

## **Creación de PJ.**

- Elegir su primer número de la suerte
- Tendrán que repartir 25 POP (puntos one piece ) entre diversas características y habilidades que te ayudaran por igual en tu aventura diaria (misiones, trabajo, navegación por mar y por tierra, etc.).
- Hacer una tirada de 1D100 oculto, si este cae tu numero de suerte tienes 20 POP más para tus características.

## **Características**

**FUERZA:** Característica necesaria para realizar acciones que involucren la capacidad física del pj. También es esencial para el ataque con espada, el combate cuerpo a cuerpo y para la defensa contra ataques de cuerpo a cuerpo (ver apartado de combate). En navegación es necesaria para aquellos encargados de las velas (ver apartado de navegación)

**DESTREZA:** Es una característica necesaria para realizar acciones que necesitan cierto grado de concentración. Esencial para los ataques con espada y con armas a distancia y para la defensa contra ataques de armas punzocortantes (ver apartado de combate). En navegación es necesaria para aquellos que llevarán el timón (ver apartado de navegación).

**AGILIDAD:** Característica necesaria para realizar acciones que necesiten de buenos reflejos y alta soltura. Esencial para los ataques cuerpo a cuerpo y con armas a distancia y para la defensa contra armas a distancia. (ver apartado de combate). En navegación es necesaria para aquellos encargados de las cuerdas (ver apartado de navegación).

**RESISTENCIA:** Característica física esencial que permite a los pjs realizar esfuerzos por un mayor tiempo. Cada nivel en esta característica agrega 5 puntos de vida. También permite hacer tiradas para soportar por más tiempo los efectos de hambruna y fatigado. Cabe mencionar que todos inician con 10 puntos de vida (PV)

**SUERTE:** Característica esencial para esta partida, entre más niveles de suerte, más números de suerte que puedes adquirir o aumentar el intervalo de logro (ver apartado de suerte).

## **HABILIDADES AGRESIVAS**

**ESPADACHIN:** Habilidad necesaria para aquellos que hagan uso de cualquier arma blanca(ataque y defensa).

**LUCHADOR:** Habilidad necesaria para aquellos que prefieran combates sin armas (ataque y defensa)

**TIRADOR:** Habilidad necesaria para aquellos que hagan uso de cualquier arma a distancia(ataque y defensa).

### **HABILIDADES PASIVAS**

Habilidades que te permitiran avanzar en tu aventura, aunque los niveles que adquieras al inicio te ayudaran para ciertas tiradas, no es hasta el nivel 5 donde comienzas a adquirir las habilidades especificas de cada clase. Sobra mencionar que cada clase de habilidad tiene la misma importancia para avanzar en la partida.

**NAVEGANTE:** Habilidad necesaria que te permite navegar con mayor facilidad por tierra y por mar disminuyendo el tiempo de llegada a tu destino, te permite leer mapas, conocer los cambios de clima, etc. Con el tiempo podrias llegar a ser capaz de usar el clima a tu favor.

**COCINERO:** Habilidad necesaria para convertir material crudo en delicioso alimento que incluso puedes vender. Los alimentos que cocines o compres rinden mas y son mas baratos. Al tener una barra de energia que hay que llenar 3 veces al dia (en la partida), es esencial si no quieres quedar en la ruina, hambriento o muerto. Con el tiempo serias capaz de usar el fuego de la cocina a tu favor.

**CARPINTERO:** Habilidad necesaria para mantener tu bote a flote, eres pirata vives en el mar, sobra decir que esta habilidad es esencial. Aumenta la resistencia de tu barco y disminuye el precio de los mismos. Te falta dinero? Presta tu servicios para tener un poco de ingresos. Con el tiempo puedes llegar a usar tus conocimientos para fines belicos.

**HISTORIADOR:** Habilidad necesaria para el conocimiento, eres bueno recordando rostros piratas con recompensas, cargos de marinos o de civiles extraordinarios. Conoces historias de tesoros perdidos en mar y en tierra o sabes donde encontrar rumores y mapas para los mismos. El conocimiento es poder, con el tiempo puedes llegar a usarlo a tu favor.

**MEDICO:** Habilidad necesaria para convertir material crudo en medicamento que incluso puedes vender. Tu vida es importante, tu barra de vida no es muy grande que digamos, los efectos de hambruna y fatigado te van disminuyendo dicha barra. Los medicametos que crees o compres rinden mas y son mas baratos. no quieres quedar en la ruina? esta

habilidad es para ti. Con el tiempo podras crear diferentes tipos de medicamentos y buffs para tu cuerpo.

**MUSICO:** EL carisma es fuerte en ti, con tu musica eres capaz de reclutar a los mejores pnjs para tu tripulacion o rentar mercenarios a menor precio que te acompañen en tu aventura, ya que obviamente uno no puede navegar solo por los peligrosos mares. Eres bien recibido en cualquier lugar, y todos parecen ponerse de tu lado. Con el tiempo, tu musica puede o fortalecer a tus nakamas o perjudicar a tus enemigos.

### COMO GASTAR TUS POP

Para subir de nivel en cada característica y habilidad hay que gastar el numero de POP expuesto por el numero del nivel al cual quieres llegar.

Por ejemplo, para llegar al nivel 1 de fuerza es necesario gastar 1 POP para ello, si embargo si quieres llegar al nivel 2 entonces es necesario gastar 1 POP para llegar al nivel 1 y 2 POP mas para llegar al nivel 2; Entonces necesitas un total de 3 POP para subir al nivel 2 de cualquier característica o habilidad, y asi sucesivamente.

Cada que subes un nivel se te otorgan 5 POP para que gastes como te plazca y en algunas recompensas, tesoros encontrados, etc., vienen una cierta cantidad de POP.

### EJEMPLO

En este caso he gastado los 25 POP predeterminados + los 20 que dan en caso de acertar el numero de la suerte.

FICHA Y POPS DE DEKU			
Números de la suerte	16 y 42	Intervalos de logro	(+/-) 1
CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES PASIVAS	
FUERZA	3	NAVEGANTE	2
DESTREZA	2	COCINERO	1
AGILIDAD	3	CARPINTERO	1
RESISTENCIA	3	HISTORIADOR	1
SUERTE	2	MEDICO	1
		MÚSICO	2
HABILIDADES AGRESIVAS			
ESPADACHÍN	1	POPS RESTANTES	0
LUCHADOR	3	NIVEL PJ	1
TIRADOR	2	PUNTOS DE VIDA	25

## **COMBATE**

El combate en esta partida es sencilla, se tira 1D20 para el ataque sumando los puntos de nivel que tienes en las características y habilidades agresivas correspondientes al tipo de ataque que usas. Aunque nos basaremos fuertemente en los resultados de los dados, la parte interpretativa también será muy importante, en especial para la cantidad de daño que se aplicaría. Esta última parte, arbitrariamente pero imparcialmente, será decidida por el director. Pudiendo ser el daño de 1D4, 1D6, 1D8 y 1D10.

-Para el ataque con arma blanca o parecido se le suma al resultado de 1D20 los niveles que se tienen en FUERZA, DESTREZA Y ESPADACHIN.

-Para el ataque cuerpo a cuerpo se le suma al resultado de 1D20 los niveles que se tienen en FUERZA, AGILIDAD Y LUCHADOR.

-Para el ataque con arma a distancia se le suma al resultado de 1D20 los niveles que se tienen en DESTREZA, AGILIDAD Y TIRADOR.

En el caso de la defensa:

-Para la defensa de un ataque con arma blanca o parecida se le suma al resultado de 1D20 los niveles que se tienen en DESTREZA (x2) Y ESPADACHIN.

-Para la defensa de un ataque sin arma se le suma el resultado de 1D20 los niveles que se tienen en FUERZA (x2) Y LUCHADOR

-Para la defensa de un ataque a distancia se le suma el resultado de 1D20 los niveles que se tienen en AGILIDAD (x2) Y TIRADOR.

En caso de que el resultado de ataque o defensa sea el máximo (20 + los niveles que tienes) y este es mayor a la defensa o ataque, respectivamente, del contrario se aplicará: en el caso del ataque el daño máximo (10) y en el caso de la defensa podrás tirar 1D4 como contragolpe sin recibir ningún daño. En el caso de que tu tirada sea el mínimo, el ataque será fallido y tu contrario podrá tirar 1D4 para dañarte y en el caso de la defensa será un daño máximo recibido automáticamente (10).

## **SUERTE**

La suerte en esta partida influirá en muchas acciones, efectos y situaciones ya que amo el azar y la suerte. Entonces cada pj tendrá 1D10 tiradas de suerte por nivel no acumulativas. Entonces es fácil saber si tuviste suerte, si tu tirada cayó en el o los números que tienes de suerte o en el intervalo de logro (aunque en este caso no será excelente suerte, sino simplemente buena suerte xD, disminuye la intensidad de suerte) tuviste mucha suerte. Sin embargo el director también tiene sus números de suerte, en este caso, si caen en los números del master (que extranamente son los mismos que los de Deku (42 y un punto de intervalo (+/-) e ira evolucionando) la peor suerte del mundo caerá sobre ustedes.

Hay tres escenarios en los cuales puedes utilizar tu suerte:

-Específicamente para poder cumplir con una acción: encontrar algo valioso, defenderte de un ataque casi imposible, no morir, encontrar a alguien, etc. Si aciertas directamente en el o los números de suerte que tienes definitivamente van a suceder, si caen en el intervalo es muy probable que suceda pero no como tu hubieses deseado, si no cae en los números que elegiste ni en el intervalo no sucederá lo que pediste, y si cae en los números o en los intervalos del director, definitivamente algo malo sucederá.

-Utilizar tu suerte sin ningún motivo específico, en este caso simplemente pedirás tu tiro de suerte, si aciertas algo sorprendente pasará en tu vida, si cae en el intervalo pasará algo bueno, si no cae en tu intervalo ni en tus números, puede que no pase nada o que pase algo malo (depende del estado del director), pero si cae en los números e intervalos del director algo muy malo puede pasarte, incluso puede llevarte a la muerte!

-Cuando el director te pida o les pida que hagan una tirada de suerte.

### **COMO IR SUBIENDO TU SUERTE**

Cada nivel de suerte que agregues te permite agregar otro número de la suerte o aumentar tu intervalo.

Un ejemplo si yo tengo 2 niveles de suerte, tengo el número 16 que elegí al principio y (+/-) 0. Entonces tengo estas 3 posibilidades:

-Agregar 2 números de la suerte más, entonces quedaría: 16, 42 y 92

- Agregar 1 número de la suerte más y 1 al intervalo, entonces quedaría: 16 y 42, (+/-) 1

- Agregar 2 al intervalo, entonces quedaría: 16, (+/-) 2.

En el ultimo caso, y en cualquier caso con intervalo, si hago la tirada de suerte tiene que caer en 16 para cumplir con el objetivo, sin embargo tambien puedes caer en el 14, 15, 17 y 18 (por el intervalo) y si el director esta de buenas puede que tambien cumplas con el objetivo, pero no como tu quisieras.

## **NAVEGACION**

En esta partida la navegación entre islas sera un tanto complicada, asi que ire explicando paso a paso.

### **Barcos**

Existen diferentes tamaños de barcos que se diferencian entre ellos por la velocidad, resistencia a tormentas y ataques de otros barcos y la capacidad de tripulantes. Igual se diferencian por el numero minimo de personas que deben operarlo para que el barco avance. Y obviamente en el precio.

### **Tipos de Barco**

-Barca nivel I: Es la barca mas pequeña con una velocidad mínima de  $1/3$ , Tiene 20 puntos de resistencia , su capacidad es de 5 tripulantes, el mínimo de operadores es de 3 personas (1 en timón, 1 en vela y 1 en las cuerdas) y tiene un canon de 1D2 de dano.

-Barca nivel II: Barca de tamaño pequeño, velocidad de  $2/3$ , tiene 30 puntos de resistencia, su capacidad es de 10 tripulantes, el mínimo de operadores es de 5 personas (1 en timón, 2 en vela y 2 en las cuerdas) y tiene un canon de 1D2 y uno de 1D4 de dano.

-Barca nivel III: Barca de tamaño mediano, velocidad de 1, tiene 40 puntos de resistencia, su capacidad es de 15 tripulantes, el mínimo de operadores es de 8 personas (1 en timón, 4 en vela y 3 en las cuerdas) y tiene un canon de 1D2, uno de 1D4 y uno de 1D6 de dano.

Saludos. Mi nombre es Popeye, y viendo que algunos de ustedes ha comenzado a comprar barcos en el astillero, he decidido darles estas recomendaciones antes de que destruyan mis preciados barcos.

### **Navegación marina**

1. Les recomiendo llenar la capacidad de tripulantes del barco antes de zarpar. Siempre pueden rentar servicios de marineros por un viaje, en el astillero, puerto o en algún bar.

1. Dependiendo del tamaño del barco que tiene, es la velocidad con la cual viajaran y cuantos tripulantes deberán estar destinados a maniobrar el barco (timón, vela, cuerdas.) por lo cual no podrán participar en ciertos aspectos del viaje. Les sugiero que esos lugares los ocupen aquellos que tengan mayor nivel en los atributos principales (fuerza, agilidad y destreza).

1. Tiradas de tripulación.

- Para navegar por el mar se deberá superar una tirada cd 18 de cada profesión (medico, carpintero, músico, etc.). De lo contrario, por cada tirada fallida ocurrirá un evento 1d6 y perderán 1 punto de energía.
- Cada tripulante que no esté ocupado con maniobrar el barco tiene la oportunidad de participar con 2 intentos de superar la tirada de una profesión que elijan con anticipación.
- En los barcos pequeños, los que maniobran el barco pueden también participar en las tiradas de tripulación, pero solo tienen un intento. En los barcos medianos y grandes solo puede participar con un intento, un encargado de vela y un encargado de cuerdas.
- Los barcos pequeños son los más veloces, por lo cual solo deben hacer la tirada de tripulación una vez antes de llegar a la siguiente isla. Los barcos medianos deberán hacerlo dos veces y los barcos grandes tres veces.

1. Tirada fallida evento 1d6

1. **Tormenta.** Cada turno que permanezcas dentro de la tormenta tu barco recibe 1d6 de daño. Para salir de la tormenta tu timón, velas y cuerdas deberán hacer una tirada del atributo principal que deseen y superar una tirada cd 18. Uno de los tripulantes libres, su navegante, puede apoyar con un +2 en cada tirada siempre y cuando acierte una tirada de navegante cd 18.

2. **Barco pirata.** Un barco pirata te está retando. Tienen la opción de pelear y robarles su tesoro 1d6 o huir. Si deciden pelear, solo pueden participar los tripulantes que estén libres. Pueden usar los cañones que se encuentran en cada barco (incluso pueden mejorarlos en el astillero) y hundir el barco con la posibilidad de que se hunda el tesoro contrario y tener que bucear por él. O engancharse y saltar al barco contrario para combatir con cada tripulante enemigo derrotarles y robarles el barco. En el caso de los barcos pequeños, todos pueden participar. En el caso de que quisieran huir tu timón, velas y cuerdas deberán hacer una tirada del atributo principal que deseen y superar una tirada cd 18. Uno de los tripulantes libres, su músico, puede apoyar con un +2 en cada tirada siempre y cuando acierte una tirada de músico cd 18. Cada turno en el cual

estén intentado huir, recibirán ataques de canon del barco contrario sin opción de respuesta.

3. **Encallado.** Su barco ha encallado en un arrecife. En este evento la mitad de sus tripulantes que están libres deben lanzarse al mar e intentar zafar el barco del arrecife, mientras que la otra mitad deberá intentar evitar que se hunda el barco por dentro. Para ello cada participante deberán hacer una tirada del atributo principal que deseen y superar una tirada de 18 para desencallar. Cada turno que duren encallados su barco recibirá 1d6 de daño. Pd. Aquellos a los cuales les toque mar tienen la posibilidad de sufrir ataques de tiburones
4. **Monstruo marino.** Un pulpo gigante, una vaca de mar, u otro monstruo marino que se puedan imaginar. Estos comienzan a atacar su barco intentando hundirlo. Los tripulantes libres tienen la obligación de deshacerse de él.
- 5 y 6) **Nada.** En este evento no pasa nada. Los médicos pueden curar a sus nakamas o lanzarse al mar en busca de algas especiales para la creación de kits o venta en algún hospital; los carpinteros pueden intentar reparar el barco; los cocineros pueden alimentar a sus nakamas o lanzarse al mar para pescar y crear un platillo perfecto o venderlo a algún restaurante; y los historiadores pueden lanzarse al mar en búsqueda de algún tesoro hundido.

### **HAMBRIENTO Y FATIGADO**

El estado de hambriento lo obtienes cuando tu barra de energía se acaban, a partir de este momento cada turno recibirás cierto dano a tus puntos de vida. La única forma para llenar tu barra de energía es alimentandote como Dios manda.

El estado de fatigado lo obtienes cuando no duermes las horas necesarias por día para recuperarte de tanto estrés y preocupaciones. En este estado pierdes 2 puntos de nivel en cada característica y habilidad que tienes.

Puedes usar tus niveles de resistencia para soportar un turno con esos efectos lanzando un dado o disminuir el dano que estos ocasionan.

Para alimentarte, puedes visitar los restaurantes y comprar alimentos, o puedes recolectar material crudo y si eres cocinero hacerte una comida. Mientras que puedes dormir en cualquier lugar, sin embargo los únicos lugares seguros son las posadas, en estos locales nadie puede tocarte o robarte mientras duermes.

### **BARES Y BURDELES**

En los diferentes bares y burdeles que puedas encontrar en las diferentes islas, algo que siempre encontraras sera alcohol y compañía. En esta partida, aparte de ser simple morbo, el consumir bebidas con alcohol o rentar servicios especiales te daran buffs que te pueden durar hasta 1 dia. Obvio en cada bar y burdel tienen su especialidad por lo cual los buffs son diferentes.

En los bares tambien puedes encontrar los tablonos de anuncio, aqui puedes encontrar recompensas que se dan por tareas, misiones, caza de piratas, proteccion, etc. O simplemente los posters de recompensa de pirtas que necesiten ser acechados. En los mismos bares puedes incluso escuchar rumores especiales de borrachos lengufacil.

### **HOSPITALES**

Simple, en los hospitales consigues medicamentos especiales que te curen tus puntos de vida o algunos debuffs que hayas sufrido en tu aventura.