



# ONE PIECE RPG

CRIADOR: CLERON

*Claron*

# INDICE

## **1 SISTEMA DAEMON**

- 1.1 Um Sistema Livre
- 1.2 One Piece RPG

## **2. Personagens**

- 2.1 Raças dos Personagens
- 2.2 Homens Peixe
- 2.3 Sereianos
- 2.4 Gigantes
- 2.5 Anjos
- 2.6 Tribo dos Mink
- 2.7 Aprimoramentos
- 2.8 Aprimoramentos Negativos
- 2.9 Lista de Perícias

## **3 O Fruto do Diabo (Akuma no mi)**

- 3.1 O Fruto do Diabo (Continuação)
- 3.2 Poder Base
- 3.3 O Fruto do Diabo (Lista)

## **4 Dials**

## **5 Rokushiki**

## **6 Equipamentos**

- 6.1 Pertences
- 6.2 Pontos de Peso

## **7 Armas de Fogo**

## **8 Classes e Funções**

## **9 Haki**

- 9.1 Haki em Regras
- 9.2 Haki Básico
- 9.3 Haki Avançado
- 9.4 Haki Armamento Avançado
- 9.5 Haki Observação Avançado
- 9.6 Haki do Rei

## **10 Navios Regras**

- 10.1 Explicações
- 10.2 Regras de Combate
- 10.3 Combate Naval (Exemplo)
- 10.4 Construindo um Navio
- 10.5 Materiais
- 10.6 Custo



# SISTEMA DAEMON

## UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

## ONE PIECE RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar One Piece RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br), e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

One Piece é perfeito para RPG um grupo aventurando-se (pirateando) pelo Mundo, onde pode ter dinossauros, piratas poderosos, super poderes, governos corruptos, grandes conspirações. Isso tudo exala RPG. Ainda mais fato de que um Navio não funciona sem várias pessoas com vários tipos de profissão e habilidades, juntas fazendo tudo funcionar.

Essa adaptação foi feita em 2010 e não tive oportunidades de mestrear. Durante a Pandemia, eu tentei por Discord e consegui um público fiel (até certo ponto). Depois de 3 anos de mesa, encerrei a história de 4 tripulações, elas foram e conquistaram seu espaço no cenário de One Piece que montei. Criando novas técnicas, novos poderes, desbravando novos perigos e conquistando novos tesouros. A ideia é você usar One Piece de cenário para sua história, tente não ser igual ao Anime. Anime tem seus protagonistas, aqui seus jogadores serão os protagonistas.

Exemplo do que fiz, a história é a mesma, Gold Roger rei dos Piratas anuncia antes da morte sobre tesouro One Piece. Agora deixe jogadores criarem sua história, seus motivos e os conduza. até lá. Em minha mesa, todos jogadores mesmo pegando frutos do diabo do mangá, criaram seus próprios poderes usando o fruto como base. teve um que tinha Ope Ope no Mi e criou fusão de Dragon Ball. Correram atrás de seus próprios objetivos e tesouros e acredite, nenhum deles foi One Piece (eles criaram seus próprios objetivos e eu só coloquei os desafios). One Piece é cenário muito vasto, então é muito fácil criar novos piratas, marinha e novos reinos. deixa a criatividade rolar.

Alias essa adaptação é auto suficiente, você não precisa de mais nenhum livro pra jogar One Piece. Só isso aqui é suficiente. Se quiser incrementar com outros Suplementos, fique a sua escolha.

Agora vamos navegar...

# PERSONAGENS

Os jogadores, piratas, explorando, enfrentando monstros, derrotando outros piratas e a Marinha. Abaixo as regras básicas para criação de uma ficha genérica.

## FICHA DE PERSONAGEM

**Nível:** Nível do Personagem.

**Pontos de Vida:** (Força + Constituição) / 2.

**Idade** Variável.

**Atributos:** 110 pontos para distribuir

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

**Perícias:** INT X 5 + 250 (para Humanos)

**Aprimoramentos:** 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

**Poderes e Habilidades especiais:** Técnicas criadas, poderes de fruto do diabo etc.

**Equipamentos:** de acordo com a profissão do Personagem e o Narrador.

## RAÇAS DOS PERSONAGENS

Nas próximas paginas mostrarei as principais raças de personagens jogadores no One Piece, cada uma tem custo de Aprimoramento para comprar, junto com poderes, benefícios e restrições



## HOMENS PEIXE

Também chamados de Tritões, Homens peixe são em geral metade peixe metade homens, pele variando do azul escuro ao azul claro, basicamente a única coisa que se assemelha à humanos são o fato de serem bípedes, e silhueta humanoíde. Eles são provenientes do reino chamado Ilha dos Homens Peixe que fica há 10 mil metros de profundidade abaixo do continente Red Line no meio da Grande Rota. Eles são uma raça bem forte e em geral superior há humanos comuns e até desenvolveram habilidades e técnicas específicas entre eles, um exemplo disso é o Caratê D'água.



## HOMEM PEIXE (3 PONTOS)

**Atributos:** ganham +2 pontos de atributos em Força, Constituição, Destreza e Agilidade.

**Perícias:** pontos são calculados: com  $250 + 5 \times$  Inteligência.

**Natação:** já ganham a perícia Natação em 40%

**Poderes da Água:** podem se mover normalmente debaixo da água, podem respirar debaixo da água e aguentar a pressão da água em locais profundos.

**Habilidade Inata:** Alguns podem ter garras, ter tentáculos ou ter capacidade de mordida e outros poderes comuns do tipo de peixe escolhido, jogador pode negociar isso com o Narrador.

## SEREIANOS

Sereianos são quase o contrário dos Homens Peixe, eles tem partes do corpo de aparência humana e resto de peixe, exemplo são as sereias que tem a parte da cintura para cima totalmente humana e da cintura para baixo totalmente peixe. Os homens seguem a mesma característica marcante. Tanto homens e mulheres sereianos podem separar sua caudas como se fossem duas pernas e até fingir serem humanos para andar na terra normalmente quando chegam a 20 anos de idade. Apesar de tudo eles não são dependentes de água, mas na água ficam muito mais confortáveis e mais fortes



## SEREIANO (2 PONTOS)

**Atributos:** ganham +1 pontos de atributos em Força, Constituição, Destreza e Agilidade.

**Perícias:** pontos são calculados: com  $300 + 5 \times$  Inteligência.

**Natação:** já ganham a perícia Natação em 40%

**Poderes da Água:** podem se mover normalmente debaixo da água, podem respirar debaixo da água e aguentar a pressão da água em locais profundos.

## GIGANTES

Gigantes são uma raça comum dentro da Grande Rota, sua origem é a ilha chamada Elbaf, os gigantes são guerreiros honrosos por natureza e sua cultura se assemelha muito a cultura Viking, já que muitos são conquistadores e piratas. A Ilha fica em algum lugar no Novo Mundo (segunda metade da Grande Rota controlada pelos Yonkou). Muitos gigantes se tornam membros da marinha em geral chegando a cargos de Vice Almirante, são fortes, poderosos e orgulhosos guerreiros, também são leais a seus idéias, códigos e líderes. É extremamente difícil encontrar um gigante sem honra e os encontrados são párias entre eles. Fora comentado também que existem outros gigantes de outras ilhas que não sejam de Elbaf e até com credos diferentes dos deles, mas todos sem exceção possuem um código de honra

### GIGANTE (5 PONTOS)

**Atributos:** ganham +6 em Força e Constituição

**Perícias:** pontos são calculados: com  $250 + 5 \times \text{Inteligência}$ .

**Desarmado:** ataques de socos e chutes de um gigante são sempre  $1d6$  de dano base.

**Armas gigantes:** Todas as armas dos gigantes por serem maiores que a original sempre causam 50% a mais de dano, ou seja uma Katana que causaria  $2d6$  de dano, uma katana gigante causaria  $3d6$  de dano

**Vitalidade:** Calculo inicial de Pontos de Vida é  $FR + CON$  sem dividir por 2.

**Desvantagem de Tamanho:** Gigantes sempre têm teste difícil para atingir um oponente de tamanho normal (ser humano ou homem peixe).

**Vantagem de Tamanho:** eles podem executar um teste de ataque normal atingido todos os oponentes em uma área grande usando seu corpo, armas ou abalos sísmicos de seu tamanho. Porém o dano sempre é a metade do seu dano total. Ataques desse tipo não podem ser defendidos apenas esquivados

**Código de Honra:** Todos os gigantes têm um código de honra (em geral do combate) este código de honra sempre tem haver com sua função ou profissão (Marinheiros nunca teriam código do caçador, por exemplo). Uma vez escolhido o código de honra, o gigante nunca pode recomprar com pontos de aprimoramento para retirar o código





## ANJOS

A raça dos anjos é bem diferente do que imaginamos no nosso conceito no mundo de One Piece, trata-se de humanos com pequenas asas nas costas que não servem para voar, porém eles originam-se e vivem nas Ilhas do Céu. São acúmulos de nuvens de chuva chamados Cúmulo Imperial, elas nunca viram chuva e por isso viram grandes nuvens fósseis boiando nos céus durante milhares ou até milhões de anos. Essas nuvens geram pequenas formações de nuvens sólidas que servem como pequenas ilhas nesse “mar branco” de nuvens. Nesse local existem hoje três raças diferentes de Anjos que vivem em uma ou várias ilhas dos Céu, entre eles estão os Birkans, os Skypians e os Shandians.



## SKYPIANS (2 PONTOS)

**Super Inteligência:** ganham +2 pontos em Inteligência

**Perícias:** pontos são calculados: com  $350 + 5 \times \text{Inteligência}$ .

**Equipamento especial:** podem começar com até 3 dials (a escolha do jogador, exceção reject dial).

## BIRKANS (2 PONTOS)

**Atributos:** Ganham 4 Pontos Extras de Atributo para distribuir como quiser.

**Perícias:** pontos são calculados: com  $250 + 5 \times \text{Inteligência}$ .

**Equipamentos Especiais:** podem começar com dois Dials a escolha (olha na lista de Dials), mas não podem ser iguais.



## SHANDIANS (2 PONTOS)

**Atributos:** Ganham + 3 orça de Vontade e + 3 em Força

**Perícias:** pontos são calculados: com  $250 + 5 \times \text{Inteligência}$ .

**Equipamentos Especiais:** podem começar com um dial apenas e são únicos que podem escolher Reject Dial.



## TRIBO DOS MINK

A Tribo Mink é composta de humanoides com características animais. Cada indivíduo com características de um animal diferente, semelhante aos Homens Peixes. Até agora, os traços animalísticos das minks foram todos de mamíferos. Como tal pele, que eles se referem como "mink" (daí o seu nome de raça), cobre a maior parte de seus corpos e é considerado o seu orgulho e alegria. Os traços animais dos membros da Tribo Mink em fêmeas são mais humanas, enquanto os machos parecem mais com animais falantes. Em alguns aspectos, eles lembram formas híbridas dos usuários de Zoan.

### MINK (2 PONTOS)

**Atributos:** ganham +2 pontos em um atributo qualquer (a escolha)

**Habilidade Inata:** habilidade que se reflete a sua parte animal, jogador pode entrar em acordo com Narrador, pode ser sentido aguçado, garras etc.

**Forma de Combate:** durante a Lua Cheia os Mink que olharem para ela, entram em um modo de combate e fúria, ficando muito mais poderosos. Em regras eles ganham o valor de Nível do Personagem em todos os Atributos Físicos. Porém ao término da lua eles entram em hibernação por várias horas.

**Electro:** Minks podem canalizar eletricidade em seus corpos para dar choque nos inimigos que atacam. Em regras essa eletricidade pode passar em seus socos e chutes ou através de armas (eles não conseguem disparar). Adiciona o valor do Nível do personagem em dano por eletricidade, então alguém de Nível 3, adiciona +3 de dano elétrico ao golpe.





# APRIMORAMENTOS

**Ambidestria (2 pontos):** o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

**Aparência Inofensiva (1 ponto):** você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

**Acrobático (1 Ponto):** O personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de +10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (Acrobacia) em 30% e ganha +5% a cada nível que avance. Porém não pode adicionar seus pontos a perícia Acrobacia nesse caso, ela só aumenta com o aumento de nível.

**Arma Especial:** Possuir uma arma ou objeto especial é algo incomum. Existem poucas armas e objetos poderosos pelo mundo. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem possui uma arma pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa). Esses valores podem ultrapassar o 100% da perícia.

3 pontos: o Personagem possui uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Esses valores podem ultrapassar o 100% da perícia.

## Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

**Ataque Furtivo:** Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional. O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder se defender OU ter dificuldade na defesa (teste difícil por exemplo). Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentre 9 metros. Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis—mortos-vivos, constructos, geleias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

**Ataque Poderoso (X Ponto):** O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos corpo-a-corpo ou com armas brancas (ou as próprias mãos). Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera.

**Ataque Múltiplo (X pontos):** Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques. Eles podem ser executados a cada turno, mas cada nível tem gasto diferente de Aura.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.



**Bruto (X pontos):** o seu Personagem é bruto e consegue resistir melhor a qualquer tipo de dano. O personagem tem IP (resistência a dano), contra qualquer tipo de dano igual ao valor do aprimoramento, se tiver Bruto 3, terá IP 3 e assim por diante.

**Concentração (2 pontos):** O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

**Companheiro Animal (2 pontos):** Um companheiro animal é uma criatura absolutamente normal que acompanha o Personagem. Pode ser um grande felino (leões e tigres, por exemplo), grandes símios (gorilas, orangotangos, etc), um elefante, rinoceronte, serpente (constritora), urso ou grandes mamíferos (cães, lobos, gatos, gambás, etc). A princípio está criatura não terá nenhuma habilidade especial. Entretanto, para oferecer mais equilíbrio na determinação do companheiro animal, as regras a seguir podem ser aplicadas. Personagens iniciantes terão companheiros mais fracos, mas que se tornam mais fortes conforme o Personagem avança de nível. Em regras, o Jogador deve criar a ficha de seu companheiro, sempre se baseando nas estatísticas oficiais da criatura. Um companheiro animal terá 90 pontos de Atributo e 50 pontos de Perícia no momento em que se une ao Personagem (geralmente no 1º ou no 2º nível). Para cada nível que o Personagem aumenta (a partir deste nível), o companheiro animal recebe mais 3 pontos de Atributo e mais 10 pontos de Perícia. A criatura também terá todos os ataques e habilidades raciais do animal pertinente, exige é claro aprovação do Narrador.

**Cirurgia (1 ponto):** seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia Primeiros Socorros para realizar uma cirurgia sem penalidade.

**Duro de Matar (1 ponto):** seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

**Eloquente (1 ponto):** você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábria e Liderança.

**Evasão (1 ponto):** O personagem pode evitar ataques em área ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

**Empatia com Animais (1 ponto):** os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

**Expert em Combate Corporal** O Personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme o Personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas. Personagem também não pode adicionar seus pontos de Perícia nesses valores, eles só aumentam com o Nível, então são boas quando compradas no Primeiro Nível.

1 ponto: 3 perícias.  
2 pontos: 5 perícias.  
3 pontos: 7 perícias.

**Expert Armas de Fogo** O Personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, o personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Personagem também não pode adicionar seus pontos de Perícia nesses valores, eles só aumentam com o Nível, então são boas quando compradas no Primeiro Nível.

1 ponto: 3 perícias.  
2 pontos: 5 perícias.  
3 pontos: 7 perícias.

**Fúria Feminina (1 ponto):** Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10 em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

**Fruto do Diabo (Custo 6 pontos):** Personagem em alguma parte da sua vida comeu o fruto do diabo e por isso ganhou poderes do demônio dos mares, mas em troca fora banido do mar. Os poderes do fruto do diabo são muito variados e cada um tem seu próprio poder e características, mas eles são classificados em três grupos na qual está mais explicado no capítulo Fruto do Diabo. A desvantagem é que toda vez que personagem cai na água do mar ele afunda como uma bigorna e não pode nadar nunca mais. Fora que estar em contato com a água do mar diminui seus poderes e lhe deixa fatigados e fracos (em regras todos os testes físicos e combate serão difíceis). Personagem não pode escolher o o poder do fruto, ele será sorteado pelo Jogador e depois pode conversar com Narrador, muitas vezes é preferível personagem ganhar e encontrar um fruto durante o jogo, assim não tendo que gastar tantos pontos. O fruto é sorteado por tipo jogando um dado de seis lados (1d6) seguindo a ordem descrita abaixo:

1,2,3 – Paramécia  
4, 5 – Zoan  
6 - Logia



## Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

**Mestre (2 pontos):** seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começa com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

**Memória Expandida (2 pontos):** sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

**Pontos Heroicos:** Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heroicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heroicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.  
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.  
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.  
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

**Prontidão (2 pontos):** o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

**Resistência à Dor (2 pontos):** o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

**Recursos e Dinheiro** É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de até 5.000 Berries

2 pontos: Renda de até 10.000 Tares

3 pontos: Renda de até 20.000 Tares

4 pontos: Renda de até 40.000 Tares

5 pontos: Renda de até 80.000 Tares

**Rapidez de Recarga (2):** Personagem que usa armas de fogo leva um turno inteiro para recarregar uma arma como mosquete, pistola ou arcabuz, mas com esse aprimoramento personagem não precisa gastar uma ação inteira para recarregar a arma, ele pode recarregar e atirar no mesmo turno. Porém para fazer isso personagem não pode se mover nem sair do lugar. Este aprimoramento permite a um arqueiro ou atirador usar o aprimoramento de Ataque Múltiplo com armas de longa distância.

**Sábio (1 ponto):** existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

**Saque Rápido (2 ponto):** Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na Iniciativa.

**Saúde de Ferro (1 ponto):** seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

**Sedutor (1 ponto):** seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

**Senso de Direção (1 ponto):** seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

**Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido):** o

Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

**Sono Leve (1 ponto):** seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

**Sortudo (2 pontos):** este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

**Talento (1 ponto por Arte):** todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

**Trespassar (1 ponto):** Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

**Tiro Certo (1 ponto):** Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância.

**Vontade de Ferro (2 pontos):** o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

**Vitalidade (1 ponto):** seu Personagem se recupera mais rapidamente dos ferimentos. Ele consegue recobrar 3 pontos de vida a cada dois dias (1PV no primeiro di, 2PVs no segundo); em repouso total, o Personagem consegue recobrar 5 PVs a cada dois dias (2PVs no primeiro dia, 3PVs no segundo). Vitalidade não afeta Pontos Heróicos.



# APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

**Alcoólatra (-1 ponto):** O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

**Andrógino (-1 ponto):** o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

**Analfabeto (-1 ponto):** por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

**Cleptomaniaco (-2 pontos):** seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

**Código de Honra (-1 ponto cada):** o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

**Defeito de Ryoga (-1 ponto):** o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

**Excesso de Confiança (-1 ponto):** Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

**Devoção (-2 Pontos):** Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

**Defeito Físico** Se o defeito físico for corrigido por meio de cibernéticos, o Personagem perde o direito aos pontos negativos de aprimoramento.

-1 ponto: seu personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 ponto: mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-2 pontos: surdo. Seu Personagem não ouve nenhum tipo de som.

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão. A AGI máxima de um Personagem destes é 8.

-1 ponto: desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

**Má Fama (-1 ponto):** Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre.

**Fanfarronice (-1 Ponto):** O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

### **Fobia**

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

**Fúria (-1 pontos):** se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 3 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

**Inimigo (-1 ponto):** o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras. sob suspeita e descrença.

**Marca do Predador (-1 ponto):** os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

**Megalomaniaco (-2 ponto):** você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

**Mania de Perseguição (-1 ponto):** para este Personagem paranoico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

**Sanguinário (-1 ponto):** quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

**Pacifista** Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

**Viciado em Jogos (-1 ponto):** seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste Difícil de WILL). Em geral sempre perde quando joga (apenas 1% de chance de ganhar).



# LISTA DE PERÍCIAS

## Animais\*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

## Armadilhas (PER):

É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

**Arremesso (DEX):** usado para lançar machadinhas ou facas ou bombas.

## Armas Brancas\* (DEX/DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

## Armas Brancas Longa distância\* (DEX/0)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

## Armas de Fogo\* (DEX/0)

Em cenários modernos ou futuristas as armas de fogo são um item muito comum. Cada tipo de arma de fogo é uma Perícia diferente, e todas têm DEX como seu valor inicial. Um Personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com uma sniper. Armas de fogo, diferente das armas brancas, nunca podem ser usadas para Defesa (óbvio), e por isso elas apenas têm valor de Ataque (sua Defesa sempre será 0%). Por outro lado, um Personagem nunca pode desviar ou bloquear um disparo com arma de fogo. Ou seja, contra uma arma de fogo a defesa do alvo sempre será 0% – a não ser em cenários de Ficção Científica. Geralmente, a única coisa capaz de proteger um o alvo é um colete à prova de balas. Na maioria das sociedades o porte de uma arma de fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a Personagens treinados e credenciados. Armas de Fogo custa dobram em sua pontuação, então ter Pistola 30%, gasta 60 pontos de Perícia. Alguns Subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

## Artes\*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

**Artífice\* (DEX)** Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

## Camuflagem (PER):

Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

## Ciências\* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

## Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

## Escutar (PER):

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

## Esquiva (AGI):

Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até poderes especiais.

## Esportes\*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete (DEX), Caça (PER), Corrida (CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

## Etiqueta (CAR):

Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

## Falsificação (INT):

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

## Furtar (DEX):

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.



**Furtividade (AGI):** A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

### Jogos:

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

### Manipulação\*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

### Manuseio de Fechaduras(DEX):

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

### Manobras de Combate\*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

*Aparar armas de Projétil (40):* Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão, qualquer outra arma similar ou até mesmo as mãos (personagens de estilo de luta definido). Pode aparar flechas, adagas de arremesso ou até disparos de armas de fogo. *Bloqueio de Armas (30):* Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

*Lutar com duas Armas (25):* Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longass), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

*Lutar as Cegas (20):* Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

*Imobilização (20):* Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

*Chave de Membro (20):* segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

*Quebramento (+10):* Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

*Projeção (25):* O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga

ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

*Ricochete (25):* Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

*Ataque Furtivo (25):* Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

*Especialidade em Arco (30):* personagem é especialista em usar Arco e Flecha, ele soma o bônus de Força, Destreza ou Percepção (ele escolhe no início e não pode mudar) ao dano da Flecha.

*Mira Aprimorada (20):* quando personagem usa a manobra mirar (gasta turno mirando para ter acerto mais fácil no próximo turno), quando utiliza essa manobra, ele pode somar bônus de sua Percepção ao dano da arma. Segue as mesmas regras de mirar, personagem não pode se mover e se for atacado perde a mira. Essa habilidade só serve para Revolveres e Pistolas

*Tiro Rápido (20):* personagem consegue acerto mais preciso no primeiro turno (serve apenas no primeiro turno), podendo somar bônus de sua Destreza no dano da arma. Só serve para armas que acertam um alvo por vez apenas (revolveres, pistolas ou Arco e Flechas, Adagas Arremessadas, etc).

*Tiro em Movimento (30):* Atirar em quanto está montado a cavalo, correndo ou em carro em alta velocidade é considerado teste difícil, mas com essa perícia o personagem não tem essa penalidade.

**Medicina\*:** Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT) Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

### Condução (DEX)

Em One Piece condução significa saber manobrar o timão e conduzir Navio (mas não navegar por si).

### Navegação (INT):

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar, pegar o vento mais rápido a corrente marítima mais segura etc. Também permite entender tudo que navio precisa para ficar pronto para navegar ou parar. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).



## **Negociação\***

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

**Barganha (CAR):** Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

**Burocracia (INT):** A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

**Contabilidade (INT):** Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

### **Pesquisa/ Investigação (PER)**

Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

### **Primeiros Socorros (INT)**

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

### **Procura(PER)**

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

### **Rastreo(PER)**

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

## **Sobrevivência(PER)**

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

### **Subterfúgio (PER)**

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

### **Venefício (INT)**

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

# O FRUTO DO DIABO (AKUMA NO MI)

É dito que elas são frutos do Demônio do Oceano e que o segredo de seu poder está escondido na Grande Rota. Por causa de sua raridade, especialmente fora da Grande Rota, inúmeros boatos foram criados em torno delas, tornando difícil dizer o que é ou não verdade sobre elas. As pessoas comuns pouco sabem sobre as frutas. Elas dão a quem as consumir um poder ou formas especiais. Existem potencialmente mais de 100 tipos de Akuma no Mi, que apareceram em diferentes formatos e cores, sendo sua única característica comum o fato de terem marcas de ondas gravadas em suas superfícies e um gosto descrito como nada melhor que horrendo. Apenas uma mordida é necessária para a transferência de poderes, depois da qual a Akuma no Mi se torna uma fruta comum e indesejável. Também é mostrado que não há a necessidade de morder ou mastigar a fruta se o potencial usuário a engolir inteiramente, como acontece com Buggy. Além disso, foi descoberto que objetos também podem "comer" as Akuma no Mi, criando algumas pequenas aberrações como Lassou, a arma-cachorro e o Funk Freed, a espada-elefante. Embora o enredo ainda não tenha revelado, parece haver maneiras de descobrir que poderes uma Akuma no Mi dará a seu usuário antes de consumi-la. Shanks e sua tripulação sabiam que o poder de Ruffy seria o da Gomu Gomu no Mi antes que esse a consumisse, e Spandam menciona que as frutas que ele fornece a Kaku ainda não estavam listadas em quaisquer catálogos e que, portanto, não havia maneira de dizer que poderes dariam. Ele também menciona brevemente que as duas frutas continham auras desconhecidas. A principal é que quem a consome não pode mais nadar ou deixar que a água passe de sua cintura. Dentro da água aqueles que comeram a Akuma no Mi não passam de pesos mortos e não conseguem se mexer. Regras para fruto do diabo são difíceis de criar por que suas variações e poderes são únicos, ou seja, o Narrador deve adaptar cada fruto individualmente com suas próprias regras e poderes. Mas existe um padrão entre estes poderes baseado no tipo de frutos que existem.

**Paramecia:** Akuma no Mi básicas. Quem as come ganha o poder de modificar sua estrutura corporal, dependendo da Akuma no Mi. Exemplos: Wapol comeu a Baku Baku no Mi, que permite o usuário expandir sua boca em grandes proporções, mastigar e comer qualquer coisa. Algumas Akuma no Mi do tipo Paramecia tem poderes parecidos com outro tipo de Akuma no Mi chamado Logia (Já que não mudam o corpo e sim, dão poderes especiais) como por exemplo Foxy Noro Noro no Mi, que dá a habilidade de disparar um raio capaz de reduzir a velocidade das coisas por 30s. Regras para paramecia são únicas para cada usuário e cada fruto, ou seja, depende unicamente do Narrador adaptar qual poder que seja

**Zoan:** São aquelas que se baseiam em transformar um humano em um animal e homem-animal, assim ele consegue assumir três formas:

## **Pessoa Normal**

### **Meio Humano - Meio animal**

### **Completamente Transformado em Animal**

Exemplos: Chopper comeu a Hito Hito no Mi, permitindo-o virar Humano ou um Humano-Híbrido (por Chopper ser uma Rena, na forma de Humano ele ainda tem a aparência de Rena, mas pode andar com duas pernas); Pierre (Pássaro de Gan Fall) comeu a Uma Uma no Mi, permitindo a ele virar um Pégaso. (Há também Lasso que era uma arma, e "comeu" a Inu Inu no Mi Modelo Bassê, tornando-o um Cão-Arma) e também tem os modelos, que definem a espécie entre os reinos, como Boa Sandersonia (Hebi Hebi no Mi modelo: Anaconda) e Boa Marygold (Hebi Hebi no Mi modelo: King Cobra)

Regras para Zoan são as mais simples, personagem procura uma ficha de um animal no sistema daemon e compara os valores de atributos e habilidades que animal tem, em forma híbrida (humano animal) ele teria variação dos atributos. Cada transformação levaria uma rodada.

Exemplo: Lucci tem o Fruto Zoan do Guepardo que é um animal de grande velocidade então por análise em sua forma Híbrida ele desenvolveria Garras, cauda e AGI+8 e FR+6 (menos ou mais depende unicamente do Narrador e jogador discutirem o assunto).

Existem Zoans do tipo míticos, ou seja, de criaturas mitológicas como exemplo Marco, que tem o Fruto da Fenix, as regras não mudam, mas o usuário também ganha os poderes sobrenaturais que tais feras míticas possuam.

**Uma sugestão de regra para Narrador é, em caso de bônus nos atributos (na forma híbrida), nunca ultrapasse 14 pontos ao total**

Exemplo Lucci, ganha FR+6 e AGI+8 (total 14 pontos), garras que dão dano corte e são 1d6 de dano (socos normais de humanos é 1d4). E assim por diante



# O FRUTO DO DIABO (CONTINUAÇÃO)

**Lógia:** As Akuma no Mi do tipo Logia são as mais fortes entre os 3 tipos e se baseiam em dar para aquele que as come o poder de se transformar ou controlar algum elemento da natureza, como Fogo, Água, Eletricidade, etc. Exemplos: God Enel comeu a Goro Goro no Mi, que dá à ele o poder de se criar e transformar-se em raios e trovões; Marshall D. Teach (Kurohige) comeu a Yami Yami no Mi, permitindo à ele controlar a escuridão e a gravidade. Uma característica que diferencia os Logias dos Paramencias é que os usuários quando ativam suas habilidades se tornam intangíveis (os golpes atravessam como se fosse um holograma) ou intocáveis (quando tocados algo acontece. Ex: a Hie Hie no Mi de Aokiji - Quando tocado, o inimigo é congelado).

Regras para Lógias são simples mas em grande quantidade, basicamente um usuário do tipo Logia se torna virtualmente invulnerável a qualquer tipo de ataque com exceção dos seguintes ataques:

## Haki Cor do Armamento

### Armas de Kairouseki (ver abaixo)

**Elemento Oposto ao seu (exemplo fogo e água) ou energia em geral (acorde com Narrador).**

### Quando é surpreendido

Quando um Logia é atingido por um ataque de surpresa ele não consegue ativar mentalmente seus poderes e é atingido normalmente, fora isso qualquer ataque atravessa ou tem algum efeito extra quando tocado ou atingido. Um usuário do tipo Logia pode usar efeitos de Focus em magia seguindo as mesmas regras de magia do sistema Daemon, mas somente no elemento do seu fruto exemplo: Um usuário do fruto do fogo pode usar Focus em Fogo Controlar Criar e Entender à vontade. A única diferença que não há gastos de Pontos de Magia, mas os limites de magia continuam os mesmos.

Para definir o Focus que o usuário de logia possui depende unicamente do nível de personagem, um personagem de Nível 5 então tem Focus 5 no elemento do seu fruto. Conforme sobe de Nível o nível de seu Focus aumenta em um. Então um logia do Fogo de Nível 5, pode disparar jato de chamas com 5d6 de dano. A perícia de Ataque ou acerto, pode ser atributo ou a perícia de combate do personagem (tipo Briga), jogador e Narrador podem entrar em um acordo com isso, mantendo é claro o Bom senso.

**Kairouseki:** Também conhecido como pedra do mar, é um mineral raro tirado de grandes profundidades do oceano e com propriedades especiais. Além de ser tão resistente quanto aço, ele emana uma aura semelhante a do mar para usuários do Akuma no Mi, em outras palavras um usuário de fruto do diabo atingido por uma arma feita com Kairouseki sofre dano normal. Além disso, existem algemas e prisões especiais feitas com tal mineral que deixa os usuários de Akuma no Mi fracos como se estivessem dentro do oceano. Um usuário de fruto do diabo preso por uma algema dessas não pode se transformar nem usar seus poderes, além de estar fatigado o tempo todo. Esse metal é muito usado e mais encontrado pela Marinha e Governo mundial para conter piratas usuários de Akuma no Mi.

**Para Personagens Piratas, Kairouseki é algo raro, ele é mais comum entre a Marinha, então Narrador deve fornecer tal material aos jogadores com parcimônia.**

## PODER BASE

Frutos do diabo dão vários poderes, mas a maioria dos poderes que são vistos na série são criados e desenvolvidos pelos personagens. Então um jogador não terá mesmos poderes automaticos deles, ele terá poder base do fruto. Exemplo, Ruffy só podia esticar quando comeu o fruto, depois ele criou as técnicas e poderes que usa depois, mesmo para Law, Ace, Crocodile. Como Crocodile mesmo diz "eu usei fruto e treinei para uma perfeita arma de guerra". Então jogador quando come fruto só terá poder base simples e conforme sobe de Nível, ele poderá criar e desenvolver e expandir essas habilidades. A ideia é NÃO SER IGUAL AO ANIME. Como assim você diz? Por que se não fica chato, e previsível. Tenho vários exemplos de jogadores que pegaram poderes de fruto e criaram novas habilidades com eles. Lembre-se é você Narrando, não precisa ser igual a série. eu quando narrei One Piece, usei cenário de One Piece, mas criei novos reinos, piratas, Almirantes e Shichibukai. Por que? uê, por que é divertido e seria chato e previsível (metajogo do caramba) usar mesmos personagens e a mesma historia. Tive jogadores com a Ope Ope, Kage Kage e até Mera Mera no mi que criaram habilidades que NÃO existem no Anime, mas que estão dentro da logica do fruto do diabo. O jogador do Kage Kage (poder da sombra), criou habilidades semelhantes ao protagonista do Solo Leveling por exemplo. Então deixe a imaginação correr e converse com Narrador.

# O FRUTO DO DIABO (LISTA)

Abaixo uma lista de frutos com seu poder base já adaptado, Narrador pode usa-las ou ignorar totalmente e adaptar do seu jeito, mas aqui mostra um exemplo de como você pode adapta-las e não deixar "overpower";

## OPE OPE NO MI

---

A Ope Ope no Mi é uma Akuma no Mi do tipo Paramecia que permite ao usuário criar um espaço esférico ou "sala", no qual o usuário tem total controle sobre o posicionamento e orientação dos objetos dentro dele, tornando-o um Humano de Livre Modificação.

**Poder Base:** mover objetos como se fosse telecinese dentro do Room. Quantidade de objetos depende do Nível, então Nível 1 apenas um Objeto e assim por diante. Atributo base para ataques e defesas (usando os objetos controlados) é Destreza. Ativar o room leva uma ação

**Shambles:** Poder avançado de Nível 2 (quando personagem chegar a nível 2), permite trocar objetos e aliados (não funciona com inimigos) de lugar com o local que o Usuário está. Exige teste de Destreza para funcionar. Ativar esse poder custa uma ação, mas pode ser usada em defesas ou Esquivas auxiliando os aliados, mas quando se faz isso o usuário PERDE seu próximo turno.

## GOMU GOMU NO MI

---

Corpo do usuário se comporta como uma Borracha, estamos usando aqui poder base da borracha e ignorando que é fruto do Nika Nika no mi. Então tome cuidado, certos jogadores vão escolher essa fruta e fazer de tudo para ser o Nika Nika, Narrador pode simplesmente ignorar o Mangá e deixar do jeito que está (eu fiz isso e jogador chorou hahahaha).

**Poder Base:** jogador pode esticar o corpo a uma distância igual a sua Força em metros, então se tiver Força 18, pode esticar até 18 metros. Seu corpo também é mais resistente contra ataques de contusão e perfuração. ele ganha seu valor de Constituição em IP contra danos desse tipo, então se tiver Constituição 17, terá IP 17 contra danos de contusão de Perfuração. Danos de corte ainda o afetam normalmente.

## SUPA SUPA NO MI

---

Corpo do usuário se comporta como metal, ele se torna o Homem Navalha. Além de ter resistência do metal, pode transformar partes do seu corpo em armas de lâmina e atacar, usando sua perícia de Briga normal.

**Poder Base:** jogador tem corpo resistente como metal, ele tem seu valor de Constituição em IP contra qualquer dano físico (corte, perfuração e contusão), então tendo Constituição 17, ele tem IP 17 contra esses danos. Além disso ele transforma partes do seu corpo em lâminas e ataca com danos de corte. Seu dano é seu dano de combate desarmado base + Nível. Então no Nível 3, ele terá +3 de dano.

## KAGE KAGE NO MI

---

Poder de controlar e manipular as sombras.

**Poder Base:** jogador pode controlar e manipular sua própria sombra. A partir daqui, a criatividade do jogador pode rolar solta.

## JIKI JIKI NO MI

---

Que permite o usuário manipular as forças magnéticas e o metal a vontade, transformado o usuário em um Homem-Magnetismo

**Poder Base:** Personagem primeiro escolhe um atributo Base (qualquer um, uma vez escolhido não pode mudar), ele pode controlar metal ao alcance de sua visão com Força igual ao atributo base que escolheu +1d6 por Nível. Então se ele escolher Inteligência 15 e tiver Nível 4, ele controla metais (tanto para defender quanto para atacar) com Força igual 15+4d6. Personagem rola esse valor toda vez que controlar um objeto novo. Dano de ataques varia com o tamanho do objeto, em geral 1d6 (se for uma arma, coloque dano da arma) + bônus da Força gerada pelo Magnetismo. Exemplo: ele controla uma espada a distância e ataca um alvo com ela, espada é 1d10 de dano e jogando dados ele gera Força 30. Então dano do ataque será 1d10+8 9Bônus de Força 30).



## BANE BANE NO MI

Permite ao usuário transformar seus membros em molas,

**Poder Base:** Transformando suas pernas em mola o usuário pode se mover duas vezes para qualquer lado em um turno. Normalmente um personagem tem 1 movimento e 1 ação, usuário do fruto da mola sempre tem 2 movimentos e uma ação. e usando as molas ele pode se mover em várias posições e até 360 graus se tiver objetos ou construções próximas onde ele pode "rebater".

## BARI BARI NO MI

Permite o usuário criar barreiras, para defender ele mesmo ou outras pessoas e também atacar fazendo barreiras em suas partes do corpo, ou atacando-as em seus inimigos. A principal força dessa habilidade é poder criar barreiras Invisíveis.

**Poder Base:** Personagem escolhe um atributo base (qualquer atributo dele, uma vez escolhido não pode mudar), suas barreiras terão Ip igual ao valor desse atributo. Então se ele escolhe Inteligência 15, ele terá IP 15 contra QUALQUER tipo de dano. Criar uma barreira gasta uma ação e teste do atributo base. ele pode criar para defender um aliado de um ataque, mas caso faça isso, ele PERDE seu próximo turno.

## FRUTO DO LEÃO

Na série não é citado, mas sendo animal comum, eu permiti na minha mesa, abaixo mostro como foi feito.

**Poder Base:** A forma de animal, valores como Inteligência, Carisma e Força de Vontade são as mesmas do usuário.

### Forma Leão:

CON 25 FR 25 DEX 5 AGI 20 PER 25 - PV: 25

Ataque: Mordida 50%, Dano: 1d10+6; Garras 70%, dano 1d6+6.

### Forma Híbrida:

Força +5, Constituição +5, Agilidade +2, Percepção +2

Garras: dano sobe um nível (de 1d4 para 1d6) + bônus de Força (corte)

Mordida: dano 1d10 + bônus de Força (corte)

## GURA GURA NO MI

Permite ao usuário criar vibrações sísmicas e causar terremotos.

**Poder Base:** Personagem primeiro escolhe um atributo Base (qualquer um, uma vez escolhido não pode mudar), ele pode gerar terremotos com força igual ao Atributo Base + 1d6 por Nível. Então digamos que ele escolhe Força 15, e tem Nível 3, ele gera terremotos de Força 15+3d6. Toda vez que usar poder (gasta uma ação) ele rola os dados para ver a força.

## TORI TORI NO MI (MODELO FÊNIX)

Zoan Mítica que permite ao utilizador se transformar em uma fênix híbrida ou completa à vontade

**Poder Base:** A forma de animal, valores como Inteligência, Carisma e Força de Vontade são as mesmas do usuário.

### Forma Leão:

FR 30, CON 30, DEX 3, AGI 15 - PV: 30, Voar, Imortalidade

Ataque: Garras 70%, dano 2d6+6.

### Forma Híbrida:

Força +7, Constituição +7 Voar, Imortalidade

**Imortalidade:** personagem não morre, (a não ser que caia na água), caso personagem morra, ele volta depois de algum tempo (em acordo com Narrador).

## YAMI YAMI NO MI

Permite ao usuário controlar a escuridão e a gravidade. Entre Logias é considerada única, ele não tem a invulnerabilidade normal de Logia, mas tem outros poderes. Aqui é minha versão de adaptação dessa Fruta, você pode mudar ou escolher outra forma, essa foi minha análise desse fruto. Esse é um fruto poderoso, Narrador deve pensar muito em ceder isso a um jogador. Primeiro, escolha um Atributo Base (qualquer atributo do usuário) ele escolhe na criação do Personagem

**Poder Base 1 (Anulação):** Anula e cancela totalmente poderes de um usuário que ele esteja tocando. Se ele toca o alvo ele não consegue usar seus poderes de fruto do diabo.

**Poder Base 2 (Black Hole):** Consegue absorver tudo a sua volta em um raio igual ao seu Nível x 100 metros. Pessoas ele afeta de forma diferente, ele afeta sua movimentação, reduzindo a Agilidade de todos igual ao seu valor de Nível. Então se o usuário de Nível 4, pode reduzir Agilidade de todos em -4.

**Poder Base 3 (Kurosu):** Puxa com gravidade um alvo com força igual a seu Atributo base + 1d6 por Nível. Então se o usuário escolher Inteligência 15 e tiver Nível 3, a Força da Gravidade será 15+3d6. O alvo tem que fazer teste de Força ou Constituição contra a Gravidade ou será puxado até o usuário.

**Poder Base 4 (Absorção):** Apesar de não ser invulnerável a ataques o Fruto da Escuridão o deixa com maior capacidade de absorver danos. Em regras ele não divide seus pontos de vida por 2. Será Força + Constituição.

# DIALS

Encontrados apenas na ilha dos céus, os Dials são conchas de variados tamanhos e usos que vêm de criaturas provenientes dos Oceanos Brancos(White Sea). Alguns são usados como itens do dia-a-dia como lâmpadas, fornos ou equipamentos de gravação. Outros têm propriedades mais poderosas, como absorver cheiros, dar energia a máquinas (como Jet Skis Pessoais - os Wavers) e até mesmo receber ataques que podem ser usados contra oponentes em outros momentos. Enquanto a concha não estiver danificada, um Dial pode ser usado infinitamente. Entretanto, existem alguns poucos Dials que não funcionam nos Oceanos Azuis. Dials são acumuladores e receptores de certos tipos de energia, em geral após absorver certa energia o usuário pressiona o seu ápice e a energia é liberada. Existem vários tipos disso e muitos são usados por guerreiros em guerras que eles chamam de “guerra celestial”.

**Visual Dial:** Absorve imagens e as reflete como fotos.

**Breath Dial:** Absorve e retransmite um sopro de vento. Versões maiores podem ser usadas para dar energia a veículos como Wavers (jet skis de Skypie), enquanto versões menores podem ser usadas em calçados para potencializar pulos e ajudar os mais fracos a se movimentar mais rapidamente. Basicamente se acumula uma quantidade de vento durante um determinado tempo e se libera mesma quantidade em seguida.

**Hot Dial:** Absorve e retransmite calor. Pode ser usado para cozinhar e aquecer armas. Dependendo com a força que é pressionada o ápice da concha pode se transmitir todo o calor de uma vez ou uma quantidade pequena de calor por mais tempo.

**Light Dial:** Absorve e retransmite luz, sendo usado como lâmpada, segue a mesma idéia do Breath Dial.

**Sound Dial:** Grava e transmite sons, porém de pouca duração.

**Flame Dial:** Absorve e lança chamas. Em regras personagem pode jogá-lo em uma chama que causa um determinado dano (exemplo 3d6), em seguida quando liberar as chamas ele dispara um jato de fogo com os mesmos dados de dano. Dials não são como armas e munição, uma vez disparada, deve se carregar de novo. A única variação é com a força de pressionar o ápice da concha pode distribuir os dados de dano. Exemplo um Flame dial absorveu 5d6 de dano, personagem pode escolher soltar em um disparo 1d6 de dano sobrando 4d6 de dano para outros disparos.

**Jet Dial:** Aumenta a aceleração lançando uma rápida e poderosa rajada de vento, funcionando assim de maneira similar ao Breath Dial. Também permite golpes acelerados (e conseqüentemente mais eficientes) em lutas. É dial Raro encontrado apenas pelos Birkans. Personagem acumula ventos de certa quantidade de rodadas (3d6 sorteado) e libera o vento quando quer para aumentar sua velocidade de movimentação ou ataques (dependendo de onde fora colocado). Ele concede bônus de +3 em AGI ou DEX para movimentação, velocidade ou velocidade de ataque. Isso tudo depende unicamente de onde ele for usado. Exige carregar com ventos durante 3 horas.

**Milky Dial:** Solta uma trilha de nuvens que pode ser usada para viajar em qualquer veículo movido Breath Dial. Também pode ser usada para mover o usuário para o alto, como um foguete, embora não seja tão efetiva quanto o Breath Dial para movimentos em geral.

**Flavor Dial:** Estoca cheiros e aromas, junto com outros tipos de gases (inclusive explosivos).

**Axe Dial:** Um tipo mais raro de Dial inexistente em Skypiea, usado pelos comandados de Enel. Ele tem o poder de absorver e retransmitir cortes indefensáveis por escudos. Em regras ele absorve ataques de corte e os retransmite pelo ar como um disparo de ar cortante, quanto maior o ataque absorvido, maior dano ele causa, segue o mesmo princípio do Flame Dial. Somente Birkans podem possuí-los.

**Impact Dial:** Absorve e retransmite impactos. É usado principalmente em lutas, onde é embutido em luvas e outros acessórios. Em regras segue o mesmo princípio do Flame Dial, mas ele não pode ser controlado sempre liberando dano total de uma vez. O Dano total às vezes pode não ser por dados e sim valores diretos e sempre dano por contusão.

**Reject Dial:** É um Dial extremamente raro e dez vezes mais forte que o Impact Dial, mas seu poder superior é potencialmente mortal tanto para o usuário quanto para seu oponente. Em regras ele causa duas vezes mais dano do que absorve, mas em contra partida personagem leva também dano original quando usa. Somente Shandians podem possuir este Dial inicialmente.



# ROKUSHIKI

È um grupo de técnicas de artes marciais usadas por membros secretos do Governo Mundial e alguns membros da Marinha, é uma arte marcial poderosa e muito usada em assassinatos. As técnicas Rokushiki são em geral combinação de técnicas e perícias que o representam, personagem pode combiná-las para ter os mesmos efeitos das técnicas vistas no Anime. Abaixo estaremos mostrando as técnicas básicas e não suas variações, as variações ficam a cargo da criatividade dos jogadores e do Narrador. Usuários de Rokushiki compram a Perícia Rokushiki (DEX) que funciona da mesma forma que Combate Desarmado ou Artes Marciais Somente Marinheiros de alto escalão e membros especiais do governo podem ter acesso a essas técnicas.

**Geppo ("Passo da Lua"):** dá ao usuário a habilidade de saltar no ar, também lhes dando a possibilidade de ficarem no ar durante um tempo anormalmente longo. Os membros da CP9 usam esta técnica para atravessar grandes distâncias sem sequer tocarem no chão ou para se desviarem de ataques aéreos. Em regras é como eles andassem no ar.

**Kami-e ("Desenho de Papel"):** faz com que o corpo do usuário se torne flexível de forma a desviar todos os ataques e flutuar como um pedaço de papel.

Adaptação: Perícia Kami-e (30 pontos): Personagem pode gastar uma ação se concentrando e no próximo turno quando for atacado, todos os ataques do oponente são considerados difíceis para atingi-lo.

**Rankyaku (literalmente "Perna Tempestade"):** é um poderoso ataque projétil, na qual os usuários começam por chutar o ar com grande velocidade e força, lançando uma lâmina de ar que consegue cortar objetos e aleijar profundamente o corpo humano.

Adaptação: Perícia Rankyaku (50 pontos): Personagem pode dar chutes no ar e causar dano de combate corpo a corpo a longa distância do tipo corte. Ataque só pode ser defendido por armas ou esquivado, não pode ser defendido com as mãos nuas.

**Shingan ("Pistola de Dedo"):** é uma técnica de médio-curto alcance, na qual o usuário empurra o seu dedo contra um certo alvo a uma grande velocidade, deixando uma ferida parecida com uma ferida deixada por uma bala, fazendo com que as armas sejam inúteis.

Adaptação: Perícia Shingan (30 pontos): personagem pode usar o dedo como ataque, ele causa dano normal corpo a corpo +1d6. Personagem precisa declarar que esta usando esta técnica antes de atacar.

**Soru ("Evitar por um triz[?]"):** dá ao usuário a habilidade para se mover a uma velocidade extremamente alta para poder desviar-se de ataques, também para atacar com grande velocidade ou com grande poder. O usuário faz isso ao "chutar" rapidamente as chãs dez vezes.

Adaptação: Perícia Soru (50 pontos): Testes de Esquiva se tornam fáceis e personagem pode se mover duas vezes o seu deslocamento em um turno. Soru pode ser usado no turno do jogador para se deslocar o dobro do seu movimento ou no turno do oponente para esquivar mais facilmente, porém quando usa como esquiva ele não pode atacar no seu próximo turno.

**Tekkai ("Massa de Ferro"):** endurece os músculos do corpo ao nível do ferro, de forma a neutralizar o dano dos ataques. Mas, pode ser destruído por golpes extremamente fortes.

Adaptação: Perícia Tekkai (70) pontos: Personagem se concentra um turno (sem fazer ações) e no próximo turno do oponente ele ganha um valor de IP igual ao valor da sua Constituição contra qualquer tipo de dano, mas somente naquele turno. O IP se cancela depois da ação de defesa.

**Rokuogan ("Arma dos Seis Reis"):** é o mais secreto e o mais poderoso ataque do estilo de luta Rokushiki. Rob Lucci disse que só os que tinham o domínio total de todas as técnicas do Rokushiki é que podiam utilizar este golpe. Somente depois de ter todas as técnicas anteriores personagem pode ter essa. Adaptação: Perícia Rokuogan (100 Pontos): Personagem declara que esta usando esta técnica antes de começar seu ataque, faz um teste de ataque difícil e se acertar causa dano normal corpo a corpo +5d6.

# EQUIPAMENTOS

## PERTENCES

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

## PONTOS DE PESO

São número para controlar quantidade de equipamentos que um personagem consegue carregar, ele depende do valor da Força do personagem. então alguém com Força 15, tem 15 pontos de peso. Cada equipamento ou arma tem um valor de ponto de peso diferente. então o personagem NÃO pode carregar mais que o seus pontos de peso.

Arma	Dano	Pontos de Peso	Extras
Adaga	1d4	1	Iniciativa +2
Espada Curta	1d6	2	
Espada Longa	1d8	3	
Espada Bastarda	1d10	3	
Machado	1d10	3	
Machado de Guerra	2d6	3	
Maça	1d8	2	
Martelo de Guerra	1d10	3	
Bastão	1d8	2	
Katana	2d6	3	
Wakizachi	1d6	2	
Lança Curta	1d8	1	
Lança Longa	1d12	3	
Clava	1d8	2	
Arco Longo	1d8	3	
Chicote	1d4	1	Teste Desarme Normal
Mão	1d8	2	
Pistola	1d6	2	6 Disparos
Rifle	2d6	3	7 Disparos
Canhão	4d6	3	
Canhão Marinha	6d6	3	
Tridente	1d10	3	
Sabre	1d6	2	Iniciativa +1



# ARMAS DE FOGO

As armas de fogo funcionam um pouco diferente no Mundo de One Piece, apesar da aparência uma Pistola estilo Flint Lock tem 6 disparos como um Revolver e um rifle tem 7 disparos como uma Shotgun. Fora isso existe lado diferente. No começo muitos ainda não conseguiam desviar de balas e disparos, então fiz essa regra que deixa os jogadores pouco mais espertos e menos doidos ao tentar enfrentar hordas de marinheiros armados om rifles e pistolas achando que consegue ser como o Ruffy (ele tecnicamente começou a jornada lá pelo Nível 5 ou mais). isso ajuda também a ter senso de escala de perigo onde personagens devem pensar e ter habilidades, unir seus poderes e agir em equipe.

**Esquiva:** Personagens só podem esquivar de disparos de arma de fogo se tiverem Agilidade 20 (ou mais) E / OU Percepção 18 ou mais (isso indica notar disparo antes do inimigo apertar o gatilho e antecipar o ataque). Caso ele cumpra essas exigências ele faz teste de Esquiva OU Agilidade) contra Perícia de Arma de Fogo do oponente.

**Múltiplas esquivas:** se enfrentar vários atiradores, personagem terá que dividir seus valores de esquiva para cada ataque. Então se tiver 4 ataques e ele tiver Esquiva 100, terá que dividir os valores igualmente, 25 para cada disparo. Ou seja, enfrentar mais de um oponente sem nenhuma habilidade, estratégia ou poder especial é bem difícil.

**Contra Ataque:** Armas de fogo são os únicos que só podem ser contra atacados com outras armas de fogo e nada mais, qualquer tentativa de contra ataque qualquer contra Armas de Fogo (que não seja uma arma de fogo) falha automaticamente. E quando o contra ataque de Arma de Fogo VS Arma De Fogo acontece, ambos os atiradores levam o dano.

**Bloqueio de Disparos:** Algumas pessoas conseguem bloquear disparos com suas armas, para isso ele precisa da Manobra de Combate (perícia fixa) Aparar Armas de Projétil.

**Acerto Crítico:** Acerto crítico de armas de fogo é SEMPRE o dobro do dano final.

**Iniciativa:** Atiradores jogam a Iniciativa somando a Destreza ao invés da Agilidade.

# CLASSES E FUNÇÕES

Não existem classes em One Piece, mas existem funções e especialistas necessários. Abaixo é lista das principais funções (e outras) com as perícias necessárias. Vai ter perícias que são realmente necessárias para a função e algumas opcionais.

## **Navegador**

*Perícias Obrigatórias:* Navegação (INT), Cartografia(INT).

*Perícias Opcionais:* Condução(DEX), Meteorologia(INT), Astronomia(INT).

*Aprimoramentos recomendados:* Senso de Direção.

## **Timoneiro**

*Perícias Obrigatórias:* Condução(DEX).

## **Cozinheiro**

*Perícias Obrigatórias:* Culinária(PER), Sobrevivência(PER).

*Perícias Opcionais:* Caça(PER), Pesca(PER), Herbalismo(INT).

*Aprimoramentos recomendados:* Talento, Sentidos Aguçados.

## **Médico**

*Perícias Obrigatórias:* Anatomia(INT), Primeiros Socorros (INT), Cirurgia(DEX).

*Perícias Opcionais:* Especialidades em Medicina, Herbalismo(INT), Sobrevivência(PER).

*Aprimoramentos recomendados:* Resistência a Dor, Cirurgia, Imunidade a Venenos.

## **Atirador**

*Perícias Obrigatórias:* Pistola(DEX), Rifle(DEX), Armas Pesadas(DEX) ou Canhão(DEX).

*Perícias Opcionais:* Esquiva(AGI).

*Aprimoramentos recomendados:* Expert Armas de Fogo, Tiro Certeiro, Rapidez de Recarga.

## **Arqueólogo**

*Perícias Obrigatórias:* Arqueologia(INT), Historia(INT), Heraldica(INT).

*Perícias Opcionais:* Pesquisa e Investigação (PER)

*Aprimoramentos recomendados:* Sábio, Memória Expandida

## **Carpinteiro ou Construtor**

*Perícias Obrigatórias:* Carpintaria(DEX) ou Mecânica(DEX), Engenharia Naval(0).

*Perícias Opcionais:* Outras Engenharias.

*Aprimoramentos recomendados:* Sábio.

## **Músico**

*Perícias Obrigatórias:* Instrumento Musical(DEX) ou/e Canto(CAR), Empatia(CAR)

*Aprimoramentos recomendados:* Talento, Sentidos Aguçados, Concentração.



# HAKI

Haki (Haki) tem como significado literal a palavra "ambição". O Haki está dentro de todas as pessoas no universo de One Piece, sendo a diferença entre sua, ou não, utilização por parte das mesmas.

**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. Este haki mostrou diferentes eficácias conforme seu uso. Por Exemplo:

*ATAQUE:* Se dois usuários desta modalidade haki tem mesmo nível seus poderes não afetaram um ao outro como visto entre Marco e Akainu. Supõe-se que o melhor usuário já mostrado utilizando este haki foi Garp, ja que não usa nenhuma akuma-no-mi e derrubou Marco com um único soco.

*DEFESA:* Fazer o bom uso nesta modalidade é como criar uma barreira entre o usuário e o ataque do oponente. Sentomaru menciona o fato de ele ter a defesa mais perfeita ao receber um ataque de Luffy.

**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 são de se prever, embora os usuários mais qualificados podem prever os movimentos futuros, independentemente se há intenções assassinas ou não. Este haki é chamado de Mantra em Skypiea, e era usado por Enel e seus comparsas.

Há também um Haki especial, extremamente raro, que é dito existente em uma de cada milhão de pessoas, e que pessoas extremamente famosas no mundo são frequentemente dados com esse tipo de haki."Haoushoku" (em japonês: 霸王色, Haōshoku, "Haoushoku"), traduzido como "**Haki do rei**", ou "Cor do Rei Conquistador". É o Haki da intimidação. Com ele é capaz de derrotar monstros enormes só com o poder do olhar. Dessa forma, sendo um Haki superior aos demais, ele pode ser controlado, mas não treinado, dado que sua força cresce à medida que a força do usuário em si cresce. Entretanto, não se sabe qual o efeito desse haki em um adversário a altura que não o possua, como um dos almirantes por exemplo. E também há pessoas que conseguem resistir a esse tipo de haki.

**Apesar do Haki do Armamento e haki do Observador podem ser despertados durante a vida ou depois treinados o Haki do rei NÃO pode ser treinado, ele deve ser merecido com atitudes e Rp em jogo (atitudes principalmente, ninguém gosta do cara que fala e não faz). E Narrador irá julgar isso. Cada Narrador tem seu jeito, eu por exemplo em 3 anos mestrando One Piece, só dei haki do Rei para UM jogador que mereceu... E depois personagem dele morreu (era a última saga, mas foi morte épica). Então, alguns são mais exigentes que outros hahahah**

## HAKI EM REGRAS

Haki em regras segue o conceito de árvore, personagem aprende os básicos de cada Haki (menos o Haki do rei) e conforme treina ou evolui ele sobe um lado da árvore, seja Armamento ou Observação, e mesmo cada um deles existem variações. dano, Defesa, Ataque etc. Então tome cuidado, uma vez que você seguiu a árvore para um lado, não compense seguir para outro, ou você pode tentar algo mais equilibrado, tudo depende do seu tipo de Personagem. Haki pode ser aprendido ou evoluído quando sobe de Nível ou quando se tem treinamento específico (passagem de tempo, treinamento especial, depende como Narrador conduzir). Próxima página terá a árvore de evolução de cada Haki.

## HAKI BÁSICO

Haki em regras é complexo, e exige um esforço grande tanto do Narrador quanto do Jogador. Ganhar o Haki depende unicamente da interpretação do personagem, em geral Haki é dado a pessoas de forte confiança e convicção, ele dificilmente é dado a pessoas covardes e que não gostam de assumir riscos. Narrador deve analisar a interpretação do personagem e ver se bate com o que ele desenvolveu e caso seja merecedor ele pode dar tal poder ao personagem do jogador. Existem quatro Possibilidades para o Haki: Alguns podem ter apenas um deles (Cor do Armamento e Cor da Observação), outros podem ter os dois e outros podem ter o Haki mais poderoso o Cor do Rei Conquistador, caso um personagem tenha a Cor do Rei ele automaticamente tem os dois anteriores. A Cor do Rei Conquistador só pode ser dado a personagens com confiança absoluta, convicção forte, grande força de vontade e objetivos grandiosos, em geral eles são líderes no seu grupo.

Aqui são as descrições do Haki nível Básico, aqueles que todos terão quando aprenderem ou despertar um Haki. A Partir daqui você "sobe" o rank de cada campo de Haki conforme treinamento ou aumento de Nível (ou um ou outro). Narrador tente fazer treinamento de Haki ser algo realmente grande e eventual. Não pode ser algo que acontece a cada 3 meses dentro de jogo. Em geral tente também alguém que consiga ensinar tais técnicas.

**Cor do Armamento:** Personagem consegue cobrir seus ataques com Haki podendo atingir oponentes com proteções especiais. Podendo combinar nas armas ou ataques corpo a corpo ou Armas de Longa distância como Flechas, deixando também muito mais resistentes. Mesmo vale para proteção, podendo defender disparos de balas, armas com próprias mãos ou ataques de energia (raio, fogo, etc). Ativação: ação livre. Já permite usar defesa contra múltiplos oponentes sem necessidade de dividir os valores.

**Cor da Observação Básico:** Personagem tem seus testes de Percepção melhorados em um nível, impossíveis se tornam testes difíceis, difíceis se tornam normais, normais se tornam fáceis e fáceis se tornam sucesso automático. Ativação: ação livre, permite usar esquiva contra múltiplos oponentes sem necessidade de dividir os valores

## HAKI AVANÇADO

A partir daqui o Haki se espalha em campos para cada tipo e variante, conforme personagem "sobe" nível do seu haki ele escolhe UM lado para seguir, tentando dominar totalmente de um lado ou espalhando para ter habilidades mais variadas. A escolha depende do jogador e como seu personagem fora construído. Tome cuidado, uma vez escolhido NÃO TEM COMO desaprender e "reaproveitar" o ponto pra subir outro rank. Escolhas aqui são definitivas. Não tem "tudo volts".

### RECOMENDAÇÃO DE NARRADOR.

Se não tiver ideia para treinamentos ou tempo, considere que quando jogadores aprenderem haki eles tenham "evoluções" ou "pontos de evolução (qualquer nome que quiser chamar) igual ao seu Nível x 3. Ou seja, no Nível 9 eles terão 3 evoluções de Haki.



# HAKI ARMAMENTO AVANÇADO

Existem três campos para escolher e evoluir, Defesa, Ataque, Dano e Resistência. abaixo vou mostrar os três níveis de cada e suas regras, para ter Nível 2, precisa ter Nível 1 e assim por diante. Lembrando, personagem só pode ativar DOIS haki por vez (turno no caso). Então seja esperto. Todos poderes de Haki devem ser ativados, então personagem precisa declarar qual está usando antes de declarar a ação. Todos os poderes de Haki do mesmo tipo são cumulativos, então personagem pode ativar Haki Ataque Nível 1 e Nível 2 no seu turno (lembrando, somente DOIS poderes de Haki por turno)

**Haki Armamento Nível 1 (Dano):** quando ativado (ação livre), personagem soma seu Nível ao Dano do seus golpes (somente golpes físicos, socos, armas ou armas longa distância como flechas e facas arremessadas. Não vale para Armas de Fogo).

**Haki Armamento Nível 2 (Dano):** personagem concentra o golpe, gastando uma ação e no próximo turno caso acerte o dano em valor máximo na jogada de dados (se for 3d6, terá valor 18 automático). O "poder" concentrado não se perde quando o personagem é atingido, mas ele precisa ser usado imediatamente no turno seguinte ou concentração ou o poder é perdido.

**Haki Armamento Nível 3 Ryou (Dano):** usando esse poder, ele "atravessa" ignorando UM tipo de IP de Haki que o alvo tiver. Digamos que ele tenha 3 Níveis em Resistência a dano, Ryo ignora um deles.

**Haki Armamento Nível 1 (Ataque):** Personagem usa seu haki para sobrepujar a defesa do inimigo, aumentando suas chances de Ataque. Em regras ele soma sua Força de Vontade a sua perícia de Ataque, podendo superar o 100% da Perícia, então se Personagem atacar com a espada e tenha Perícia 100% e Força de Vontade 15, ele terá 115% no ataque.

**Haki Armamento Nível 2 (Ataque):** foca em sobrepujar a defesa do inimigo em seus ataques, afetando até mesmo a sua volta e facilitando acerto dos golpes. Em regras, aumenta valor das perícias de ataque em Nível do Personagem X 5%. Permitido: combatentes corpo a corpo ou armas de combate corpo a corpo (espadas, lanças etc). Ativação: ação livre.

**Haki Armamento Nível 1 (Defesa):** usando seu Haki cobrindo seu corpo como se fosse uma Armadura, ele ajuda nas defesas. Jogador soma Força de Vontade na Perícia de defesa podendo superar 100%. Então se Personagem defender com a espada e tenha Perícia 100/100 e Força de Vontade 15, ele terá 115% na defesa.

**Haki Armamento Nível 2 (Defesa):** Aprimorando a armadura a sua volta facilitando ainda mais as defesas contra ataques. Em regras, aumenta valor das perícias de ataque em Nível do Personagem X 5%. Permitido: combatentes corpo a corpo ou armas de combate corpo a corpo (espadas, lanças etc). Ativação: ação livre.

**Haki Armamento Nível 1 (Resistência):** usando haki como armadura, o personagem ganha resitência a qualquer dano que venha contra ele. O valor é seu bônus de Constituição. então se personagem tiver Constituição 21, ele terá IP 4 contra qualquer dano. Ativação: ação livre.

**Haki Armamento Nível 2 (Resistência):** Armadura de Haki fica mais forte, ele agora tem bônus de IP igual ao Nível do Personagem. Então se personagem tiver Nível 5, ele terá IP+5.

## HAKI OBSERVAÇÃO AVANÇADO

Existem três campos para escolher e evoluir, Esquiva, Percepção, Ataque. Abaixo vou mostrar os três níveis de cada e suas regras, para ter Nível 2, precisa ter Nível 1 e assim por diante. Lembrando, personagem só pode ativar DOIS hakis por vez (turno no caso). Então seja esperto. Todos poderes de Haki devem ser ativados, então personagem precisa declarar qual está usando antes de declarar a ação. Todos os poderes de Haki do mesmo tipo são cumulativos, então personagem pode ativar Haki Esquiva Nível 1 e Nível 2 no seu turno (lembrando, somente DOIS poderes de Haki por turno)

**Haki Observação Nível 1 (Esquiva):** Personagem consegue melhorar suas capacidades de Esquiva, em regras ele soma seu valor de Percepção no teste de Esquiva, podendo superar valor de 100%. Então se Personagem tem esquiva 100% e Percepção 15, ele terá 115% na evasão.

**Haki Armamento Nível 2 (Esquiva):** permite personagem prever ataques e ter melhor capacidade de evitá-los. Em regras ele ganha bônus na perícia de Esquiva igual Nível do Personagem X 5%. Podendo superar o valor de 100%.

**Haki Armamento Nível 3 (Esquiva):** Personagem consegue até ver os ataques e analisar como vão ser no futuro, podendo esquivar com extrema facilidade. Todos seus testes de Esquiva descem uma dificuldade (difícil se torna normal, normal se torna fácil etc). Isso não funciona contra ataques furtivos (já que usuário não está vendo o ataque).

**Haki Observação Nível 1 (Percepção):** Personagem tem Percepção melhorada, ele soma seu Nível ao seu valor de Percepção.

**Haki Observação Nível 2 (Percepção):** A percepção de Haki do personagem melhora tanto que ele recebe Visão no Escuro, Visão de Raio X, Ver o Invisível. Pegar alguém com esse nível furtivamente é considerado um feito épico.

**Haki Observação Nível 3 (Percepção):** O alcance da sua percepção com Haki aumenta muito. Personagem consegue usar seu Haki de Observação em uma área igual ao seu valor de Percepção em quilômetros de raio (sendo o jogador o centro). então se Personagem tiver Percepção 15, ele terá alcance de raio de 15 quilômetros.

**Haki Observação Nível 1 (Ataque):** personagem tem percepção exata que o ajuda em ataques a longa distância. Em regras ele soma sua Percepção nos ataques, podendo superar o valor de 100%. Então se Personagem tiver por exemplo Arco e Flecha 100% Percepção 15, ele terá 115% no ataque com o Arco. Essa técnica só funciona para ataques a longa distância.

**Haki Observação Nível 2 (Ataque):** Semelhante ao anterior, mas ele consegue prever até mesmo onde personagem vai estar durante o ataque. Em regras, aumenta valor das perícias de ataque em Nível do Personagem X 5%. Permitido apenas para ataques a longa distância. esse valor pode superar 100%.

## HAKI DO REI

Haki do rei não tem variações, apenas um caminho, se personagem desperta ele automaticamente já tem o Nível 1, depois ele pode melhorar seus níveis.

**Haki do Rei Nível 1:** Personagem consegue "intimidar" fazendo alvos correrem ou serem paralisados por algum tempo (ou até desmaiar dependendo do resultado). Em regras ele intimida todos de Nível 2 pontos inferior ao personagem e todos os outros são obrigados a fazer teste de Força de Vontade, se falharem, eles são paralisados por 1d6 turnos. Esse poder não funciona com alvos de mesmo Nível ou Nível Superior

**Haki do Rei Nível 2:** Semelhante ao Nível 1, mas os alvos tem que fazer teste de Força de Vontade CONTRA a Força de Vontade do usuário. Isso pode afetar personagens de mesmo Nível que usuário (mas não de nível superior).

**Haki do Rei Nível 3:** Personagem consegue adicionar o Haki do rei aos danos de seus ataques. Personagem soma bônus de sua Força de Vontade aos danos. então se ele tiver Força de Vontade 18, ele soma +2 nos danos dos seus ataques que são considerados como Haki também. Esse é um dos Hakis que pode ser combinado com outros Hakis podendo superar o limite de dois por turno.



# NAVIOS REGRAS

Navios tem fichas e Pontos de Vida igual personagens normais, porém seus atributos são diferentes. Ficha de um Navio tem 4 atributos principais.

**Força (FR):** representa impacto do navio (em geral na proa), para atravessar lugares ou atingir outros navios de frente. Um navio com alto FR, poderia atravessar uma geleira facilmente. Também influencia nos Pontos de Vida de um navio e a quantidade de canhões que se podem colocar no navio. Um navio com Força 25 (bônus 6), terá no máximo 6 canhões.

**Agilidade (AGI):** Velocidade inata do Navio, máximo que ele consegue de acordo com sua construção em linha RETA. Um navio com Agilidade maior que outro, nunca será capturado em perseguição em linha Reta. Em geral em testes, se une a Navegação do Personagem. Ou seja, é atributo que o navegador mais influencia. Combinando com Navegação do personagem, esse valor pode superar 100%.

**Destreza (DEX):** é a velocidade e a capacidade de manobra de um navio, virar, esquivar de disparos ou evitar obstáculos. Ele é combinado com a perícia Condução (Timoneiro), ou seja, a perícia de quem estiver usando + Destreza do Navio (não utiliza DEX do timoneiro nesse caso) indica os testes para manobra e esquiva dele. Somando a DEX do Navio, esse valor pode ultrapassar valor de 100. Também indica a DEX para os atiradores dos canhões do navio (ao invés de usar a deles, já que canhões tendem a ser estacionados no navio). Da mesma forma de Condução, esse valor pode superar 100%.

**Constituição (CON):** representa a resistência aos ataques, pontos de vida e tamanho do navio indicando a quantidade de pessoas necessárias para fazê-lo navegar. Quanto maior a Constituição, mais robusto é o navio. Um navio com Constituição 30 (bônus 8), necessita de 8 marinheiros trabalhando nele para funcionar. Obviamente em One Piece onde existem poderes sobre humanos, dependendo do marinheiro esse valor pode variar (ou dependendo do navio).

## EXPLICAÇÕES

**Resistência a danos:** Navio pode resistir a qualquer dano, com valor de IP (Índice de Proteção) igual ao bônus de Constituição, ou seja, um navio de Constituição 30, pode resistir a 8 pontos de dano. Navios de Madeira não tem resistência contra Fogo ou outras formas de energia de ataque (raio por exemplo). Navios da Marinha são de metal então sua IP é dobrada e não é vulnerável a fogo, mas é vulnerável a eletricidade.

**Pontos de Vida:** Constituição + Força.

**Recuperação de danos:** navios não regeneram naturalmente exigem consertos que só podem ser executados fora de combate em tranquilidade, feito com pessoas usando perícias Mecânica ou Carpintaria.

**Criando navios:** Um engenheiro Naval pode criar seu navio, contanto que tenha tempo e material disponível. Maior o Navio (mais pontos dele) mais tempo e material ele precisa.

**Destrução:** Navio com zero pontos de vida, está afundando, ele começa a “perder” 1 ponto de vida por Rodada, chegando a -5, ele afunda completamente (levando tudo e todos que ainda estiverem nele). Quando está com Zero de vida o navio não pode mais ser controlado e fica a deriva,

# REGRAS DE COMBATE

**Rodadas:** uma rodada em combate normal varia entre 1 a 10 segundos, em uma batalha naval ele varia de 1 a 10 minutos.

**Atacar:** navios em geral tem armas como canhões para atingir outros, um navio está em “distância” de disparo quando está ao máximo 20 nós de distância do outro (usando medida nós), qualquer valor acima disso, os canhões não alcançam (pelo menos canhões normais).

**Movimentação:** A movimentação de um navio e sua velocidade é medida em Nós por hora e distância em nós. Sempre sendo valor da sua Agilidade, um navio com Agilidade 30, se move a 30 nós por hora (distância em uma rodada de 30 nós). Porém apenas quando ele está em linha reta a “todo pano”, usando máximo de sua velocidade. Caso ele mude isso por qualquer motivo, sua velocidade e distância cai para METADE, exemplo, ao manobrar pra evitar disparos de canhão de um navio inimigo.

**Manobras:** Seja para escapar de obstáculos, passar por corais ou locais estreitos, as manobras são feitas por testes de Condução, em geral pelo timoneiro. Evitar disparos é sempre teste entre Condução contra a Perícia de Armas do navio inimigo. Mesmo vale para usar “contra manobras” para tirar vantagem da localização dos navios, seria um teste de Condução VS Condução.

**Abalroar:** é a manobra de invadir o navio inimigo, em regras é preciso estar bem perto (encostado) para que alguém possa usar cordas ou simplesmente pular no navio, é manobra difícil por que é preciso se aproximar do navio e não ser destruído pelos canhões.

Em One Piece é possível se aproximar usando outros métodos ou por maneiras mais sobre humanas, considerando a distância do navio com atributo do personagem usado, então, alguém com Agilidade 30 poderia em regras básicas (saltar 30 metros, no caso usando agilidade, existem outros atributos pra isso). Para navios considere sempre 50% a mais o valor, então se dois navios estiverem a 20 nós de distância em perseguição, alguém com AGI 30, poderia pular até ele (teste difícil).

**Saraivadas:** Um navio pode executar dependendo da disposição dos canhões, um Navio com Força 30, pode ter até 8 canhões, separados entre Proa (máximo 1), popa (máximo 2), bombordo e estibordo do navio. No caso o capitão escolhe apenas estibordo e bombordo, ou seja, 4 de um lado e 4 do outro. Resumindo, ele pode apenas disparar 4 canhões de uma vez (já que os outros estarão do outro lado).

Recarregar os canhões exige um turno inteiro. A não ser que tenha alguém ali apenas para recarregar os canhões, nesse caso, não gasta nenhum tempo. Recarregar canhões não exige perícia específica. Uma pessoa pode disparar no máximo DOIS canhões (tendo a perícia para isso). Pessoas sem perícia podem disparar canhões, caso alguém com a perícia necessária tenha gastado uma rodada “ajeitando” todos os canhões, eles usam a perícia do canhoneiro, mas pode apenas jogar o dado enquanto canhoneiro faz outra coisa. Essas são as regras para combate simples, em One Piece (ou apenas dependendo dos jogadores) elas podem não cobrir tudo que é possível, então obviamente não é uma regra, são exceções.



## COMBATE NAVAL (EXEMPLO)

Aqui temos dois Navios,

**Navio A:** FR 15, DEX 20, AGI 10, CON 20 PV 35, IP 3

**Navio B:** FR 20, DEX 15, AGI 15, CON 20 PV 40, IP 3

Navio B está perseguindo o navio A, estão em linha reta, Navegador tenta usar a maré e ventos para pegar velocidade, o navegador do outro navio tenta mesmo. Agora disputa de quem vence.

Se Navio A vencer ele escapou, se Navio B vencer ele chegou perto suficiente para atirar com seus canhões.

Navegador do Navio A, tem Navegação 100, somando com a Agilidade do Navio ele tem total de 110%

Navegador do Navio B, tem Navegação 100, somando com a Agilidade do Navio ele tem total de 115%

Agora disputa entre os dois, Navegador A tem 45% de chance de escapar (regras de comparação de Daemon). Os dados são jogados e ele falha.

Navio B chega perto suficiente para atirar, atirador do Navio B tem Canhão 100% e navio tem Destreza 15, então canhoneiro tem 115% de Canhão.

Navio A tenta manobrar para evitar disparo, agora é com timoneiro, ele tem Condução 100%, e a Destreza do Navio A é 20, somando os dois dá 120%

Agora disputa entre os dois, Navio B tem 45% de chance de acertar. dados são jogados e ele falha

Navio A consegue esquivar do disparo e começa a luta e segue assim por diante

**Isso é um exemplo de combate Normal, em One Piece as coisas podem ficar malucas, então varia com os personagens e seus inimigos, quais poderes eles tem e tudo mais. Em mesa já tive um gigante com arma poderosa e uma técnica de dano que literalmente pulou do seu navio e caiu acertando navio da marinha e destruindo ele num ataque. Ou outros que tinham ataques de energia e destruíam navios a longa distância facilmente. Claro, eles já estavam em níveis avançados, mas mostra a evolução da força deles. E outros que podiam defender seus navios de saraivadas de canhões sem muito esforço. Em One Piece as coisas podem ficar bem interessantes.**

# CONSTRUINDO UM NAVIO

Aqui umas regras básicas para construir um Navio, quanto mais pontos ele tiver mais caro e maior tempo para construí-lo. Porém até mesmo recursos comuns só chegam até certo ponto. Então em regras, apenas com madeira, metal e materias COMUNS, um navio só pode chegar a Atributos 25. Além disso, precisa de materiais especiais ou tecnologia superior. Navios da Marinha não seguem essa regra (já que tem todo material e tecnologia ao seu dispor), mesmo assim Navios da Marinha tem limite de até atributos 30 ou 35. Obviamente Narrador pode mudar tudo isso se quiser.

## MATERIAIS

Materiais diferentes usados na criação do navio tem efeitos diferentes.

**Madeira:** fraco contra ataques de fogo, ou seja, IP contra dano não funciona.

**Metal:** aumenta em 50% o IP contra danos, porém exige muito mais trabalho e material para consertar.

## CUSTO

Materiais para navios custam muito dinheiro, o material sempre disponível para civis e piratas é madeira (metal é limitado e segurado para a Marinha). O Navio tem custo por pontos de Atributos (mais extras caso ele tenha), isso permite que aquele que está construindo navio ou pedindo, pode distribuir os pontos da maneira que quiser.

**Regra normal é para cada 1 ponto de atributo tem custo de 1 milhão de Berries.**

Esse é apenas o custo do material e não da mão de obra (em geral pode ser o dobro ou + 50%).

**Em One Piece existem vários tipos de materiais especiais para criação de Navios mais poderosos, exemplo é a Madeira Adão, Dials, tecnologia do Vegapunk etc. Deixe a criatividade voar.**



## Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

### Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

**Criador:** Cleron (Forest Frost)

[https://www.instagram.com/cleron\\_frost/](https://www.instagram.com/cleron_frost/)

<https://www.youtube.com/c/ForestFrost>