

Akuma no Mi (5 Pontos)

Ouvi falar que elas são a encarnação de demônios dos mares. Se você comer uma, vai ganhar os poderes do demônio, mas o mar vai te odiar e você não conseguirá mais nadar.
—Shanks

Como Funciona

Sua heroína é uma usuária de Akuma no Mi, ou seja, ela é alguém que comeu uma dessas frutas misteriosas e recebeu seus poderes sobrenaturais ao mesmo tempo em que se tornou incapaz de nadar.

Ao adquirir essa vantagem você deve escolher ou criar a Akuma no Mi consumida por sua heroína. Sua heroína recebe as características gerais e as características do tipo da Akuma no Mi consumida.

Criando sua Akuma no Mi

O primeiro aspecto a ser definido na hora de criar sua própria Akuma no Mi é o poder adquirido. A fruta sempre concede um tipo de poder específico que você deve ser capaz de definir em uma frase simples de no máximo quatro palavras. Não há uma limitação do tipo de poder que se adquire ao comer uma Akuma no Mi, por isso é essencial que todo o grupo esteja de acordo com o poder escolhido.

Uma vez que tenha o poder definido é hora de definir qual a categoria que melhor representa sua Akuma no Mi. É essa escolha que vai definir quais as características específicas sua Akuma no Mi te concederá.

Categorias de Akuma no Mi

As Akumas no Mi são divididas em três tipos de acordo com os poderes que concedem. São eles:

Logia: É o tipo mais raro de Akuma no Mi, esse tipo concede a quem a consome o poder de controlar e transformar seu próprio corpo em um elemento como fogo, gelo, luz, gás,

entre outros. Essa transformação garante intangibilidade e as qualidades associadas ao elemento.

Paramecia: É o tipo mais comum e também o com maior gama de efeitos. Entra nesse grupo qualquer Akuma no Mi que conceda poderes que não envolvem transformações elementais ou animais.

Zoan: Ao consumir uma fruta do tipo Zoan adquire-se a capacidade de transformar seu corpo no de outra criatura, recebendo também as habilidades dessa criatura, além disso, é possível assumir uma forma híbrida entre a da criatura e a original. A maioria das frutas desse tipo concede o poder de se transformar em animais, mas existem algumas que permitem assumir a forma de criaturas extintas como dinossauros (Zoan Ancestral) e as que permitem se transformar em seres mitológicos como dragões, fênix ou mesmo divindades (Zoan Mítica).

Usando uma Akuma no Mi canônica

Como é impossível que duas pessoas tenham o poder de uma mesma Akuma no Mi ao mesmo tempo, você só pode escolher os poderes de uma fruta canônica se durante o período do jogo não houver outra personagem que a tenha consumido.

É importante que o grupo defina de comum acordo se uma Akuma no Mi canônica estará disponível ou não.

Características gerais

Desafiar a lógica: Conforme os poderes da sua Akuma no Mi você se torna capaz de realizar uma série de ações que não seriam possíveis para pessoas comuns. Por padrão o poder de uma Akuma no Mi abre a possibilidade narrativa para a Heroína fazer diversas coisas sobrenaturais de acordo com o tipo, usando apostas para tanto.

Rejeitada pelo Mar: Ao adquirir a Vantagem Akuma no Mi a Heroína passa a ser rejeitada pelo Mar e se torna incapaz de nadar.

Sempre que estiver com mais da metade do corpo submersa em água a heroína fica incapacitada, porém é incapaz de gastar pontos heroicos para agir. Se tiver o corpo submergido em água durante um risco a heroína perde todas as apostas, mesmo que ela seja retirada antes do término da rodada. Se uma nova rodada for começar com a heroína ainda submersa e ela for incapaz de respirar, ela sofre um dano dramático e não pode lançar dados para formar apostas naquela rodada.

Enquanto estiver com qualquer parte do corpo submersa em água, a heroína fica incapaz de utilizar os poderes e habilidades de sua Akuma no Mi.

Características Logia

Corpo elemental: Seu corpo é feito do próprio elemento da sua Akuma no Mi. Você é imune a ataques físicos e aqueles baseados no seu próprio elemento.

Inimigo natural: Você precisa escolher um elemento ou tipo de material na qual seu fruto tem desvantagem, sua imunidade não funciona contra ataques desse elemento.

Frágil: Você não está acostumado a ser tocado e muito menos a receber golpes, sempre que você sofrer ferimentos você recebe um ferimento adicional.

Qualidade elemental: Escolha uma entre as qualidades a seguir:

- **Confusa** — Você pode gastar uma aposta e um ponto heroico para isolar um personagem na cena. Ele não consegue realizar ações e usar vantagens que dependam da proximidade, visão ou audição. Para sair do isolamento ela

depende que outra personagem na cena crie para ela uma Oportunidade.

- **Destrutiva** — Uma vez por cena você pode gastar uma aposta e um ponto heroico para causar 1 de ferimento em todos os seus adversários na cena. Brutos tem sua força reduzida em um ponto.

- **Estrondosa** — Você pode gastar uma aposta para tornar a manifestação dos seus poderes extremamente alta. Até a sua próxima ação, qualquer forma de comunicação verbal entre personagens custa uma aposta.

- **Intensa** — Uma vez por cena você pode gastar um ponto heroico e uma aposta para fazer com que todos seus adversários na cena percam uma aposta.

- **Pegajosa** — Você pode gastar uma aposta e um ponto heroico para aprisionar um personagem dentro do seu corpo elemental. Ela precisa gastar uma aposta para sair, mas você pode escolher gastar uma aposta para manter ela aprisionada.

- **Repulsiva** — Você pode usar um ponto heroico e uma aposta para impor pressão para que todos os personagens se mantenham distantes de você.

Características Paramécia

Requite demoníaco: Sempre que você conseguir justificar o uso dos poderes da sua Akuma no Mi ao correr um risco você recebe +1 dado bônus de requinte.

Fazer o impossível: Dentro da lógica do poder da Akuma no Mi a jogadora pode propor, uma vez por rodada, soluções dentro das limitações dos poderes da sua Akuma no Mi capazes de gerar grandes efeitos na cena. Se as jogadoras concordarem que aquela ação é possível dentro da lógica da narrativa, a

narradora irá determinar o impacto da ação na cena; Para realizar a ação pretendida a Heroína deverá usar um ponto heroico e uma quantidade de apostas conforme o grau de impacto da ação: 1 aposta para ações de baixo impacto, 2 para impacto mediano, 3 para alto impacto e 5 para impacto colossal. Se a ação pretendida estiver fora do método ela ainda deve gastar uma aposta adicional.

Características Zoan

Forma híbrida: Você pode mudar para uma forma híbrida entre você e a criatura da sua Zoan. Para mudar para essa forma em uma cena você deve gastar uma aposta.

Enquanto estiver nessa forma você recebe os benefícios da sua Característica Zoan.

Forma Completa: Você pode assumir a forma da criatura da sua Zoan. Para mudar para essa forma em uma cena você deve gastar uma aposta se estiver em sua forma híbrida ou duas apostas se estiver na sua forma normal.

Enquanto estiver nessa forma você recebe os benefícios da sua Característica Zoan e da sua Qualidade Zoan. Contudo suas ações ficam limitadas pelas capacidades da forma assumida.

Característica Zoan: Escolha a característica que melhor represente a criatura da sua Zoan:

- **Ágil** — Você se transforma em uma criatura com grande capacidade de escalada. Você é capaz de escalar as mais variadas superfícies.
- **Alada** — Você se transforma em uma criatura com capacidade de voo.
- **Peçonhenta** — Seus ataques têm características venenosas, ao atacar você pode usar uma aposta para reduzir uma aposta do alvo.

- **Rápida** — Você se transforma em uma criatura com grande velocidade. É considerado que você tem uma aposta a mais para fins de ordem na rodada.

Qualidade Zoan: Escolha a qualidade que melhor represente a criatura da sua Zoan:

- **Elemental** — Escolha um elemento, seus ataques são baseados neste elemento. Você causa 1 ferimento a mais em alvos suscetíveis a esse elemento e é imune a ferimentos que sejam do seu mesmo elemento.
- **Poderosa** — Seus ataques são mais fortes que o normal. Sempre que causar ferimentos você causa 1 ferimento adicional.
- **Resistente** — Seu corpo é altamente resistente. Você reduz em 1 a quantidade de ferimentos sofridos.
- **Titânica** — Você se transforma em uma criatura com grande tamanho e força. Você consegue carregar pessoas e usar apostas para movimentar e destruir estruturas como paredes, portas, pequenas construções, pontes e botes.