos os seus ataques são baseados no elemento da luz, como explosões de energia a partir de seus dedos ou pés com extrema precisão. Seu poder é muito destrutivo, causando enormes explosões e pode facilmente destruir edifícios. Ele também tem a capacidade de se refletir, essencialmente, se desloca de um local para outro à velocidade da luz, fazendo dele o homem mais rápido do mundo (como nada é mais rápido que a luz). Ele também pode fazer uma espada de energia de pura luz, como visto quando ele estava lutando contra Silvers Rayleigh.

Armas

Kizaru mostrou muita habilidade com a espada de luz produzida pela sua Akuma no mi, como mostrado ao duelar com Silvers Rayleigh





conquistando um empate, apesar de sua perda de ficar intocável, garantida graças a sua logia.

História Passado

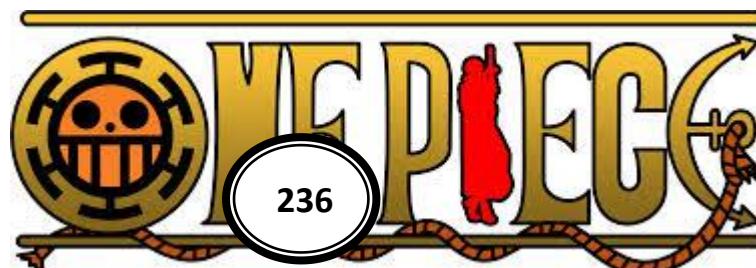
Uma tempestade na Guerra Edd

Não é muito mostrado sobre o passado de Borsalino. Ele é visto brevemente há 25 anos em segundo plano quando Garp e Sengoku estavam discutindo como lidar com a Guerra Edd, a batalha entre Gol D. Roger e Shiki. Sua posição nesse momento é desconhecida, mas pode-se dizer que ele já estava entre os oficiais de alto-escalão, como ele estava vestindo o casaco da Marinha e sua roupa de marca amarela.

Tempo Fisher Tiger

Enquanto os Piratas do Sol estavam causando estragos no mar, Strawberry relata a Borsalino que o navio do contra-almirante Kadar havia sido afundado. Borsalino comentou sobre como problemático e assustador estava se tornando o navio dos Piratas do Sol, mas agia calmamente como de costume.

Depois de saber que o povo da Ilha Foolshout foram esgotados por Fisher Tiger, Arlong,





Borsalino foi para aquela ilha se vingar dele. Kizaru, que passou a estar lá, derrotou Arlong facilmente.

Borsalino, em seguida, prendeu Arlong e ficou surpreso ao ouvir que Fisher Tiger estava morto, antes de dizer que ia levá-lo em algum lugar. Ele então levou Arlong para o G2 para interrogá-lo.

Vice Almirantes

Smoker, o Caçador Branco



Smoker, o Caçador Branco é um oficial da Marinha estacionado na base G-5. Ele foi introduzido pela primeira vez como um capitão (大佐 Taisa) em Loguetown, onde ele fez de sua missão capturar Luffy, e mais tarde foi promovido ao cargo de comodoro (准将 Junshō), devido aos eventos em Alabasta. Em algum ponto durante o timeskip, ele foi promovido ao cargo de Vice Almirante (中将 Chūjō).



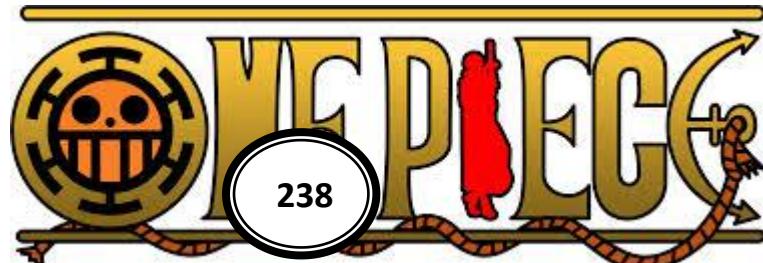


Devido à suas ações contra Luffy em Loguetown, Smoker pode ser considerado o principal antagonista do Arco Loguetown.

Aparência



Smoker é um homem musculoso e tem cabelos brancos, que carrega uma característica muito distinta de estar sempre visto fumando dois charutos ao mesmo tempo. Ele usa uma jaqueta de grande espessura da Marinha das cores branca e azul que ele mantém aberta com forro de pele esverdeada no pescoço, nos punhos e na bainha. Muitos de seus charutos estão amarrados a jaqueta que tem o kanji de "justiça", escrito na parte de trás dele. Ele costumava carregar um Jitte com a ponta de Kairoseki em sua arma, até que foi destruída durante a Batalha em Marineford por Boa Hancock. Ele também usa luvas de couro marrons, calça jeans azul com uma faixa marrom e grandes



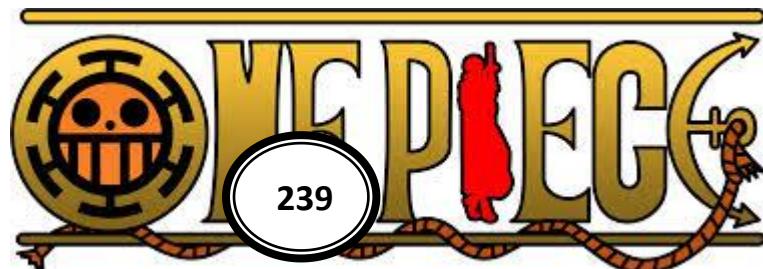


botas militares de couro de cor marrom. O fato de que ele também anda de moto dá a impressão de que ele seja um fuzileiro naval delinquente. No mangá, seu cabelo tem um tom de branco e a pele de seu casaco foi inicialmente introduzida como azul, mais tarde mudada para verde escuro e, finalmente, modificada para seguir o anime, embora com um tom de verde muito mais leve, e com os zips verdes também.



Durante a sua estadia em uma ilha desconhecida na Grand Line, ele foi visto sem seu casaco, onde um subordinado se aproximava para levar a ele. Durante esse tempo, ele foi visto mantendo sua jutte amarrada às costas através de uma série de esteiras. A cicatriz ficou visível no lado direito do peito.

Após os 2 anos, seu cabelo está mais penteado para trás. Ele também usa óculos escuros e tem uma cicatriz em seu olho direito.





Monkey D. Garp



Monkey D. Garp é um Vice-Almirante da Marinha. Ele é o pai de Monkey D. Dragon, o avô de Monkey D. Luffy, e o avô adotivo de Portgas D. Ace. Ele assumiu o comando do treino de Coby e Helmeppo. Depois da guerra, virou um instrutor da Marinha para treinar novos recrutas.

Garp é uma das figuras importantes da época quando o Rei dos Piratas ainda era vivo, junto com Sengoku, Shiki e Barba Branca.

Aparência





Garp é um bronzeado, de peito largo , velho alto e musculoso que é barbudo e tem uma cicatriz em seu

olho esquerdo.No anime, as **cores dos olhos** revelaram-se azul e seu cabelo cinza , ao contrário do mangá, onde eles são brancos.Devido ao fato de que ele tinha aparecido no romance Amanhecer, versão 2 com o rosto exposto,ele usava uma máscara de cachorro,quando foi introduzido pela primeira vez (para que os fãs não iria perceber que ele era o avô de Luffy).

Quando este facto foi revelado , ele descartou a máscara.Desde então, ele só tem usado a máscara **em cima** de fazer entradas. Garp também foi visto fumando charutos Garp e Tsuru são os únicos dois vice-almirantes para ter ombro-pads





especiais. Deles são preto e vermelho enquanto a cor padrão é azul.

Quando era mais jovem, 24 anos atrás, cabelo e cavanhaque de Garp ainda eram negros, com suas costeletas começando a clarear. Ele também usava um **terno breasted dobrô** muito mais escura com uma camisa branca e uma gravata vermelha, mas ele já tinha a cicatriz acima do olho esquerdo.

Quando ele era uma criança e um jovem **fuzileiro naval**, Garp se assemelhava muito Luffy, embora fosse aparentemente mais musculoso do que o seu neto. Quando criança, ele usava uma camisa de botão tropical -like com shorts. Ele é visto empunhando uma equipe de tubulação e carregando um baú do tesouro, enquanto montando um tigre ele domado. Não se sabe quando Garp conseguiu sua cicatriz em seu olho esquerdo, mas ele já tinha em seus dias de infância.

Garp ainda tem que fazer uma aparência canon após o Timeskip.



Personalidade



Garp exibe um nível de inteligência que é equivalente ao de Luffy , no entanto, Garp parece um **pouco mais** distraído do que o seu neto. Devido ao seu temperamento,ele é incapaz de aceitar desculpas (e é excepcionalmente pobre a criar a sua própria) e,às vezes gosta de fazer valer o seu ponto de vista sobre as coisas com o punho.Garp também tem o seu estilo próprio riso,ele acrescenta ou Bwa ou Wa antes da parte haha.

Ele,assim como seu neto, tem um carinho extremo **para alimentos**; nas suas rosquinhas de caso e biscoitos de arroz .

Ele também é um pouco de uma pessoa excêntrica , com uma abordagem um pouco estranho às coisas , ao invés de entrar pelas portas,ele descobre que estoura através de paredes é a coisa mais frio para

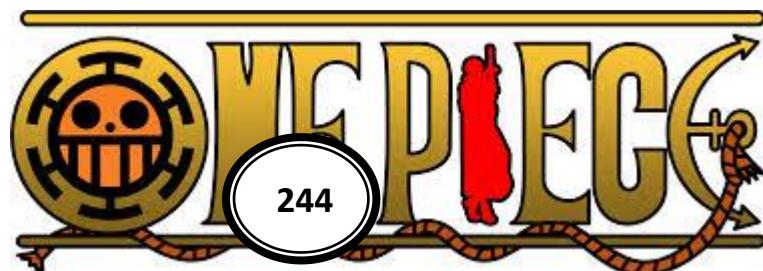




fazer, e ele só vai acabar pedindo seus subordinados para reparar os danos que ele causou . Ele também se recusou a promoção a almirante em várias ocasiões, porque ele sentiu ser um vice- almirante foi bom (deve-se notar que, sendo um almirante provavelmente reduziria a sua capacidade de fazer o que quisesse).

Garp é uma pessoa de apoio na maioria das vezes , quando Shiki afirma que o Rei dos Piratas morrendo no mar mais fraco é humilhante , Garp responde que East Blue é um símbolo da paz. Quando Ace era um garoto problemático durante a sua infância , ele pediu Garp se ele deveria ter nascido ; Garp disse Ace que ele vai ser capaz de encontrar a resposta se ele continua vivo.

Mesmo que Ace era o filho de sua rival mais formidável , Gol D. Roger pediu Garp para esconder seu filho . Embora Garp estava hesitante no início, depois de testemunhar o sacrifício nobre da mãe de Ace , ele cumpriu o desejo de Roger , e adotou Ace como seu próprio neto , tratando-o mesmo como faria para Luffy (embora em sua própria marca de amor duro) . Quando Ace queria vê-lo apenas como um guardião , ele insistiu que Ace era seu neto e que ele

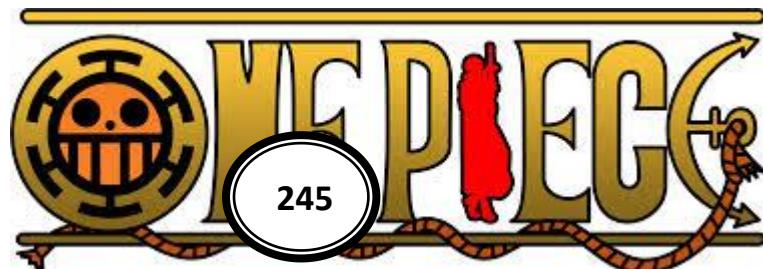




é seu avô . Quando Ace estava no convés de execução, ele ainda estava sentado ao lado de Ace , falar com ele e dar algum apoio moral.

Embora Garp é leal aos Marines e queria que seus netos se juntar a eles , no final ele escolheu a família sobre dever, e seguiu justiça moral. Outra ironia é que , apesar do que Garp queria sair de seus netos , ele confiou seus cuidados em que de um criminoso , contra a virtude da justiça. Ao contrário de seus colegas fuzileiros , como seu amigo Sengoku , Garp não acredita que sua linhagem seria considerada uma ameaça ao mundo , e está preparado para aceitar as pessoas , independentemente do seu passado. No entanto , uma vez que Luffy e Aceparecem falar com carinho de Dadan e Garp tem sido visto a chamá-la de um amigo, é possível que Dadan não é tão ruim quanto ela está implícita a ser. Talvez Garp acreditava que ela não merecia ser punido , apesar de a lei o exigia (semelhante à forma como Garp salvo Ace no nascimento , porque ele acreditava Ace não merecia morrer).

Durante a Impel Down Arc,Garp comicamente (se não zombando Sengoku) alardeou que ele estava orgulhoso de seu neto ao ouvir a notícia sobre o





tumulto causado na prisão, mostrando que apesar de sua escolha de se tornar piratas, Garp tem alguma admiração de quão forte Luffy e Ace se tornou.

Relação

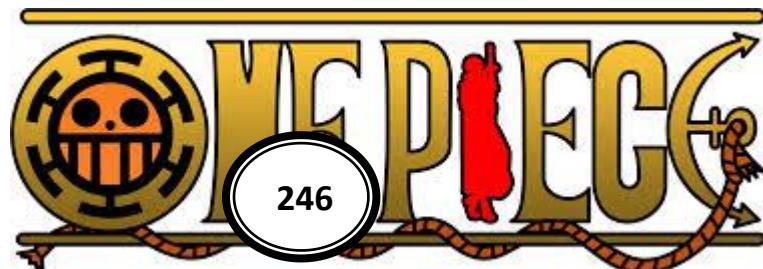
Marines

Como o "herói dos fuzileiros navais", Garp é em geral muito bem respeitado por encorralar o Rei dos Piratas várias vezes. Enquanto Garp parece dedicado às suas funções, ele tem seu próprio senso de justiça e nem sempre obedecer às ordens dadas a ele. Aokiji está em dúvida com Garp e está impressionado que Garp recusou várias promoções, enquanto Akainu ganhou o ódio do vice-almirante para matar Ace. Ele foi convidado a ficar para trás como um instrutor, devido à sua fama, que será influente no recrutamento.

Garp tem problemas com respeito a seus superiores e este é o caso com o então Almirante Kong há 27 anos e ex-Almirante da Frota Sengoku.

Tripulação

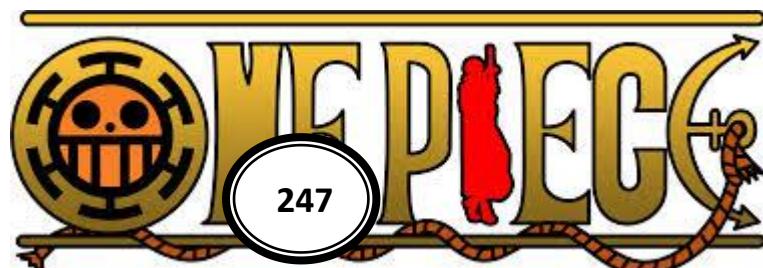
Sua tripulação e outros ao seu redor, muitas vezes reagem com choque ou incerteza ao ouvir suas reações às coisas. Às vezes ele vai dizer coisas que são aleatórios ou parece não ter consciência da





verdadeira dimensão do que está acontecendo ao seu redor. No Quartel General da Marinha , muitos dos outros fuzileiros têm medo dele por sua reputação e hábito de controlar as coisas através de seus punhos . Curiosamente depois de ordenar sua equipe para reconstruir um muro Garp mesmo tinha acabado de destruir , seus homens se recusaram a fazê-lo a menos que ele ajudou também. Este é o comportamento mais insubordinado exibida entre uma equipe de Marinha , no entanto os seus homens não são desleais , eo próprio Garp deu nenhum protesto ou reclamação à sua demanda. Apesar Garp contando toda a sua tripulação sobre seu relacionamento com Luffy e Dragão, o populoso Marinha geral não tinha conhecimento de que até a guerra com o Barba Branca , sugerindo seus homens mantidos em segredo. Esta relação casual, mas leal com sua tripulação é provável um paralelo com os chapéus de palha .

O braço direito de Garp é um fuzileiro naval de classificação desconhecida , que geralmente é visto com ele. No anime seu nome é Bogart, embora seu nome não foi revelado no mangá até agora . Parece que Garp e Bogart estão juntos há pelo menos 27 anos.



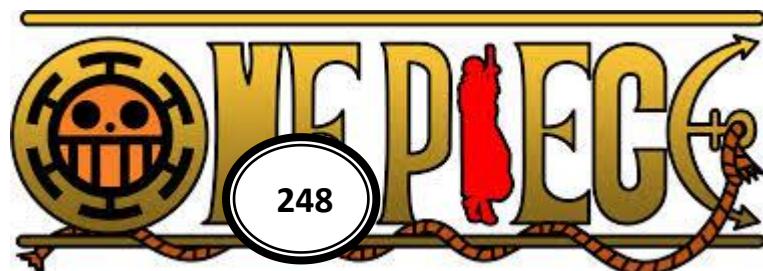


Ele também é o mentor de Coby e Helmeppo , ele os mantém longe de problemas e garante que não esteja acomodado . Ambos vêm a admirá-lo , mesmo que ele mantém uma embreagem altamente brutal sobre eles, porque eles não estariam onde estão sem ele. Ele ficou horrorizado quando Coby gritou para parar a matança em Marineford durante a guerra do Barba Branca.

Sengoku



Como um herói dos Marines , Garp tem alta relação entre os fuzileiros navais , mesmo com Almirante da Frota Sengoku . Na verdade, no passado, Garp e Sengoku parecia ser muito bons amigos , embora que Sengoku estava um pouco irritado com a tendência de Garp para agir em seu próprio acordo , sempre que Roger estava envolvido. No entanto, atualmente , como acontece com a revelação de que tanto Monkey D. Luffy e Portgas D. Ace são netos de





Garp (Ace sendo adotado) , bem como várias ações de Luffy em tão pouco tempo , Sengoku está perdendo a paciência com Garp , mas os dois Marines ainda compartilham uma estreita amizade , apesar de Sengoku parecer um pouco mais infeliz na tolice de seu amigo.

Garp , por outro lado, parece apenas rir-lo e gozando nos nervos de Sengoku . Notavelmente, maior incômodo do Sengoku é a recusa de Garp para manter sua família sob controle , mesmo quando ameaçados com as consequências ; Garp simplesmente não acredita que a vida de um homem velho poderia expiar as ações de sua família.

Quando ou quanto tempo Sengoku sabia de Garp adotando Ace é desconhecida, mas Sengoku descobriu que Ace é filho de Gol D. Roger . Além disso, quanto tempo Sengoku sabia sobre Luffy e relação familiar do Dragão Garp é desconhecida, mas Sengoku não tive nenhum problema revelando tudo isso no mundo inteiro. Mesmo incluindo o fato de que Garp estava prestes a tentar matar Akainu para matar Ace , parece que nada disso afetou classificação do Garp nos Marines , mesmo quando o seu relacionamento com ambos Dragão e Luffy passou todo o mundo, como Kong insistiu que o título





e os registros de Garp ser utilizado para recrutar novos fuzileiros navais.

Família Monkey D. Dragon

Dragon é o filho de Garp. Não interações diretas foram mostradas, mas ele parece casual sobre a idéia de seu próprio filho ser um revolucionário e queria pelo Governo Mundial. Ele parece ter se comunicava com ele pelo menos uma vez desde o

Arco Loguetown devido a Garp sabendo do papel do dragão para salvar Luffy do Smoker. No entanto, isso pode ser contestada, uma vez que é mais provável que Smoker relatou o incidente, por isso é natural que

Garp iria descobrir. Garp negou Luffy e relacionamento do dragão do mundo na esperança de proteger seu neto, mas pelo tempo Sengoku tornou público, Garp simplesmente afirma que Luffy já tem uma reputação de que sua conexão com Dragon é irrelevante.

É claro que tanto Garp e Dragon têm avaliações diferentes do East Blue. Enquanto Garp percebe como um lugar bastante tranquilo, Dragon expressa seu desgosto com a visão de Garp de "paz" desde que era nada mais do que uma forma de opressão





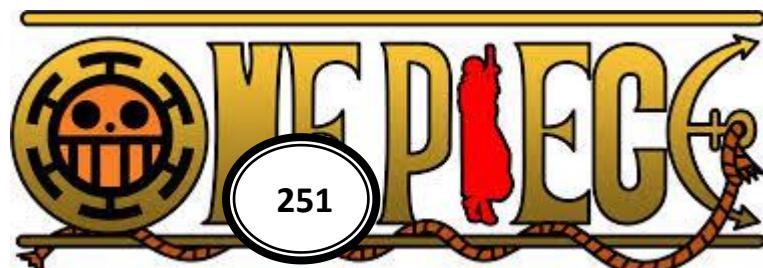
autorizado pela lei em lugares, como Tequila Wolf e Reino de Goa , evidentemente, têm comum pessoas que são colocadas em péssimas condições de vida.

Monkey D. Luff

Garp parece manter padrões elevados para o seu neto Luffy, e fica brava com o menor erro que ele faz , mesmo quando sua própria são, por vezes não é melhor (ou seja, dizendo fora Luffy para adormecer e prosseguir para socá-lo ainda adormecer ele mesmo) . Isso muitas vezes leva Luffy para receber a força de socos de Garp , e devido a estas experiências, ele tornou-se medo de seu avô . Garp também afirma Luffy foi envenenado por Shanks com ideias de se tornar um pirata, como Garp queria Luffy a ser um grande Marinha como ele. No entanto , Luffy diz Garp disse que assim como uma criança que queria ser um pirata.No entanto, os dois se dão muito bem.

Como Nami indicada no momento da partida de Garp , parece haver um ego incrível que corre na família de Garp . Garp deixou Luffy sob os cuidados de Dadan como uma criança. É assim que ele conheceu Ace.

Garp aparece para encontrar uma grande fonte de orgulho sempre que Luffy comete atos ultrajantes .





Garp ainda achou divertido quando soube que Luffy tinham se infiltrado na grande prisão, Impel Down , em uma tentativa de salvar Ace. No entanto, quando soube que Luffy quebrou fora de Impel Down (levando muitos prisioneiros infames junto com ele) e foi direto para Marineford , onde os fuzileiros navais estão travando uma guerra contra Barba Branca e sua equipe , a expressão imediata de Garp foi o de choque.

Isto implica que ele se preocupa com o bem-estar de seu neto . No entanto, quando Luffy estava à beira de salvar Ace , Garp pulou na água e se recusou a mover-se, em razão de suas funções, da Marinha. No final, porém , o amor por seus netos provou ser mais forte do que seu senso de dever , uma vez que ele permite a Luffy para acertá-lo , sem sequer tentar evitar o soco.

Ser neto de Garp levou Luffy para se tornar um alvo preferencial para rancor do Chinjao na Corrida Coliseu , que queria se vingar de Garp quase matando-o.

Portgas D. Ace

Ace filho de Gol D. Roger , que pediu que Ace não merece ser tratado como um criminoso apenas por





causa de seus laços familiares, com isso Garp pegou e “Cuidou” de Ace. De fato, Garp parecia incomodado quando Ace estava prestes a enfrentar a morte como ele alegou que não tinha pena de Ace quando ele era um pirata , mas acredita família é diferente . Ele se preocupa com ele profundamente , chorando abertamente por seu neto como ele está prestes a ser executado por ser um pirata, com raiva perguntando por que ele não poderia ter sido apenas um fuzileiro naval . Garp sequer menciona a Almirante da Frota Sengoku que se ele poderia ter feito nada para impedir a execução de Ace , ele teria feito isso. Na verdade, Garp queria matar Akainu em vingança pela morte de Ace.

Quando Ace era um bebê , Garp usaria suas férias e costumam visitar a vila e puxar as caras engraçadas para animá-lo . Mais tarde, quando Ace era uma criança problemática que se estranhava com ninguém que insultou seu pai, Garp parecia se divertir com Ace , mas Garp nunca repreendeu Ace por seus atos. Após Luffy, Sabo e Ace se dava bem , Garp , às vezes, visitá-los e treiná-los de forma dura (ou seja, batendo -os todos) .

Assim como Luffy, Garp tinha grandes expectativas para Ace para ser um fuzileiro naval forte, mas





lamenta que ele escolheu a vida de pirataria, que, aliás, mandou-o para Impel Down, onde eles estavam falando sobre o problema. No entanto, Ace se recusou a idéia de que ele e seu irmão mais novo, jamais poderia ter sido Marines, com sangue inquieto de seus pais em suas veias.

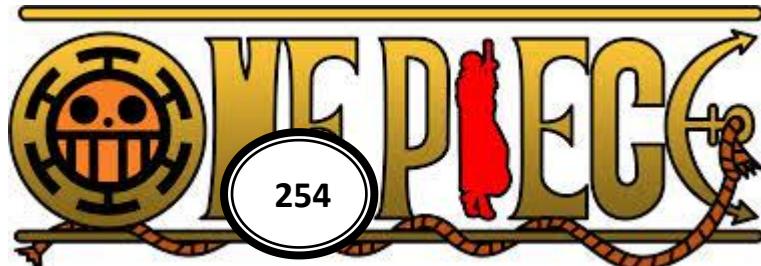
Gold D. Roger

Logo Roger, como Dragon, Também é Filho de Garp. Mas, pelo Fato de ter se tornado O “Rei dos Piratas” Acabou se tornando um de seus maiores “Inimigos”.

Não deixando de Lado O Fato de grande parte da culpa do sonho do Luffy ter sido se tornar o Rei dos Piratas é de Roger, pois primeiramente o FAMOSO Chapéu de Palha era de Roger que Passou a Shanks e depois a Ruffy.

Inimigos Gold D. Roger

Voltar quando Gol D. Roger estava vivo, Garp conseguiu encurrá-lo muitas vezes. Como tal, eles têm uma longa história de encontro um ao outro. No entanto, quando Roger estava prestes a ser executado, depois de se entregar devido à sua doença terminal, ele fez um pedido final de Garp. Ele pediu a Garp para cuidar de seu filho que ainda não





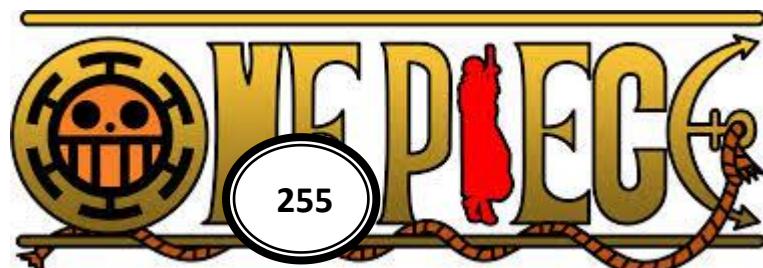
nasceu , como ele não merecia ser condenado como um criminoso por causa de crimes de seu pai.

Devido aos seus inúmeros confrontos , Roger chegou a ver Garp tanto de um amigo como o resto de sua tripulação. Garp também parecia ter algum tipo de respeito por ele como ele não só protegido Ace , mas mostrou sinais de decepção de decisão de Ace desconsiderar Roger como sendo seu pai . Além disso, Garp reconheceu a força do Roger , afirmando que, embora Roger foi extremamente imprudente, isso é o que o tornou o rei pirata. Garp também disse Dadan que, embora ele é um fuzileiro naval , ele nunca poderia vir a odiar Roger .

Enquanto Garp tinha inicialmente queria fazer Ace em um fuzileiro naval , ao invés de um pirata como Roger , ele ainda queria Ace para se orgulhar de seu pai biológico. Embora no final, Garp não teve sucesso nessa também.

Edward Newgate

Barba Branca parecia saber de Garp e conhecer a sua força quando ele o chama como Garp e não ao contrário pirralho Crocodile, Akainu, Aokiji, Kizaru, etc Garp não deixou Marco passar para chegar a





plataforma de execução de Ace que significa que ele não se importava quão temível Barba Branca poderia ser depois de fazer isso.

Chinjao

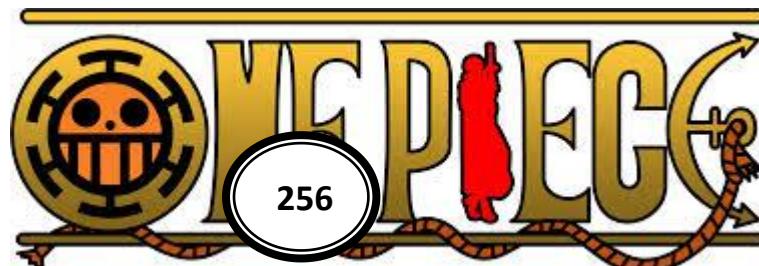
No passado Garp amassou a cabeça pontiaguda de Chinjao e roubou-lhe os meios para adquirir seu tesouro, levando o ex-pirata à guardar rancor contra o ex-vice-almirante, e por extensão, seus descendentes. Chinjao também revela que durante os dias de juventude de Garp, as piratas se referiam a ele como um "Demônio".

Outros Piratas

Ao longo dos seus muitos anos como um herói Marinha, Garp fez muitos inimigos com os piratas sobre o mar, como Shiki e Shakky. Ele nunca sentiu nenhum remorso nem piedade para qualquer um desses piratas, pois eles são criminosos. Ele também tem um rancor contraShanks, porque Garp acredita que ele é o único que conseguiu influenciar seu neto, Monkey D. Luffy à se tornar um pirata.

Outros

Sem esposa foi nomeada para Garp, no entanto, o suplemento Grand Line tempos deixou um "?" em lugar de um. Também como uma pessoa que a





vontade do D., ele pode estar relacionado de alguma forma com os outros também transportar.

Curly Dadan

Como Curly Dadan é o líder de um grupo de bandidos, Garp chantageou para vigia-Ace e Luffy como sua mãe adotiva, em troca de que ele vai fechar os olhos em suas atividades criminosas, que se diz para igualar o número de estrelas no céu. Apesar Dadan ter um medo e irritação contra o vice-almirante para deixar duas crianças em seus cuidados, Garp afirma que Dadan é um amigo dele. Isso é irônico, como Garp alegou que ele não tem simpatia por criminosos, e prendê-los à vontade. Mesmo nos tempos mais recentes, Garp e Dadan continuam a mostrar uma relação violenta que também abriga o respeito pelo outro e pelo trabalho que teve em relação a ambos Luffy e Ace. Mesmo que Dadan geralmente teme-lo, ela não tinha um problema atacando Garp, porque ele não conseguiu salvar Ace.

Sabo

Não se sabe o que Garp pensa em Sabo, mas ele sabe sobre ele, pois ele é visto batendo em Sabo, Luffy e Ace durante o "treinamento". Este é



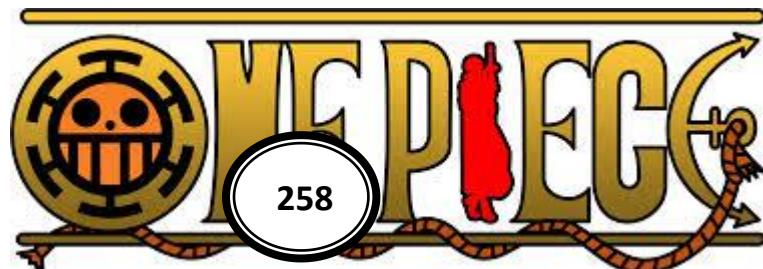


expandido um pouco no anime quando Luffy disse a Garp ele, Sabo e Ace tinha trocado xícaras de Sake. Ele, então, decidiu "treinar" Sabo como Luffy e Ace.

Habilidade e Poderes



Como vice-almirante das Quartel General da Marinha, Garp tinha comando sobre todos os soldados de baixo escalão. Um exemplo disso é quando, depois de Morgan escapou, ele foi capaz de tirar dois dos subordinados de Ripper (Coby e Helmeppo) e torná-los seus próprios subordinados em vez devido a ele ter a classificação mais elevada. Além disso, como um vice-almirante, ele tinha o potencial para ser chamado para ser um dos cinco vice-almirantes que conduzem uma frota de dez navios de guerra durante um Buster Call. Em termos de combate, Garp teve várias décadas de experiência em combate e navegar os oceanos mais





inóspitos no volátil "Novo Mundo". Ele também é um "herói" dos fuzileiros navais e, como é conhecido por curvas e lutando Gol D. Roger muitas vezes. Roger também afirmou que ele e Garp quase mataram uns aos outros em várias ocasiões. Como outro verdadeiro testamento de puro poder, Garp derrou e quase matou Don Chinjao no passado, cuja recompensa valia cerca 500, 000.000 (que no seu auge e foi dito ser capaz de dividir um continente com uma cabeçada) .

Ele também tem habilidades de liderança , sendo um vice- almirante Marinha e do comandante da 153 Filial da Marinha.

A extensão do poder e fama de Garp é evidente ao redor do tempo da Batalha de Guerra Edd , três anos antes de o futuro Rei dos Piratas morreu. Foi revelado que ele foi oferecido o posto de almirante mais de uma vez , mas se recusou repetidamente a promoção. Subordinado de Garp , nesse momento, Kuzan (mais tarde promovido a almirante) , comentou sobre o quanto legal Garp foi por recusar uma promoção tão irresistível a que ele responde , afirmado que ele não precisa de uma posição mais elevada , e que reduziria sua liberdade para fazer o

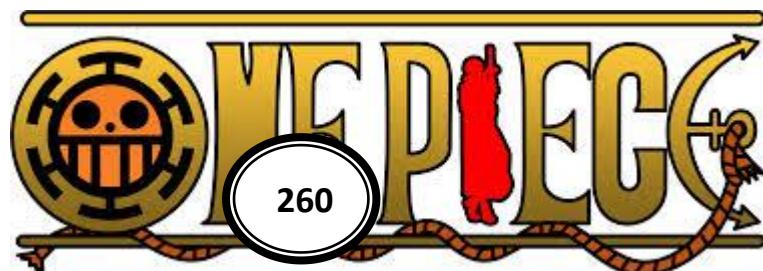




que ele quer . Apesar de ser oficialmente classificado como um vice- almirante, seu poder era uma vez ou ainda é suficiente para qualificá-lo para o posto de almirante ou mesmo almirante da frota antes de se aposentar .

Outro exemplo de força de Garp é quando ele foi mostrado para atacar facilmente para baixo Marco dos Piratas do Barba Branca , apesar de ter suas habilidades Akuma ativados no momento , deixando-o para trás , que era algo que Kizaru e Akainu parecia incapaz de fazer.

Da mesma forma, quando foi revelado mundial que Luffy é neto de Garp , a fama de Luffy rosa com base nesse fato por si só , como Demaro Preto tentou usar isso como um dos pontos fortes em sua representação de Luffy, e Charlotte Linlin referenciados Garp quando Luffy desafiado dela . Ele é um grande professor, como ele foi capaz de fazer Coby e Helmeppo lutadores capazes em um curto período de tempo e ele também foi selecionado para ser um instrutor. Ele também foi o único que treinou Luffy e Ace em ser forte o suficiente para zarpar por conta própria.

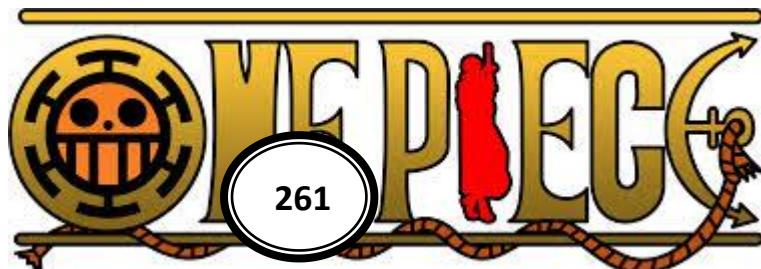




Habilidades Fisicas

Garp é um dos lutadores mais poderosos visto na série até agora . Embora muito antigo, Garp ainda possui uma quantidade extremamente elevada de força física. Ele é capaz de atirar balas de canhão de ferro como se fossem bolas de beisebol (mais rápido do que a velocidade de canhão) , romper paredes de tijolos e canhão está com os punhos, e ambos carregam e jogar uma bola gigante e cadeia muitas vezes maior do que o Thousand Sunny . Garp também tem uma capacidade monstruosa perfuração à sua disposição, com o seu epíteto, " Garp the Fist ", garantia a sua força soco. Ele alegou ter esmagado oito montanhas durante seu treinamento para enfrentar Chinjao .

Além de sua força lendária , ele tem durabilidade incrível e tolerância a dor , como visto quando ele foi cortado pelo machado de mão do capitão Morgan, apenas para recuperar apenas alguns segundos mais tarde , sem dor óbvia e aparentemente estar alheio ao fato de que ele foi atingido em tudo . Isso se deveu ao fato de ele adormeceu antes que ele estava sendo atacado . Ele era capaz de voltar em seus pés depois de ser perfurado por Luffy no Gear





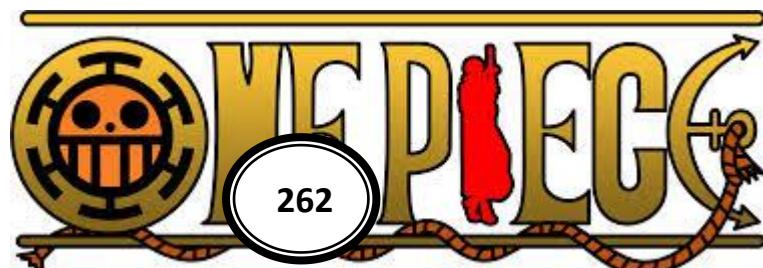
Second à queima -roupa , sem perder a consciência (o soco só foi possível porque Garp permitido Luffy para pousar a greve) e ainda era capaz de lutar contra os Piratas do Barba Negra junto com Sengoku .

Ele também foi mostrado para ser extremamente rápido como ele conseguiu contornar todos os chapéus de palha , a fim de chegar a um Luffy dormindo. É evidente Barba Branca respeita a força do Garp como ele mencionou ele durante sua conversa com Shanks. Também deve ser notado que Garp não é visto de transportar todas as armas , além das balas de canhão que ele joga , o que implica que ele é , provavelmente, um lutador corpo a corpo.

Haki

Garp também está bem ciente da existência de Haki, como evidenciado quando seu neto libera o Haoshoku Haki toda a área. Além disso, afirmou-se que todos os vice-almirantes possuem Haki, então Garp também pode usar a habilidade.

Ele está consciente de Haoshoku Haki como disse que "Ele fez herdá-la depois de tudo", quando Luffy usou em Marineford.





Porque Coby parece ter despertado Kenbunshoku Haki por conta própria, um médico recomendou que Marinho Coby pedir Garp como dominá-lo, sugerindo que ele tem experiência suficiente nele para orientar outros.

Com sua Busoshoku Haki, Garp foi capaz de ferir Luffy várias vezes, ignorando o seu corpo de borracha. Durante a Batalha de Marineford, ele conseguiu dar um soco e ferir Marco, apesar de sua forma Fenix regenerativa. Ele também foi visto esmagando a cabeça em forma de Chinjao com um soco imbuído com Haki há 30 anos.

Armas

Até agora ele tem sido visto jogando balas de canhão com as próprias mãos. As balas de canhão, ele jogou subiu a uma velocidade mais rápida do que quando disparados de um canhão, devido a força monstruosa de Garp. Ele também empunhava uma bola de ferro gigante, montado em uma corrente, que superou o tamanho de seu próprio navio de guerra da Marinha.





Lista de Atack

- Soco do Amor(愛 ある 拳 Ai aru Kobushi, que significa literalmente "Fist of Love"?): Um soco simples, mas poderosa para atacar Luffy na cabeça, imbuído Busoshoku Haki para feri-lo. É uma técnica ds Garp para "mostrar" o seu amor por seus netos. Ele foi mostrado para ter usado isso em Ace durante sua infância também. Na sub FUNimation, é chamado de Fist of Love.
- Punho Meteoro (拳 骨 陨石 (メテオ) Genkotsu Meteo, Garp atira uma bala de canhão em um navio inimigo. Devido a força sobre-humana de Garp, ele pode jogá-los como bolas de beisebol, e os impactos são mais poderosos do que ao ser demitido de um canhão real.
 - Super Punho de Meteoro (? 拳 骨 流星 群 Genkotsu Ryūseigun, que significa literalmente "Punch Meteor Shower"): Garp atira mil balas de canhão de ferro em navios inimigos. O canhão são fornecidos por correias transportadoras de ambos os lados dele. Nos subs FUNimation isso é chamado de Meteor Shower Punch.





Lacroix



Vice-Almirante Lacroix é um dos vice-almirante fuzileiro naval e um membro do Esquadrão Gigante.

Aparência

Ele é um dos poucos gigantes visto, até agora, que não tem características faciais incomuns ou uma barba. Como muitos gigantes, ele tem uma grande, barriga volumosa. Ele usa um chapéu da Marinha e um terno jaquetão com as mangas arregaçadas, junto com um laço roxo. Como todos os Marinheiros de alto escalão, ele veste um casaco da Marinha padrão caída sobre os ombros.

Personalidade [Editar](#)

Como um fuzileiro naval, Lacroix tem um forte senso de justiça. No anime, ele foi mostrado a acreditar na justiça absoluta e disse a seus subordinados a não hesitar. Isso, no entanto, ainda não foi confirmado no mangá.



Habilidade e Poderes [Editar](#)

Como vice-almirante gigante, ele tem poder e autoridade sobre uma grande quantidade de fuzileiros navais abaixo dele. Porque ele é um gigante, ele é extremamente forte. Ele é capaz de sobreviver facilmente tiros de canhão e tiros de navios inimigos. Ele carrega uma espada, mas sua [habilidade com](#) ele é desconhecido até o momento.

Haki [Editar](#)

Foi afirmado que todos os vice-almirantes possuem [Haki](#), assim Lacroix também pode usar a habilidade. No entanto, ele ainda não foi mostrado usando.

Historia [Editar](#)

Marineford Arc [Editar](#)

Ele foi visto montando guarda na frente da plataforma de execução juntamente com o vice-almirante.

Ronse e os outros membros do Esquadrão gigante quando Sengoku disse ao mundo do passado de Ace. Mais tarde ele foi [visto com](#) o restante do elenco gigante. Quando Pouco Remos Jr. cobrado por diante, ele e os outros membros do pelotão gigante defendeu a baía. Ele menciona brevemente





aos outros que esta foi a primeira vez que ele teve que olhar para alguém.

No final, quando Sengoku anunciou que a guerra acabou, ele foi visto sendo ajudado a se levantar pelos outros gigantes.

Maiores Batalhas

- Vice-Almirante Lacroix e Esquadrão Gigante vs Oars Jr.

Diferença entre o Anime e Manga

Durante os preparativos da formação de batalha antes da aparição do Barba Branca no Quartel General da Marinha, ele estava dando baixa patente soldados ordens sobre a não hesita e afirma que não importa o que tudo ia terminar em três horas. No mangá esse discurso foi dito pelo vice-almirante John Gigante. No anime, ele mostra ele lutando Pouco Remos Jr. até a sua espada é quebrada por ele.

Momonga





Vice-Almirante Momonga (モモンガ中将)

, *Momonga Chujo*) é um oficial da Marinha e um dos cinco vice-almirantes que lideraram o Buster Call em Enies Lobby.

Aparência



Momonga é um homem com um moicano e um bigode. Ele usa o uniforme padrão da Marinha, consistindo de um terno roxo e branco com um casaco de riscas nos ombros, bem como Kizaru. Por baixo, uma camisa azul-escuro e uma gravata azul claro. Ele é de estatura média e muito bem construído. Ele carrega sua arma de escolha, uma kata, seja anexado ao seu quadril direito ou no seu



ombro, e sua tsuba tem um projetado de flor de oito pétalas. Dois anos depois, ele é mostrado, ele é mostrado usando um boné da Marinha.

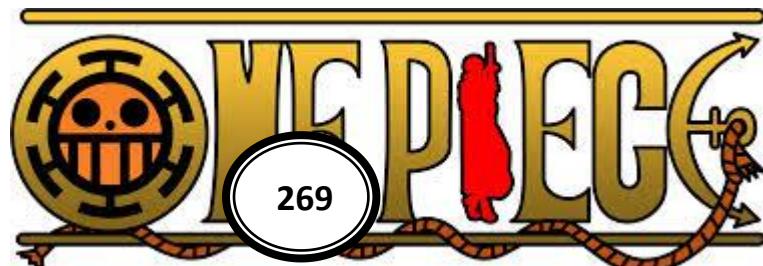
Há 27 anos atrás Momonga parecia o mesmo, exceto o bigode que era muito mais longo e mais fino, e seu moicano foi arranjado em um estilo diferente, apontando para a frente.

Personalidade

Momonga é muito grave. Ele é severo em completar toda a sua missão. Até o momento, é incerto que tipo de "Justiça" ele segue, embora ele pareça estar sinceramente preocupado no bem-estar de seus subordinados. No entanto, ele às vezes é facilmente irritado por sua incompetência, como visto quando rapidamente caiu nos encantos de Hancock. Ele é aparentemente instintivo sendo que ele descobriu o que iria acontecer e uma forma de bloquear os efeitos do feixe Mero Mero Mellow de Boa Hancock em meros segundos, mas mesmo ele não é completamente imune à sua beleza.

Habilidades e Competências

"Boa Hancock: Eu vejo... Você usou a dor ao silêncio do seu perverso coração. A marca da





experiência. No entanto, seus soldados não são mais vivos. Sua tripulação é abaixo de um.

Momonga: Um... Não é o mesmo que "zero". "

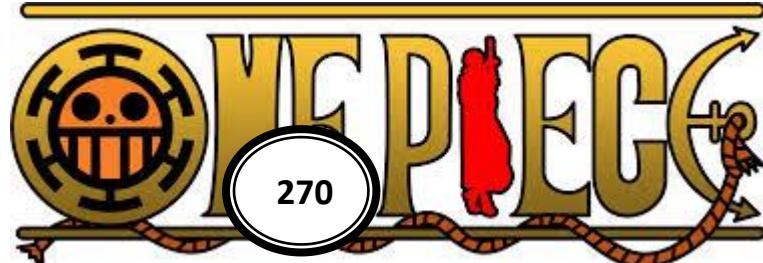
Como um vice-almirante da Marinha, Momonga tem respeito e habilidades na mente e no corpo.

Quando ele esperou para coletar Hancock, ele havia matado um Rei dos Mares por dentro. Da mesma forma, ele foi capaz de bloquear as habilidades de Akuma no Mi de Hancock por esfaquear uma faca em sua mão, usando a dor para bloquear a luxúria que consumiu o resto de sua tripulação e os transformou em pedra. Hancock afirmou que era sua experiência que o impedia de ser afetado por seu poder. Momonga também deixa Hancock com um aviso de que mesmo sem seus homens ele ainda era perigoso.

Rokushiki

Mais informações: Rokushiki

Momonga pode usar as artes marciais do Rokushiki. Durante a Batalha de Marineford, ele foi visto usando o Soru e o Geppou ao atacar Monkey D. Luffy junto com o vice-almirante Dalmácia, que também usou Rokushiki (Soru e Shigan).





Armas

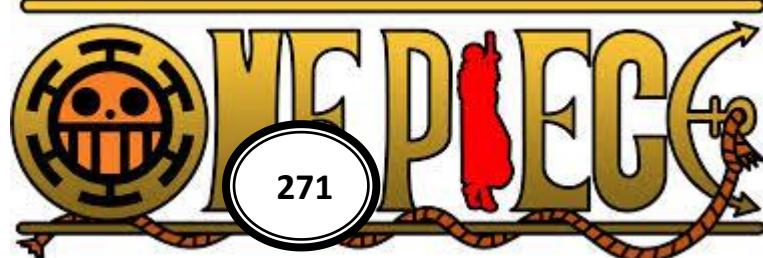
Momonga carrega em torno de uma katana com uma florma em forma de sua tsuba e um punho embrulhado marrom, apegado ao seu quadril direito, o que pode sugerir que ele é canhoto ou ambidestro.

Ele parece ser um espadachim muito proficiente, como visto quando ele foi capaz de matar um rei do mar com sua espada. Ele foi visto empregando esgrima, juntamente com suas técnicas de Rokushiki.

Haki

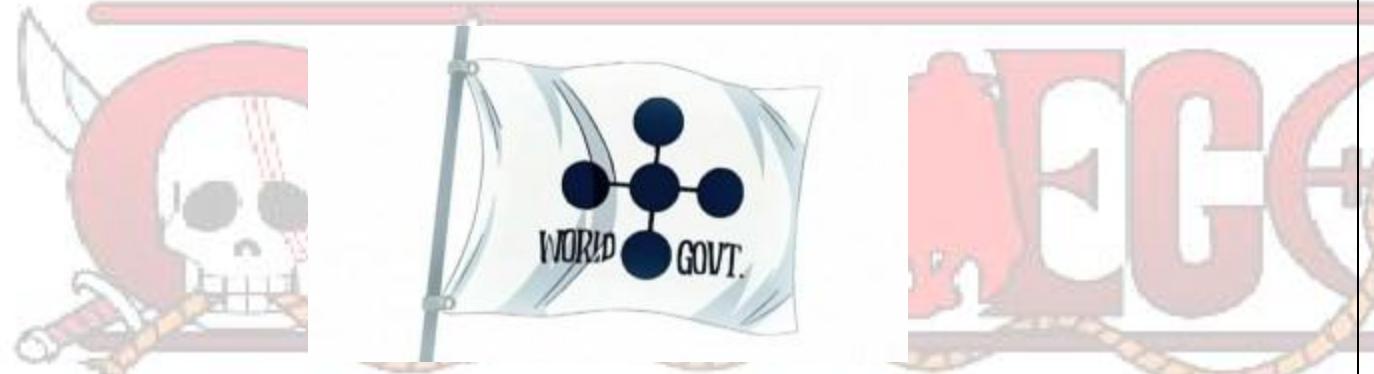
Mais informações: Haki

Afirmou-se que todos os vice-almirantes possuem Haki, o que sugere que Momonga também possa usar a habilidade. No entanto, ele ainda não foi visto utilizando Haki. É sugerido que ele pode possuir Kenbunshoku Haki, quando ele foi capaz de prever a capacidade de Boa Hancock.





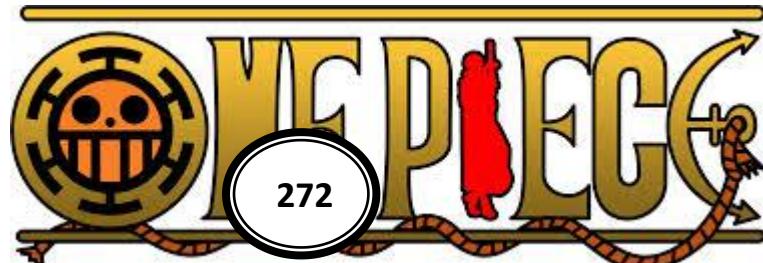
One Piece 3D&T - Parte X: Governo Mundial



O Governo mundial é um dos 3 grandes poderes do mundo de One Piece, sendo uma unificação de mais de 170 países de todo o mundo. Os Países membros são autônomos, ou seja, resolvem seus assuntos internos, embora o governo interfira as vezes. O Governo é tido como santo, sua base Mariejoa foi chamada de terra santa, o lugar onde os Gorousei residem foi chamado de santuário ,os nobres possuem a palavra “santo” na frente dos seus nomes e Impel down foi feita baseada no inferno de Dante em a “Divina Comédia”.

História

Há 800 anos atrás, 20 reinos se uniram para enfrentar um reino superior. Os registros históricos dessa guerra foram chamados de Poneglyphs. Esses reinos unidos venceram e se uniram formando o atual governo mundial. Desde então há um grande segredo relacionado ao século em que houve essa guerra, cujo governo esconde. Esse século está revelado nos Poneglyphs espalhados pelo mundo.





Tenryuubito



São descendentes diretos dos reinos vitoriosos, e moram na terra santa de Mariejoa. Em razão disso humilham as outras pessoas e às consideram como inferiores fora isso são seres desprezíveis. Possuem vários escravos, todos com uma marca tatuada. Apesar de ter dinheiro para comprar pessoas, eles podem pegar qualquer um que tenham interesse. Muitos observam pessoas até mesmo sendo assassinadas por eles e não podem fazer nada, pois um almirante é convocado para capturar qualquer um que levantar a mão contra um Tenryuubito. Após comprar a pessoa essa recebe um colar, que explode automaticamente se a pessoa fugir. A utilidade do escravo pode ser várias, porém foi mostrado alguns servindo de carroça humana, levando os Tenryuubitos pelas ruas. Muitos preferem a morte.

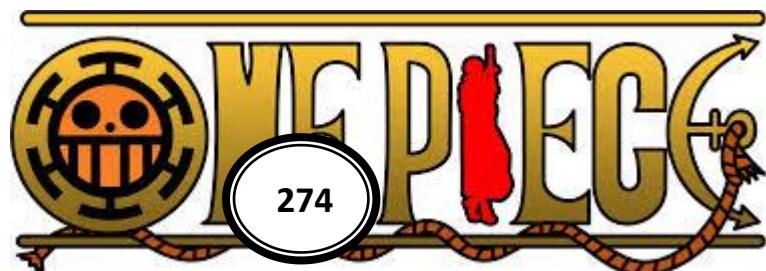
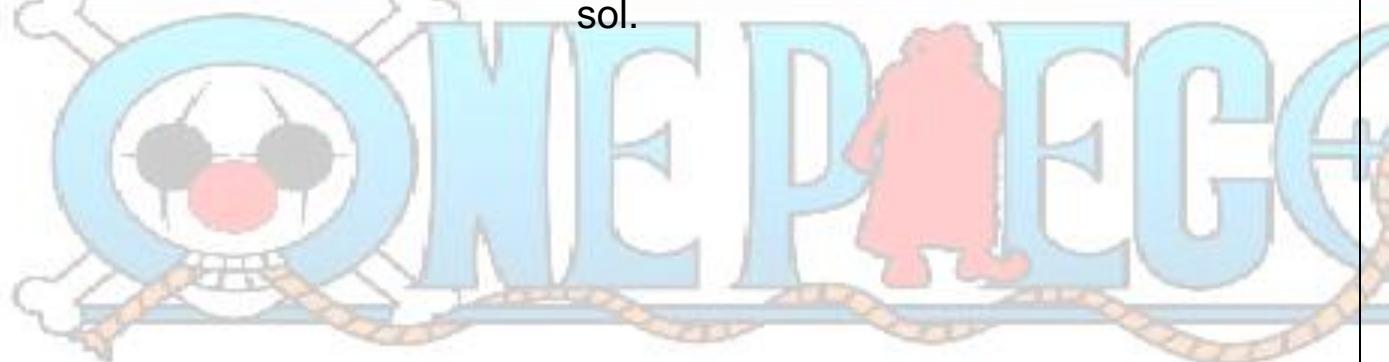


Marca dos Tenryuubitos

Curiosidades:

Boa Hancock e suas irmãs já foram escravas de Tenryuubitos.

Em um ato de bondade, os escravos libertos por Fisher Tiger tiveram a marca dos Tenryuubito alterada para a dos Piratas do sol.





Alan D. Mello

Gorousei

São os líderes do governo mundial, lideram a marinha, a cipher pol e fizeram o pacto com os shichibukais. O nome gorousei significa anciões, todos os cinco parecem ser idosos e ter muita experiência de batalha. Eles não parecem preocupados com as decisões tomadas por Sengoku (que podem ser vetadas caso queiram), mas sim na reputação que o governo tem no mundo. Colocar o governo como uma justiça absoluta envolve encobrir certos acontecimentos, como a fuga em massa de Impel Down, o exército zumbi de Gecko Moriah e até mesmo a destruição de ilhas, para que o mundo não desconfie da justiça imposta pelo governo.



Alan D. Mello

