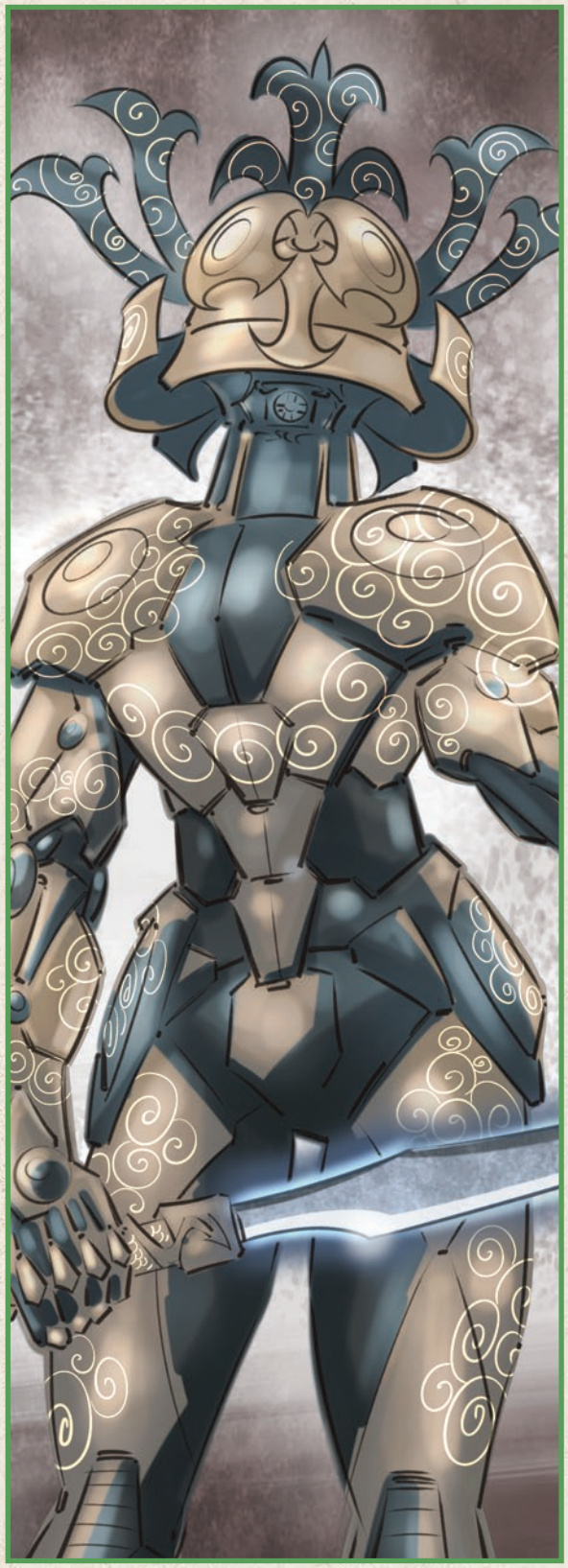
IMPÉRIO DE JADE
CASSARO · FREITAS · SVALDI

TORMENTA

IMPÉRIO DE JADE

UM JOGO DE MARCELO CASSARO,
ÁLVARO FREITAS E GUILHERME DEI SVALDI

JAMBÔ



Criação: Marcelo Cassaro,
Álvaro Freitas e Guilherme Dei Svaldi.

Capa: EUDETENIS.

Arte: Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Estevan Silveira, EUDETENIS, Ichirou, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Marco Morte, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Sam Hart, Sylvia Feer e Wellington Dias.

Cartografia: Marco Morte.

Logotipia e Projeto Gráfico: Fábio Akio Fugikawa.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Álvaro Freitas, Leonel Caldela e Rafael Dei Svaldi.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Álvaro Freitas, André Rotta, Guilherme Dei Svaldi, Guiomar Lemos Soares, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Leonel Caldela, Maurício Feijó, Rafael Dei Svaldi, Rogerio Saladino, Freddy Mees e Tiago H. Ribeiro.

Jogadores da Fase de Testes: Aldenor Madeira, Bruna Alencar, Bruno Mendes, Carine Ribeiro, Denise Synthes, Eduardo Dupim, Flávio Grossi, Gabriel Gasperini, Jun-Ichi Susaki, Karen Sartório, Lucas Nogueira, Matheus Ziderich e Mia Alexandra.

Tormenta é Copyright © 1999-2018 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 336.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: agosto de 2018 | ISBN: 978858365088-1

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343i Cassaro, Marcelo
Império de Jade / Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Álvaro Freitas; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2018.
336p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme. II. Freitas, Álvaro. III. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

Introdução: Um Novo Império 5

O Império de Jade 6
Uma História Parcial 7
A Ilha de Tamu-ra 10
Império de Cidades 10
Império de Povos 13
Império do Dragão 14
Império de Perigo 14
Império de Honra 16
O que é RPG? 16
Itens Necessários 16
Mecânica de Jogo 17
Personagens Jogadores 17
Dez Coisas a Saber 20
Glossário 23

Capítulo 1: Construção de Personagem 25

Habilidades Básicas 25
Raças 27
Humanos 人間 28
Hanyô 半妖 30
Henge 変化 32
Kaijin 怪人 34
Mashin マシン 36
Nezumi 鼠 38
Ryuujin 竜人 40
Vanara バナラ 42
Classes 44
Bushi 武士 46
Kensei 剣生 49
Monge 僧 52
Ninja 忍者 55
Onimusha 鬼武者 58
Samurai 侍 62
Shinkan 神官 65
Shugenja 修験者 68
Wu-Jen 巫人 71
Yakuza ヤクザ 74
Características 77
Honra 78
Nome 87
Idade 87
História, Aparência, Personalidade 87
As Três Castas 89
Religiões 91
Sentai e Nakama 94

Capítulo 2: Perícias & Talentos ... 97

Perícias 97
Talentos 110
Talentos de Combate 111
Talentos de Perícia 123
Talentos de Destino 124
Talentos de Jutsu 128
Talentos de Aprimoramento 129
Poderes Concedidos 131
Talentos da Tormenta 136

Capítulo 3: Armas & Equipamento 139

Riqueza & Moedas 139
Armas 141
Armaduras & Escudos 149
Itens & Serviços 152
Materiais Especiais 157

Capítulo 4: Jutsus 159

Regras Gerais 159
Lista de Jutsus 167
Jutsus Básicos 172
Jutsus Medianos 182
Jutsus Avançados 191
Jutsus Sublimes 202
Jutsus Lendários 212

Capítulo 5: Jogando. 223

Testes 223
Testes de Habilidade 223
Testes de Perícia 223
Testes Simples 224
Testes Opostos 224
Outras Regras 224
Novas Tentativas 224
Condições Favoráveis e Desfavoráveis 224
Prestar Ajuda 225
Ferramentas 225
Testes sem Rolagens 225
Testes Estendidos 225
Combate 227
Ferimentos & Morte 233
Movimentação 234
Condições Especiais 234
Seres Maiores e Menores 236
Quebrando Objetos 236
Combate Montado 237

Capítulo 6: Mestrando 239

O que É Mestrar? 239
Criando Aventuras 240
Estilos de Jogo 240
Conduzindo o Jogo 241
O Mundo de jogo 243
Personagens do Mestre 243
Viagens 244
Clima 245
Custo de Vida 246
Desafios & Condições 247
Desafios 247
Condições 251
Clarificações 252
Acumulando Bônus 252

Capítulo 7: Bestiário 255

Animais 256
Construtos 260
Humanoides 264
Monstros 269
Youkai 274

Capítulo 8: Recompensas 283

Pontos de Experiência 283
Tesouros 284
Itens Mágicos 289
Armas 291
Armaduras 296
Ofuda 300
Amuletos 301
Acessórios 304
Artefatos 309
Outras Recompensas 312
Reputação 312
Honrarias 312
Aliados 313
Recompensas Fora de Jogo 315

Capítulo 9: Shinkyo, a Nova Capital 317

Personalidades 331

Open Game License ... 335

UM NOVO IMPÉRIO

A última lembrança de minha terra natal era um pesadelo. O céu, tomado por nuvens vermelhas, cor de sangue. Uma chuva cáustica começava a cair, derretendo chapéus de palha, guarda-sóis de papel e a pele exposta da multidão em fuga. Trovões ribombavam, ensurdecedores. Meu pai me carregava às costas e, apesar da gritaria e trovões, eu conseguia ouvir o plaque-plaque-plaque de suas sandálias de madeira. Eu não sabia para onde estávamos indo. Mas lembro de olhar para cima e ver, pela primeira vez, o Imperador em toda a sua glória: um dragão celestial de centenas de metros de comprimento, enrodilhado e voando em círculos sobre nós.

Então um clarão, uma desorientação... e uma mudança.

Aquele dia, quando eu ainda era apenas uma garotinha, me marcou para sempre. Marcou toda a minha cultura, meu povo, para sempre. Naquele dia, Tamu-ra acabou.

Mas tudo o que nasce, morre — e tudo o que morre, renasce.

=====

Quando os templos, ruas, castelos e tradições do Império de Jade ainda estavam intactos, meu destino havia sido traçado desde o nascimento. Mulher, de casta dai'zenshi. Eu serviria a meu futuro esposo, também de família samurai. Talvez pudesse ensinar as artes que aprendi para minhas filhas. No entanto, devia me acostumar à ideia de que meus filhos começariam seus treinamentos como samurais muito cedo.

Mas o Império de Jade se fora. Nós, parcos remanescentes salvos por Tekametsu-sama, tínhamos que fazer o nosso melhor para manter as tradições, vivendo em meio aos gaijin da imensa — e bárbara — cidade de Valkaria. Quando se cresce tão próxima de um povo cuja principal divindade não é apenas uma mulher, mas uma estátua titânica, você começa a ter ideias diferentes sobre o seu futuro.

Eu certamente tive ideias muito diferentes sobre o meu.

=====

Meus cabelos verde-azulados sempre chamavam atenção, onde quer que eu fosse. Mesmo na cidade cosmopolita cheia de estranhos bakemono, hanyô tatuados do deserto e outras raças ainda mais esquisitas, uma humana de cabelos coloridos atraía atenção. Assim, aprendi muito cedo a me defender, mesmo com a desaprovação de meu pai.

Desaprovação que aumentava a cada estação, a cada resposta fora de minha posição, a cada tentativa de aprender algo proibido. Desaprovação que nunca terminou, nem mesmo em seu leito de morte, quando me chamou apenas para dizer, com rancor, que se não tivesse me salvado, minha mãe talvez não tivesse ficado para trás.

Naquele dia, chorei pela última vez, cortei os cabelos e saí de casa com o daisho de meu pai. Se minha cultura não me aceitava, eu encontraria quem o fizesse.

=====

Anos se passaram. Me tornei o que chamam aventureira: caçava monstros, salvava inocentes e ganhava algum tesouro no processo.

Nunca esqueci minhas origens. A katana de meu clã, Tsurugi, era minha fiel companheira, e eu sabia que não desonrava meus ancestrais pois seus poderes cresciam conforme minha conexão com ela aumentava. Comissionei a construção de uma haramaki, armadura tradicional — mas esmaltada em rosa, como pétalas de cerejeira. Me sentia feliz, conforme deixava para trás os laços com aquilo que era nocivo, e abraçava o novo, sem desprezar o antigo.

Após uma missão particularmente difícil, em que derrotamos uma invasão monstruosa às terras de reinos mais ao leste do Reinado, descansava em uma taverna quando rumores começaram a correr o mundo: o Cavaleiro do Corvo acabou com a Tormenta em Tamu-ra. O ano havia sido estranho e cheio de incidentes, aquilo parecia ser só mais um rumor. Mas a cada nova cidade, aldeia ou vilarejo, uma nova notícia. Um exército de deuses estava sob seu comando. Ele empunhava a própria espada de Khalmyr. A reconstrução começou.

Eu me sentia dividida. Parte de mim queria continuar viajando por Arton, conhecendo e protegendo essa terra que me acolheu. Parte de mim queria sair imediatamente em direção a Tamu-ra, atravessando o Mar dos Monstros a nado se fosse preciso.

Expliquei a situação aos meus colegas de grupo. Todos foram compreensivos, e resolveram fazer a viagem comigo.

=====

Semanas de viagem, e finalmente posso ver um porto ao longe. O capitão diz que é Shin'Yumeng, a nova capital do Império. O vento traz da terra o cheiro de cerejeiras. Mais uma vez, o sol nasce a leste.

Tudo o que morre, renasce.

O IMPÉRIO DE JADE

Neste mundo chamado Arton, ao nordeste de seu maior continente, há uma grande ilha. Uma terra que vê o alvorecer antes de todas as outras. Uma terra de sol nascente.

Ilha de Tamu-ra. Lugar de montanhas nevadas, vastas planícies, costas rochosas. Lugar de grande beleza, mas também severo, assolado por terremotos, maremotos, vulcões, até mesmo bestas gigantes. Aqui, um povo como nenhum outro nasceu. Não um povo fantástico como elfos, anões ou minotauros. Um povo humano.

Sua origem é traçada até milhares de anos atrás, nascidos da consumação amorosa entre o Primeiro e a Andarilha. Isolados, afastados do grande Reinado de Arton, construíram sua própria identidade. Lutaram contra os elementos, contra os constantes desastres naturais. Travaram inúmeras guerras, tingiram de sangue suas planícies. A cada tragédia, erguiam-se mais fortes, mais felizes por estarem vivos. Tornaram-se uma raça de perseverança, determinação, otimismo. Pessoas habituadas ao ciclo natural. Vida e morte. Inícios e fins.

Até que veio a tempestade.

A Tormenta. *Oni-ame*, a chuva de demônios. O ataque planar de outra realidade, outra Criação. Relâmpagos destroçaram as montanhas, sangue ácido choveu sobre cidades e aldeias. Monstros antinaturais que a mente racional só conseguia reconhecer como demônios-insetos — sendo assim nomeados *akumushi* — chegaram em hordas infindáveis. A besta-fera Igasehra, Lorde da Tormenta, ergueu-se gigantesca para devastar e governar. A ilha inteira tornou-se um pesadelo vermelho. Tamu-ra morreu.

Uma pequena parte da população conseguiu refugiar-se no estrangeiro, na capital do Reinado de Arton. Ali, tentaram preservar quem haviam sido. O vasto Império reduzido a um pequeno bairro étnico. Para aquele povo orgulhoso, guerreiro, a vergonha era ainda pior que a morte.

Mas o que nasce, morre — e o que morre, renasce. Os heróis do Reinado enfrentaram a Tormenta. Seu maior campeão sagrado, o cavaleiro Orion Drake, liderou nada menos que um exército de deuses contra os invasores. Travaram batalha sem igual na história do universo. Igasehra foi expulso. A Tormenta foi derrotada.

Agora, pouco a pouco, os tamuranianos retornam. A outrora bela ilha tornou-se árida, perigosa, contaminada. Ainda assim, será retomada. O Império será reconstruído, como tantas vezes antes. Tamu-ra voltará a ver o sol nascente.

UMA HISTÓRIA PARCIAL

5 bilhões de anos atrás. Forjados pelas forças primordiais Win e Wang, nascem Lin-Wu e a Família Celestial.

5-4 bilhões de anos atrás. O príncipe Tai'Yang e a princesa Yumeno apaixonam-se e desafiam suas famílias divinas. São condenados por Lin-Wu a viver eternamente afastados, ele existindo apenas durante o dia, ela à noite, tocando-se apenas por um breve momento a cada amanhecer e anoitecer.

1 bilhão de anos atrás. A princesa Shunka'Shuuto começa sua peregrinação, trazendo as quatro estações ao mundo.

260 milhões de anos atrás, Era Sugora. Começa o reinado dos *kaiju*. Monstros imensos vagam pelo mundo, travando batalhas titânicas por seu domínio.

7 milhões de anos atrás. Surge Tikauromu, o primeiro *daikaiju*, expulsando todos os kaiju de volta ao Trono de Sugora e reclamando a ilha de Tamu-ra como seu território. Seu atual paradeiro é desconhecido; suspeita-se que estaria hibernando sob a ilha, seus movimentos ocasionais causando todos os terremotos.

4 milhões de anos atrás. Durante um eclipse total do sol, o príncipe Tai'Yang e a princesa Yumeno reencontram-se e consumam seu amor. Dessa união proibida nascem os primeiros bakemono; por toda a história, sempre que um eclipse ocorre, novas hordas bakemono são despejadas sobre Tamu-ra, entre outros desastres.

40 mil anos atrás, Era Bakemono. Em um mundo ainda sem seres humanos, os goblins, ogros, tengu e outras raças humanoides erguem vastos impérios e travam guerras sangrentas durante milênios.

30 mil anos atrás, Era Kemono. Caçados e mortos pelos bakemono quase até a extinção, os animais reúnem-se em conselho e decidem revidar. Erguem cidades e castelos habitados por henge, nezumi e outros antigos povos-fera.

10 mil anos atrás, Era Hunabito. Chegando de terras além-mundo, a princesa guerreira Nozomi se revolta diante da bela ilha infestada de monstros. Esta terra precisa de campeões para protegê-la. Admirado com a audácia da peregrina, o Dragão transforma o mais forte bakemono em Hunari, o Primeiro. Ainda uma fera, ele e Nozomi realizam uma longa jornada em busca do tesouro supremo chamado honra. Ao finalmente encontrá-la, torna-se humano. Hunari e Nozomi então casam-se para dar início à raça humana.

5-4 mil anos atrás. Os descendentes de Hunari e Nozomi seriam conhecidos como Huna'Bito, o Primeiro Povo. Poderosos bárbaros nômades que cavalgavam cães-leões na Grande Estepe, sempre mudando de lar conforme o avanço do inverno e as migrações das manadas de bisontes, sua caça principal.

1000 anos atrás. O chefe-caçador Bai'Fan sonha com um tesouro em terras distantes. Após uma longa jornada para o sul, Bai'Fan e seu bando não encontram mais bisontes para caçar. Faminto, é visitado pela princesa Shunka'Shuuto, que oferece a ele uma tigela de arroz. Com a descoberta do mais importante alimento, é inventada a agricultura. Os humanos não precisam mais viver como nômades, estabelecendo as primeiras comunidades.

0, Era Kotoba. Tanadora-sensei, a Professora, presenteia os povos humanos com os ideogramas *kanji*, assim nascendo a escrita.

87. Após uma jornada de iluminação, o monge andarilho Xiaosi Hang reúne um grupo de dez discípulos em isolamento nas montanhas para um longo treino. Séculos mais tarde, os Nove Puros fundariam suas próprias ordens monásticas, trazendo ao mundo as artes marciais. Quanto ao décimo discípulo, diz-se que era na verdade Wang-Ho, o Sombrio.

130. Surgem os primeiros daimyo: senhores de terras que protegem os camponeses contra os bakemono e youkai em troca de obediência e tributo.

206. Doragami, o Bruxo, acolhe a ainda jovem Miya Sugihara como sua aprendiza; ela seria a primeira humana a aprender e executar jutsus.

250. Fundação de Xuan-cho, a Primeira Cidade.

288. O kaiju Raragon ataca a cidade de Xuan-cho, destruindo-a completamente. Em busca de segurança contra novos ataques, o povo de Tamu-ra passaria a construir suas cidades no extremo leste da ilha.

300. O daimyo Hinata Komeishishu declara uma grande extensão territorial como província Komeishishu. Outros grandes senhores de terras passariam a demarcar suas próprias províncias, levando a tensão e conflito entre os daimyo.

304. É avistado Grimgauros, o primeiro kaiju titã registrado.

317. O daimyo Honshi Komeishishu nomeia Otomo Sunthai como seu servo guerreiro: surge o primeiro samurai.

319. Ocorre o Grande Levante Nezumi. Uma horda de homens-rato avança sobre a província Narahoma, chacinando sua população. Combater os nezumi leva os demais daimyo a reforçar ainda mais suas tropas.

324. Um eclipse previsto para este ano simplesmente não acontece.

326. Levada por sua ambição, a princesa Nozomi alia-se a Doragami-sama e outro membro desconhecido da Família Celestial, em levante contra o domínio de Lin-Wu. O golpe fracassa, e o Dragão condena os três revoltosos a penas severas.

393. O kaiju Diagon ataca a cidade fortificada Nishidori. Suas muralhas e defesas resistem ao monstro, que desiste e retorna ao mar; pela primeira vez na história de Tamu-ra, um ataque kaiju é repelido.

378. Fundação de Yamadori, capital de Yuan'Liang.

400. Grande Terremoto de Jinshan. A capital da província Jinshan, assim como outras grandes cidades, são arrasadas.

421. Lin-Wu nomeia os Três Honrados, seus maiores samurais e fundadores dos grandes clãs: Yagyuu Yamamoto, do Clã da Montanha; Sanjo Kumoeda, do Clã das Nuvens; e Matsura Tokugawa, do Clã dos Rios.

444. Ashida Kagemaru escreve o lendário e infame Tratado da Arte Ninja. Por seu crime, é amaldiçoado por Lin-Wu, condenado a vagar pelo mundo como uma sombra.

460, Era Naisen. O mais sangrento período de guerra. O daimyo Ise Moriyori declara-se xogum. Os maiores e mais ambiciosos daimyo se tornam generais tirânicos.

478. Ocorre a Batalha de Nabeshima, entre as províncias Chimako e Yanagizawa. Centenas de milhares morrem em ambos os lados.

481. Em meio à Batalha de Imagawa, o mestre kensei Miyake Sadatsume derrota, sozinho, seiscentos soldados inimigos.

501. Yoshihama Toyozo, o Xogum de Ferro, reúne suas forças para tomar Yamadori.

519. A Grande Fúria. Enraivecido com as guerras sem honra que assolam Tamu-ra, Lin-Wu se enfurece, causando grandes terremotos e erupções vulcânicas. Quase todas as grandes cidades são arrasadas, a humanidade é levada à beira da extinção.

530, Era Teikoku. A Grande Unificação. Tekametsu, o dragão celestial, é declarado Imperador. Seu primeiro decreto é declarar todas as províncias da ilha como parte do Império de Jade. Yamadori é declarada capital do Império.

567. Os chefões rivais Shiba Nairyori e Satomi Yoshiharu estabelecem as primeiras famílias yakuza.

603. Os maiores shugenja do Império são bem-sucedidos em realizar um arriscado ritual para afastar o kaiju Raragon. Por seu ato, são escolhidos por Tekametsu como seus conselheiros pessoais, os primeiros membros do Círculo Dourado.

805. Grande Terremoto de Minaraha. A cidade pesqueira de Minaraha é arrasada.

857. De alguma terra distante além-mundo, surge o Invencível Zatasen. Após desafiar, vencer e matar alguns dos maiores guerreiros do Império, ele deixa Tamu-ra, jurando retornar um dia.

952. O Castelo Kuzuyako é destruído pelo kaiju Eleclas.

954. Após uma grande jornada mística, o shinkan Chen'Tsai afirma ter desvendado o mistério do eclipse não ocorrido em 324; os Príncipes Proibidos se mantiveram afastados por temer algo ainda mais terrível que todos os desastres ocorridos ou ainda a ocorrer.

987. Shin'Fushigi, o primeiro mashin, é concluído e ativado com sucesso.

1046. A capitã Nelvazis de Fortuna, durante uma audaciosa tentativa de circunavegar o continente de Arton, encontra Tamu-ra — uma terra exótica de samurais e ninjas, antes conhecida apenas por rumores. Sua tripulação explora a ilha durante os anos seguintes antes de retornar ao Reinado.

1050. Erkamax Riversorrow, emissário oficial da Coroa de Deheon, leva a Tamu-ra o primeiro tratado comercial entre o Reinado e o Império de Jade.

1052. O kaiju Ethergauros avança sobre a cidade portuária de Funatsukawa, destruindo-a completamente.

1056. Primeira incursão Unagi. Chegando em navios voadores de ciência e magia, esta raça planar de escravistas passaria a atacar cidades do Império.

1057. O mais recente reencontro entre Tai'Yang e Yumeno, durante um eclipse do sol. De sua consumação nasce o gigante Higa'Orochi.

1072. É revelada Sasori'Ken, a Espada Escorpião, capaz de tornar seu portador o mais poderoso ninja do mundo. Todos os clãs ninjas lutam por sua posse, iniciando Kage'Sensou, a Guerra das Sombras.

1081. Para deter o avanço do kaiju Emeradusa até a capital Yamadori, uma equipe sentai desperta e atrai seu inimigo Boulgauros. Após uma batalha que estremeceu toda a ilha, os kaiju retornam ao Trono de Sugora.

1083, Era Akumushi. A primeira manifestação da Tormenta destrói Tamu-ra. O Imperador Tekametsu, reunindo todo o seu poder mágico, transporta uma pequena parte da capital para a distante cidade de Valkaria, onde se juntaria ao bairro Nitamu-ra.

1098, Era Hikari. A Batalha dos Deuses. Sob a liderança do herói Hikari no Kishi, o Cavaleiro da Luz, um batalhão de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra.

1099. Fundação de Shin'Yumeng, a Nova Capital. Começa o repovoamento de Tamu-ra.

1102. O Grande Susto. Um esqueleto gigante odokuro ergue-se no rio Shirakawa, em pleno coração da capital Shinkyo. Felizmente é logo derrotado por heróis.

1103. Ano 1410 no Reinado de Arton. Época atual.

A ILHA DE TAMU-RA

Embora seja sempre descrita como uma ilha, Tamu-ra é na verdade um arquipélago — mas, devido à vastidão absoluta de sua massa central, as ilhas menores são por vezes ignoradas. No passado, essas ilhas abrigaram seus próprios povos, com seus próprios maneirismos regionais. Quase todos foram varridos pela Tormenta, sem deixar sobreviventes.

Tamu-ra mede quase 2 mil quilômetros de norte a sul, e metade disso de leste a oeste. Vasta, jamais totalmente mapeada. No entanto, mesmo antes da Tormenta, apenas uma pequena parte de sua superfície era adequada a humanos.

Shirokita, o Norte Branco, é exatamente como sugere o nome. Região montanhosa e gelada, a meses de viagem das áreas povoadas. Confunde-se com o próprio norte polar de Arton, com mares congelados de navegação impossível, até mesmo criando passagens invernais para o continente. Diz-se que criaturas, e até pessoas, poderiam ter usado essas passagens para grandes migrações. Explicaria a existência mútua de certas espécies animais em Arton e Tamu-ra. Também explicaria a chegada da humanidade a esta terra — isto é, para aqueles pobres infelizes sem Lin-Wu em suas almas.

A oeste, Tamu-ra é limitada pelo **Kaiju'Umi**, o Mar dos Monstros. Trecho de água salgada que separa a ilha e o continente. Apesar da relativamente curta distância até Arton, sua travessia é perigosa e desafiadora — grande parte dos desastres naturais que assolam Tamu-ra tem origem aqui, na forma de maremotos e tufões. Ainda, nascidos no **Trono de Sugora**, a grande cordilheira continental (que os povos do Reinado chamam Montanhas Sanguinárias), os gigantescos monstros conhecidos como *kaiju* erguem-se furiosos para atravessar o mar e atacar a ilha. Esse fato, por longos séculos, levou os tamuranianos a considerar Arton um mundo maldito, uma terra a ser evitada.

Em sua região central, Tamu-ra oferece **Dai'Soogen**, a Grande Estepe. Centenas de quilômetros de planície temperada. Fria, árida, quase desértica, mesmo antes da Tormenta. Lar de antigos povos nômades, hordas errantes, capazes de domesticar e cavalgar ferozes cães-leões. Para uns poucos estudiosos, esses bárbaros do norte gelado poderiam ter sido os primeiros povos humanos na ilha.

A leste, a vastidão infinita do **Tayou'Umi**, o Mar do Sol. Águas muito mais gentis, mesmo levando a parte alguma. Pesca boa e farta. Nesta costa montanhosa vivia a maior parte da população tamuraniana. Aqui estavam suas maiores cidades, incluindo a antiga capital **Yamadori**. Antes da destruição. Antes da Tormenta. Porque exatamente a parte leste-nordeste de Tamu-ra recebeu os primeiros e mais violentos ataques da tempestade aberrante. Dos antigos e orgulhosos palácios, das vibrantes cidades pesqueiras, nem lembrança restou.

A Tormenta deixou Tamu-ra. Expulsa pelo Cavaleiro da Luz, **Hikari no Kishi,** aquele de nome Orion Drake — e seu invencível exército divino. A região leste-nordeste, onde havia a aterrorizante Cidade dos Retalhos, foi palco da maior batalha na história do mundo, um embate cósmico entre deuses e demônios. Hoje, o antigo campo de batalha é pura desolação, sobejando cadáveres de dragões e deuses mortos. Terra maldita, de pesadelos, corrupção, podridão. Ainda impregnada com o pesadelo aberrante. Ainda produzindo mortos-vivos e monstros disformes. Evitada a todo custo, esta parte de Tamu-ra é hoje conhecida como **Kiri'Kizu**, a Ferida Profunda.

IMPÉRIO DE CIDADES

SHINKYO, A NOVA CAPITAL

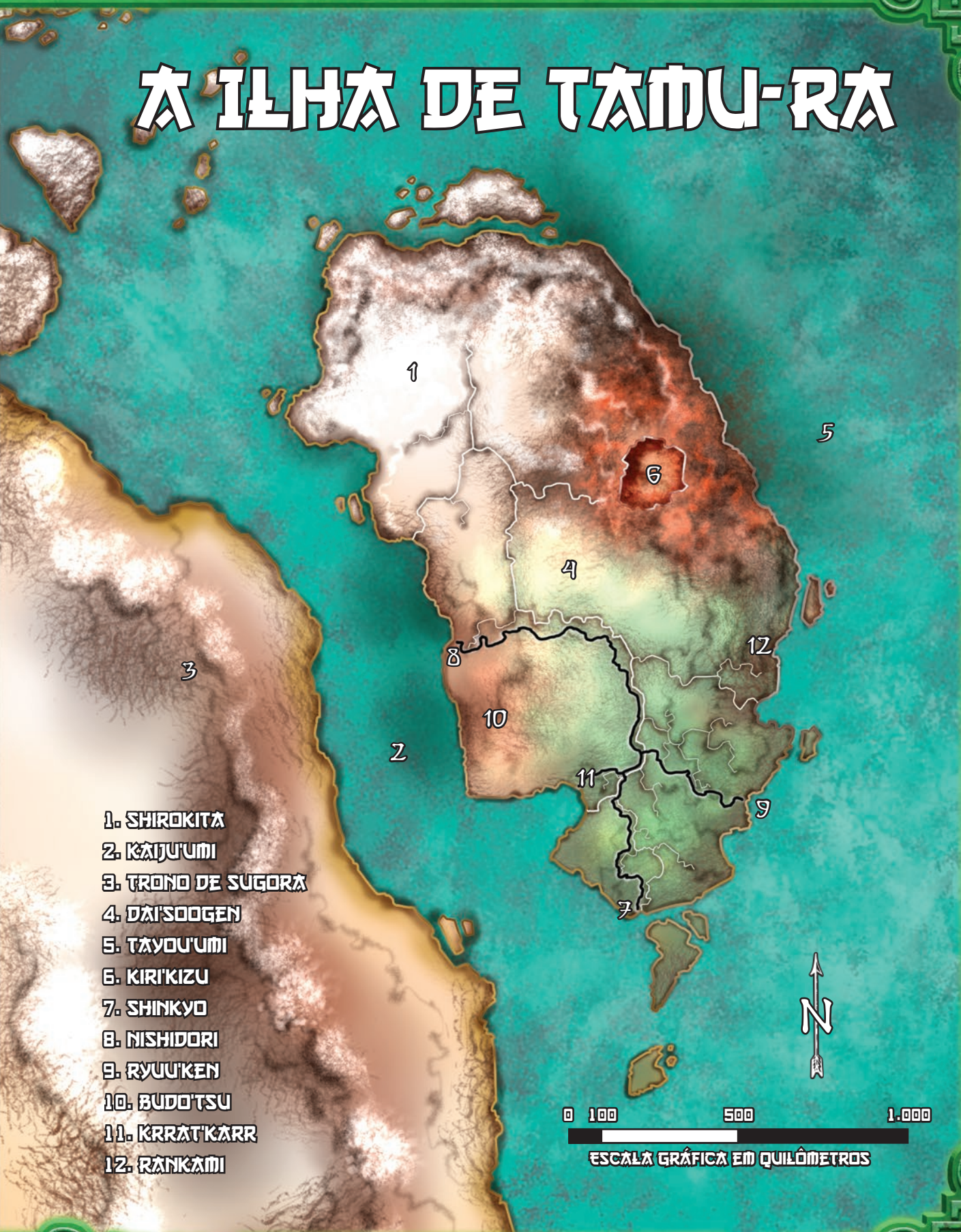
A grande reconstrução começa. No extremo sul da ilha, onde o clima é ameno e o mar é farto em pesca, nasce a **Nova Capital Imperial**. Já habituados a reconstruir suas habitações após desastres naturais, em poucos anos os tamuranianos ergueram um novo Palácio Imperial e, à sua volta, expande-se uma belíssima cidade. Praticamente metade de todos os seres humanos em Tamu-ra vive aqui.

Shin'Yumeng, ou apenas **Shinkyo**, é também o mais acessível porto para navegar até Arton. Quando o Reinado acolheu um bairro inteiro de Tamu-ra em sua capital Valkaria, salvando milhares de vidas tamuranianas, assegurou a gratidão eterna de seu povo e seu Imperador. Antes isolada, Tamu-ra é agora aberta ao estrangeiro, aberta ao mundo. Visitantes de todas as raças e reinos são bem-vindos aqui. De fato, muitos nativos do Reinado têm se estabelecido na cidade para ajudar na reconstrução, começar vida nova, ou apenas buscar aventuras exóticas.

NISHIDORI, A FORTALEZA DO OESTE

Antes uma imensa fortificação com o propósito de proteger o Império contra os kaiju do oeste, Nishidori está entre as pouquíssimas cidades que resistiram à Tormenta mais ou menos intactas. Ainda que quase todos os seus ocupantes originais tenham perecido, suas robustas muralhas — capazes de deter até os gigantescos kaiju — conseguiram proteger as edificações internas.

A ILHA DE TAMU-RA



1. SHIROKITA
2. KAIJU'UMI
3. TRONO DE SUGORA
4. DAI'SOOGEN
5. TAYOU'UMI
6. KIRI'KIZU
7. SHINKYO
8. NISHIDORI
9. RYUU'KEN
10. BUDO'TSU
11. KRRAT'KARR
12. RANKAMI

Pouco mais de uma semana distante da nova capital, Nishidori tem sido restaurada, repovoada e expandida. Hoje, é a segunda cidade mais populosa da ilha. Enquanto Shinkyo é cosmopolita, pululando de estrangeiros, a **Fortaleza do Oeste** escolheu ser mais próxima da vida antiga, mais familiar ao que era antes. É uma cidade tradicional, seguindo estritamente o modo de vida tamuraniano antes da Tormenta. Embora a presença dos *gaijin* não seja proibida, é certamente menos encorajada.

RYUU'KEN, A ESPADA DO DRAGÃO

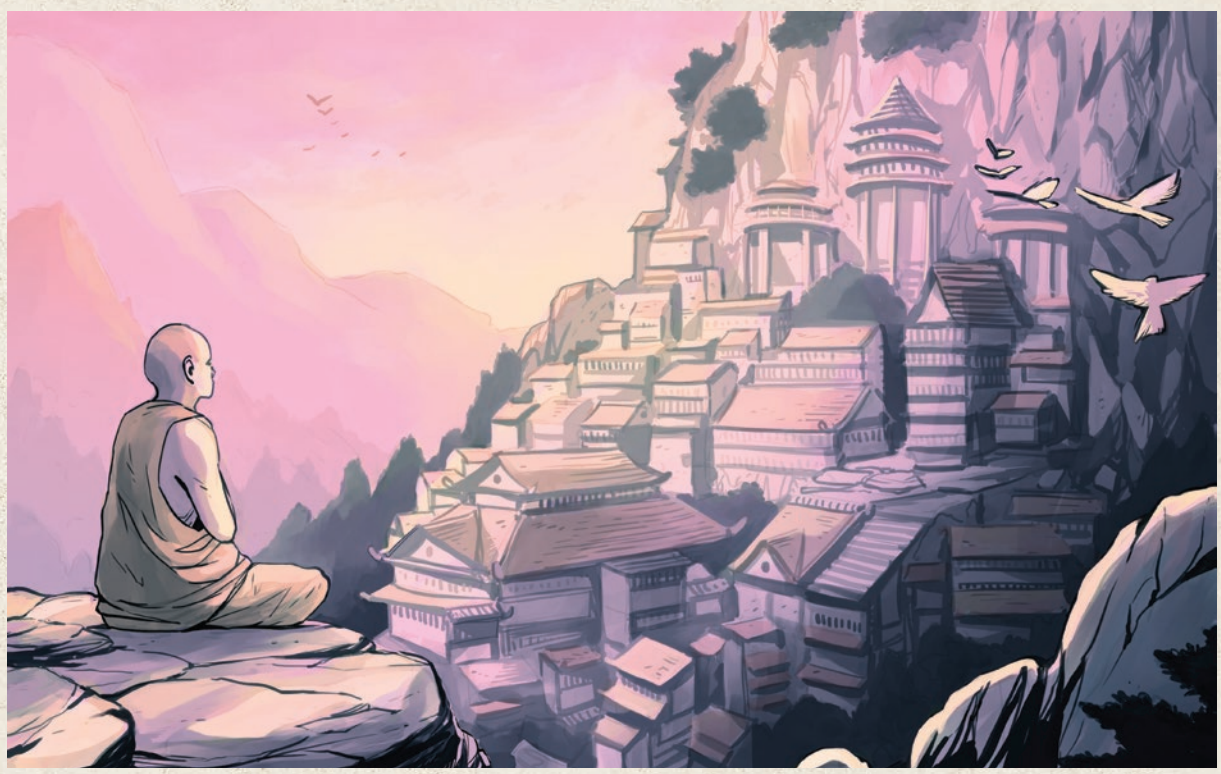
Nesta nova Tamu-ra não faltam mistérios. Os longos anos de presença antinatural da Tormenta, bem como a batalha cósmica entre deuses, dragões e demônios, liberaram forças além da compreensão, provocaram fenômenos impossíveis de explicar. Ryuu'Ken está entre eles.

Uma espada gigantesca. Uma katana medindo não menos de trezentos metros, profundamente encravada na foz de um rio que antes não existia. Só poderia ser empunhada pelo maior dos gigantes. Quando os primeiros desbravadores encontraram o artefato, não tiveram dúvidas; a arma pertencia ao próprio Deus Samurai. Lin-Wu cortou um novo rio das montanhas até o mar, para prover água doce ao povo em seu retorno. Esse povo, agradecido, assumiu a guarda da espada até seu dono decidir buscá-la. Assim se deu a fundação da **Espada do Dragão**, comunidade ainda modesta, mas que vem atraindo devotos de Lin-Wu — bem como os maiores artífices e forjadores do Império, inspirados pela lâmina divina.

BUDO'TSU, O MONASTÉRIO ETERNO

Antes da Tormenta, antes do Império, Tamu-ra viveu longos períodos de guerra entre suas províncias. Tiranos oprimiam o povo. Para evitar rebeliões, decretaram que apenas a aristocracia poderia portar armas — até hoje, nobres diferenciam-se de plebeus por suas espadas, mesmo que não saibam usá-las. Diante de tal injustiça, antigos monges inventaram formas de combate desarmado, ou usando ferramentas agrícolas comuns, para ensinar ao povo. Nasceram as artes marciais.

O complexo de templos **Budo'Tsu** figura entre os maiores monastérios de Tamu-ra, vasto como uma cidade. Não é sabido como a estrutura foi construída, encravada na lateral da montanha. Mistério muito maior reside no fato de que o mosteiro, e seus habitantes, teriam resistido aos anos de Tormenta *sem o mínimo dano*. O lugar é permeado de histórias sobre monges capazes de feitos inacreditáveis. Em busca de respostas, ou aprendizado em técnicas de combate, Budo'Tsu tem sido cada vez mais procurado por artistas marciais do mundo inteiro.



KRRAT'KARR, A CIDADE NEZUMI

Por séculos o povo-rato viveu escondido nas montanhas, lançando ataques de guerrilha, desafiando a supremacia humana. Moravam em aldeias subterrâneas, escuras e imundas. Hoje, como símbolo da união entre as raças, o Imperador decretou que jamais nenhum nezumi precisará se esconder outra vez. Eles são bem-vindos em qualquer lugar do Império. Não apenas isso, eles também teriam sua própria cidade, onde poderiam viver sob o sol.

Inicialmente chamada Nezumi-cho, foi mais tarde renomeada Krrat'Karr — simplesmente "grande cidade" em idioma nezumi. Embora muitos até hoje suspeitem de alguma "armadilha dos humanos", boa parte do povo-rato mudou-se para a nova comunidade. Fazem comércio com os humanos, trocam artesanato e relíquias achadas nos subterrâneos por boa comida, roupas e armas. Disputam jogos e lutas de arena. Tentam conciliar seus modos violentos com uma vida civilizada. Talvez consigam. Talvez não.

A opinião de muitos tamuranianos sobre este lugar? Quanto menos se falar no assunto, melhor.

RANKAMI, A CIDADE PERDIDA

Ninguém vive em Rankami, não mais. Antigo castelo fortificado, cercado de mercados e fazendas, o lugar foi devorado e absorvido pela Tormenta. Deturpado, corrompido, tornado pesadelo. O que eram lares alegres, hoje são jaulas de caixas torácicas metálicas. O que eram torres e muros, hoje são ossos gigantes retorcidos. Tudo foi substituído por coisas que parecem ter sido arrancadas de corpos humanos e reforjadas de maneiras impossíveis.

Rankami não é a única Cidade Perdida no Império — é apenas a mais conhecida. Embora muitas comunidades tenham sido reduzidas a pó, outras mais foram *corrompidas,* tornadas versões macabras de si mesmas. Se serviam para abrigar demônios, ou apenas para trazer mais terror aos tamuranianos, ninguém sabe.

Embora os horrendos akumushi tenham partido, Rankami ainda é perigosa. Contém armadilhas vivas. Atrai mortos-vivos e outros horrores. Mas também esconde tesouros: livros, objetos de arte, até itens mágicos. Assim, é regularmente visitada por expedições de aventureiros. Alguns, loucos o bastante para fixar moradia ali.

IMPÉRIO DE POVOS

HUMANOS

Aqui, eles também são a raça eleita, aqueles que conquistam e governam. Mas o povo tamuraniano tem seus próprios modos, sua própria visão de mundo. São esforçados, dedicados, apaixonados pela perfeição. São civilizados, dignos, respeitosos, mesmo com seus inimigos. E acima de tudo, nunca se deixam derrotar. Não importa a queda, não importam o horror, morte e destruição. O povo do Império está sempre pronto a reerguer-se, reconstruir — ainda melhor que antes.

HANYÔ

Estes seres de grande energia mágica podem ser descendentes de dragões, demônios ou outras criaturas fantásticas. Podem ser nascidos sob alguma bênção ou maldição antiga. Ou podem nunca conhecer sua verdadeira origem. Para eles, pouco importa. Que os outros se preocupem com isso. Um *meio-youkai* só deseja uma vida intensa, divertida e irresponsável.

HENGE

Eles são os personagens principais das antigas fábulas. Pequenos animais inteligentes, capazes de mudar para uma forma híbrida, quase humana. Silenciosos, furtivos, entram e saem de onde quiserem. Transitando entre o mundo natural e o mundo dos homens, os *hengeyoukai* vivem aventuras para satisfazer sua curiosidade, desafiar perigos e proteger a natureza.

KAIJIN

Deformados pela Tormenta, estes violentos homens-monstros nascem capazes de matar com um simples golpe. Temidos por todos, procuram seu lugar neste novo mundo. Muitos acabam como inimigos da humanidade, atacando e destruindo povoados, tornando-se os demônios das histórias de horror. Outros vencem sua natureza para cultivar a honra e atender ao chamado do Império.

MASHIN

Obras-primas da arte tamuraniana, os mashin são incríveis construtos de forma humana — capazes de realizar qualquer coisa que um ser humano também consiga. Mais do que simples máquinas, são inteligentes, honrados e cheios de personalidade. Movidos por poderosa energia elemental, no limite entre seres vivos e não-vivos, servem ao Império em defesa de seus criadores humanos.

NEZUMI

Homens-ratos selvagens e bárbaros, já foram os maiores inimigos do Império. Hoje, são fortes aliados dos humanos na reconquista da ilha. Podem ser pequenos, mas também muito ferozes e perigosos. Para eles, violência é a única resposta, o único caminho verdadeiro. Uma vida sem inimigos é uma vida vazia e sem sentido.

RYUUJIN

Presentes vivos do próprio Deus Dragão para seu povo, os raros meio-dragões são seres de grande beleza, nobreza e honra. Por onde caminham, levam sabedoria, felicidade e fortuna. Como que emanando luz divina, abençoados com a sorte de Lin-Wu, acabam tornando-se os maiores samurais do Império.

VANARA

O nobre e sábio povo-macaco das montanhas é procurado por viajantes aflitos, em busca de respostas. Mas, muitas vezes, são eles a fazer peregrinações e visitar as terras dos humanos, em busca de conhecimento e aventura. Podem parecer pacíficos — mas, quando a necessidade surge, suas magias e artes marciais decidem a questão.

IMPÉRIO DO DRAGÃO

Lin-Wu. O Deus Dragão. O Samurai de Sangue. O Espadachim Trovejante. O Portador da Honra. No distante Reinado de Arton, apenas uma entre duas dezenas de divindades maiores, compondo um vasto e complicado Panteão. Mas não em Tamu-ra. No Império, o Dragão é supremo. É o maior e mais importante dos deuses.

Sempre distante de seus conturbados irmãos, afastado de suas tramas e maquinações, o Dragão se mantém puro e honrado. Outros deuses ascendem ou caem, tornam-se fortes ou fracos, conforme a devoção inconstante de seus seguidores. Mas o Dragão é força, o Dragão não se abala, o Dragão sempre reina. Mesmo na mais absoluta penúria, mesmo à beira da extinção, seu povo nunca esmoreceu. Sua fé nunca falhou.

Assim, Lin-Wu representa a mais importante religião na ilha. Seus samurais são campeões sagrados; seus shugenja, valorosos sacerdotes. Ambos destacados entre os cidadãos do Império. Não sem motivo, o próprio Imperador Tekametsu também era um nobre dragão, que sacrificou-se para salvar parte de seu povo durante o ataque da Tormenta. Ou não? Quem é o novo e jovem Imperador, que se declara a reencarnação de Tekametsu?

IMPÉRIO DE PERIGO

A FERIDA PROFUNDA

No passado recente, Tamu-ra foi completamente tomada pela Tormenta. Nem uma ilhota sequer foi poupada. Hoje, embora a vida natural esteja retornando, ainda existem pontos que, talvez, nunca voltem ao normal.

Kiri'Kizu, a Ferida Profunda, é como os tamuranianos chamam uma vasta área leste-nordeste da ilha. Ali ficava o Coração da Tormenta, a fonte de toda a abominação. Ali apodrecem os cadáveres de deuses, dragões e demônios caídos durante a batalha final. Embora não seja mais uma área de Tormenta, a região tornou-se pura desolação e pestilência. Lugar maldito, contaminado, conspurcado para sempre.

As paisagens de pesadelo não parecem pertencer a este mundo. Montanhas e vulcões que lembram carcaças, desertos poeirentos de extensão impossível, formas perturbadoras no céu sem cor, purulento. Viajantes que ousem pisar estas terras podem acabar deformados, tornados demônios, *kaijin*. Ao mesmo tempo, criaturas grotescas brotam de cavernas-úteros, infestam, pululam, rastejam até os povoados humanos. Caçar e destruir as abominações da Ferida são desafio constante para as equipes *sentai* imperiais.

BAKEMONO

Mesmo antes da Tormenta, Tamu-ra sempre foi assolada por seres monstruosos. Muitos tipos de humanoides bestiais infestam a ilha. Goblins frenéticos e insanos. Ogros azulados e brutais. Kappa anfíbios e traiçoeiros. Kyojin enormes e canibais. Conhecidos coletivamente como *bakemono*, escondem-se nas montanhas, cavernas e pântanos, de onde emergem para atacar povoados ou emboscar viajantes.

No passado, as forças imperiais sempre mantiveram os humanoides sob controle, afastados de suas comunidades. Hoje, no entanto, os bakemono estão muito mais atrevidos. Percebem o novo Império ainda fraco. Espreitam suas rotas comerciais. Ocupam ruínas de antigas cidades humanas. São até mesmo usados como capangas por chefões do crime, ou pretensos tiranos que sonham com um retorno aos tempos sangrentos dos xoguns.

Relatos sobre avistamentos de bakemono fervilham por toda a ilha. As forças imperiais tentam recobrar sua força, ainda não há exército ou tropas. Assim, contra os monstros, o Império mais uma vez conta com suas equipes de aventureiros, seus valorosos *sentai*.

YOUKAI

Arton é um mundo no centro de vários. Apenas o plano material, central, em uma cosmologia complexa. Um mundo ligado a numerosos outros, habitados pelos seres mais fantásticos. Muitos são benignos. Outros, não.

Dos dragões celestiais aos diabólicos oni. Dos apavorantes yuurei aos furiosos elementais. Fadas, bruxas, henge, até mesmo ancestrais familiares dos tamuranianos. Tantos que desafiam qualquer classificação. Por isso são todos conhecidos apenas como espíritos, ou *youkai*. Por pertencerem a outros mundos, carregam grandes poderes mágicos, mas nem sempre estão totalmente conectados a este mundo. Alguns podem ser conjurados e aprisionados. Outros podem ser expulsos de volta a seu mundo de origem. Outros manifestam-se aqui com propósitos misteriosos. E muitos outros são falecidos aprisionados aqui, impossibilitados de viajar para o além-vida.

Incidentes com youkai muitas vezes podem envolver jornadas a Sora, o Reino de Lin-Wu — uma dimensão mágica, divina, onde reside o próprio Deus Dragão. Onde as almas dos tamuranianos falecidos, seus estimados ancestrais, podem ser contatadas enquanto aguardam pela reencarnação. Ali, o folclore de Tamu-ra está impregnado em cada paisagem, cada criatura. Mas nem tudo é aprazível. Nem inofensivo.

KAIJU

Antes da Tormenta, antes do dragão-inseto-demônio Igasehra, Tamu-ra já era assolada por monstros gigantescos. Reptilianos, insetoides, até mesmo humanoides. Cada um, uma indomável força da natureza, assim como os tufões, terremotos e vulcões. Adormecidos no oeste distante, despertavam para trazer devastação até esgotar sua fúria, e então desaparecer no Mar dos Monstros. Ao povo, restava reconstruir. Ou buscar refúgio no leste, o mais longe possível.

Hoje, a situação se complica ainda mais. Com a partida de Igasehra, os kaiju retornam para reclamar seu território. O leste da ilha não é mais habitável, foi tomado pela contaminação da Tormenta. O novo Império ainda é frágil, não suportaria a destruição de suas cidades.

Espada e magia podem pouco contra as bestas gigantes. Ainda assim, sempre que um kaiju ataca, os heróis de Tamu-ra procuram uma forma de derrotá-lo ou afastá-lo. Um ataque contra um ponto fraco? Um artefato lendário capaz de afastar a fera? Um monstro rival que pode ser atraído para enfrentar o invasor? Cada novo incidente exige um novo plano, um meio de vencer o invencível.

IMPÉRIO DE HONRA

A ajuda do Reinado tem sido inestimável na reconstrução. No entanto, Tamu-ra precisa trilhar o próprio caminho. Lutar suas próprias batalhas. Recuperar sua honra.

Passaram-se apenas cinco anos desde a Batalha dos Deuses e a expulsão da Tormenta. Nesse pouco tempo, os sobreviventes fizeram avanços valiosos para repovoar sua terra-natal. Nascem as primeiras cidades, muitas totalmente novas, outras erguidas sobre as ruínas antigas. Mas o novo Império ainda tem grandes desafios pela frente.

A população ainda é reduzida. Sua maior cidade, a Nova Capital Imperial, mal excede 20 mil pessoas. Não há exército, não há tropas. Contra os inimigos de Tamu -ra, as melhores chances são pequenos grupos, equipes formadas por indivíduos extraordinários. Esses grupos são conhecidos como *sentai*.

O poder de um sentai está em sua composição, seu equilíbrio, seu trabalho em equipe. O valente samurai brandindo a espada ancestral, o bravo shugenja curando e protegendo com magia divina. No passado, estes campeões tradicionais de Lin-Wu bastavam — mas os novos tempos são estranhos, exigem trilhar novos caminhos. Hoje, um sentai pode acolher heróis muito mais exóticos. Bushi embrutecidos. Artistas marciais extremos. Magos selvagens. Monges misteriosos. Até criminosos e assassinos notórios, como ninjas e yakuza, podem acabar integrando o sentai. Mas... um samurai aliado a um ninja? Até onde sacrificar a honra, em nome de algo maior? *Existe* algo maior que a honra?

Seja seguindo ordens do Imperador, buscando honra ou trilhando seu próprio caminho, cada aventureiro é importante. Cada batalha pode afetar muitas vidas, cada missão pode mudar o destino do Império.

O QUE É RPG?

Império de Jade é um RPG, *role playing game* — um jogo de interpretação de papéis. E embora seja chamado de "jogo", não é como outros jogos que você conhece.

RPG não é uma competição, não tem o objetivo de declarar um vencedor. Quando vai ao cinema ver um filme, você não "vence" ou "perde". Você apenas se diverte, se entretém com uma história.

RPG é sobre amigos reunidos para participar de uma aventura e superar desafios. Vocês podem triunfar ou falhar na missão — claro, triunfar é melhor, mas não é o principal. O mais importante é contar uma história interessante e divertida.

RPG é muito parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz-de-conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam, cada um, um personagem. Se você diz "estou atacando o monstro", então seu personagem tenta atacar o monstro.

Para atacar o monstro — ou tentar qualquer outra coisa difícil — você rolará um dado. Quanto mais difícil a tarefa, melhor o resultado que você precisa conseguir. E se você consegue ou não, também depende do mestre. Este jogador especial atua como narrador e juiz, decidindo tudo que acontece no mundo do jogo, e controlando todos os personagens coadjuvantes da história.

Portanto, os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. Suas decisões controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Existem RPGs de todos os gêneros. Império de Jade é um jogo de fantasia asiática, sobre samurais honrados, ninjas furtivos e outros aventureiros, unidos para reconquistar sua terra-natal devastada.

ITENS NECESSÁRIOS

Jogadores devem ler os capítulos de 1 a 5. O mestre deve ler também os demais capítulos, pois deve estar familiarizado com todas as regras — até mesmo para quebrá-las. Além das regras neste livro, você precisará de:

- Uma cópia para cada jogador da ficha de personagem de Império de Jade, que aparece nas últimas páginas.
- Um conjunto de dados especiais, com quatro, seis, oito, dez, doze e vinte lados. Os dados podem ser adquirido em jamboeditora.com.br ou substituídos por dados comuns (veja a seguir) ou um aplicativo de celular.
- Material para rascunho (papel ou eletrônico).

DADOS

Neste livro você vai encontrar certas abreviações:

- **d20.** Dado de vinte lados.
- **d12.** Dado de doze lados.
- **d10.** Dado de dez lados.
- **d8.** Dado de oito lados.
- **d6.** Dado de seis lados.
- **d4.** Dado de quatro lados.
- **d3.** Embora não exista um dado de três lados, 1d3 é o resultado de 1d6 dividido por dois, e arredondado para cima. Assim, 1 e 2 são 1, 3 e 4 são 2, 5 e 6 são 3.

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como "3d6+2", por exemplo. Isso quer dizer "três dados de seis lados, mais dois". O primeiro número diz quantos dados você deve rolar, somando os resultados. O segundo número (depois do "d") diz o tipo de dado a ser rolado. Qualquer número depois de tudo isso é o valor que deve ser adicionado ou subtraído do resultado.

Digamos que seja 2d8–1. Você rola dois dados de oito faces. Um deles sai 3, e o outro, 7. Somados, o resultado é 10. Você subtrai –1 desse resultado, terminando com 9.

• **d%.** Este é um caso especial. Quer dizer que você vai obter um resultado baseado em porcentagem (1 a 100). Use dois dados de dez lados, de cores diferentes (ou um mesmo dado rolado duas vezes). Um dado é a dezena, e o outro, a unidade. Assim, se você rolar 3 e 5, o resultado é 35. Se rolar 0 e 0, o resultado é 100.

Mecânica de Jogo

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, Império de Jade é baseado em uma mecânica simples que funciona na maioria das situações. Sempre que seu personagem tentar realizar uma ação importante, você vai:

• Rolar um dado de vinte lados (1d20).

• Adicionar ao resultado os modificadores adequados.

• Comparar o resultado a um número-alvo, determinado pelo mestre ou pelas regras.

Seu personagem obtém sucesso quando o resultado obtido é igual ou maior ao número-alvo. A rolagem com 1d20 é usada para testes de habilidade, ataque, perícia e resistência. Os outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) são usados para descobrir o que acontece depois (o dano de um golpe de espada, por exemplo).

Veja, nas páginas 18 e 19, um exemplo de jogo.

Personagens Jogadores

Cada jogador de Império de Jade controla um personagem, um herói aventureiro. Construir seu personagem é uma das partes mais divertidas do jogo! Para fazer isso, siga os oito passos a seguir.

1. Determine suas habilidades básicas. Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam as habilidades físicas e mentais de um personagem, e afetam quase tudo que ele faz. Além delas, também existe a Honra, uma medida de sua lealdade, coragem e virtude. Uma Honra elevada fornece poderes, especiais, mas restringe suas ações.

2. Escolha sua raça. Este livro oferece oito raças, as mais importantes em Império de Jade (embora você possa encontrar outras raças em outros livros). Cada uma modifica suas habilidades e oferece poderes de raça.

3. Escolha sua classe. Enquanto a raça diz como o personagem nasceu, a classe é uma espécie de profissão — a maneira que você escolheu para enfrentar os desafios do mundo. São dez classes, cada uma com seus poderes.

4. Escolha suas perícias. Perícias são conhecimentos mundanos, que poucas vezes envolvem combate — mas são vitais para resolver outros problemas. Quanto maior seu nível de personagem, melhor você desempenha suas perícias. Cada personagem é treinado em um número de perícias que depende de sua classe e sua Inteligência.

5. Escolha seus talentos. Talentos são capacidades especiais e extraordinárias, que podem aprimorar habilidades já existentes — manobras de combate, utilização de perícias, conjuração de magias — ou oferecer poderes novos. Cada personagem ganha um talento no 1º nível, mais um a cada nível seguinte (esses talentos podem ser substituídos por aumentos de habilidade). Certas raças e classes também oferecem talentos adicionais.

6. Compre seu equipamento. Cada personagem tem certa quantia em dinheiro, conforme sua classe. Use seus Yan (a moeda do Império) para comprar armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Em níveis avançados, você pode também comprar itens mágicos.

7. Escolha seus jutsus. Algumas classes de personagem — shugenja, shinkan, wu-jen — podem conjurar magias chamadas *jutsus*. Outros personagens também podem ter essa capacidade pela aquisição de talentos. Verifique quantos jutsus você conhece e escolha quais são.

8. Acrescente os toques finais. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: pontos de vida (PV), pontos de magia (PM), classe de armadura (CA), resistências (Fortitude, Reflexos, Vontade) e bônus base de ataque (BBA). Escolha também o nome do personagem, sua idade, altura, peso e aparência física.

Os passos 1, 2 e 3 são explicados no **Capítulo 1: Construção de Personagem**. Os passos 4 e 5 são explicados no **Capítulo 2: Perícias & Talentos**. O passo 6 é explicado no **Capítulo 3: Armas & Equipamento**. O passo 7 é explicado no **Capítulo 4: Jutsus**. Por fim, o passo 8 é explicado no **Capítulo 5: Jogando**.

UM EXEMPLO DE JOGO

O mestre conduz uma aventura para quatro jogadores. Seus personagens são Kanemaki Tenma, humana samurai; Youchi Hinomura, humano yakuza; Makoto Tsume, mashin samurai; e Shong-Oku, vanara wu-jen.

Subindo o Rio Shirakawa, ao longo da estrada que leva até a cidade fortificada de Nishidori, viajantes têm sido atacados e mortos. As vítimas desaparecem, mas seus pertences são deixados no local. O sumo-sacerdote Shiro Nomatsu convoca alguns aventureiros para formar um sentai e investigar. Após um dia de viagem, o grupo alcança o lugar dos ataques.

Youchi: Será que alguém podia me relembrar por que viemos até tão longe? Sabem como é, tenho coisas bem melhores a fazer na capital...

Makoto: Sua pergunta faz pouco ou nenhum sentido, Youchi-kun. Recebemos convocação pessoal do sumo-sacerdote. Recusar seria desonroso.

Kanemaki: Jamais vou questionar a sabedoria de Nomatsu--san, mas é difícil aceitar um cão tatuado como nosso nakama.

Youchi: Está falando sério, moça samurai? Estamos viajando com um *macaco*, e você aí cismada *comigo?!*

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma, estimados colegas! Resta confiar que o Grande Dragão tem propósitos misteriosos para este sentai.

Após alguma interação entre os jogadores e seus personagens, o mestre anuncia que chegaram ao local de destino.

Mestre: Aqui, a estrada passa perto de um trecho calmo do rio. A margem é um tanto pantanosa, cheia de atoleiros.

Kanemaki: Se este é o lugar das emboscadas, pode haver pistas. Vemos alguma coisa?

O mestre examina suas notas. O grupo está mais próximo da resposta do que imagina. Os viajantes na verdade têm sido atacados por kyoukotsu; sem necessidade de respirar, os esqueletos guerreiros aguardam imersos sob as águas, prontos para erguer-se e atacar assim que alguém chegar perto.

Mestre: Façam testes de Percepção.

O jogador de Youchi rola 1d20 e consegue um 12. Somando seu modificador +6 na perícia Percepção, seu resultado final é 18. Os outros jogadores fazem o mesmo, obtendo resultados 13 (Makoto), 12 (Kanemaki) e 17 (Shong-Oku).

O mestre rola um teste de Furtividade para os kyoukotsu, conseguindo um total 15. Youchi e Shong-Oku tiveram resultados melhores, percebendo a presença dos esqueletos.

Mestre: Makoto e Kanemaki, vocês não encontram nada.

Youchi: Esses elmos de samurai deviam ter buraquinhos maiores para os olhos, não?

Kanemaki: Sua zombaria é cansativa, mafioso.

Mestre: Youchi e Shong-Oku, vocês percebem cinco vultos imersos muito perto da margem. Parecem cadáveres.

Makoto: Minha rede neuro-elemental sugere que podem ser vítimas infelizes, merecedoras de rito funerário.

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma, meu amigo reluzente. Em minhas viagens, aprendi que nem tudo é o que parece. Estou certo, mestre?

Mestre: Muito bem. Shong-Oku, faça um teste de Conhecimento (religião).

Shong-Oku: Hoho, que boa fortuna! Justamente a minha especialidade!

O jogador de Shong-Oku rola 16, soma seu modificador +8 e consegue um 24, suficiente para identificar as criaturas.

Mestre: Você percebe, bem a tempo, que não são cadáveres comuns. Eles usam armaduras ashigaru, e estão armados com lanças yari. Parecem mover-se com o balanço das águas, mas na verdade se aproximam para atacar.

Shong-Oku: Como eu suspeitava, são kyoukotsu. Ah, pobres almas sem descanso...

Youchi: Mortos! É o que me faltava! *Detesto* lidar com gente morta!

Kanemaki: Realmente, Youchi-kun? Seria esperado que apreciasse trabalho sujo.

Mestre: Todos vocês, rolem Iniciativa!

Youchi e Shong-Oku rolam sua perícia Iniciativa, conseguindo respectivamente 13 e 11. O mestre rola uma vez para os esqueletos, conseguindo 9. Makoto e Kanemaki rolam 19 e 17, mas não agem na primeira rodada, porque falharam em perceber os inimigos e estão surpresos.

Mestre: Youchi, você primeiro. O que vai fazer?

Youchi: Deixa ver. Fugir correndo é uma opção?

Mestre: Bem, abandonar seus nakama em combate é uma violação de honra severa. Você vai sofrer dano de honra.

Youchi: Nesse caso, eu ataco o esqueleto mais próximo com minha maça. Vou mostrar que os yakuza também têm sua honra!

Kanemaki: Quem poderia imaginar...?

Mestre: Certo, pode rolar seu ataque.

O jogador de Youchi rola 1d20 e soma o resultado a seu modificador de ataque, conseguindo um total 17. O mestre verifica que o kyoukotsu tem classe de armadura 14. O ataque do yakuza é bem-sucedido.

Mestre: Sua maça acerta. Role o dano.

Youchi rola 1d8, soma seus modificadores de dano corpo-a-corpo, e consegue 8. O esqueleto, que tinha apenas 6 pontos de vida, é destruído.

Mestre: Muito bem. Sua maça espatifa o crânio do esqueleto em pedaços.

Youchi: *Yatta!* Nada mal para um "cão tatuado", hein?

Mestre: Agora você, Shong-Oku. O que vai fazer?

Shong-Oku não é um lutador, mas um conjurador, então decide tentar algo diferente. Ele vai usar o raio elemental, uma habilidade de classe do wu-jen.

Esse é um ataque de toque à distância. Em vez de rolar contra a classe de armadura do esqueleto, Shong-Oku rola seu ataque oposto a um teste de Reflexos do kyoukotsu. Shong-Oku consegue um total 15. O mestre rola e anuncia um total 18 para o kyoukotsu.

Mestre: Seu raio elemental errou o esqueleto, ele conseguiu se esquivar. Agora é a vez deles.

O mestre decide a estratégia dos esqueletos; sem inteligência, movidos por puro rancor contra os vivos, elas apenas avançam contra os alvos mais próximos. Assim, cada um dos quatro kyoukotsu restantes ataca um personagem jogador.

O mestre rola ataques para os esqueletos. Aqueles que atacam Youchi, Kanemaki e Shong-Oku rolam baixo, sem alcançar a classe de armadura dos heróis. O samurai mashin infelizmente, está desprevenido — o que reduz suas chances de defesa. Seu oponente esqueleto rola bem e acerta o ataque.

Mestre: Makoto, aquele kyoukotsu, que você havia julgado ser apenas um cadáver, conseguiu acertá-lo. Você perde... (o mestre rola o dano) 6 pontos de vida.

Makoto: Quanta honra, ser danificado em combate contra inimigos do Império!

Kanemaki: Makoto-san, sou tão leal quanto você, mas não vamos *exagerar*...

Agora que todos agiram, uma nova rodada começa. Os dois samurais não estão mais surpresos. Assim a ordem agora é: Makoto, Kanemaki, Youchi, Shong-Oku e os esqueletos.

Mestre: Você primeiro, Makoto. O que vai fazer?

Makoto: Minha espada ancestral serve ao Imperador. Eu ataco com a katana.

O samurai mashin rola 1d20 e soma seu modificador de ataque corpo-a-corpo. Seu ataque soma um elevado total 23, mais que suficiente para vencer a armadura do esqueleto.

Mestre: Você acertou! Role o dano.

Makoto rola 1d10 e adiciona seus bônus para o dano da katana, chegando a um total 9. Normalmente isso bastaria para derrubar o esqueleto, que tem 6 PV. No entanto, por ser feito apenas de ossos sem carne, um kyoukotsu é resistente a armas cortantes e perfurantes, reduzindo esse dano em 5. Eles recebem dano total apenas por armas de esmagamento, como a maça de Youchi. No fim, o esqueleto perde apenas 4 PV.

Mestre: Você percebe que sua arma não consegue efeito total contra o esqueleto. Ele foi danificado, mas não destruído.

Kanemaki: *Nani?!*

Youchi: Ei, moça samurai! Eu sei que tenho uma maça extra bem aqui, vai querer?

Mestre: Ok, você pode usar sua habilidade de recursos escusos para conseguir outra maça como a sua. Mas aceitar algo de um personagem desonrado é violação de honra leve. O que diz, Kanemaki?

Kanemaki: Jamais! Ele que fique com sua arma suja!

Youchi: Magoei! Assim vou achar que é pessoal...

Kanemaki: Eu ataco com a katana e ativo meu Dano Honrado.

O mestre examina a manobra. Dano Honrado é um talento que permite somar um bônus de Honra ao dano. Kanemaki espera que esse dano adicional seja suficiente para vencer a resistência do esqueleto a ataques cortantes.

Mestre: Certo, você gasta 1 ponto de magia para fazer isso. Role o ataque.

Kanemaki rola 1d20. Seu ataque vence a classe de armadura do esqueleto, e o dano total soma 14 pontos. Mesmo reduzindo em –5 pontos, a criatura é destruída.

Mestre: Muito bem. Sua espada ancestral, fortalecida pela honra, destroi o kyoukotsu. Sua vez, Youchi.

Animado, o yakuza decide fazer outro ataque, mas desta vez sua rolagem é baixa e ele erra. É a vez de Shong-Oku.

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma. Devo me desculpar com meus estimados nakama, por mostrar-me tão pouco eficaz em combate. Mestre, vou presumir que os três kyoukotsu restantes estão juntos, certo?

Mesmo sem um mapa ou tabuleiro, usando apenas bom senso, o mestre confirma que os esqueletos estão próximos.

Shong-Oku: Nesse caso, vou executar um jutsu *leque de chamas*. Também vou gastar mais 2 pontos de magia para aumentar o dano.

O mestre verifica o funcionamento do jutsu. O leque de chamas cria um cone de fogo que causa 2d6 pontos de dano. Executar esse jutsu custa 1 ponto de magia, mas seu dano pode ser aumentado em +1d6 com o gasto de +2 PM. Shong-Oku gasta 3 PM e rola 3d6, conseguindo 13 pontos de dano.

Os esqueletos podem fazer testes de Reflexos para reduzir o dano à metade. No entanto, isso não é necessário, pois mesmo metade de 13 já basta para acabar com seus 6 pontos de vida.

Mestre: Todos vocês testemunham boquiabertos quando chamas saltam das mãos do vanara, fulminando os mortos-vivos. Parece que ele encerrou o combate.

Shong-Oku: Hoho! A propósito... eu não sou um "macaco".

NÃO TENHO ESSES TAIS D20. E AGORA?

Este jogo envolve muitas rolagens de dados. A maior parte dessas rolagens utiliza um d20, um dado de vinte faces. Muitos outros jogos de aventura usam este dado, como *Tormenta RPG* e aqueles compatíveis com o Sistema d20.

Dados de vinte faces são vendidos em lojas e livrarias especializadas em jogos. No entanto, é possível que você não tenha acesso a nenhum ponto de venda que ofereça estes dados. Neste caso, você pode substituir uma rolagem de 1d20 por uma rolagem de 3d6 — três dados de seis faces, mais comuns e simples de encontrar no comércio. Estes dados também podem fazer parte de outros jogos que você já tenha em casa.

Então, ao realizar um ataque (normalmente 1d20 + seus modificadores de ataque), você rolará 3d6 e acrescentará seus modificadores ao resultado. O mesmo vale para testes de resistência, de perícias, e quaisquer outros que usem um d20.

Ao rolar 3d6 como se fossem 1d20, um resultado 17 ou 18 é um acerto crítico.

Perceba que os números obtidos são diferentes, e afetam o clima do jogo. Na maioria das rolagens os resultados serão mais medianos, entre 9 e 12, e críticos serão muito mais raros. Como na vida real: eventos prováveis acontecem mais frequentemente, e eventos improváveis mais raramente.

Substituir 1d20 por 3d6 torna as aventuras mais sóbrias e realistas, pois resultados extremos serão mais raros. Se quiser, o mestre pode adotar esta regra mesmo quando o d20 está disponível.

Mas e aqueles outros dados?

Além de d20, este jogo usa outros tipos de dados exóticos, geralmente para calcular danos e outros efeitos de ataques e magias. Eles podem ser substituídos por dados comuns de seis faces, da seguinte forma:

1d4 = 1d6–1

1d8 = 1d6+1

1d10 = 2d6–1

1d12 = 2d6

Atenção: estas substituições não produzem exatamente os mesmos resultados. Por exemplo, rolar 2d6 é levemente melhor que 1d12, porque você nunca terá um resultado 1. E você terá maiores chances de resultados medianos.

DEZ COISAS A SABER

— Tamu-ra não é o Japão. Império de Jade é um jogo de fantasia asiática. Claro, é fortemente baseado no Japão feudal e suas lendas. Claro, tem muitos elementos da cultura japonesa. Este jogo, no entanto, não tem *nenhuma* intenção de reproduzir o Japão verdadeiro com acurácia, nem qualquer de seus personagens ou eventos históricos. Muitos nomes são japoneses, mas outros são uma mistura extravagante de grafia japonesa e chinesa, e outros mais nem seguem qualquer padrão real. Há magos, dragões e leões chineses. Há homens-macaco hindus. Nossos samurais e ninjas são idealizados, imaginários — *não* correspondem a seus equivalentes históricos reais. Nossas armas, armaduras e técnicas de luta *não* seriam efetivas na vida real. Nossos chacras e jutsus *não* reproduzem práticas espirituais verdadeiras. Tamu-ra é exatamente o que parece: uma mistura maluca de influências com "sabor de Japão". Um mundo ficcional fantasioso e exagerado, que existe apenas para sediar aventuras fantásticas. Não procure fidelidade, não leve muito a sério. Divirta-se.

二 Um ninja, dois ninjas. Este livro contém muitas palavras japonesas da vida real. A língua nipônica não tem plural: uma katana, duas katana. Palavras japonesas só ganham uma versão plural quando são dicionarizadas — ou seja, oficialmente incluídas nos dicionários da Língua Portuguesa. Muitas palavras japonesas, como samurai e ninja, já aparecem em nossos dicionários; então é correto dizer samurais e ninjas. Para todas as outras palavras (incluindo inventadas), vamos optar por manter sem adição de plural. Um samurai, dois samurais; um shugenja, dois shugenja. **Exceção:** *jutsus*, como são chamadas as magias em Império, têm forma plural.

三 Império e Tormenta. Império de Jade tem um jogo-irmão, Tormenta RPG. Um jogo de fantasia medieval com guerreiros e magos, anões e elfos, dragões e orcs. Ambos são sediados no mesmo mundo de Arton; ao longo deste livro você vai encontrar muitas referências a heróis estrangeiros, a um distante Reinado. Ambos também usam as mesmas regras, mesmo que um pouco diferentes. Você pode combinar os dois jogos, misturar livremente seus elementos. Mas tenha em mente que certas partes de um jogo podem não funcionar perfeitamente em outro. Recomendamos que você misture personagens, mas não misture a *construção* de personagens. Não combine raças, classes, perícias, talentos ou magias. Isto é, a menos que você realmente tenha um profundo entendimento sobre as mecânicas, e também autorização especial do mestre de jogo. Sendo esse o caso, fique à vontade!

四 **Heróis aristocratas.** O Reinado de Arton é populoso em heróis aventureiros — um para cada dez pessoas comuns. São tantos que é normal vê-los circulando pelas ruas, bebendo em tavernas, lutando em arenas. Tamu-ra, no entanto, apenas começa a ser repovoada. Suas maiores comunidades têm apenas uma pequena parte da população encontrada nas cidades do Reinado. Ainda, seus mais gloriosos heróis do passado tombaram ante a Tormenta. Nos dias de hoje, aventureiros são mais raros — e *importantes*. Não é incomum, especialmente entre samurais e shugenja, que pertençam à nobreza. Membros da mais alta camada social no Império, autorizados a exigir respeito e obediência de plebeus. Alguns podem até comandar clãs, possuir e administrar terras, castelos, templos, mesmo aldeias ou cidades. Claro, não que isso signifique tanta coisa nesta Tamu-ra pós-apocalíptica, devastada, pobre em recursos. Como os jogadores vão lidar com essa responsabilidade, dependerá de cada um.

五 **Raças orientais.** Exceto pelos sempre presentes seres humanos, Império de Jade não usa as raças tradicionais da fantasia europeia. Este não é um mundo de elfos, anões ou halflings. Suas sete raças não-humanas são reinterpretações de lendas orientais ou influências de anime/mangás/games japoneses. Como em Tormenta RPG, nossas raças são classificadas em versáteis (humanos, mashin), combatentes (kaijin, ryuujin), conjuradoras (hanyô, vanara) e especialistas (henge, nezumi). Além disso, as raças henge (hengeyokai), nezumi e vanara aparecem aqui em versões diferentes daquelas vistas no acessório *Mundos dos Deuses* para Tormenta RPG; para campanhas de Império de Jade, use as raças como estão neste livro.

六 **Samurai, Monge, Ninja.** Estas classes de personagem já existem em Tormenta RPG. O samurai e o monge estão no livro básico; o ninja, no acessório *Manual do Malandro*. Não seria interessante repeti-las aqui tal como suas versões originais. Por outro lado, também não poderiam ser *totalmente* diferentes — isso poderia prejudicar a compatibilidade e o uso de outros acessórios. Assim, quase todas as habilidades de classe foram mantidas, com os mesmos nomes; no entanto, elas podem apresentar mecânicas diferentes. Por exemplo, o ninja no *Manual do Malandro* tem a habilidade truques ninjas, seguida por uma extensa lista de manobras especiais. Em Império de Jade o ninja também tem uma habilidade com o mesmo nome, mas esses truques passam a ser jutsus, descritos em outro capítulo. Lembre-se que, para aventuras de Império de Jade, as regras *neste* livro têm precedência; personagens com habilidades de outros livros só são admitidos com permissão especial do mestre.

七 **Chacras e jutsus.** Quase todas as mecânicas neste jogo também existem em Tormenta RPG e outros que usam o Sistema D20. Seis habilidades básicas. Raças e classes. Perícias e talentos. *Uma* coisa, no entanto, é totalmente diferente. Império de Jade usa novas regras para conjuração de magia — refletindo uma cultura oriental, exótica, diferente do Reinado de Arton. Aqui, o poder mágico é medido pelos *chacras*, os centros de energia do corpo; e as magias são *jutsus*, efeitos sobrenaturais que certos personagens podem executar. Esse método de conjuração ainda usa o Sistema D20, mas não interage com ele, não "conversa" com a regra padrão. Um mago do Reinado não poderá *dissipar magia* contra um wu-jen de Tamu-ra, e vice-versa. Para os heróis de Arton, será como encontrar adversários (ou aliados) com novos e misteriosos poderes, que nem mesmo os bardos ou yakuza conhecem.

八 **Nem tantos deuses.** Tormenta RPG oferece um rico Panteão formado por vinte deuses maiores, disponíveis para personagens com poderes mágicos divinos, como clérigos e paladinos. Um deles, o dragão Lin-Wu, é a divindade principal de Tamu-ra. Por isso, em Império de Jade, o culto ao Deus Dragão é a religião principal, sua igreja é a mais poderosa e influente. Embora os demais deuses também existam (com nomes diferentes), aqui eles são considerados divindades menores, não cultuadas separadamente. Eles formam a Família Celestial, segunda maior religião na ilha. Juntamente com o *Bushintau*, o culto aos infinitos espíritos que habitam todas as coisas, estas são as três maiores religiões em Tamu-ra. Sim, é uma imitação fantasiosa do panorama religioso no Japão atual, onde também se pratica três grandes fés (budismo, xintoísmo, cristianismo). Mas qualquer semelhança acaba aí. As religiões de Tamu-ra só existem no mundo de jogo; *não* tentam reproduzir ou induzir qualquer crença da vida real.

九 **Jogo de honra.** No Oriente não existe o *maniqueísmo*, a eterna batalha entre o bem e o mal. Aqui acredita-se na harmonia entre os opostos, na coexistência entre positivo e negativo, luz e trevas, yin e yang. Por isso, Império de Jade não usa o tradicional sistema de tendências (bem, mal, ordem, caos) conhecido em Tormenta RPG. Em vez disso, temos a Honra — uma medida de bondade, dignidade, coragem e outras virtudes. A Honra tem um valor numérico (como as habilidades Força, Destreza, Inteligência...) que pode subir ou cair, conforme as ações do personagem. Ser honrado é vantajoso, confere prestígio social e bônus em testes. Mas, quanto mais honrado você é, mais limitado em suas opções. Um ninja sem nenhuma honra poderia se esconder nas sombras, esgueirar-se até um guarda e matá-lo com uma punhalada nas costas; um samurai que tentasse o mesmo perderia pontos de Honra, e suas habilidades especiais poderiam ser "desligadas" — por exemplo, suas espadas ancestrais perderiam o poder mágico, tornando-se armas comuns. A busca por um caminho honrado será desafio constante para alguns jogadores.

十 **Este Jogo é SEU.** É sempre importante repetir: não existe um "jeito certo" ou "jeito melhor" de jogar RPG, mas existe um jeito errado — quando você e seus amigos *não* se divertem. Império de Jade pode ser desfrutado de muitas formas. Uma recriação daquele filme clássico de samurai que você ama, ou aquele filme de ninja chuta-balde que faz você gargalhar. Uma aventura com guerreiros coloridos que explodem monstros. Um mangá ou anime cômico com heróis irresponsáveis, bichos falantes e amores impossíveis. Batalhas épicas contra lagartos radioativos gigantes ou legiões de esqueletos demoníacos. Debates morais e éticos sobre tradição, dever e honra. Jornadas incríveis com amigos leais que você morreria para proteger. Seu Império de Jade pode ser mais sério, historicamente acurado; ou tão bobo e louco quanto qualquer anime de robôs-samurais gigantes. Você escolhe. Você manda. Tamu-ra é como você quiser que seja, e ninguém pode contrariá-lo. Nem mesmo este livro.

GLOSSÁRIO

Akamono. Matéria vermelha. Qualquer material de origem akumushi.

Akumushi. Seres-inseto aberrantes, os demônios da Tormenta. Responsáveis pela destruição de Tamu-ra.

Bakemono. Seres humanoides de diversas raças, selvagens e agressivos, que habitam Tamu-ra.

Bushintau. Religião/filosofia que busca harmonizar as relações entre mortais e espíritos.

Chacras. Seis pontos do corpo que canalizam energia cósmica. Uma vez abertos, tornam possível a execução de jutsus.

-chan: diminutivo afetuoso usado junto ao nome: Erika-chan seria algo como "Eriquinha". É mais usado por meninas, ou por adultos para tratar meninas ou crianças.

Dai'zenshi. Casta nobre. Membros da aristocracia imperial, capazes de traçar sua origem familiar até a Era Kotoba.

Daimyo. Senhor feudal. No passado, governavam feudos e províncias antes da Grande Unificação.

Gaijin. Estrangeiro. Normalmente nativos do Reinado de Arton, mas também qualquer pessoa não-nativa de Tamu-ra.

Hanyô. Ou meio-youkai, raça de seres mágicos com ascendência sobrenatural.

Henge. Raça de animais inteligentes capazes de mudar para uma forma bípede híbrida.

Izakaya. Bar, taverna.

Jutsus. Magias. Numerosos efeitos sobrenaturais realizados através da energia fornecida pelos chacras.

Kaijin. Raça de homens-monstros deformados pela corrupção da Tormenta.

Kaiju. Monstros gigantescos que atacam Tamu-ra.

Kumi. Bando yakuza.

-kun. Junior, senhor. Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir a um membro de casta inferior.

Lin-Wu. O Deus Dragão, a divindade principal de Tamu-ra.

Mantras. Palavras mágicas necessárias para executar jutsus.

Mashin. Raça de construtos vivos forjados para servir ao Império.

Nai'nin. Párias. Humanos e outros seres inteligentes não reconhecidos como cidadãos do Império.

Nakama. Companheiro, colega aventureiro em uma equipe sentai. Todo membro do sentai tem obrigações de honra com seus nakama.

Nezumi. Raça de homens-rato selvagens e violentos.

Ofuda. Pedaço de papel capaz de armazenar poder mágico e executar um jutsu.

Oni. Demônio. Normalmente, criatura de tipo youkai com Honra 5 ou menos.

Oyabun. Chefão mafioso. Líder de uma família yakuza.

Ryokan. Estalagem, hospedaria.

Ryuujin. Raça de meio-dragões abençoados por Lin-Wu.

-sama. Honorável, digníssimo. Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir-se a membros de casta superior. Shimin e nai'nin adicionam *-sama* ao nome de membros da casta nobre dai'zenshi, enquanto estes usam o termo apenas para referir-se ao Imperador e aos deuses.

-san. Senhor(a). Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir-se a membros da mesma casta. Comum entre amigos, colegas e nakama.

Selos. Gestos manuais necessários para executar jutsus.

Sensei. Mestre, professor ou doutor.

Sentai. Equipe, esquadrão ou força-tarefa. Oficialmente, sentai são pequenos grupos designados pelo Império para missões específicas — mas aventureiros independentes ou clandestinos também podem integrar um sentai.

Shimin. Casta trabalhadora. Qualquer cidadão do Império que não pertence à nobreza.

Shiryou. Morto-vivo. Criatura do tipo youkai com valor de Constituição nulo. Podem ser inteligentes ou sem mente (Inteligência também nula).

Sora. Pós-vida. Mundo planar governado por Lin-Wu, onde as almas dos falecidos permanecem até sua reencarnação.

Tamu-ra. Ilha próxima à costa nordeste do continente de Arton, também incluindo todas as ilhas menores circunvizinhas.

Tamuraniano. Ou "tamuriano", nativo de Tamu-ra.

Tenshi. Anjo. Normalmente, criatura de tipo youkai com Honra 16 ou mais.

Vanara. Raça de homens-macaco extremamente inteligentes.

Xogum. Ditador militar. No passado, disputas de poder entre os xoguns levaram Tamu-ra a guerras numerosas e sangrentas.

Youkai. Espírito. Inclui criaturas como os oni, shiryou, tenshi e outras.

Yuurei. Fantasma. Morto-vivo (shiryou) incorpóreo.

CAPÍTULO UM

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

Este capítulo traz as regras básicas para a construção de personagens jogadores — como determinar suas habilidades básicas, raças, classes e características gerais.

Para completar seu personagem você também precisará consultar os capítulos **Perícias & Talentos**, **Equipamento** e **Jutsus**. A página 17 traz um resumo do processo de construção de personagem.

HABILIDADES BÁSICAS

Todo personagem tem seis números que indicam suas habilidades básicas: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Existe ainda uma sétima habilidade especial, a Honra (Hon).

Esses números afetam praticamente tudo que você fizer durante o jogo. Eles operam numa escala de 1 (terrível) a 20 (extraordinário) ou mais. A média humana é 10.

O valor de uma habilidade determina o seu **modificador de habilidade**, de acordo com a tabela ao lado. O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dado quando seu personagem tenta fazer algo ligado àquela habilidade. Por exemplo, você usará o modificador de Força para atingir um alvo com um ataque corpo-a-corpo. Modificadores também são aplicados a coisas que não dependem de rolar dados — seu modificador de Constituição é aplicado a seus pontos de vida.

Um modificador positivo é chamado de **bônus**, enquanto um modificador negativo é uma **penalidade**.

MODIFICADORES DE HABILIDADE

Valor	Modificador
1	–5
2–3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
a cada +2 no valor	+1 no modificador

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força é aplicado nas rolagens de ataque corpo-a-corpo; dano de ataques corpo-a-corpo ou com armas de arremesso; testes de Atletismo, e testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Destreza

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza é aplicado nas rolagens de ataque à distância; classe de armadura; testes de Reflexos, e testes de Acrobacia, Cavalgar, Iniciativa, Furtividade e Ladinagem.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado a seus pontos de vida iniciais e por nível; testes de Fortitude, e testes de Constituição para prender o fôlego, manter-se correndo e atos similares. Se o seu modificador de Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem de acordo.

Inteligência

A capacidade de raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você usa seu modificador de Inteligência para determinar seu número de perícias treinadas, e aplica o modificador de Inteligência a testes de Conhecimento, Identificar Magia e Ofício.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de bom senso, intuição e sentidos. Enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um monge isolado no Monastério Eterno pode ter alta Sab e baixa Int — e um wu-jen poderoso, mas desatento, teria alta Int e baixa Sab. O modificador de Sabedoria é aplicado a testes de Vontade e a testes de Cura, Intuição, Percepção e Sobrevivência.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestrar Animais, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Obter Informação; qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

Honra

Honra é uma medida de sua honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude. Seu valor de Honra determina sua posição social, algumas classes que pode escolher, coisas que pode fazer, poderes que afetam você, e numerosas outras habilidades.

Geração de Habilidades

Para gerar os valores de habilidade de seu personagem, role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter sete números. Esta rolagem resulta em valores entre 3 e 18 (média 12-13), um pouco acima da média para pessoas comuns.

Após obter seus sete números, escolha qual associar a cada habilidade — essa escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia adiante sobre raças e classes para saber quais habilidades são mais importantes.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +4, ou você não tenha pelo menos um valor 14 ou mais, você pode rolar todas as habilidades outra vez.

Geração por Pontos

Em vez de rolar, você pode comprar suas habilidades com pontos. Neste caso, possui 24 pontos para gastar, conforme a tabela abaixo.

Valor de Habilidade	Custo
8	–2 pontos
9	–1 ponto
10	0 ponto
11	1 ponto
12	2 pontos
13	3 pontos
14	4 pontos
15	6 pontos
16	8 pontos
17	11 pontos
18	14 pontos

Este método permite maior controle por parte dos jogadores e evita personagens desequilibrados — ninguém no grupo será favorecido ou prejudicado. Também permite construir personagens sem a presença do mestre.

Raças

Império de Jade é sobre uma terra de fantasia, espada e magia. Tamu-ra é governada por seres humanos, mas eles não são os únicos seres inteligentes, nem formam as únicas culturas existentes. Outras criaturas, como meio-dragões, meio-demônios e homens-macacos, povoam estas terras.

Além dos humanos, sete outras raças são apresentadas neste capítulo. Um personagem de Império de Jade pode pertencer a qualquer delas. Esta é uma das escolhas mais importantes que você fará ao construir seu aventureiro.

Além de uma raça, você também deve adotar uma classe, de preferência escolhendo ambas ao mesmo tempo. Classes são explicadas mais à frente. Qualquer raça pode ser combinada com qualquer classe, mas certas combinações funcionam melhor. O ligeiro e feroz nezumi será um bom ninja, bushi ou kensei, mas dificilmente um bom wu-jen. Um vanara, pelo contrário, será um excelente wu-jen, shugenja ou shinkan, mas não um bom samurai. Entretanto, você ainda pode jogar com um nezumi wu-jen ou um vanara samurai, se quiser. Escolhas extravagantes fazem parte da diversão, e nenhuma combinação é proibida.

Cada raça tem sua própria cultura e personalidade. Ryuujin são nobres e elegantes, hanyô são caóticos e hiperativos, mashin são leais e honrados, e assim por diante. Aspectos típicos de cada raça aparecem mais adiante, mas são apenas as normas gerais para aquele povo. Membros individuais podem pensar e agir de formas diferentes — nada impede a existência de um ryuujin desleixado, um hanyô calmo ou um mashin rabugento, embora tais indivíduos sejam vistos com estranheza. Cada jogador decide como seu personagem vai se comportar.

Ajustes de Habilidades

Logo após rolar suas habilidades (veja a página anterior), o próximo passo é escolher uma raça. Todas as raças oferecem ajustes de habilidades, então fique atento a quais você deseja aumentar ou reduzir.

Até aqui seus valores de habilidades são números entre 3 e 18. No entanto, após ajustes raciais, estes valores podem acabar abaixo ou acima disso. Por exemplo, se você decide que seu personagem com Força 18 será um kaijin, então o ajuste racial dos kaijin (Força +4) elevará sua Força até 22. Da mesma forma, caso seu personagem com Destreza 7 seja um ryuujin, o ajuste racial (Destreza –2) fará com que ele termine com uma terrível Destreza 5.

Por exemplo, o aventureiro Toshiro será um ryuujin. Conforme explicado adiante, ryuujin recebem +4 em Sabedoria, +2 em Força e –2 em Destreza. Sabedoria é habilidade importante para certas classes guerreiras e conjuradoras, como samurai, monge, shugenja e shinkan. Força é valiosa para qualquer lutador: bushi, kensei, monge, samurai e onimusha são opções atraentes. Por outro lado, sua Destreza será baixa. Destreza é importante para monges, ninjas e yakuza — e embora um meio-dragão possa pertencer a qualquer classe, estas não seriam boas escolhas para Toshiro. Ele decide, então, ser samurai.

Toshiro escolhe um de seus valores de habilidade para colocar em Força, optando por um 16. Sua Força final será 18, o que oferece um ótimo modificador de +4. Sabedoria também é importante para samurais, então ele coloca ali um 15 — que, somado ao bônus racial, acaba em 19.

No entanto, se colocar seu número mais baixo (um 9) em Destreza, seu valor final será 7, significando um severo modificador –2. Ele prefere colocar um 12 em Destreza, que no final ficará 10, sem nenhum bônus ou penalidade.

Estas escolhas tornam um aventureiro mais eficaz, mas não são obrigatórias. Por exemplo, Toshiro poderia de fato ter Destreza 7, o que resultaria em um samurai de reflexos muito lentos (ou digno demais para se esquivar). Felizmente isso pode ser compensado com uma boa armadura.

Ajustes de Habilidades

- **Humano:** +2 em duas habilidades
- **Hanyô:** Car +4, Int +2, Sab –2
- **Henge:** Des +4, Sab +2, For –2
- **Kaijin:** For +4, Con +2, Car –2, Hon –1
- **Mashin:** +2 em duas habilidades, Hon +1
- **Nezumi:** Con +4, Des +2, Int –2, Hon –1
- **Ryuujin:** Sab +4, For +2, Des –2, Hon +2
- **Vanara:** Int +4, Sab +2, Con –2, Hon +1

HUMANOS 人間

Como no Reinado de Arton, em Tamu-ra os humanos são soberanos, a raça eleita. Como no Reinado, são variados em tudo que é possível, capazes de trilhar todos os caminhos existentes — e desbravar outros mais. Ainda assim, os humanos do Império conseguem ser tão diferentes que quase poderiam ser considerados outra raça. Às vezes, são.

Personalidade. Humanos são famosos por sua variedade e individualidade, distintos em tudo que é possível. Também é assim em Tamu-ra. Aqui, no entanto, diferem dos povos do Reinado em alguns pontos marcantes.

O humano típico de Tamu-ra é reservado, introspectivo. Ouve mais do que fala, não divide seus pensamentos e sentimentos pessoais sem uma boa razão. Procura ser sempre cortês, educado, civilizado — seja por humildade sincera, seja para mostrar superioridade.

Enquanto os humanos do Reinado são famosos (e temidos) por sua ambição, em Tamu-ra o mesmo vale para sua *persistência* — essa palavra praticamente define o Império de Jade. Tamuranianos acreditam em perseverar, esforçar-se, erguer-se após cair. Quando têm um objetivo, suportam qualquer provação para alcançá-lo. São detalhistas, focados, até obsessivos, buscando a perfeição em tudo que fazem.

Para este povo orgulhoso, digno, a vergonha é algo difícil de tolerar. Viver em desonra é considerado o pior dos castigos. Sua cultura admite medidas extremas (como amputar partes do corpo, ou até mesmo o suicídio ritual) como último recurso para fugir à vergonha.

Descrição Física. Tamuranianos são, em média, mais baixos que os humanos do Reinado. A pele apresenta um tom amarelado característico, variando do muito claro ao quase moreno. Os olhos são negros e estreitos, quase fendas, embora alguns os apresentem muito grandes e em cores exóticas. O cabelo é tipicamente liso e preto, mas também existe em variantes coloridas e desconcertantes. Exceto por estes detalhes, tamuranianos mudam tanto em aparência quanto qualquer humano.

A indumentária local mais comum é o quimono, tipo de roupão amarrado à cintura com uma faixa. Podem ser muito simples, práticos, feitos de algodão ou linho; ou ricos e elaborados, em seda puríssima, dignos de vestir imperadores. Amarrá-lo e ajustá-lo requer uma prática raramente encontrada em outros povos.

Relações. Antes da Tormenta, os tamuranianos eram muito mais reclusos, pouco à vontade com outras raças e povos, até mesmo humanos de outras terras. Hoje, após a ajuda que receberam do Reinado em seu momento de penúria, sua atitude com estrangeiros é mais positiva. Mesmo o mais preconceituoso e xenófobo cidadão do Império sempre tratará forasteiros com a devida cortesia (ser rude perante um *gaijin* é considerado vergonhoso). Ainda, por terem orgulho de suas tradições, tamuranianos sentem-se muito satisfeitos quando um estrangeiro tenta aprender algo sobre sua cultura ou idioma.

O povo de Tamu-ra aprecia e admira os mashin, por representarem o auge de sua arte e ciência; os ryuujin, que acreditam descender do próprio deus-dragão; e os vanara, por sua sabedoria lendária. Podem ser, no entanto, relutantes com os hanyô, henge, kaijin e nezumi.

Honra. No Império de Jade, a honra é considerada mais importante que a vida. Ainda assim, nenhuma outra raça pode alcançar extremos de honra tão opostos. Humanos podem mostrar honra extraordinária, ser donos de bondade, dignidade e coragem igualadas apenas por seres celestiais; ou podem ser monstros rastejantes, capazes de qualquer mentira, crueldade ou vergonha.

Terras dos Humanos. Devastada pela Tormenta, Tamu-ra talvez nunca volte a ser como antes. Outros povos poderiam esmorecer, abandonar o lugar arrasado para sempre — mas não *este* povo, habituado a enfrentar o fim e então reconstruir, recomeçar. Entre terremotos, maremotos e vulcões ativos, não foi a primeira vez que a ilha viu grande destruição. E ainda que a Tormenta não se compare a qualquer destes desastres naturais, ainda que a contaminação e corrupção da terra sejam extremas, isso apenas fortalece a determinação do povo em restaurar o Império.

No passado, as comunidades humanas de Tamu-ra não diferiam muito daquelas no Reinado: um castelo cercado de comércios variados e fazendas mais afastadas. Hoje, raríssimas estruturas originais sobreviveram ao apocalipse, mas ruínas de alguns palácios têm sido encontradas (não falta trabalho a aventureiros para expulsar monstros que ali estejam) e restauradas.

Antes mais montanhosa, agora desértica, a ilha não oferece vasto território para grandes fazendas ou criações de gado. As poucas terras adequadas são quase inteiramente reservadas ao cultivo de arroz e criação de porcos, base da alimentação local. Pelos mesmos motivos, a pesca é atividade econômica importantíssima.

Religião. Embora os povos humanos sejam variados em suas devoções, tamuranianos não reconhecem um grande Panteão de divindades maiores, como o Reinado. Aqui, sabe-se não existir ninguém superior ao grande Lin-Wu, aquele que lhes trouxe a honra — sendo a honra maior que tudo. Outros, acreditando que o Deus Dragão não governa sem ajuda, prestam homenagem plena à sua Família Celestial. Outros ainda preferem honrar o Bushintau, os espíritos da natureza que habitam todas as coisas.

Nomes. Tamuranianos têm nomes formados tipicamente por três ou quatro sílabas, entre as seguintes: A, I, U, E, O, KA, KI, KU, KE, KO, SA, SHI, SU, SE, SO, TA, CHI, TSU, TE, TO, NA, NI, NU, NE, NO, HA, HI, FU, HE, HO, MA, MI, MU, ME, MO, YA, YU, YO, RA, RI, RU, RE, RO, WA. Muitos nomes femininos terminam em MI ou KO. Apenas membros da nobreza têm sobrenomes. **Exemplos:** Akira, Daichi, Daiki, Daisuke, Hachiro, Hideaki, Hiruma, Isamu, Kenji, Makoto, Masaru, Osamu, Soijiro, Susumu, Takashi (masculinos); Akemi, Erika, Haruka, Hitomi, Kaori, Karina, Kasumi, Keiko, Megumi, Nanako, Naomi, Yoko (femininos).

Aventuras. Na reconquista de Tamu-ra, não faltam perigo e aventura — mesmo o camponês criador de cabras pode acabar forçado a pegar em armas para defender-se de goblins. Muitos deixam de lado uma vida normal simplesmente porque o Império precisa de heróis. Outros, para conquistar honra, ou recuperá-la após caírem em desgraça. Outros ainda desafiam as regras desta sociedade tão rígida, traçando seus próprios destinos, buscando suas próprias maneiras de alcançar grandes objetivos.

Tamuranianos sabem ser persistentes. Quando decidem percorrer um caminho, seguem até o fim. Quando adotam uma ciência, arte ou profissão, não descansam até alcançar sua excelência — e seguem praticando, melhor e melhor, por toda a vida. Isso também acontece entre os aventureiros. Um monge tentará ser o *melhor* monge, um samurai tentará ser o *melhor* samurai, e assim por diante. Por isso, humanos de Tamu-ra quase nunca abandonam uma classe para adotar outra.

Habilidades de Raça

- **+2 em duas habilidades à escolha do jogador.**
- **2 perícias treinadas extras.** Estas perícias não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe (no entanto, tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve).
- **2 talentos extras.** O personagem ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento.

HANYÔ 半妖

Dragões. Celestiais. Abissais. Vampiros. Fadas. Como o resto de Arton, Tamu-ra é habitada — ou visitada — por incontáveis seres mágicos, conhecidos coletivamente como *youkai*. Sejam bondosos ou malignos, por amor ou violência, muitos deles consumam relações com humanos. O resultado é o nascimento de pessoas trazendo no sangue uma herança sobrenatural. Realizam façanhas assombrosas. Manifestam poderes místicos, que podem ser vistos como miraculosos ou malditos. Eles são os *hanyô*, ou meio-youkai.

Nem sempre um hanyô é descendente direto de um youkai — isso é raro, na verdade. A ancestralidade sobrenatural costuma ser distante, só manifestando-se após gerações. Ainda, há aqueles que nem mesmo têm um ser fantástico na família; sua linhagem pode ter sido afetada por algum fenômeno mágico, ou mesmo uma maldição.

Personalidade. Hanyô são criaturas de pura energia, literal e figurativamente falando. Como se tivessem algum excesso de carga mística em seus corpos, são seres hiperativos, frenéticos, apressados, sem a menor calma ou paciência. Quando um meio-youkai quer algo, quer agora. Quando tem algo a fazer, considere feito. Não deixa para amanhã o que já deveria ter sido feito ontem. Infelizmente, a pressa é inimiga da perfeição — e o povo de Tamu-ra busca a perfeição em cada ato, considerando a afobação dos hanyô muito inconveniente.

Hanyô podem ser geniosos, irascíveis, de temperamento explosivo. Qualquer pequena provocação é pretexto para uma briga. Ao mesmo tempo, o som de boa música (ou nem tão boa) ou o aroma de boa comida (ou nem tão boa) já basta para explodirem em alegria, convidando-se para qualquer celebração. Ou, se não houver, começando uma. Meio-youkai aproveitam a vida o quanto podem, em mordidas grandes e suculentas.

Descrição Física. Meio-youkai parecem humanos à primeira vista, mas todos trazem algum traço exótico que os diferencia. Olhos ferais, orelhas pontiagudas, cabeleira imensa como juba, unhas longas como garras, pele manchada, pequenos chifres, presas, crista, cauda — sempre algo exagerado, assombroso, impossível de ocorrer em pessoas normais. De fato, humanos nascidos com alguma peculiaridade física (especialmente cabelos cromáticos) podem ser considerados hanyô, mesmo que não o sejam.

No modo de vestir, hanyô não parecem dispostos a esconder que são seres mágicos. Preferem quimonos extravagantes, mantos coloridos, capas e chapéus espalhafatosos — de preferência vários de cada, uns por cima dos outros. Misturam peças de formas quase ofensivas a qualquer tamuraniano com o menor senso estético. Ou, pelo contrário, exibem uma nudez parcial (ou quase total!) capaz de constranger até os mais libertinos dançarinos, atores e gueixas.

Relações. Talvez a inquietude racial dos hanyô fosse aceita sem tantos problemas em outras terras. Mas não em Tamu-ra, onde cultiva-se a paciência, elegância e moderação. Aqui, os hanyô são considerados crianças irresponsáveis, bárbaros ignorantes — ou, quando seus poderes são conhecidos, como demônios perigosos.

No entanto, meio-youkai não chegam a ser caçados como os kaijin, nem detestados como os nezumi. Os tamuranianos temem enfurecer seu ancestral sobrenatural, seja ele quem for. Por isso, tratam os hanyô com tanto respeito quanto possível. Alguns até acabam gostando deles, aprendendo a apreciar seu entusiasmo, sua alegria de viver.

Os próprios hanyô não se influenciam por aparência ou raça. Com suas constantes mudanças de humor, podem amar ou odiar qualquer um a qualquer hora. Mas é verdade que os "sempre certinhos" ryuujin podem irritá-los bastante.

Honra. Para criaturas de caos e irreverência, o cultivo da honra não é tarefa fácil. Mesmo os mais bondosos têm dificuldade em seguir regras de conduta. Então, muitos nem tentam — quase todos em Tamu-ra os consideram incivilizados e loucos, de qualquer forma. Mas uns poucos aceitam o desafio de seguir um caminho honrado.

Terras dos Hanyô. Meio-youkai são mais comuns e numerosos do que se pensa, mas seu desprezo por leis e normas sociais torna quase impossível formarem grandes comunidades. Quase todos vivem entre os humanos, quando aceitos; ou levam vidas errantes, acampando de tempos em tempos, procurando aventura e diversão.

Religião. Poucos hanyô têm disciplina e seriedade para louvar Lin-Wu — pelo menos, não o bastante para merecerem poderes divinos em troca. Mas, por sua ancestralidade, alguns encontram afinidade com a Família Celestial e o Bushintau; estas religiões quase sem regras são atraentes para eles.

Nomes. Meio-youkai recebem nomes tamuranianos padrão, mas é comum que decidam mudá-los para qualquer coisa que acharem mais adequado. Esse novo nome, por vezes, tem ligação com sua classe de personagem, ou com a peculiaridade física que diferencia o hanyô. **Exemplos:** Alma Azul, Caçador, Crina de Fogo, Demônio Ninja, Garras da Morte, Leão Negro, Mask Master, Shuriken, Wu-Jen Supremo.

Aventuras. Apressados em tudo, radiantes de audácia e rebeldia, transbordando energia mágica, nenhum hanyô poderia ter uma vida normal mesmo que quisesse — e quase nenhum quer! Paz e quietude não são para eles. Uma existência intensa, violenta e divertida é o que mais anseiam. Assim que descobrem-se capazes (ou antes disso), procuram fazer parte de um sentai.

Sem muita surpresa, a maioria dos hanyô aventureiros torna-se wu-jen. Estes conjuradores rebeldes, que não seguem regras e vivem à margem da sociedade, parecem feitos sob medida para os meio-youkai e sua herança mágica.

Sujeitos a explosões súbitas de empolgação ou raiva, hanyô também abraçam carreiras marciais. Alguns conseguem ser kensei, dominando as armas mais exóticas e mirabolantes. Outros, sem necessidade de lutar limpo, acabam ninjas e yakuza. Quase nenhum será monge, samurai, shugenja ou shinkan.

Habilidades de Raça

• **+4 Carisma, +2 Inteligência, –2 Sabedoria.** Hanyô são puro entusiasmo e esperteza, mas sem um pingo de bom senso!

• **Arcano.** +4 em testes de Identificar Magia. A natureza mágica dos hanyô faz com que entendam melhor o funcionamento das energias cósmicas.

• **Brincar com os Sentimentos.** Todo hanyô tem o chacra das emoções aberto em grau básico; ele soma seu bônus de Carisma ao total de pontos de magia e ao seu limite, e pode aprender e executar jutsus básicos de Carisma. Eles também aprendem um jutsu básico de Carisma à sua escolha.

• **Espírito Livre.** Hanyo recebem +4 em testes contra efeitos que restringem seu movimento, como manobras de agarrar, armadilhas, redes, jutsus como *estrepes invisíveis*, *paralisia*, *onda de frio* e similares.

• **Poder Salvador.** Um hanyô pode recorrer à sua ancestralidade mística para salvar-se de algum apuro com uma façanha surpreendente e espetacular. Caso esteja em perigo, o meio-youkai pode executar jutsus ou usar outros poderes com custo em PM por –1 ponto de magia (mínimo 0 PM).

O hanyô é considerado "em perigo" quando está ferido (metade ou menos de seus PV totais) ou em qualquer condição que reduz diretamente sua classe de armadura: agarrado, atordoado, cego, desprevenido, indefeso, inconsciente, lento, paralisado e assim por diante.

HENGE 变化

Também conhecidos como *hengeyoukai* ("espíritos metamorfos"), os henge são uma raça de animais inteligentes capazes de mudar para uma forma bípede. Nessa forma, lembram um híbrido animal e humano. Embora sejam às vezes confundidos com os licantropos do Reinado, henge não carregam nenhuma maldição. Eles são parte da natureza, seres que transitam entre o mundo natural e o mundo dos humanos.

Personalidade. Como a maioria dos animais, muitos henge são reclusos, preferindo fugir a lutar. Outros são atrevidos, até amistosos. Sua espécie animal também influencia seu comportamento: gatos são curiosos, lebres são tímidas, macacos são brincalhões, e assim por diante — mas esta não é uma regra geral, existindo aqueles totalmente contrários ao esperado de animais daquele tipo.

O típico henge prefere manter-se na forma animal, adotando a forma híbrida apenas ao lidar com outras raças ou para realizar tarefas complexas. Para eles, muitos costumes humanos — usar roupas, aquecer comida, escrever livros... — parecem tolos. Mas há aqueles mais afastados de sua origem natural, abraçando estilo de vida humano.

Descrição Física. Em sua forma animal, o henge é indistinguível de um espécime normal, exceto por meios mágicos — mas um observador atento pode perceber algo incomum. São mais fortes e difíceis de matar que qualquer pequeno animal. Também são mais espertos, capazes de invadir lugares protegidos para espionar ou roubar itens.

Na forma híbrida, o henge se torna uma versão bípede, humanoide, daquele animal. Mantém traços marcantes como focinho, orelhas e cauda. Pode falar e usar as mãos, sendo capaz de empunhar armas, lutar e executar jutsus. Também podem usar roupas, embora nem sempre o façam, pois conservam a pelagem ou penugem original.

Relações. Quase todos os henge consideram-se parte da natureza, parte do mundo espiritual, evitando outras raças. Evitam até uns aos outros (por serem, às vezes, inimigos naturais), embora sejam capazes de convocar conselhos para decisões importantes.

Outros, no entanto, são curiosos sobre os humanos, espreitando suas casas e não raras vezes roubando suas coisas. E outros, ainda, gostam *muito* dos humanos, querem *ser* humanos — acreditam que sua forma híbrida é um presente dos deuses para que se tornem amigos. De fato, alguns são aceitos em aldeias, trabalhando e vivendo ali como tamuranianos normais.

Honra. Henge não seguem a moral e ética dos humanos, não seguem suas normas ou leis. Fazem o que acham necessário para sobreviver, aproveitam qualquer vantagem ao alcance. Não entendem o conceito de "posse", pegando o que querem, quando querem — invadir casas humanas para roubar seus pertences é prática comum entre eles. No entanto, também não sentem prazer com o sofrimento alheio, ajudando aqueles em dificuldade.

Terras dos Henge. Os henge não formam comunidades. Preferem a solitude das montanhas e florestas, vivendo em pequenos bandos ou mesmo sozinhos, como animais normais de seu tipo. Muitos deles, no entanto, se estabelecem próximos de alguma aldeia ou cidade humana, espreitando com curiosidade.

Religião. Quase todos os henge consideram-se parte do mundo espiritual, parte do Bushintau, sendo raro que decidam venerar outros deuses. Mas alguns, especialmente aqueles que buscam ser humanos, acabam prestando homenagem a Lin-Wu ou sua Família Celestial.

Nomes. Vivendo na natureza, os henge poucas vezes adotam esta invenção humana. Acabam ganhando algum nome apenas quando relacionam-se com humanos, sendo normalmente mais curtos que nomes tamuranianos normais. **Exemplos:** Haru, Koura, Shiro, Sora, Taro, Toshi, Yasu, Yoshi (masculinos); Aiko, Hana, Hoshi, Kiko, Emiko, Keiko, Miyu, Yuka (femininos).

Aventuras. Não apenas os lares humanos foram destruídos pela Tormenta. A corrupção antinatural também contaminou a natureza, transformou belas paisagens naturais em cenas de pesadelo. Aos poucos, a vida natural vem retornando — mas muitos henge sentem a necessidade de proteger seus lares, combater os monstros que ainda restam. Outros tornam-se aventureiros para viver como humanos, para fazer parte de uma equipe, uma família.

Por sua grande agilidade, bem como a capacidade de transformar-se em um pequeno animal, henge são ladinos extraordinários — muitos tornam-se ninjas ou yakuza. Outros, por sua conexão com a natureza e o Bushintau, decidem ser shinkan. E muitos mais, fascinados com os jutsus dos humanos, tornam-se wu-jen ou shugenja.

Habilidades de Raça

• **+4 Destreza, +2 Sabedoria, –2 Força.** Henge são mais ágeis e perceptivos que os humanos, mas também pequenos e fracos.

• **Animal.** Um henge não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Forma Animal.** Um henge pode se transformar em um único animal, escolhido pelo jogador, correspondente à sua forma híbrida. Esse animal é Pequeno (cão, garça, raposa, texugo) ou Mínimo (carpa, gato, guaxinim, lebre, macaco, pardal), recebendo ajustes de acordo (veja "Raças Pequenas e Mínimas", na página 78). Mudar de forma exige uma ação completa, e o henge pode mudar de forma quantas vezes quiser e por quanto tempo desejar. A forma animal tem as mesmas estatísticas da forma híbrida, modificadas pelo tamanho, mas não pode falar, executar jutsus ou realizar tarefas que exigem forma humanoide (normalmente qualquer coisa que exige uso das mãos e/ou tamanho Médio). Na forma animal, armas, armaduras, roupas e itens são absorvidos (retornando ao voltar à forma híbrida).

• **Movimento Especial.** Em sua forma animal, conforme a espécie, o henge adquire formas de movimentação especiais: deslocamento 12m (cão, lebre, raposa), escalada 6m (gato, guaxinim, macaco), escavar 3m (texugo), natação 9m (carpa), voo 18m (garça, pardal).

• **Ataque Natural.** Em sua forma animal, conforme a espécie, o henge adquire ataques naturais: 1 mordida (cão, raposa, garça: 1d6+For; carpa, lebre, macaco, pardal: 1d2+For) ou 2 garras (gato, guaxinim, texugo: 1d4+For).

• **Agilidade Animal.** Para henge a perícia Atletismo é baseada em Destreza, não em Força.

• **Faro.** Um henge recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção ou localização).

• **Visão na Penumbra.** Um henge ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Henge podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

KAIJIN 怪人

A Tormenta ameaça toda Arton, ataca a qualquer momento em qualquer lugar. Mas nenhuma outra nação viveu tão longamente o pesadelo aberrante quanto Tamu-ra — período que ficou conhecido como Era Akumushi. Embora o monstruoso Lorde Igasehra tenha deixado a ilha, sua influência macabra persiste. Por todo o Império, crianças nascem com deformidades horrendas. Algumas a ponto de não serem mais reconhecíveis como seres humanos.

No Reinado de Arton eles são chamados lefou. Aqui, os meio-demônios da Tormenta são kaijin, algo como "homem-monstro". E por sua maior exposição à Tormenta, são ainda mais grotescos e brutais.

Personalidade. O horrendo exterior do kaijin quase sempre reflete seu interior. Nascido aberração, renegado pelos seus, acaba tornando-se uma criatura de raiva, ressentimento e amargura. Recolhe-se em sua própria escuridão, jamais conhecendo coisas como amizade ou amor. Diante dos olhares apavorados que causa, responde com ainda mais ódio e revolta. Tornam-se os monstros das histórias de terror, espreitando estradas à noite. Explodem em fúria insana atacando povoados. Talvez, no íntimo, desejando que alguém tire sua vida e traga fim a seu sofrimento.

Mas alguns perseveram. Recuperam a determinação tamuraniana em superar a dor, esforçar-se além dos limites, lutar para alcançar um objetivo impossível. Protegem seu coração humano como um tesouro. Buscam significado nas pessoas, nos deuses, na vida. Cultivam a honra.

Descrição Física. Poucos kaijin apresentam traços humanos. Seus corpos são revestidos de verrugas, couro, pelagem ou carapaça. Seus rostos são amontoados de crostas, olhos, presas, quelíceras e antenas. Braços e pernas são longos ou curtos demais, ou dobram-se em lugares errados. Suas mãos podem ser garras, pinças ou tentáculos. Espinhos e lâminas projetam-se de todas as partes. Exceto por manter uma estrutura humanoide (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), praticamente não podem ser diferenciados dos outros demônios da Tormenta.

Muitos kaijin lembram paródias bípedes de algum animal natural — nem todos existentes em Tamu-ra. Um massivo homem-rinoceronte blindado. Um homem-vespa trazendo o ferrão no braço, como espada. Um homem-polvo com numerosos tentáculos.

E existem aqueles que, estranhamente, mostram certo tipo de elegância. Lembram um samurai humano trajando uma armadura viva, cheia de olhos e veias pulsantes. Dizem ser estes os mais poderosos e perigosos kaijin.

Relações. Desnecessário dizer que, em uma terra arrasada pela Tormenta, ninguém é mais temido e odiado que os kaijin. Camponeses gritam e fogem ao vê-los, samurais e onimusha os caçam. Se quiser continuar vivendo, o meio-demônio não tem outra escolha exceto afastar-se o máximo possível de outras raças.

Apenas em casos especiais um kaijin é aceito. A inocente criança humana, fascinada pelo novo amigo. O sábio vanara, que enxerga o verdadeiro interior do monstro. O marginalizado hanyô, ansioso por companhia. O nobre ryuujin, que não condena alguém por sua aparência.

Ironicamente, ninguém é mais perigoso para um kaijin que outro kaijin. Talvez por conhecer perfeitamente o que existe em seus corações, eles trazem o forte instinto de atacar e matar seus iguais. Tamu-ra tem numerosas histórias sobre batalhas sangrentas entre estes monstros.

Honra. Para muitos kaijin, honra é algo que nunca terão, algo não merecido por monstros malditos. Para outros, é a única salvação, a única coisa que os diferencia dos demônios. Estarem em extremos opostos da honra também é causa de duelos mortais entre os kaijin.

Terras dos Kaijin. Por serem (felizmente) poucos, e com vidas curtas e violentas, kaijin não formam comunidades. Têm sorte se conseguem esconder-se por alguns meses em uma caverna, pântano ou ruína, antes que alguém os descubra e venha caçá-los. De fato, muitos tomam como lar alguma antiga estrutura da Tormenta, onde poucos têm coragem de ir.

Religião. Não raros kaijin buscam nos deuses uma salvação para sua existência profana. Pedem orientação a Lin-Wu para seguir no caminho da honra. Veneram a Família Celestial, onde até mesmo deuses monstruosos são aceitos. Mas poucos voltam-se para o Bushintau, por sentir que os espíritos da natureza os consideram seus inimigos.

Nomes. Embora sejam nascidos em famílias humanas, quase todos os kaijin são logo abandonados, sem ganhar nomes tamuranianos. Acabam nomeados por aqueles que os avistam — Tamu-ra tem a curiosa tradição de nomear seus monstros assim que descobertos. **Exemplos:** Agira, Antlar, Balthan, Bemular, Bullton, Gabora, Gomora, Jirass, Pandom, Tripron, Windan, Vagantra, Zetton, Zingon.

Aventuras. Para uma criatura condenada a uma vida solitária e brutal, integrar um grupo de aventureiros é um privilégio e uma bênção, a única chance de ter família e amigos. Ao superar sua natureza, muitos kaijin usam sua força e poderes para proteger o Império, para combater os verdadeiros inimigos. Histórias sobre um ou outro "monstro herói" começam a ser contadas. Talvez, um dia, algum deles acabe conhecido como um grande campeão.

Todo kaijin já nasce máquina de combate, quase como se fossem moldados assim por alguma inteligência aberrante. Por isso escolhem classes lutadoras, como bushi, kensei, onimusha, até mesmo monges. Alguns tentam ser samurais — mas encontrar um mestre que aceite treiná-los não é tarefa simples.

Habilidades de Raça

• **+4 Força, +2 Constituição, –2 Carisma, –1 Honra.** Kaijin são fortes e resilientes, mas grotescos.

• **Monstro.** Um kaijin não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Afinidade com a Tormenta.** Um kaijin jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

• **Ameaçador.** Para um kaijin a perícia Intimidação é baseada em Força, não em Carisma.

• **Disforme.** Por sua anatomia anômala, kaijin não podem usar itens (armas, armaduras, ferramentas...) mundanos normais. Ele ainda pode usar itens obra-prima (quando feitos sob medida para ele), mágicos, ou adquiridos através de talentos (como Armamento da Tormenta) ou habilidades de classe (como as espadas ancestrais do samurai, ou a armadura simbionte do onimusha).

• **Talentos.** Um kaijin recebe Anatomia Insana, Carapaça e outros 2 talentos da Tormenta adicionais, à sua escolha. Ele não sofre dano de Honra por estes talentos (mas sofre se adquirir outros).

• **Visão no Escuro.** Um kaijin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Kaijin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

MASHIN マシン

A ciência e magia de Arton permitem forjar criaturas artificiais sem vida ou inteligência verdadeiras, capazes de realizar tarefas simples para seus mestres. O antigo Império de Jade, no entanto, contava com os mais talentosos artífices, capazes de produzir engenhos mecânicos inimagináveis no Reinado. E embora grande parte dessa arte tenha se perdido com a destruição de Tamu-ra, ainda existem construtos remanescentes daqueles tempos, bem como novas gerações de inventores buscando recriar as antigas técnicas.

Mashin são construtos humanoides tão avançados que desafiam as fronteiras entre seres artificiais e seres vivos. Eles têm inteligência e vontade próprias, e são reconhecidos como legítimos cidadãos no Império de Jade.

Personalidade. A arte tamuraniana, mesmo tão obsessivamente acurada, não pode criar vida. O que move um mashin não é uma alma verdadeira, mas sim centenas de pequenos elementais — conjurados e lacrados em um corpo artificial. Esses seres, separados, são selvagens e incontroláveis; juntos, em amálgama, acabam formando uma mente racional (ou *rede neuro-elemental*, como chamam alguns estudiosos excêntricos) capaz de sentir, pensar e aprender como qualquer humanoide inteligente.

Assim, embora seus corpos sejam máquinas, os mashin não se comportam necessariamente como tais. Podem ter as mais variadas mentalidades — sábio ou tolo, rigoroso ou compassivo, frio ou sentimental, soturno ou brincalhão. Para estrangeiros, é surpreendente descobrir como estes construtos podem ser criativos e imprevisíveis.

Descrição Física. Mais que uma máquina, um mashin está entre as mais belas obras de arte produzidas por Tamu-ra. À primeira vista lembra uma armadura metálica esbelta, ou uma estátua sofisticada. A cabeça parece um elmo fechado, com gemas luzindo como olhos. Placas em formas elegantes deslizam sobre o corpo com precisão impecável, deixando entrever uma musculatura interna de fibras sedosas, milimetricamente trançadas. Gravuras e ideogramas grafados no metal brilham e lampejam com a energia elemental interior.

Quando destinado a combate, um mashin pode receber blindagem — mas, em configuração padrão, sua pele não é armadura. Golpes certeiros vão danificar seus sistemas e feri-lo como a qualquer humano. São feitos assim para favorecer leveza e precisão, permitindo executar tarefas complicadas.

Um mashin pode vestir roupas e armaduras humanas. Mas, para honrar a habilidade e dedicação de seus artífices, quase nunca o fazem.

Relações. Mashin foram criados para conviver com humanos, função que desempenham muito bem. São educados e corteses, até mesmo com inimigos. Têm afinidade com raças honradas, como os ryuujin e vanara. Já encontros com kaijin podem acabar mal — muitos mashin foram construídos para caçar demônios da Tormenta.

Honra. Por influência da cultura tamuraniana, quase todos os mashin são honrados. Demonstram senso de dever, dignidade e nobreza. Mas, conforme sua criação e experiências, a mente elemental pode adotar qualquer moral ou ética, não sendo incomum que alguns se tornem trapaceiros, cruéis ou até loucos.

Terras dos Mashin. Mesmo no auge do Império de Jade, os mashin nunca existiram em números suficientes para formar suas próprias comunidades. Sempre serviram a clãs e famílias humanas, normalmente na alta sociedade, entre nobres e samurais. Hoje, aqueles que escaparam da Tormenta — e também os forjados nos tempos atuais, por novos artífices — ajudam na reconstrução de Tamu-ra, ou aventuram-se em Arton por razões pessoais.

Religião. Mashin podem ser profundamente espirituais, e os deuses parecem reconhecer esse fato, concedendo-lhes poderes divinos em troca de sua devoção. Conforme alguns sacerdotes, isso pode ser evidência de que um mashin na verdade possui alma imortal — que deve viajar aos Mundos dos Deuses quando chegar a hora.

Mashin religiosos voltam-se principalmente para Lin-Wu e a Família Celestial. Poucos sentem afinidade pelo Bushintau e seus espíritos.

Nomes. Mashin recebem nomes humanos convencionais, mas não sobrenomes. Muitas vezes, em vez de nomes, também recebem títulos glamorosos (e por vezes exagerados). **Exemplos:** Anjo de Batalha, Dragão Dourado, Fúria Imperial, Guardião, Inferno, Infinito, Máquina de Guerra, Patrulheiro, Prateado, Triunfo, Vigilante, Viúva Negra.

Aventuras. Os mashin entendem estar vivos por obra do povo de Tamu-ra e seu Imperador, fazendo seu melhor para honrar essa dádiva. Como quase todo tamuraniano, são leais à sua terra e sua gente — mas, como seres pensantes, às vezes escolhem formas incomuns de exercer essa devoção. E também como o nativo de Tamu-ra típico, podem ser extraordinariamente focados em dominar uma arte ou técnica até a perfeição.

Por esses motivos — e também por serem construídos para realizar tarefas humanas —, mashin podem adotar absolutamente qualquer classe. Podem ser combatentes, conjuradores, até mesmo ninjas. Mas, por honra à sua cultura, a maioria acaba se tornando monge ou samurai.

Habilidades de Raça

• **+2 em duas habilidades à escolha do jogador, Honra +1.** Mashin são construídos para adaptar-se à sociedade humana e exercer as tarefas mais variadas.

• **Construto.** Um mashin não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Imunidades.** Mashin são imunes a atordoamento, doenças, enjoo, fadiga, luz, paralisia, trevas, sono e venenos. Também não precisam respirar, comer, beber ou dormir (mas ainda precisam descansar ou meditar para recuperar PM).

• **Quase Vivo.** Diferente de outros construtos, um mashin tem um valor de Constituição e recupera pontos de vida com descanso (seus elementais internos consertam o dano). Um mashin não é destruído quando chega a 0 PV, seguindo as regras normais para personagens. Além disso, um mashin também pode ser ressuscitado.

• **Sem Cura.** Um mashin não recupera pontos de vida com curas mágicas (como jutsus de luz ou a habilidade de classe canalizar energia). Ele não está vivo e, portanto, não se beneficia de energia positiva (mas veja abaixo). A perícia Cura também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

• **Cura Elemental.** Escolha um descritor elemental (ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento). O mashin é imune a dano causado por essa energia, seja natural ou mágico. Além disso, quando exposto a essa energia em forma mágica, o mashin cura PV em quantidade igual à metade do dano normal. Por exemplo, um mashin do fogo atingido pelo jutsu *leque de chamas* (dano 2d6) vai recuperar 1d6 pontos de vida. Fogo normal (como uma tocha) não cura esse mashin, embora também não cause dano.

• **Visão no Escuro.** Um mashin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Mashin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

NEZUMI 鼠

No passado, este selvagem povo-rato estava entre as maiores ameaças ao Império. Ambos, humanos e nezumi, acreditavam ser os legítimos donos da ilha. Viviam em guerra contra os "invasores", tentavam expulsá-los de todas as formas. Hoje, após sobreviverem aos horrores da Tormenta, os antigos inimigos buscam colocar de lado as diferenças para reconstruir Tamu-ra.

Personalidade. Os nezumi não vieram a este mundo para fazer amigos, muito pelo contrário. São hostis, grosseiros, rudes, sem lugar em sua cultura para coisas como gentileza ou cortesia. Mesmo entre si eles são desconfiados, competitivos, rivais. Acreditam na sobrevivência e prosperidade do mais apto.

Por estranho que pareça, ao mesmo tempo em que considera todos à sua volta como inimigos, o típico nezumi também teme estar sozinho. Menor e mais fraco que a maioria das outras raças, o povo-rato confia na força dos números, confia em trabalho de equipe. Para derrotar um adversário poderoso, formará qualquer aliança vantajosa. "O inimigo de meu inimigo é meu amigo."

Todo nezumi parece frenético, inquieto, nervoso. No entanto, sabem manter-se em silêncio quando a situação exige — especialmente ao emboscar inimigos.

Descrição Física. Nezumi podem ser facilmente descritos como pequenos homens-ratos. São seres de pelagem cinzenta com grandes orelhas, focinhos alongados, olhos vermelhos e garras ameaçadoras. Mesmo pequenos, parecem muito perigosos, prontos a explodir em fúria e arrancar os olhos de seus inimigos a qualquer instante. Quase todos são cobertos de cicatrizes, com pedaços das orelhas e caudas faltando — sendo que provavelmente receberam tais ferimentos de sua própria gente, no convívio diário.

A vestimenta padrão nezumi combina com seu modo de vida. Não precisam realmente de roupas, mas usam trapos tomados de suas vítimas. Também fazem colares e outros adereços tribais com ossos, dentes, orelhas e outros "troféus".

Relações. Nezumi tratam os outros povos como inimigos, mas sem necessariamente odiá-los. Sob seu estranho ponto de vista, considerar alguém "inimigo" é mostrar respeito, é reconhecer sua força. Para os nezumi, inimigos são valiosos, dão significado ao mundo. Uma vida sem adversários é uma vida vazia, é apenas esperar pela temível morte por velhice ou doença.

Assim, por séculos os nezumi tentaram derrotar os intrusos humanos, por séculos fizeram guerra contra o Império — muito embora, incapazes de agir como um exército organizado, seus ataques fossem pouco mais que escaramuças isoladas. Por outro lado, o Império jamais teve êxito em expulsar ou dizimar o resistente povo-rato, capazes de sumir nas montanhas e sobreviver aos maiores rigores. A inimizade, que parecia eterna, acabaria com a chegada da Tormenta, um mal muitíssimo pior. Humanos e nezumi viram-se frente a algo abominável, que nenhum deles podia tolerar. Lutaram juntos. E morreram juntos, aos milhões.

Hoje, humanos e nezumi ainda não confiam plenamente uns nos outros. Fazem acordos e comércio, mas com reservas. Incidentes violentos isolados ainda ocorrem. No entanto, quando algum horror da Tormenta decidir voltar, Tamu-ra não vai encontrar melhores aliados.

Honra. O conceito tamuraniano de "honra" está entre as poucas coisas capazes de enojar um nezumi. Enquanto um samurai humano diz ser honrado proteger os fracos, um nezumi acharia isso um insulto — roubar de alguém a chance valiosa de lutar pela própria vida. "Proteger" alguém é arrogância, é mostrar que aquela pessoa não passa de um lixo inútil. Assim eles pensam.

Quase todo homem-rato procura vencer a qualquer custo. Não vai desistir de uma vantagem, nem seguir regras de conduta, nem jogar limpo. Por isso, quando surge algum raríssimo nezumi justo e digno, esse infeliz vai encontrar muita dificuldade para provar sua honra.

Terras dos Nezumi. Embora não guardem registros — exceto contos e canções tribais —, os nezumi acreditam existir em Tamu-ra desde antes da chegada dos humanos. De fato, antes da Tormenta, eram a raça não-humana mais numerosa na ilha. Suas tribos dominavam grandes extensões montanhosas, onde os humanos não tinham interesse em construir ou cultivar.

A Tormenta dizimou vastas populações nezumi, quase os varreu da ilha. Ainda assim, os maiores sobreviventes de Tamu-ra não foram extintos. Hoje, com o fim da praga aberrante, seus números voltam a crescer, suas aldeias e túneis voltam a se espalhar pelas montanhas.

Religião. As razões distorcidas que levam os nezumi à adoração divina são de difícil compreensão. Alguns imploram por novos desafios e inimigos, imploram por força para vencê-los. Outros consideram a bênção divina uma vantagem como qualquer outra — desprezá-la seria tolo. Assim, alguns voltam-se para o Bushintau e a Família Celestial; Lin-Wu, o Provedor da Honra, dificilmente seria adorado por qualquer nezumi.

Nomes. Nezumi falam seu próprio idioma e têm seus próprios nomes, bastante difíceis de pronunciar por outras raças. Lembram uma série curta de chiados e rosnados, usando as consoantes "k", "r", "s" e "t" em tonalidades que o ouvido humano mal pode perceber. **Exemplos:** Krrot, Keerk, Ktaaar, Raark, Raaor, Seerk, Takkar, Tarrak (masculinos); Kreeka, Karrat, Rokka, Roraa, Serrat, Trass, Treeka (femininos).

Aventuras. Para membros de uma raça sempre à procura de briga, a vida como aventureiro parece uma excelente opção! Nezumi gostam de estar com aliados durões, gostam de poder medir forças, desafiá-los o tempo todo. Aceitam apenas parceiros fortes como seus nakama. Para aqueles que se acostumam com seu temperamento irascível e suas provocações constantes, o feroz homem-rato é um companheiro valioso.

Embora classes furtivas como ninja e yakuza sejam escolhas óbvias, nezumi são lutadores selvagens. Muitos tornam-se bushi, outros kensei. Por sua disposição para caçar os inimigos do Império, consideram onimusha uma escolha eficaz. Nezumi shinkan também são frequentes.

Habilidades de Raça

• **+4 Constituição, +2 Destreza, –2 Inteligência, –2 Honra.** Nezumi são ligeiros e difíceis de matar, mas também rudes e primitivos.

• **Tamanho Pequeno.** Nezumi recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque, +4 em testes de Furtividade e –4 em testes de manobras. No entanto, por sua cultura agressiva e violenta, podem usar armas como se fossem criaturas Médias.

• **Deslocamento 9m.** Apesar de pequenos, nezumi são rápidos. Seu deslocamento é o mesmo de criaturas Médias.

• **Amedrontador.** Nezumi recebem +4 em testes de Intimidação. Eles compensam o pequeno tamanho com grande ferocidade.

• **Faro.** Um nezumi recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção ou localização).

• **Visão na Penumbra.** Nezumi ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

RYUUJIN 竜人

Quando uma família tamuraniana é bem-sucedida em aprazer Lin-Wu, o Deus Dragão não fica indiferente. Em algum momento de sua história, essa linhagem será agraciada com a maior bênção imaginável: o nascimento de um ryuujin. Esses seres especiais trazem consigo uma porção sagrada do próprio Lin-Wu. Eles são os meio-dragões de Tamu-ra.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, o meio-dragão de Tamu-ra não resulta do acasalamento entre dragões e humanos. Ryuujin nascem de mães humanas por pura intervenção divina — evento que traz grande sorte e felicidade à sua família.

Personalidade. Trazendo no próprio sangue a nobreza e dignidade de Lin-Wu, ryuujin são a personificação de tudo que é positivo na cultura tamuraniana. São altivos, elegantes, exalando superioridade — mas, ao mesmo tempo, donos de grande humildade, delicadeza e cortesia. Mesmo ocupando altas posições na sociedade, mesmo portando os títulos mais impressionantes, estão sempre dispostos a servir e ajudar. Demandam o devido respeito dos camponeses, como cabe a todo membro da nobreza imperial, mas são capazes de sacrificar a própria vida para protegê-los. Dizem que todo ryuujin já nasce samurai, sem precisar de educação ou treino.

Se algo negativo pode ser dito sobre eles, é sua fleuma. Ryuujin falam e movem-se lentamente, com uma calma e confiança nem sempre adequadas à situação. De fato, um ryuujin pode falhar em esquivar-se de um ataque apenas por ser algo deselegante!

Descrição Física. Quem espera que um meio-dragão de Tamu-ra seja alguma criatura reptiliana e escamosa, acaba desapontado. Ryuujin parecem-se com humanos muito belos, e definem o perfeito padrão de beleza no Império. São altos, magros e esbeltos, mas de musculatura potente — de fato, são mais fortes do que parecem. Têm cabelos longos e em cores exóticas (às vezes mais de uma), brilhantes como as escamas de Lin-Wu. Os olhos, também coloridos, trazem a íris em fenda vertical. No entanto, quando manifesta seus poderes ou rea-

liza grande esforço, um ryuujin revela parcialmente sua natureza dracônica. Seus olhos e cabelos brilham, suas unhas se alongam como garras, suas feições se tornam serpentinas — mas ainda harmoniosas.

Quase todo ryuujin pertence à aristocracia, vestindo-se e portando-se de acordo. Trajam apenas o que existe de mais fino e requintado. Podem parecer vaidosos, mas poucos realmente o são: como representantes vivos da perfeição e harmonia de Lin-Wu, acham importantíssimo manter uma aparência impressionante. Para eles, falhar em ser belo é falhar em ser digno de sua herança divina.

Relações. A simples existência de um ryuujin é considerada um milagre, um presente do Deus Dragão. Mesmo quando um deles nasce entre camponeses, sua família logo ascende à nobreza. Praticamente não existe, no Império, um meio-dragão que não esteja em posição social muito elevada. Todos os amam, todos os respeitam.

Por sua vez, o meio-dragão faz seu melhor para merecer tanta admiração — eles podem ser majestosos, podem emanar superioridade, mas também são humildes. Um ryuujin vai tratar todo e qualquer ser inteligente com gentileza e cortesia. Do mais horrendo kaijin ao mais violento nezumi, todos têm seu respeito.

Honra. Ainda que ryuujin tragam do berço uma forte tendência para o bem e ordem, alguns deles podem se desviar desse caminho. Tornam-se arrogantes, intolerantes. Acreditam ser os mais próximos do Deus Dragão, acreditam ser perfeitos. Exigem servidão e obediência. Quando mal orientados no caminho da honra, podem se tornar os piores tiranos.

Terras dos Ryuujin. Meio-dragões são milagres, e milagres são raros. Ryuujin não formam comunidades próprias. Vivem entre os humanos, integrando sua alta sociedade, como senhores feudais, sacerdotes ou — mais frequentemente — samurais.

Existem rumores sobre ryuujin desconhecidos pelo Império, vivendo em pequenas aldeias. Alguns ainda não sabem de sua verdadeira natureza. Outros apenas escolhem uma vida comum, entre camponeses, para melhor conhecê-los e protegê-los.

Religião. Manifestação viva da bondade de Lin-Wu, quase todos os ryuujin que não sejam samurais acabam voltando-se para a devoção religiosa. Será quase impossível encontrar algum deles que, por qualquer motivo, dê as costas ao Deus Dragão e adote outra divindade.

Nomes. Ryuujin recebem nomes tamuranianos ligados a coisas positivas como beleza, sol, luz e dragões. **Exemplos:** Akihiko, Akira, Daichi, Haru, Hikaru, Masao, Ryuu, Ryuunosuke, Shouta, Toshihiro, Yang, Youta (masculinos); Kei, Kimiko, Kiyoshi, Mai, Michiko, Mieko, Naoko (femininos).

Aventuras. Muito mais que simples presentes de Lin-Wu para seu povo, os meio-dragões são campeões protetores. Eles existem para se tornarem seus mais valorosos samurais, para enfrentar as piores ameaças ao Império de Jade. Quando veio a Tormenta, quase todos se sacrificaram em combate, morrendo em batalha contra os demônios para assegurar a fuga do maior número possível de cidadãos.

Poucos destes valorosos seres sobreviveram à invasão aberrante. Alguns nasceram em terras estrangeiras, onde Lin-Wu alcançou os refugiados de seu povo. Hoje, os raros ryuujin existentes devotam-se à restauração do Império. Protegem suas tradições, tornam-se os mais dedicados samurais, os mais aplicados monges e kensei. São tesouros culturais vivos.

Habilidades de Raça

• **+4 Sabedoria, +2 Força, +2 Honra, –2 Destreza.** Ryuujin herdam a iluminação de Lin-Wu, e são mais fortes do que parecem. Mas, por vezes, sua placidez faz com que demorem a reagir.

• **Digno.** Ryuujin recebem +4 em testes de Diplomacia. Meio-dragões são extremamente corteses e gentis.

• **Honra Superior.** Ryuujin recebem +1 na CA e +1 nas jogadas de ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu. Meio-dragões são soldados de Lin-Wu contra os desonrados.

• **Resistência Celestial.** Escolha três descritores elementais entre os seguintes: ácido, eletricidade, fogo, frio, vento. O personagem tem resistência 5 contra as energias escolhidas. Como os dragões, ryuujin têm afinidade com as energias elementais.

• **Sorte Ancestral.** Ryuujin recebem +2 em todos os testes de resistência. Como favoritos de Lin-Wu, meio-dragões têm grande sorte.

• **Visão no Escuro.** Um ryuujin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Meio-dragões enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

VANARA バナラ

As montanhas de Tamu-ra são lar para muitos seres místicos, reclusos. Entre eles estão os vanara, o nobre e sábio povo-macaco. Mais inteligentes que os humanos, portadores de conhecimento ancestral, são muitas vezes procurados por viajantes em busca de conselhos e respostas.

A verdadeira origem dos vanara é misteriosa. Alguns acreditam serem criações de Tanadora, a Professora — aquela de maior conhecimento na Família Celestial. Outros supõem que seus ancestrais eram viajantes planares de Sora, o Reino de Lin-Wu. Para outros, fizeram algum pacto para adquirir suas mentes brilhantes, mas foram transformados em símios como pagamento. Os próprios vanara contam estas e muitas outras histórias, não parecendo se importar muito sobre qual é a verdadeira. Talvez todas sejam.

Personalidade. Vanara são opostos a tudo que se espera de macacos. São calmos, contemplativos, pacientes. Os grandes olhos transmitem profunda paz e serenidade. A mente poderosa, em vez de torná-los arrogantes ou esnobes, enche seus corações de bondade e generosidade.

Apesar de sua natureza reclusa, vanara são geralmente bem-humorados, cordiais, amistosos com estrangeiros. Não se aborrecem com aqueles que os procuram com perguntas, sempre ajudam com boa vontade e um grande sorriso. No entanto, é verdade que alguns deles acham divertido confundir visitantes com enigmas e charadas.

Vanara são curiosos, inquisitivos, instigados pelo estranho. Não se deixam limitar por seu conhecimento prévio — pelo contrário, têm mente aberta, têm disposição para abraçar novas ideias e conceitos. Ensine algo novo a um vanara, e vai fazê-lo muito feliz e agradecido.

Descrição Física. Homem-macaco é uma boa descrição para os vanara. Os membros da raça têm corpos cobertos de pelagem curta, tipicamente branca ou cinza, mas também dourada ou escura em alguns casos. Cabeça e rosto são simiescos, com orelhas grandes, nariz achatado e boca sem lábios. Têm uma cauda longa, preênsil, capaz de segurar objetos. Mas as semelhanças com macacos terminam aí.

Vanara andam eretos, sem usar as mãos para caminhar — seus braços e pernas têm os mesmos tamanhos dos humanos. Também não demonstram ser especialmente fortes ou ágeis. Pelo contrário, são baixos e magros, com o porte de humanos idosos, às vezes um pouco recurvados.

Nem todos os vanara usam roupas, mas alguns o fazem, além de chapéus, lenços e outros adereços. Também é comum usarem cajados para caminhadas.

Relações. Apenas as montanhas remotas que os vanara escolhem como morada trazem alguma dificuldade em seu relacionamento com outras raças. Grandes aventuras são contadas sobre andarilhos que fazem longas jornadas para consultar estes sábios.

Os vanara, por sua vez, são inteligentes demais para alimentar qualquer preconceito racial. Tratam todos com a mesma gentileza e paciência. Quando atacados, recorrem a truques espertos — ou até meios mágicos — para se protegerem. E mesmo nestes casos, continuam curiosos sobre os motivos de seus atacantes, imaginando se podem ajudá-los de alguma forma.

Honra. Vanara são exemplos de honra. Tratam todos com a máxima educação, cortesia e hospitalidade. Ajudar e proteger outros está em seus corações, é o que consideram o mais natural a fazer. Durante as raras ocasiões em que visitam terras humanas, compensam a aparência simiesca com modos dignos de qualquer samurai ou nobre.

Um vanara agindo de forma desonrada não será apenas algo raro — será aterrador. Porque, se estes seres de pura bondade podem ser corrompidos, então qualquer um pode.

Terras dos Vanara. Desde tempos imemoriais os vanara vivem nas montanhas da ilha, onde formam pequenos grupos familiares. Em áreas nevadas, costumam aquecer-se em fontes termais, algo que dizem prolongar a vida. Alguns chegam a construir cabanas, mas a maioria refugia-se em cavernas e outros abrigos naturais. Ali, os poucos sobreviventes da raça conseguiram escapar à Tormenta.

Religião. Vanara são contemplativos e, não raro, voltam-se para o divino em busca de satisfação para sua eterna curiosidade. Todas as religiões têm motivos para receber sua atenção: Lin-Wu, por sua honra absoluta; a Família Celestial, por sua fascinante variedade; e o Bushintau, por sua proximidade do mundo natural.

Nomes. Vanara têm seu próprio idioma, mas aprendem tantos outros quanto conseguem. Devido a esse fato, de todas as raças tamuranianas, são aqueles com nomes mais variados e exóticos — até adotando nomes estrangeiros, de povos que quase nunca visitam a ilha. **Exemplos:** Akha, Baboo, Ektorr, Golden, Kenja, Konng, Oren, Saru, Taro, Tobias, Torzan (masculinos); Algah, Clara, Dakota, Dorani, Kirada, Iris, Landra, Maiya, Sari, Sarumi (femininos).

Aventuras. Como os vanara adquirem seu conhecimento? Como desvendam os mistérios do mundo apenas contemplando o céu, as nuvens, os picos nevados? Talvez a resposta esteja no fato de que alguns deles, de tempos em tempos, abandonam as montanhas para levar vidas errantes, viver aventuras — e retornar a seu povo com as mais fantásticas histórias.

O vanara aventureiro será invariavelmente um membro valioso do sentai. Seja contribuindo com informação, seja com poderes mágicos — por sua mente poderosa e compleição física debilitada, quase todos decidem ser conjuradores. Alguns dos maiores wu-jen, shugenja e shinkan de Tamu-ra pertenciam ao povo-macaco.

O típico vanara é gentil demais para lutar, mas alguns lutam, e lutam *bem*. Dizem até que desenvolveram suas próprias artes marciais, tornando-se kensei, monges e até ninjas assombrosos.

Habilidades de Raça

• +4 Inteligência, +2 Sabedoria, +1 Honra, –2 Constituição. Vanara são brilhantes e sábios, mas têm porte físico debilitado.

• Cauda Preênsil. Vanara podem usar a cauda como uma mão inábil. Ela pode segurar objetos, manejar armas leves ou escudos, fazer ataques desarmados e executar selos de jutsus, mas não pode manejar armas de uma mão ou duas mãos, nem oferece ataques ou ações adicionais.

• Conheça o Inimigo. Os ataques do vanara têm a margem de ameaça aumentada em +1. Quando decidem lutar, recorrem a seu intelecto aguçado para localizar pontos fracos.

• Culto. Vanara podem fazer testes de Conhecimento sem treinamento, e sempre podem escolher 10 em testes de Conhecimento. Vanara são arquivos vivos de informação.

• Mente Sobre a Matéria. Sempre que faz um teste de Fortitude, um vanara também pode rolar um teste adicional de Vontade, e ficar com o melhor resultado. Vanara conhecem segredos capazes de salvá-los.

• Visão na Penumbra. Um vanara ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Vanara podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

CLASSES

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou jutsus.

A classe é a característica mais importante de um personagem, e define que papel ele terá no grupo de aventureiros.

Este livro contém dez classes de personagem.

Bushi. Lutador rústico, baluarte da resistência e sobrevivência.

Kensei. Guerreiro devotado ao domínio de uma única arma.

Monge. Artista marcial, senhor do combate desarmado e técnicas secretas.

Ninja. Assassino e espião furtivo, com um arsenal de poderes misteriosos.

Onimusha. Caçador de monstros que adquire poderes aberrantes.

Samurai. Honrado guerreiro aristocrata, portador de espadas ancestrais.

Shinkan. Mestre de jutsus ligado ao mundo dos espíritos.

Shugenja. Servo divino de Lin-Wu e sua Família Celestial.

Wu-jen. Conjurador caótico e rebelde.

Yakuza. Fora-da-lei cheio de truques e contatos.

NÍVEL DE PERSONAGEM

O nível de um personagem representa sua experiência. Quanto maior o nível de um personagem, mais poderoso ele é. Personagens jogadores de Império de Jade começam suas aventuras em 1º nível, e então ganham mais níveis conforme vivem aventuras. De acordo com o mestre, grupos avançados podem começar em níveis mais altos.

Quando um personagem vence um desafio, é premiado com pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobe de nível.

BENEFÍCIOS POR NÍVEL

Quando você sobe de nível, ganha os seguintes benefícios.

1. Pontos de Vida & Magia. Seus PV e PM totais aumentam em um número determinado pela sua classe. No caso dos pontos de vida, some seu modificador de Constituição.

2. Bônus Base de Ataque. Conforme sua classe de personagem.

3. Habilidades de Classe. Conforme... adivinhou.

4. Bônus em Perícias. Seu bônus em testes de perícia aumenta conforme você sobe de nível, de acordo com a tabela ao lado. Você usa o número antes da barra em testes de perícia nas quais é treinado, e o número depois da barra para perícias nas quais não é treinado. Por exemplo, no 3º nível (+6/+1), você recebe +6 em perícia treinadas e +1 em todas as outras. Veja mais sobre perícias no **Capítulo 2: Perícias & Talentos**.

5. Bônus em CA e Resistências. Um herói experiente aprende a proteger-se melhor dos perigos. Todo personagem soma metade de seu nível (arredonde para baixo) em sua classe de armadura e testes de resistência.

6. Aumento de Habilidade ou Talento. No 1º nível, e a cada nível seguinte, todo personagem recebe +1 em uma habilidade básica à sua escolha *ou* ganha um talento, à escolha do jogador.

Assim, os três primeiros benefícios dependem de sua classe, enquanto os três últimos dependem apenas do nível para o qual você está indo.

A tabela ao lado resume esses benefícios gerais, além de dizer a quantidade de pontos de experiência que você deve acumular para chegar a cada nível. Um personagem de 1º nível começa com 0 XP.

MULTICLASSE

Quando sobe de nível, em vez de ganhar as habilidades do próximo nível da sua classe, você pode escolher ganhar um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como "multiclasse". Em poucas palavras, personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de perder um pouco de poder bruto.

Benefícios por Nível de Personagem

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Bônus em Perícias	Bônus em CA e Resistências	Aumentos de Habilidade ou Talentos
1º	0	+4/+0	+0	+1
2º	1.000	+5/+1	+1	+1
3º	3.000	+6/+1	+1	+1
4º	6.000	+7/+2	+2	+1
5º	10.000	+8/+2	+2	+1
6º	15.000	+9/+3	+3	+1
7º	21.000	+10/+3	+3	+1
8º	28.000	+11/+4	+4	+1
9º	36.000	+12/+4	+4	+1
10º	45.000	+13/+5	+5	+1
11º	55.000	+14/+5	+5	+1
12º	66.000	+15/+6	+6	+1
13º	78.000	+16/+6	+6	+1
14º	91.000	+17/+7	+7	+1
15º	105.000	+18/+7	+7	+1
16º	120.000	+19/+8	+8	+1
17º	136.000	+20/+8	+8	+1
18º	153.000	+21/+9	+9	+1
19º	171.000	+22/+9	+9	+1
20º	190.000	+23/+10	+10	+1

Por exemplo, um kensei de 3º nível decide aprimorar sua técnica de combate desarmado e tornar-se monge. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4º nível), em vez de se tornar um kensei de 4º nível, ele pode ganhar um nível de monge, tornando-se um kensei 3/monge 1. Esse personagem tem as habilidades de um kensei de 3º nível, e também de um monge de 1º nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. Então o kensei é um personagem de 4º nível (três níveis de kensei mais um nível de monge).

Nível de classe são apenas os níveis do personagem naquela classe. Nesse caso, use a tabela da classe escolhida (veja nas páginas seguintes). Por exemplo, um samurai 3/shugenja 2 é um personagem de 5º nível — mas *não* um samurai de 5º nível, e nem um shugenja de 5º nível.

Pontos de Vida e Magia: um personagem multiclasse só ganha os PV e PM iniciais da primeira classe que escolheu. Por exemplo, um wu-jen que ganha um nível de bushi recebe mais 6 pontos de vida, e não 24. O mesmo vale para pontos de magia.

Perícias & Talentos: um personagem multiclasse só ganha as perícias treinadas e talentos iniciais da primeira classe que escolheu. Entretanto, quando ganha o primeiro nível em uma classe nova, você ganha uma perícia treinada *ou* um talento da lista da nova classe, à sua escolha.

Bônus Base de Ataque: some os bônus base de ataque de cada classe. Por exemplo, um bushi 4/yakuza 3 tem bônus base de ataque +6 (+4 pelos quatro níveis de bushi e +2 pelos três níveis de yakuza).

Desonra: dedicar-se a um caminho diferente, abandonando a busca pela perfeição, é algo malvisto na cultura do Império. Ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra maior que sua classe original é uma violação de honra leve; ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra igual à original é uma violação de honra moderada; e ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra pior é uma violação de honra severa. Veja mais sobre Honra e violações de honra na seção **Características**, mais a frente neste mesmo capítulo.

BUSHI 武士

O soldado de infantaria nas forças do Império. O mercenário que luta por dinheiro. O andarilho sem mestre e sem destino. O assaltante de beira de estrada. O leal protetor do pequeno povoado. Todos são *bushi* — aqueles que, sem treino especial ou técnicas místicas, pegam em armas para alcançar seus objetivos. Ser bushi é seguir o caminho do guerreiro, o *bushido*.

O povo de Tamu-ra é conhecido por resistir, perseverar, sobreviver a tudo. Aqui conta-se histórias de guerreiros indomáveis que simplesmente recusam-se a morrer; recebem castigos que matariam qualquer humano, caem, erguem-se e seguem lutando. São espancados até quebrarem todos os ossos, estocados com lâminas, crivados de flechas, e seguem lutando. Jorram mais sangue do que parece possível um corpo humano conter, e seguem lutando. Para o bushi, sobreviver é a maior das vitórias. E ele sobrevive, a qualquer custo.

É fácil subestimar o bushi. Sob o olhar estrangeiro, ele parece um pobre soldado maltrapilho, faminto, derrotado. A armadura cheia de remendos, as armas em estado deplorável. No Reinado, seria confundido com algum selvagem ou bárbaro rosnador. No entanto, ao desferir seu melhor golpe — e receber em resposta apenas um sorriso complacente —, o adversário do bushi logo percebe que cometeu um grande erro.

Aventuras. A Tamu-ra devastada é lugar severo, lugar de escassez e pobreza, de constante luta pela vida. Nesta terra rigorosa, o bushi faz aquilo que faz melhor — ele sobrevive. Ganha a vida como puder. Segue tolerando qualquer sofrimento, resistindo a tudo que a Tormenta deixou aqui. Se cair, voltará a levantar, assim como Tamu-ra também volta a reerguer-se.

Honra. Não é verdade que os bushi desprezem a honra — apenas acreditam que não é algo para eles. Honra é bom, mas reduz suas opções, reduz suas chances, e cada oportunidade conta. Raros bushi cultivam a honra, mas alguns conseguem ser tão dignos e virtuosos quanto qualquer samurai.

Religião. Poucos bushi são religiosos, mas quase todos acham prudente respeitar os espíritos. Em geral não se identificam com Lin-Wu, deus de nobres e samurais; preferem honrar a Família Celestial e o Bushintau.

Histórico. O bushi não nasce na nobreza, não pertence aos grandes clãs e famílias. Não aprende com mestres, não frequenta escolas, não recebe treino sofisticado. Um bushi surge do povo, desperta entre homens e mulheres comuns, tornados lutadores pela necessidade. Alguns até conseguem treinamento marcial — como guardas a serviço da nobreza ou capangas de algum chefão yakuza. Mas o verdadeiro bushi não é feito de armas e técnicas elegantes. O bushi é aquele que luta. Sobrevive. Vence.

Raças. Membros de qualquer raça capaz de lutar podem pertencer a esta classe — eles são os guardas, soldados, caçadores, bandidos. Quase qualquer guerreiro humano não nascido na aristocracia será bushi. Quase todo kaijin ou nezumi já nasce bushi. Hanyô, henge, vanara, todos podem ser bushi. No entanto, embora possível, será raro que um mashin ou ryuujin adote esta classe.

Outras Classes. Bushi são pouco exigentes quanto a companheiros. Fortes e robustos, colocam-se diante do perigo enquanto os colegas mais fracos exercem seus talentos. É comum que acompanhem ninjas, shinkan, wu-jen e yakuza, provendo-lhes músculos. Mas, por nem sempre praticarem a honra, podem acabar entrando em atrito com samurais e shugenja.

Características de Classe

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um bushi começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um bushi começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior.

Bushi

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Resolução (RD 2, 5 PV), sucateiro
2º	+2	Bateu levou, movimento rápido
3º	+3	Talento de sobrevivente
4º	+4	Alvo irresistível (–2)
5º	+5	Esquiva sobrenatural, fortificação (25%)
6º	+6	Talento de sobrevivente
7º	+7	Resolução (RD 5, 15 PV)
8º	+8	Esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+9	Talento de sobrevivente, nem morto
10º	+10	Fortificação (50%), perto da morte (+4/+8)
11º	+11	Alvo irresistível (–4)
12º	+12	Talento de sobrevivente
13º	+13	Resolução (RD 10, 25 PV)
14º	+14	Hoje não
15º	+15	Fortificação (75%), talento de sobrevivente
16º	+16	Nem morto aprimorado
17º	+17	Perto da morte (+8/+16)
18º	+18	Talento de sobrevivente, alvo irresistível (–6)
19º	+19	Resolução (RD 15, 50 PV)
20º	+20	Fortificação total

Habilidades de Classe

Resolução: por amor à vida, força de vontade, determinação ou pura teimosia, o bushi tolera ferimentos que matariam um ser humano normal. Pelo menos, por algum tempo.

Usar esta habilidade é uma ação livre. Ao fazê-lo, você recebe redução de dano 2 e 5 pontos de vida temporários. PV temporários são os primeiros a serem perdidos quando você sofre dano, e desaparecem quando a resolução termina. A resolução consome 1 ponto de magia e dura uma cena.

Sua resolução aumenta para RD 5 e 15 PVs temporários no 7º nível; RD 10 e 25 PVs temporários no 13º nível; RD 15 e 50 PVs temporários no 19º nível.

Sucateiro: nascido e criado na penúria, o bushi desenterra, remenda e pechincha para conseguir o que precisa. Um bushi pode comprar qualquer item mundano (não obra-prima ou mágico) por metade do preço padrão; não será muito bonito ou digno, mas vai quebrar o galho. O preço não pode ser mais reduzido através de barganha (veja a perícia Diplomacia). Exceto para o próprio bushi, usar um item sucateado é uma violação de honra leve.

Bateu levou: a partir do 2º nível, ser atacado apenas faz você ficar mais zangado. Ao receber um ataque corpo-a-corpo (bem-sucedido ou não), você pode gastar 1 ponto de magia para fazer um ataque corpo-a-corpo contra esse mesmo oponente, como uma reação.

Movimento rápido: bushi têm pés ligeiros. Seu deslocamento aumenta em +3m.

Talento de sobrevivente: no 3º nível, e a cada três níveis seguintes, você ganha um talento entre estes: Autossuficiente, Casca Grossa, Corrida, Duro de Matar, Fortitude Maior, Perícia Aprimorada (apenas Atletismo, Percepção e Sobrevivência), Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância, Violência Velada, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Alvo irresistível: a partir do 4º nível, você se torna o adversário de aspecto mais perigoso no grupo, atraindo os ataques para si. Um oponente que consiga percebê-lo sofre –2 em ataques contra seus nakama (mas não contra *você*).

Chegando ao 11º nível, o redutor aumenta para –4. No 18º nível, aumenta para –6.

Fortificação: chegando ao 5º nível, atingir seus pontos vulneráveis torna-se mais difícil. Você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Sua fortificação aumenta para 50% no 10º nível, e 75% no 15º nível.

Esquiva sobrenatural: no 5º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O bushi nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Nem morto: no 9º nível, se reduzido a 0 pontos de vida ou menos enquanto estiver em resolução, você consegue manter-se consciente e agir normalmente. Você ainda deve fazer testes de Constituição para não sangrar, e ainda morrerá caso seus PV negativos cheguem à metade de seus PV totais.

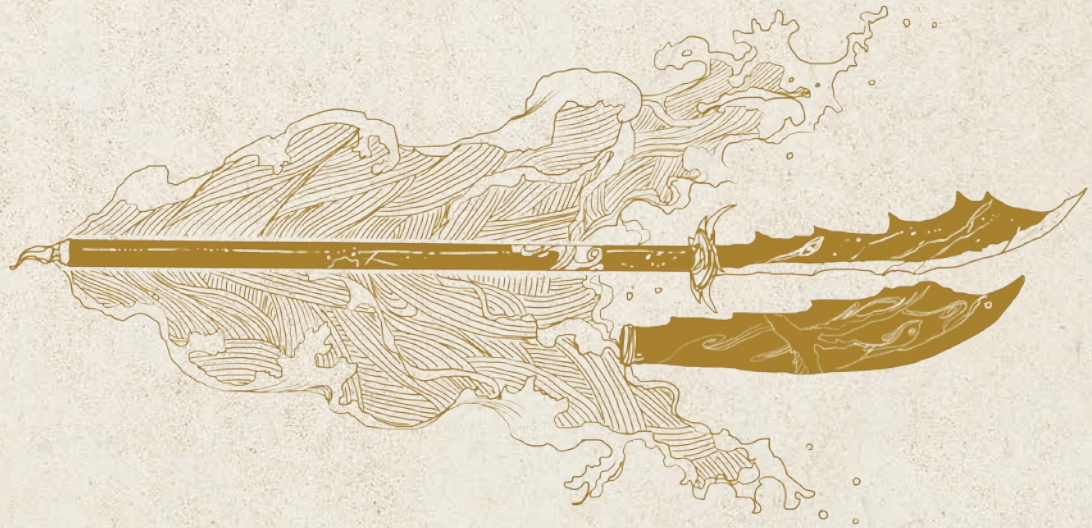
No 16º nível, enquanto estiver em resolução, você só morrerá caso seus PV negativos cheguem a um valor igual aos seus PV totais.

Perto da morte: a partir do 10º nível, o bushi parece ficar mais forte quando está quase morrendo. Se estiver com menos da metade de seus PV totais, você recebe +4 nas jogadas de ataque e dano. Esse bônus é dobrado se você estiver com 10 PV ou menos.

No 17º nível, o bônus aumenta para +8, e dobra se você estiver com 20 PV ou menos.

Hoje não: a partir do 14º nível, ao falhar em um teste de resistência, você pode pagar 2 pontos de magia para repetir o teste. Você deve ficar com o novo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Fortificação total: chegando ao 20º nível, você se torna imune a acertos críticos e ataques furtivos.



KENSEI 剣生

O povo tamuraniano é famoso por seu capricho, seu esmero. Da cerimônia do chá ao cultivo de bonsai, devotam-se a artes e técnicas com uma dedicação que impressiona os povos do Reinado. Não se contentam com menos que a perfeição. Por isso, apenas em Tamu-ra poderia existir um guerreiro como o *kensei*.

Enquanto outros lutadores são mais ou menos bons em usar certo número de armas, o kensei é um especialista extremo. Ele escolhe uma única arma para tornar-se mestre absoluto em seu manejo. Treina todos os dias, durante dias inteiros. Busca união perfeita com a arma, faz com que se torne parte de seu corpo. Para o kensei, realizar as mais impressionantes manobras é tão simples e intuitivo quanto respirar.

Embora esse nome signifique "mestre da espada" — e muitos de fato escolham essa arma —, um kensei na verdade pode adotar qualquer arma como sua eleita. Quase todos preferem armas de combate corporal, embora também existam mestres em arquearia e outras armas de projéteis. Há ainda aqueles que nem usam armas, aplicando suas técnicas a ataques desarmados, tornando-se artistas marciais extraordinários.

Aventuras. Para o kensei, a vida é um eterno treinamento, uma eterna jornada em busca da técnica perfeita. Ele buscará oponentes fortes para provar sua perícia, buscará desafios cada vez mais difíceis. Com sua arma escolhida, levará assombro e terror aos inimigos do Império. Construirá uma reputação, será admirado e temido em toda a ilha. Ser "o melhor do mundo" é o objetivo final do kensei.

Honra. É importante para o kensei ser leal e honrado, pelo menos em situações de combate. Ele lutará limpo para mostrar o poder de sua técnica, a maestria em sua arma eleita. Mas nem todo kensei cultiva a honra na vida diária — alguns são criminosos, mercenários, assassinos. Duelam até a morte com oponentes fortes, pouco importando se merecem morrer ou não. Provar sua força é tudo.

Religião. Buscar harmonia completa com sua arma, treinar e meditar todas as horas do dia, deixam pouco lugar na vida para devoção religiosa legítima — para o kensei, sua arma é seu deus. Kensei acreditam no mundo material, acreditam na força do aço. Alguns, no entanto, aceitam que o Bushintau (ou algum de seus muitos espíritos) também habita sua arma escolhida.

Histórico. Assim como os samurais, kensei treinam em escolas, ou com mestres. Quando sentem que não há mais nada a aprender ali, partem em busca de novos aprendizados — não sendo raro que, por sua obsessão sem limites, também acabem expulsos por seus mestres. Muitos servem ao Império, acreditando ser a melhor forma de empregar suas habilidades. Outros vendem seus serviços a quem pagar melhor.

Raças. Uma vez disposto a dedicar todos os dias da vida ao domínio de sua arma eleita, um membro de qualquer raça pode ser kensei. Por sua ambição, persistência e busca por desafios, humanos são os mais frequentes. Curiosamente, henge acabam se tornando ótimos kensei — Tamu-ra tem várias lendas sobre algum pequeno animal que encontra uma arma perdida e, fascinado, treina com ela até a maestria. Por outro lado, hanyô são os menos inclinados, por sua falta de disciplina.

Outras Classes. Kensei e samurais costumam ser grandes companheiros e rivais, sempre desafiando um ao outro. Por sua dedicação às artes marciais, monges também podem ser ótimos colegas. Kensei não toleram trapaça em combate e, por isso, desprezam os ninjas e os yakuza.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um kensei começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um kensei começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (veja adiante), Reflexos Rápidos.

HABILIDADES DE CLASSE

Arma eleita: no 1º nível, o kensei recebe Foco em Arma para sua arma escolhida (ou ataque desarmado). Você também recebe uma arma desse tipo em versão obra-prima, sem pagar por ela (se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado). O kensei não precisa manter essa arma

para sempre, podendo trocá-la — mas suas habilidades funcionam apenas com armas de mesmo tipo. Você também pode possuir e/ou usar mais de uma arma desse tipo (por exemplo, ao lutar com duas armas).

Lembre-se que, caso sua arma eleita seja exótica, você ainda deve escolher o talento Usar Arma Exótica para ela (você não recebe Usar Arma Exótica como talento adicional; deve comprá-lo normalmente).

Técnica de luta: no 1º nível, você recebe um talento de combate. No 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes, você recebe outro talento de combate. Talentos que exigem escolha de armas (como Infinita Munição) *sempre* devem ser escolhidos para sua arma eleita.

Dano desarmado: se o kensei escolheu dano desarmado como arma eleita, seu dano aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). Esse dano aumenta ainda mais no 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes.

Poder marcial: a partir do 2º nível, a energia do kensei fortalece seus ataques. Ao realizar um ataque com a arma eleita, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. O kensei pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu nível. Você deve anunciar o uso desta habilidade *antes* de rolar o ataque e/ou dano.

Chegando ao 12º nível, para cada 1 PM gasto, você recebe +4.

Aprendiz de golpes: o kensei tem facilidade para aprender jutsus de combate. Você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "golpe" ou "arma" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Versado em arma: poucos conhecem armas específicas como um kensei. No 3º nível, você recebe +2 em todos os testes de perícia ligados a armas de mesmo tipo da sua arma eleita. Por exemplo, testes de Iniciativa ao lutar com elas, Ofício para consertá-las, Diplomacia para barganhar seu preço, Conhecimento para saber sua

história ou quem as utiliza, Ladinagem para ocultá-las, e assim por diante.

Esse bônus aumenta para +4 no 9º nível, +6 no 15º nível, e +8 no 19º nível.

Golpe extra: no 5º nível, o kensei pode usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, você pode gastar 2 pontos de magia para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O número máximo de ataques extras que você pode realizar na mesma rodada é igual a seu bônus de Destreza (mínimo +1).

Meditação: no 6º nível, o kensei pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O kensei pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos. O kensei também deve ter sua arma eleita consigo para conseguir meditar.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 11º nível, e 30 minutos no 17º nível.

Arma polivalente: no 7º nível, o kensei desfere golpes eficazes com qualquer parte de sua arma eleita. Você aprende e pode executar o jutsu *arma de Dai'Gun* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos, se estiver usando sua arma eleita.

Arma querida: no 10º nível, separar você de sua arma eleita não é fácil. Você recebe +4 em jogadas de ataque para evitar manobras de desarmar e separar, e +8 em testes de Percepção para evitar seu roubo.

Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe +4 para evitar manobras de agarrar.

Arma indestrutível: no 14º nível, sua própria alma fortalece a arma, tornando-a quase inquebrável. Quando você empunha sua arma eleita, sua RD é dobrada, e seus pontos de vida são iguais a metade dos PV totais do kensei.

Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe um bônus de +4 para evitar manobras de atropelar, empurrar e derrubar.

Golpe mortal: no 16º nível, ao rolar um 20 natural em seu ataque com a arma eleita, o kensei pode fazer uma segunda rolagem de ataque. Em caso de acerto, o multiplicador de crítico da arma aumenta em +2. Por exemplo, uma arma que normalmente faz crítico x2 passa a fazer crítico x4.

Caso a segunda rolagem seja um erro, o alvo ainda sofre o dano de um acerto crítico normal. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este efeito.

Chegando ao 18º nível, o kensei ativa esta habilidade com qualquer acerto crítico (não apenas com um 20 natural). Ele ainda precisa de uma segunda rolagem para confirmar o golpe mortal.

Chegando ao 20º nível, o kensei não precisa mais de uma segunda rolagem para confirmar o golpe mortal.

Kensei

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Arma eleita, dano desarmado (1d6), técnica de luta
2º	+2	Poder marcial +2
3º	+3	Aprendiz de golpes, versado em arma +2
4º	+4	Dano desarmado (1d8), técnica de luta
5º	+5	Golpe extra
6º	+6	Meditação (2 horas)
7º	+7	Arma polivalente
8º	+8	Dano desarmado (1d10), técnica de luta
9º	+9	Versado em arma +4
10º	+10	Arma querida
11º	+11	Meditação (1 hora)
12º	+12	Dano desarmado (2d6), técnica de luta
13º	+13	Poder marcial +4
14º	+14	Arma indestrutível
15º	+15	Versado em arma +6
16º	+16	Dano desarmado (2d8), golpe mortal (20 natural), técnica de luta
17º	+17	Meditação (30 minutos)
18º	+18	Golpe mortal (crítico)
19º	+19	Versado em arma +8
20º	+20	Dano desarmado (2d10), golpe mortal (rolagem única), técnica de luta

MONGE 僧

Em vários períodos de sua história, os cidadãos do Império foram impedidos de portar armas. Algumas vezes, para evitar revoltas populares contra seus regentes. Outras, por desejo sincero de promover a paz. Outras, ainda, porque simplesmente não havia recursos para produzir armamentos. Assim nasceram as artes marciais. Muitos em Tamu-ra conhecem as técnicas para lutar sem armas — mas seus mais extraordinários praticantes são os monges.

Mesmo não pertencendo à nobreza, monges são considerados guias e líderes pelo povo comum. Não é raro um monge estabelecer-se próximo a uma vila, ou visitá-la de tempos em tempos, para orientar os camponeses em sua vida espiritual. E embora estejam sempre abertos a perguntas, não há homens e mulheres mais enigmáticos; um monge poderia oferecer conselhos que um samurai seria incapaz de compreender, e mesmo assim mudariam sua vida para sempre.

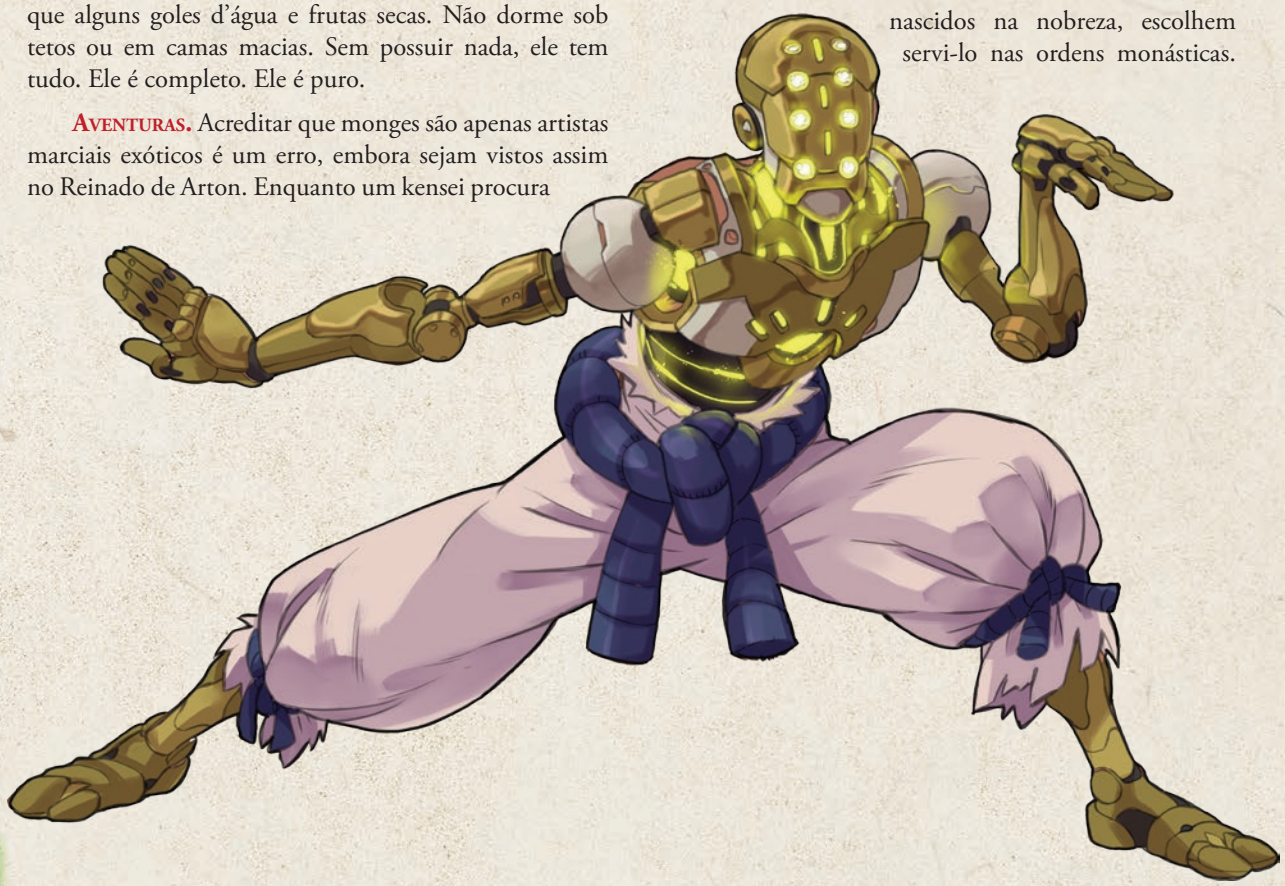
O monge desfruta a vida, a natureza — e mesmo na Tamu-ra devastada e desértica, sente-se em casa. Não precisa de trajes finos ou armaduras. Não consome mais que alguns goles d'água e frutas secas. Não dorme sob tetos ou em camas macias. Sem possuir nada, ele tem tudo. Ele é completo. Ele é puro.

Aventuras. Acreditar que monges são apenas artistas marciais exóticos é um erro, embora sejam vistos assim no Reinado de Arton. Enquanto um kensei procura inimigos fortes para provar sua perícia, o monge não tem qualquer necessidade de fama e glória. Mesmo dominando poderes incríveis, seu coração é pacato, humilde. Monges lutam, mas seu propósito maior é a paz — paz interior e paz para seu povo, seu mundo. Monges se aventuram para ajudar os necessitados, acalmar a dor e promover a harmonia.

Honra. Longe da aristocracia, longe dos castelos e templos luxuosos, não há ser mais honrado que o monge. No monastério, só conquistam seus poderes com disciplina e vida regrada. Conhecem o valor da bondade, aprendem a praticá-la. Infelizmente, alguns esquecem de seus ensinamentos e usam sua força para oprimir os fracos.

Religião. O Deus Dragão está no coração de todos os monges, é seu modelo de conduta, guia-os até a iluminação. Os monges honram Lin-Wu e também sua Família Celestial. Sem muita surpresa, seu relacionamento com os espíritos do Bushintau também é harmonioso e pacífico.

Histórico. Como as pessoas tornam-se monges? Alguns são deixados em mosteiros ainda crianças, por pais sem condições de criá-los. Outros, cheios de conflitos e dúvidas interiores, procuram paz. Outros sentem o chamado de Lin-Wu — mas, não nascidos na nobreza, escolhem servi-lo nas ordens monásticas.



Livrar-se de bens materiais, purificar corpo e mente, conhecer as maravilhas do universo, alcançar a iluminação... não faltam razões. Após anos de reclusão e treino severo, os monges percorrem o Império para levar harmonia, entendimento e justiça.

Raças. Nem todas as tradições monásticas — e nem todas as artes marciais — foram inventadas pelos humanos. Dizem que os vanara já nascem monges, capazes de manifestar dons impressionantes. Inúmeros henge inventam estilos de luta baseados nos movimentos dos animais. Mashin tornam-se monges para melhor compreender os seres vivos. Às vezes, um mosteiro também aceita a perigosa missão de treinar e educar um jovem kaijin, procurando trazer paz a seu coração violento. Hanyô e nezumi são os monges mais improváveis, embora não impossíveis.

Outras Classes. Entre aventureiros sempre prontos a sacar espadas e disparar feitiços, o pacífico monge pode parecer deslocado. Ele fará seu melhor para evitar que os companheiros pratiquem violência desnecessária — mas será paciente com eles quando for impossível, e lutará ao seu lado quando necessário. Bushi e monges cultivam grande respeito mútuo. Infelizmente, os métodos dos ninjas e yakuza não combinam com esta classe.

Características de Classe

Modificador de Honra: +1.

Pontos de Vida: um monge começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um monge começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (escolha três armas de monge), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Habilidades de Classe

Dano desarmado: monges são os mestres do combate desarmado. Seu dano desarmado aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). Esse dano aumenta ainda mais no 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes.

Monge

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Dano desarmado (1d6), rajada de golpes, sexto sentido, técnica de luta
2º	+2	Evasão, técnica de luta
3º	+3	Movimento rápido +3m
4º	+4	Ataque chi (RD 5), dano desarmado (1d8), movimento ágil +5
5º	+5	Meditação (2 horas), sexto sentido +1
6º	+6	Movimento rápido +6m, técnica de luta
7º	+7	Integridade corporal
8º	+8	Dano desarmado (1d10)
9º	+9	Evasão aprimorada, movimento ágil +10, movimento rápido +9m
10º	+10	Ataque chi (RD 10), sexto sentido +2, técnica de luta
11º	+11	Aperfeiçoamento, meditação (1 hora), rajada de golpes aprimorada
12º	+12	Dano desarmado (2d6), movimento rápido +12m, técnica de luta
13º	+13	Aperfeiçoamento
14º	+14	Movimento ágil +15, técnica de luta
15º	+15	Aperfeiçoamento, movimento rápido +15m, sexto sentido +3
16º	+16	Ataque chi (RD 15), dano desarmado (2d8)
17º	+17	Aperfeiçoamento, meditação (30 minutos)
18º	+18	Movimento rápido +18m, técnica de luta
19º	+19	Aperfeiçoamento, movimento ágil +20
20º	+20	Autoperfeição, dano desarmado (2d10), sexto sentido +4

Rajada de golpes: quando ataca com armas de monge, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem penalidade de –2. Você pode gastar 1 ponto de magia para usar esta habilidade sem sofrer as penalidades.*

A partir do 11º nível, você não sofre mais a penalidade de –2 nas jogadas de ataque quando usa rajada de golpes. A partir deste nível, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para ganhar um *segundo*

ataque adicional, além do ataque adicional normal da rajada de golpes.

Sexto sentido: o monge estende sua percepção alguns instantes adiante, evitando os ataques inimigos. Você soma seu bônus de Sabedoria (mínimo +1) à classe de armadura e a testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.*

Técnica de luta: no 1º nível, você recebe um talento de combate. No 2º nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

A partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Movimento rápido: monges conhecem técnicas para se deslocar com mais eficiência. No 3º nível, e a cada três níveis seguintes, seu deslocamento aumenta em +3m.

Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "kata" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Ataque chi: o monge pode concentrar seu chi para fazer ataques avassaladores. No 4º nível, você ignora até 5 pontos de redução de dano ao atacar com uma arma de monge. No 10º nível, esse valor aumenta para 10 pontos, e no 16º nível para até 15 pontos de redução de dano.

Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu que tenha "toque" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Movimento ágil: no 4º nível, você recebe +5 em testes de Acrobacia e Atletismo. No 9º nível, e a cada cinco níveis seguintes, esse bônus aumenta em +5.*

Meditação: no 5º nível, o monge pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O monge pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 11º nível, e 30 minutos no 17º nível.

Integridade corporal: no 7º nível, o monge aprende a restaurar seu corpo a seu estado original. Você aprende e pode executar o jutsu *integridade corporal* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.

Aperfeiçoamento: o monge continua a aperfeiçoar seu corpo e alma. No 11º nível, e a cada 2 níveis seguintes você pode escolher uma das habilidades a seguir:

- *Alma atemporal:* gastando 1 PM como uma ação livre, você recorda suas vidas passadas, podendo fazer um teste de perícia como se fosse treinado nela. Se já for treinado na perícia, recebe +4 no teste.
- *Alma de diamante:* você recebe +4 em testes de resistência.
- *Alma vazia:* você aprende e pode executar o jutsu *mente ausente* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.
- *Corpo atemporal:* você não sofre mais penalidades por envelhecimento e torna-se imune a envelhecimento mágico. Bônus por envelhecimento ainda se aplicam. Você ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.
- *Corpo de diamante:* você se torna imune a doenças e venenos.
- *Corpo vazio:* você aprende e pode executar o jutsu *forma espiritual* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.
- *Idiomas do sol e da lua:* você pode se comunicar com qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais).

Autoperfeição: no 20º nível, o monge consegue alinhar corpo e espírito. Você recebe redução de dano 15. Você também é automaticamente bem-sucedido em todos os testes de resistência. Você ainda é afetado por efeitos que não permitem testes de resistência.

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

NINJA 忍者

Antes mesmo da Tormenta, Tamu-ra tinha histórias sobre demônios sombrios que eliminavam suas vítimas e desapareciam na noite, sem deixar rastros. Lendas ainda mais estranhas diziam que esses demônios, na verdade, eram pessoas. Agentes altamente treinados em técnicas secretas de furtividade e assassinato. Humanos ou demônios, eles são *shinobi*, ou *ninjas*.

Antes do Império, quando numerosos xoguns guerreavam pelo domínio de Tamu-ra, os ninjas surgiram para proteger o povo comum contra os tiranos opressores. Mais tarde tornaram-se grandes famílias e clãs de assassinos implacáveis, muitas vezes combatendo os regentes, outras vezes contratados a seu serviço. Por séculos foram o mal, a morte, o horror que espreita na noite — até a chegada de um horror *muito* maior. Quando veio a Tormenta, muitos clãs shinobi retomaram seu antigo papel como defensores do Império, oferecendo lealdade ao imperador contra as forças aberrantes. Onde a honra samurai falhava, a arte ninja vencia.

Hoje, na reconquista de Tamu-ra, os ninjas podem ser muitas coisas. Alguns clãs servem secretamente ao Império, protegendo o povo comum por quaisquer meios necessários. Outros seguem semeando o terror, aceitando contratos de roubo, espionagem e assassinato. Seja herói justiceiro ou demônio assassino, o ninja é sempre elusivo — ser ninja é enganar a todos, enganar até mesmo os aliados. Um ninja não usa apenas o infame traje de sombras, mas qualquer disfarce adequado. Suas armas são ligeiras e traiçoeiras. Nada ficará em seu caminho. Nem mesmo a honra.

Aventuras. Todo ninja pertence a uma família ou clã, de quem recebe ordens. Suas missões podem ser breves, como roubar/proteger um item, ou assassinar/salvar um alvo. Ou podem ter longa duração, como conquistar a confiança de um grande shugenja, proteger um herdeiro do trono imperial sem que ele perceba, ou coletar informações sobre os demônios da Tormenta. Para melhor cumprir esse objetivo, muitas vezes o ninja vai integrar um sentai — mesmo escondendo dos companheiros sua verdadeira identidade.

Honra. Para o ninja, honra é apenas um obstáculo indesejado; ser ninja é ser *oposto* à honra. Seus métodos são traiçoeiros, baseados em roubar, mentir, enganar, trapacear, matar — alcançar seu objetivo a qualquer preço. Pouco importa se o oponente está desarmado, pouco importa quem precise morrer para o cumprimento da missão. Um ninja que decida ser honrado será praticamente incapaz de exercer a maior parte de seu treinamento; usar uma arma ou técnica ninja traz grande dano à honra.

Religião. Para o ninja não existem deuses ou espíritos, existe apenas a missão. Não há lugar para religiosidade em sua vida, focada apenas em treinos e objetivos. Acredita-se, até, que ninjas não têm alma; quando morrem, seus corpos se desfazem em fumaça negra, jamais alcançando Lin-Wu ou qualquer outro reino pós-vida.

Histórico. Quase todo ninja já nasce (ou é acolhido/roubado ainda bebê) em uma família ou clã, recebendo treinamento severo desde a infância. Ele deve então servir ao clã por toda a vida, subindo em sua hierarquia, talvez até alcançando a liderança. Não é permitido abandonar o clã com seus segredos — o fugitivo será caçado até a morte, embora uns poucos consigam escapar. Por outro lado, alguns ninjas são os últimos sobreviventes de seus clãs, exterminados por samurais ou pela Tormenta.

Raças. Embora quase todos os shinobi sejam humanos, os clãs são pragmáticos, também acolhem membros de outras raças. Os metamorfos henge são excelentes ninjas, capazes de invadir qualquer lugar, roubar qualquer coisa e matar qualquer pessoa. Hanyô, kaijin e nezumi também podem seguir esse caminho sombrio, apesar de certa dificuldade em passar despercebidos. Por sua índole honrada, ryuujin e vanara quase nunca se tornam shinobi — e a existência de ninjas mashin é um grande mistério.

Outras Classes. Por sua necessidade de segredo e métodos desonrados, é difícil para um ninja trabalhar com membros de outras classes — especialmente samurais, seus mais antigos inimigos. Para a maioria dos aventureiros, aliar-se a um ninja é grande desonra. Quando faz parte de um sentai, muitas vezes o ninja finge pertencer a alguma outra classe — *para enganar seus inimigos, primeiro engane seus aliados*. Bushi, onimusha, wu-jen e yakuza talvez sejam os únicos a aceitar um companheiro ninja.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: –4.

Pontos de Vida: um ninja começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um ninja começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Enganação (Car), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (escolha quatro entre chicote, corrente, granada, jitte, kusari-gama, leque, neko-te, nunchaku, rede, sai, shuriken, tonfa), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Habilidades de Classe

Esquiva engenhosa: ninjas usam sua sagacidade para prever os ataques inimigos. Você soma seu bônus de Inteligência (mínimo +1) à classe de armadura e a testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.*

Hierarquia do clã: um ninja tem autoridade sobre ninjas de nível inferior. Embora não sejam seus seguidores, esses ninjas podem limpar seu equipamento, entregar mensagens e realizar outros pequenos favores.

Você pode gastar 1 ponto de magia para que esses subordinados realizem uma tarefa simples (CD = seu nível) ou 2 PM para tarefas mais difíceis/trabalhosas (CD = seu nível + 5). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre. Seus subordinados podem ter preparado terreno para você, deixando as coisas mais fáceis; ou podem aparecer rapidamente, como borrões solucionando seus problemas.

Passo do ninja: ninjas movimentam-se com rapidez, silêncio e graça, como sombras. No 1º nível, seu deslocamento aumenta em +3m, e você recebe +5 em testes de Acrobacia e Furtividade. No 7º nível, esses bônus aumentam para +6m e +10. Além disso, quando caído, você pode se levantar com uma ação livre (em vez de uma ação de movimento). No 14º nível, os bônus aumentam para +9m e +15.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

A partir do 12º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Dano desarmado: no 3º nível, seu dano desarmado aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3**). Esse dano aumenta ainda mais no 8º nível e a cada cinco níveis seguintes.

Sentir armadilhas: no 3º nível você adquire sentidos apurados contra armadilhas. Você recebe +1 em Reflexos e CA contra ataques de armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis seguintes.

Truques ninjas: a partir do 3º nível, você começa a dominar jutsus exclusivos dos ninjas. Você aprende e pode executar todos os jutsus do descritor ninja, pelo seu custo normal, não importando seu grau, mesmo que não tenha chacras abertos (veja no **Capítulo 4: Jutsus**). Além disso, você pode gastar pontos de magia para executar truques especiais de algumas armas e equipamentos ninjas (veja no **Capítulo 3: Armas & Equipamento**).

No 10º nível, ao executar jutsus ninjas, você gasta 1 PM menos que o normal, incluindo o custo de aprimoramentos (mínimo 0 PM). No 11º nível, você recebe o talento Jutsu Acelerado. Ao executar jutsus ninjas, você reduz o custo para usar esse talento em 3 PM (mínimo +0 PM).

No 17º nível, ao executar jutsus ninjas, você gasta 3 PM menos que o normal, incluindo aprimoramentos (mínimo 0 PM). No 19º nível, ao executar jutsus ninja, você reduz o custo do talento Jutsu Acelerado em 6 PM (mínimo +0 PM).

Esquiva sobrenatural: no 4º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O ninja nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Destemido: no 5º nível, você se torna imune ao medo.

Golpe ninja: no 5º nível, ao fazer um ataque desarmado ou com uma arma ninja, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para receber +4 na jogada de ataque. Se acertar, o ataque causa +1 ponto de dano adicional por nível do ninja. Além disso, o ninja absorve energia da vítima e recupera 2 pontos de magia. Você deve anunciar o uso desta habilidade *antes* de rolar o ataque.

Letalidade: no 9º nível, todos os ataques do ninja aumentam seu multiplicador de crítico em +1.

No 16º nível, todos os ataques do ninja recebem +1 em sua margem de ameaça para acertos críticos.

Demônio ninja: apenas um ninja pode matar outro ninja. No 20º nível, um ninja pode gastar 2 pontos de magia para ignorar o dano ou efeito de qualquer ataque ou jutsu que poderia levá-lo a 0 pontos de vida ou menos — exceto ataques ou jutsus de outros ninjas!

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Ninja

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Esquiva engenhosa, hierarquia do clã, passo do ninja (+5/+3m)
2º	+1	Evasão
3º	+2	Dano desarmado (1d6), sentir armadilhas +1, truques ninjas
4º	+3	Esquiva sobrenatural
5º	+3	Destemido, esquiva engenhosa +1, golpe ninja
6º	+4	Sentir armadilhas +2
7º	+5	Passo do ninja (+10/+6m)
8º	+6	Dano desarmado (1d8), esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+6	Letalidade (multiplicador), sentir armadilhas +3
10º	+7	Esquiva engenhosa +2, truques ninjas (–1 PM)
11º	+8	Truques ninjas (Jutsu Acelerado)
12º	+9	Evasão aprimorada, sentir armadilhas +4
13º	+9	Dano desarmado (1d10)
14º	+10	Passo do ninja (+15/+9m)
15º	+11	Esquiva engenhosa +3, sentir armadilhas +5
16º	+12	Letalidade (margem de ameaça)
17º	+12	Truques ninjas (–3 PM)
18º	+13	Dano desarmado (2d6), sentir armadilhas +6
19º	+14	Truques ninjas (Jutsu Acelerado)
20º	+15	Demônio ninja, esquiva engenhosa +4

Jutsus Ninja

A seguir está uma lista dos jutsus ninjas. Para a descrição deles, consulte o **Capítulo 4**.

Jutsus Básicos

Chacra das Pernas (Destreza)
- **Corrida ninja**
- **Passos leves**
- **Pernas do gafanhoto**
- **Rajada de disparos**
- **Truque do gato**

Chacra da Mente (Inteligência)
- **Bomba de fumaça**
- **Estrepes invisíveis**

Chacra das Emoções (Carisma)
- **Hipnotismo ninja**

Jutsus Medianos

Chacra das Pernas (Destreza)
- **Escalada ninja**
- **Falsificação**
- **Invisibilidade ninja**
- **Truque das cópias**
- **Truque do tronco**

Jutsus Avançados

Chacra dos Braços (Força)
- **Toque da morte**

Chacra das Pernas (Destreza)
- **Golpe desonrado**
- **Kata do grou**

Chacra da Mente (Inteligência)
- **Dominar o clima**

Chacra das Emoções (Carisma)
- **Terror ninja**

ONIMUSHA 鬼武者

Tamu-ra sempre teve monstros e demônios. Goblins, ogros, oni, kappa, gaki — seres conhecidos coletivamente como *bakemono* ou *youkai*. Mas a Tormenta trouxe pesadelos além da compreensão, além da sanidade. E embora os intoleráveis akumushi tenham partido, a corrupção aberrante permanece, provoca o surgimento de feras horrendas na Ferida Profunda. Contra o horror antinatural, surge o guerreiro-demônio. Surge o *onimusha*.

O onimusha é o caçador de monstros supremo. Ele não apenas devota sua vida a perseguir e destruir demônios da Tormenta — mas acaba tornando-se como eles, adquirindo seus poderes. Ele aceita a corrupção para combatê-la, aceita ser transformado em monstro para destruí-los. Ser onimusha significa desistir da humanidade, desistir de família e amigos, até mesmo desistir da honra. Para esse guerreiro maldito, é impossível voltar a ter uma vida normal. Ele caminha no limite entre pessoas e monstros, jamais aceito por qualquer deles.

Onimusha são rústicos, vivendo longe de aldeias, dormindo a céu aberto, caçando o próprio alimento. Normas sociais, etiqueta, nobreza, títulos... nada disso importa para eles. O guerreiro-demônio sabe que não pertence mais ao mundo civilizado. Sabe que nunca poderá retornar.

Aventuras. Na Tamu-ra contaminada e infestada de monstros, o onimusha tem muito a fazer. Seja agindo sob ordens do Império, seja ouvindo o próprio coração, ele segue o rastro das aberrações para caçar e destruir. O guerreiro-demônio nunca poderá se estabelecer em uma cidade ou aldeia — mesmo que seu trabalho seja valioso, sua presença causa repulsa ao povo comum. Com sorte, vai conseguir integrar um sentai e ter, ao menos, companheiros de batalha.

Honra. Onimusha alcançam os extremos máximos da honra. Alguns fazem o sacrifício supremo, escolhem viver afastados da humanidade, afastados daqueles que amam para seu próprio bem. Sob a casca monstruosa, trazem um coração bondoso e honrado. Outros, no entanto, são profundamente ressentidos. Não suportam os olhares de nojo e asco, desprezam as pessoas que os rejeitam. Não lutam pela humanidade, e sim para aplacar seu ódio.

Religião. Para não ser totalmente devorado pelas trevas, muitas vezes o onimusha procura conforto nos grandes espíritos. Ora a Lin-Wu para mantê-lo honrado, ora à Família Celestial para mantê-lo humano. Alguns até mesmo voltam-se para o Bushintau, buscam harmonia com o mundo natural, o mundo puro e limpo.

Histórico. O caminho do guerreiro-demônio é perigoso e solitário, sem escolas ou

mestres para guiá-lo. Muitos seguem esse rumo após algum contato com a Tormenta, após adquirir um pouco de sua corrupção. Nesse instante decidem entre tentar curar-se ou aceitar o poder aberrante, começar uma jornada sem retorno. Alguns talvez tenham entes queridos desejando seu bem, orando por sua volta. Talvez essas pessoas às vezes se sintam observadas, talvez sintam uma presença familiar, saudosa, melancólica... até que esse vulto subitamente desaparece nas sombras.

Raças. Para proteger o Império, ou apenas vingar-se da tragédia, muitos humanos tornam-se onimusha. Sem muita surpresa, o mesmo acontece com grande parte dos kaijin — já nascidos malditos, sem muito mais a perder, somam sua força aberrante aos poderes do guerreiro-demônio. Nezumi, hanyô e (surpreendentemente) mashin também resultam em bons caçadores de monstros. Será muito raro ver um ryuujin seguir o caminho amaldiçoado — mas, quando acontece, o resultado é aterrador.

Outras Classes. O onimusha pode ser um aliado valioso, eficaz em localizar monstros e explorar seus pontos fracos — mas não é alguém habituado a trabalhar em equipe. Ele traz a corrupção aberrante pulsando, rastejando no próprio corpo. Suas habilidades podem, inclusive, ser perigosas para os próprios companheiros. Apenas os sentai mais ousados, corajosos ou impudentes aceitam um guerreiro-demônio entre os seus.

Por abraçar o que é antinatural, onimusha muitas vezes entram em conflito com monges e shinkan. Mas, caso cultivem a honra ou religiosidade, podem ser bons aliados para samurais e shugenja.

Características de Classe

Modificador de Honra: –2.

Pontos de Vida: um onimusha começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um onimusha começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias), Usar Armas (simples, marciais), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Rastrear.

Onimusha

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Caminhos aberrantes, faro para monstros
2º	+2	Caminhos aberrantes
3º	+3	Potência aberrante
4º	+4	Caminhos aberrantes
5º	+5	Devorador de almas (1 PM)
6º	+6	Caminhos aberrantes
7º	+7	Inimigo de monstros +2
8º	+8	Caminhos aberrantes, momento de Tormenta
9º	+9	Resistente a monstros +2
10º	+10	Caminhos aberrantes
11º	+11	Matador
12º	+12	Caminhos aberrantes
13º	+13	Inimigo de monstros +4
14º	+14	Caminhos aberrantes
15º	+15	Devorador de almas (2 PM)
16º	+16	Caminhos aberrantes
17º	+17	Resistente a monstros +4
18º	+18	Caminhos aberrantes
19º	+19	Inimigo de monstros +8
20º	+20	Caminhos aberrantes, matador supremo

Habilidades de Classe

Caminhos aberrantes: no 1º nível, o onimusha recebe uma habilidade entre as seguintes, à sua escolha. No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, pode escolher outra habilidade, ou evoluir uma habilidade que já tem.

• *Arma simbionte:* escolha uma arma que saiba usar. Você recebe essa arma em uma versão macabra, viva e pulsante. Essa arma prende-se a você com tentáculos/ventosas, e não pode ser desarmada ou roubada — mas você pode empunhá-la ou guardá-la consigo normalmente. Tentativas de quebrar a arma causam dano diretamente a você; a arma não é tratada como um objeto, e sim como parte de seu corpo.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a arma recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um onimusha de 6º nível pode ter uma *katana defensora congelante +1*. Sempre

que você recebe esse bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

• *Armadura simbionte:* escolha uma armadura que saiba usar. Você recebe essa armadura em uma versão macabra, viva e pulsante. Essa armadura não pode ser removida ou roubada — mas pode ser absorvida por seu corpo com uma ação livre, desaparecendo totalmente. Restaurar a armadura exige uma ação de movimento.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a armadura recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um onimusha de 6º nível pode ter uma *haramaki fortificada +2*. Sempre que você recebe esse bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

• *Companheiro aberrante:* o onimusha recebe uma criatura antinatural como animal de caça, guarda ou montaria. Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), seu companheiro evolui e torna-se mais poderoso (veja o quadro).

Faro para monstros: no 1º nível, o onimusha detecta automaticamente a presença de criaturas do tipo monstro a até 9m, mas não sua direção e localização.

Potência aberrante: no 3º nível, o onimusha pode usar sua energia para elevar temporariamente suas habilidades aberrantes. Ao custo de 2 pontos de magia, como uma ação livre, você pode escolher um dos efeitos a seguir, com duração de cena:

• *Arma potente:* sua arma simbionte recebe um bônus de +1 no ataque e dano. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

• *Armadura potente:* sua armadura simbionte recebe um bônus de +1 na CA e você recebe +1 nos testes de resistência. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

• *Companheiro potente:* você aumenta o bônus de dano de um animal feroz em +1, ou o bônus na CA de um animal guardião em +1, ou o bônus no deslocamento de um animal de montaria em +3m. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5 ou +15m.

• *Talento potente:* você é considerado como possuindo dois talentos da Tormenta adicionais, apenas para calcular efeitos de talentos da Tormenta. Você pode gastar mais PM, sendo considerado como possuindo mais um talento da Tormenta para cada PM gasto. Escolher esta opção é uma violação de honra severa.

Devorador de almas: no 5º nível, o onimusha torna-se capaz de extrair energia da própria violência à sua volta. Sempre que uma criatura (inimigo ou não) a até 9m é reduzida a 0 pontos de vida ou menos, o onimusha recupera 1 ponto de magia. Se a criatura caída tiver ND tão baixo que você não ganharia XP por derrotá-la, você também não recupera PM.

Chegando ao 15º nível, para cada criatura caída, o onimusha recupera 2 PM.

Inimigo de monstros: no 7º nível, o onimusha recebe +2 em jogadas de dano e testes de perícia feitos contra monstros. Esse bônus aumenta para +4 no 13º nível, e +8 no 19º nível.

Momento de Tormenta: no 8º nível, o onimusha aprende uma técnica que traz o pior da tempestade aberrante para ferir seus inimigos. Ele pode gastar uma ação de movimento e 6 PM para criar uma pequena área de Tormenta centrada nele mesmo, com duração de cena. Ela ocupa uma área com 9m de raio, e tudo dentro dessa área ganha tons avermelhados e doentios. Ao criar a área, e a cada rodada seguinte, no início de seus turnos, um dos efeitos a seguir acontece aleatoriamente:

1-2	**Chuva ácida:** causa 4d4 pontos de dano de ácido em toda a área, sem direito a teste de resistência.
3-4	**Neblina venenosa:** causa 1d6 pontos de dano de Constituição em todas as criaturas sob a nuvem (Fortitude CD 22 anula).
5-6	**Tempestade elétrica:** uma criatura aleatória sob a nuvem — incluindo você! — é atingida por um relâmpago que causa 5d10 pontos de dano de eletricidade (Reflexos CD 22 reduz à metade).

Usar esta habilidade é uma violação de honra severa.

Resistente a monstros: no 9º nível, o onimusha recebe +2 em CA e testes de resistência contra ataques e poderes de monstros. Esse bônus aumenta para +4 no 17º nível.

Matador: no 11º nível, os ataques e jutsus do onimusha ignoram qualquer redução de dano ou resistência a energia de monstros.

Matador supremo: no 20º nível, todos os acertos críticos do onimusha contra monstros têm seu multiplicador de crítico aumentado em +2. Por exemplo, uma arma que normalmente faz crítico x3 passa a fazer crítico x5. Esta habilidade ignora a imunidade a acertos críticos de qualquer monstro com ND menor que o nível do onimusha.

COMPANHEIRO ABERRANTE

Um companheiro aberrante é um animal, mas em versão monstruosa, grotesca. Um cavalo revestido de carapaça, um lobo com muitos olhos, um lagarto-pássaro de pele translúcida e músculos expostos. O jogador decide a aparência da criatura. O onimusha e seu companheiro aberrante têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. O companheiro obedece a seu mestre, mesmo que isso arrisque sua vida.

O companheiro aberrante não atua como um PdM completo; não tem um turno na iniciativa, nem realiza ações. Em vez disso ele ajuda seu dono, fornecendo algum bônus, conforme seu tipo. Cada vez que o onimusha escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), seu companheiro aberrante fica mais poderoso, oferecendo bônus melhores.

O companheiro pode oferecer bônus para um nakama, à escolha do onimusha. Fazer isso não consome nenhuma ação — mas, durante a rodada da troca, o companheiro aberrante não fornece bônus a ninguém. Ele pode ajudar apenas um personagem por vez.

Normalmente o companheiro aberrante não pode ser atacado, nem receber dano ou morrer. No entanto, em situações dramáticas, o mestre (ou o jogador) pode decidir que o companheiro desapareceu ou morreu: nesse caso, o onimusha recebe um novo companheiro aberrante em 1d4 dias — que poderá, inclusive, ser de um tipo diferente do original.

Animal Feroz: um animal aberrante de tamanho Médio, com garras, presas, quelíceras, tentáculos, ventosas ou outras armas naturais. Fornece +1d3 em dano corpo-a-corpo ou à distância. A cada evolução adicional, o dano aumenta na seguinte progressão: 1d3 > 1d4 > 1d6 > 1d8 > 2d4 > 1d10 > 1d12 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 2d12.

Animal Guardião: um animal aberrante de tamanho Médio com exoesqueleto reforçado, carapaça pesada, antenas, olhos multifacetados e outros estranhos órgãos sensoriais. Fornece CA+1. A cada evolução adicional, o bônus aumenta em +1. Quando atinge CA+6, o companheiro também passa a oferecer resistência a energia 5 e redução de dano 5, que também aumentam em +1 com evoluções adicionais.

Animal de Montaria: um animal aberrante de tamanho Grande, com múltiplas patas, asas, cauda e outros apêndices para melhor locomoção. Pode ser montado com a perícia Cavalgar, fornecendo +3m no deslocamento. A cada evolução adicional, o bônus aumenta em +3m. Quando atinge +9m, cessa de aumentar e inclui deslocamento de voo 3m, que aumenta em +3m com evoluções adicionais.

SAMURAI 侍

Antes do Império, antes da grande unificação, havia os poderosos senhores da guerra — os xogum. Tamu-ra vivia em conflito, cada província tentando conquistar as demais, cada regente buscando a supremacia. Nos tempos em que os militares governavam, quando a própria aristocracia era formada por combatentes, surgiu o lendário guerreiro poeta. Surgiu o *samurai*.

Nascidos na nobreza, treinados pelos melhores mestres, equipados com as mais finas armas e armaduras, até hoje os samurais são a elite guerreira de Tamu-ra. Exceto pelo próprio Imperador e seu círculo de conselheiros shugenja, não há homens e mulheres mais prestigiados. Ainda assim, apesar de sua elevada posição social, o samurai vive para servir — seu próprio nome significa "aquele que serve". Sua espada e perícia pertencem a Lin-Wu, pertencem ao Império. Ele protege os plebeus que o reverenciam. E sem essa devoção, sem um senhor ou causa a quem servir, o samurai está perdido.

Com a destruição da ilha, milhares de samurais perderam seus senhores, falharam em protegê-los. Para preservar a honra, muitos cometeram suicídio ritual. Outros, desonrados, vagaram sem rumo como *ronin* — samurais sem mestres. Hoje, o sol volta a nascer em Tamu-ra. A terra natal dos samurais pode ser recuperada. Assim como sua honra.

Aventuras. Para o samurai verdadeiramente honrado, a única razão para viver aventuras é cumprir ordens de seu senhor. Samurais viajantes costumam caçar os inimigos de seu mestre — sejam inimigos pessoais, que tenham ofendido sua honra, ou os próprios demônios da Tormenta.

Samurais que tenham se tornado ronin aventuram-se cumprindo os últimos desejos de seu senhor, ou buscando um novo mestre ou causa para servir. Alguns, desiludidos juntam-se a algum sentai à procura de uma batalha digna, para morrer com honra. Outros, ainda mais amargos, querem apenas vingança contra a Tormenta.

Honra. Não existe, entre os mortais, maior modelo de nobreza e dignidade. O samurai lutará até as últimas forças para servir e proteger seu senhor, sua terra, seu povo. Todo inocente será protegido, todo pedido de ajuda será aceito. Jamais vai recorrer à mentira, roubo ou trapaça, jamais vai tirar proveito de um oponente em desvantagem. Do mais horrendo monstro ao mais desprezível vilão, todo adversário será tratado com respeito. Para o verdadeiro samurai, melhor morrer que viver em desonra; nada é mais miserável e digno de pena que um samurai sem honra, e ainda vivo.

Dizem que alguns samurais apenas desfrutam de sua posição social para explorar e oprimir o povo. Esses, se existem, são ainda piores que os ronin — e certamente já não conseguem mais usar suas habilidades.

Religião. Um samurai é devotado a seu lorde — mas, acima de qualquer lorde, até mesmo acima do Imperador, está Lin-Wu. O Deus Dragão é a fonte da honra, a fonte do poder samurai. Não é sem motivo que samurais já foram comparados aos paladinos do Reinado, ocupando o mesmo papel como campeões dos deuses. Um samurai também pode devotar-se à Família Celestial, mas será raro que sirvam ao Bushintau.

Histórico. Poucos samurais sobreviveram à destruição de Tamu-ra; aqueles que não cometeram suicídio, vivem sem honra ou lutam para recuperá-la. Os mais jovens, formados após a destruição, preparam-se para ocupar seu lugar de direito como elite guerreira. São treinados em ambientes disciplinados e rígidos, com mestres que ensinam não apenas as artes do combate, mas também caligrafia, equitação e etiqueta.

Raças. Antes da Tormenta, ser samurai era permitido apenas a ryuujin, mashin e humanos; todo samurai deveria nascer samurai, em uma família ou clã nomeado em tempos remotos. Hoje, mesmo com a quase extinção dos guerreiros poetas, muitas famílias são ainda apegadas aos velhos costumes. Mas numerosos mestres e clãs agora aceitam treinar aspirantes de outras raças — incluindo *gaijin*, e até mulheres, algo inaceitável na antiga tradição.

Outras Classes. O legítimo samurai é nobre e respeitoso, mas também rigoroso quanto à honra — capaz de detectá-la, ou a falta dela, em outras pessoas. Não vai aliar-se a companheiros indignos, nem aceitar que qualquer colega faça algo vergonhoso. Os nobres e sagrados shugenja estão entre os melhores companheiros para o samurai, combinando espada e jutsus; muitos sentai imperiais são formados apenas por membros destas duas classes. Bushi, kensei e onimusha, quando honrados, também podem ser bons colegas. Samurais costumam ter grande respeito por monges, por praticarem a disciplina e a honra mesmo sem pertencer à nobreza.

Samurais e ninjas são inimigos mortais; difícil imaginar uma emergência tão terrível que os torne aliados. Wu-jen, shinkan e yakuza também não figuram entre seus melhores companheiros.

Características de Classe

Modificador de Honra: +2.

Pontos de Vida: um samurai começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um samurai começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Devoto de Lin-Wu: você recebe o talento Devoto de Lin-Wu. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento Devoto da Família Celestial ou Devoto do Bushintau), você imediatamente perde este talento e seus poderes concedidos de Lin-Wu.

Detectar desonra: você recebe Detectar Desonra como um talento adicional.*

Espadas ancestrais: no 1º nível você recebe uma katana e uma wakizashi, sem custo. Esse conjunto é conhecido como *daisho*.

No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, uma destas armas (à sua escolha) recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um samurai de 9º nível pode ter uma *katana flamejante +1* e uma *wakizashi ameaçadora +1*. Sempre que você recebe esse bônus, pode mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

Nas mãos de qualquer outra pessoa, as armas se comportam como peças comuns. Perder uma delas é uma violação de honra severa (mesmo que sejam recuperadas mais tarde).

SAMURAI

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Devoto de Lin-Wu, detectar desonra, espadas ancestrais +1
2º	+2	Estilo de combate, grito de kiai
3º	+3	Espadas ancestrais +2
4º	+4	Técnica de luta
5º	+5	Espadas ancestrais +3, poder concedido
6º	+6	Estilo de combate aprimorado
7º	+7	Espadas ancestrais +4, olhar assustador
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	Espadas ancestrais +5
10º	+10	Grito de kiai aprimorado, poder concedido
11º	+11	Domínio do estilo de combate, espadas ancestrais +6
12º	+12	Técnica de luta
13º	+13	Espadas ancestrais +7
14º	+14	Honra absoluta, olhar assustador em massa
15º	+15	Espadas ancestrais +8, poder concedido
16º	+16	Poder concedido, técnica de luta
17º	+17	Espadas ancestrais +9
18º	+18	Grito de kiai maior
19º	+19	Espadas ancestrais +10
20º	+20	Honra suprema, poder concedido, técnica de luta

Alguns samurais têm outras armas ancestrais, embora isso seja raro. O jogador tem a opção de escolher qualquer outra arma obra-prima (apenas uma) como arma ancestral.*

Estilo de combate: no 2º nível, escolha um estilo de combate — iaijutsu, kyudo (arquearia) ou nitoichi (luta com duas armas). Se escolher iaijutsu, recebe Saque Rápido como talento adicional. Se escolher kyudo, recebe Mira Apurada. Se escolher nitoichi, recebe Usar Arma Exótica (katana) e Combater com Duas Armas.

Grito de kiai: no 2º nível, você aprende a emitir um poderoso grito que torna seus ataques devastadores. Como uma ação livre, você pode gastar 1 ponto de magia para receber +2 nas jogadas de ataque e dano durante uma rodada. No 10º nível, esse bônus aumenta para +4. No 18º nível, o bônus aumenta para +8.Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "kiai" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.*

Técnica de luta: o treinamento de combate do samurai nunca termina. No 4º nível, você recebe um talento de combate. No 8º nível, e a cada 4 níveis seguintes, você recebe outro talento de combate.

Poder concedido: no 5º nível, caso seja devotado a Lin-Wu, você recebe um talento de poder concedido de Lin-Wu, à sua escolha. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido.

Estilo de combate aprimorado: no 6º nível, se seu estilo de combate é iaijutsu, você recebe Foco em Perícia (Iniciativa). Se escolheu kyudo, você recebe Tiro Montado. Se escolheu nitoichi, você recebe Combater com Duas Armas Aprimorado.

Olhar assustador: seu mero olhar é suficiente para amedrontar os desonrados. No 7º nível, você aprende e pode executar o jutsu *face horripilante*, mesmo que não tenha aberto o chacra das emoções. Aprender este jutsu não resulta em violação de honra; usar este jutsu em criaturas desonradas (Honra 9 ou menor) também não resulta em violação de honra.

No 14º nível, ao executar o jutsu, você pode afetar qualquer quantidade de alvos dentro do alcance.

Domínio do estilo de combate: no 11º nível, se você escolheu o estilo de combate iaijutsu, você recebe Perícia Aprimorada (Iniciativa). Se escolheu kyudo, você recebe Mira Mortal. Se escolheu nitoichi, você recebe Combater com Duas Armas Maior.

Honra absoluta: o samurai pode beneficiar-se da honra com mais frequência. A partir do 14º nível, você pode usar Honra como reserva de força uma vez por cena, em vez de uma vez por sessão de jogo.*

Honra suprema: no 20º nível, o samurai torna-se o mais terrível inimigo daqueles sem honra. Todos os seus ataques contra adversários desonrados (Honra 9 ou menos) causam +4d6 de dano de vácuo adicional; todos os seus ataques contra adversários sórdidos (Honra 5 ou menos) são também considerados acertos críticos; e todos os seus ataques contra adversários desumanos (Honra 0) são também considerados golpes de misericórdia.*

*Todas estas habilidades exigem Honra 16 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

SHINKAN 神官

Três grandes crenças religiosas governam a vida espiritual no Império. Duas são como as igrejas do Reinado: Lin-Wu, o Deus Dragão, provedor de toda a honra; e a Família Celestial, formada por dezenove irmãos. A terceira grande fé tamuraniana é o Bushintau, a crença em uma multiplicidade de espíritos habitando todas as coisas, provendo o mundo com as energias primordiais. Para atuar como ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos, existe o shinkan.

Sejam espíritos da natureza — a árvore, o rio, a floresta... —, seres sobrenaturais bondosos ou malignos, ou almas de antepassados, o shinkan comunica-se com todos eles e canaliza seu poder. Por serem muitos e tão diferentes, exigem conhecimento especial para se lidar. Alguns são benevolentes, honrados, dispostos a ajudar aqueles em necessidade. Outros são perigosos, inconstantes, até mesmo cruéis, buscando ferir ou destruir os vivos. O shinkan sabe o que é necessário para invocá-los ou combatê-los.

Diferente do aristocrático e elegante shugenja, o shinkan não frequenta a alta sociedade. Ele vive próximo do povo comum, em uma cabana afastada da aldeia — mas não afastada demais, pois cabe ao shinkan intermediar vivos e mortos, mortais e espíritos, homem e natureza.

Aventuras. Ser um shinkan é desistir dos próprios desejos e ambições, atuando como agente dos espíritos, buscando realizar suas vontades e acalmar sua fúria. Vez por outra, ele atenderá ao pedido de uma alma ancestral para consertar algum dano ou corrigir alguma injustiça. Um espírito da floresta pedirá para expulsar algum monstro. Mortos-vivos remanescentes de alguma antiga batalha terão que ser destruídos para receber o descanso eterno. A própria Tamu-ra, por anos contaminada pela Tormenta, precisa ser purificada. Para as missões mais perigosas, o shinkan deve procurar companheiros; muitas vezes será ele, e não um emissário do Império, a trazer uma nova missão para o sentai.

Honra. A maioria dos shinkan apenas obedece aos espíritos, pouco importando serem sagrados ou profanos — não cabe questioná-los. No entanto, alguns entendem que seu verdadeiro papel é auxiliar os espíritos dignos e combater demônios, mortos-vivos e outros seres malignos. Um shinkan honrado não aceitará realizar um ato indigno, mesmo a pedido de uma entidade sobrenatural.

Religião. O shinkan não é cego ou tolo. Ele sabe que Lin-Wu é real, sabe que seus irmãos celestiais existem, mas são apenas as maiores entidades em uma população impossível de enumerar. Cabe aos samurais e shugenja honrá-los, enquanto o shinkan ocupa-se de espíritos de todos os tamanhos. A rocha na beira da estrada. A cerejeira inclinada sobre o rio. A montanha nevada. A tempestade. As aldeias e cidades. As emoções. Os elementos. Os animais. Os mortos. Tudo que é visível — e muito do que *não é* — contém espíritos.

Histórico. Quase todos os shinkan já nascem capazes de ver os espíritos; desde crianças conseguem enxergar seres fantásticos na mata, no céu, nos cantos da casa. Com o tempo, recebem das próprias entidades a orientação necessária, o aprendizado para executar jutsus, curar os vivos e afastar os mortos. De fato, ao longo da vida, um shinkan provavelmente conversa mais com espíritos que com pessoas vivas.

Raças. Shinkan existem em quase todas as raças. Por serem mais numerosos, humanos são também aqueles com a maior necessidade de um embaixador com os espíritos. Muitos henge se consideram parte do mundo espiritual, buscando no Bushintau uma proximidade maior com sua própria natureza. Por razões parecidas, mashin tendem a honrar os espíritos, acreditando que eles próprios também possuem alma. Os poucos hanyô religiosos acham divertido interagir com esses seres, os vanara aceitam a missão quando ela surge, e os nezumi acham importante afastar espíritos hostis. Kaijin e ryuujin quase nunca se devotam a esta religião.

Outras Classes. Comunicar-se com espíritos, curar os vivos e afastar mortos-vivos são habilidades valiosas em qualquer sentai. Ainda assim, poucos ficam realmente à vontade com o sempre misterioso shinkan; quando ele olha para o vazio ou acena a cabeça, parecendo ver ou ouvir coisas que não existem, é certo que essas coisas *existem*.

Samurai e shugenja os consideram desonrados, incivilizados, vigaristas ou, na melhor hipótese, "clérigos menores". Bushi, kensei, ninjas e outros combatentes aceitam sua ajuda, mesmo quando o shinkan alega ouvir as vozes de seus inimigos mortos. Shinkan têm certa aversão aos wu-jen, por acreditar que suas artes caóticas perturbam o mundo natural.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um shinkan começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um shinkan começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz dos espíritos: o shinkan tem contato direto com o mundo dos espíritos, aprendendo jutsus que o ajudam a compreender e respeitar esse poder. Você aprende um número de jutsus básicos de Sabedoria igual a seu bônus de Sabedoria (mínimo +1).

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "espírito", "espiritual" ou "ancestrais" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Canalizar energia: um shinkan pode canalizar energia espiritual da luz e das trevas, para curar ou ferir. Como uma ação padrão, você libera uma dispersão de energia que afeta todas as criaturas a até 9m, incluindo você. Você deve gastar 1 ponto de magia para cada dado de dano ou cura.

Se escolher luz, criaturas vivas recuperam 1d6 pontos de vida, e shiryou e oni (youkai com Honra 5 ou menor) sofrem 1d6 pontos de dano de luz.

Se escolher trevas, shiryou e oni recuperam 1d6 pontos de vida, e outras criaturas sofrem 1d6 pontos de dano de trevas. Escolher trevas é uma violação de honra moderada.

Um teste de Vontade (CD 15 + custo em PM da habilidade) reduz o dano à metade. No 3º nível, e a cada 2 níveis seguintes, a cura ou dano aumentam em +1d6. Você nunca causa dano ou efeitos prejudiciais a si mesmo com essa habilidade.

Devoto do Bushintau: você recebe o talento Devoto do Bushintau. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento Devoto de Lin-Wu ou Devoto da Família Celestial), você imediatamente perde este talento e seus poderes concedidos do Bushintau.

Conhecimento de jutsus: o shinkan nunca deixa de aprender novas técnicas. No 2º nível, você aprende dois novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende dois novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Raio espiritual: o shinkan pode se defender ou prestar apoio aos seus nakama mesmo quando suas energias mágicas estão esgotadas. Como uma ação padrão, o shinkan pode disparar um raio de energia a até

9m contra uma criatura. Um alvo voluntário é atingido automaticamente; contra um inimigo, você deve fazer um ataque de toque à distância.

Se acertar, cura ou causa 1d4 pontos de dano, dependendo da energia escolhida (luz ou trevas, como em canalizar energia). No 5º nível, e a cada 4 níveis seguintes, a cura ou dano aumenta conforme a tabela. No 13º nível, o raio ganha alcance de 30m.

Esta habilidade conta como canalizar energia para propósitos de talentos e outras habilidades. Usar o raio espiritual fora de situações de combate custa 1 PM.

Discípulo dos espíritos: no 3º nível, o shinkan se estabelece no caminho dos espíritos. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau mediano. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

Lições espirituais: no 4º nível, você recebe um talento de poder concedido do Bushintau ou um talento de jutsu, à sua escolha. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido ou jutsu.

Iniciado dos espíritos: a partir do 6º nível, o shinkan já é um iniciado. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau avançado. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

Meditação: no 7º nível, o shinkan pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O shinkan pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 13º nível, e 30 minutos no 19º nível.

Adepto dos espíritos: no 10º nível, o shinkan eleva seu controle espiritual a níveis sublimes. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau sublime. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

Mestre dos espíritos: no 15º nível, o shinkan é uma lenda, atingindo a maestria dos jutsus de espírito. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau lendário. Além disso, soma novamente seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia.

SHINKAN

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz dos espíritos, canalizar energia 1d6, devoto do Bushintau
2º	+1	Conhecimento de jutsus, raio espiritual (1d4)
3º	+1	Discípulo dos espíritos, canalizar energia 2d6
4º	+2	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
5º	+2	Canalizar energia 3d6, raio espiritual (1d6)
6º	+3	Iniciado dos espíritos, conhecimento de jutsus
7º	+3	Canalizar energia 4d6, meditação (2 horas)
8º	+4	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
9º	+4	Canalizar energia 5d6, raio espiritual (1d8)
10º	+5	Adepto dos espíritos, conhecimento de jutsus
11º	+5	Canalizar energia 6d6
12º	+6	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
13º	+6	Canalizar energia 7d6, meditação (1 hora), raio espiritual (1d10, 30m)
14º	+7	Conhecimento de jutsus
15º	+7	Canalizar energia 8d6, mestre dos espíritos
16º	+8	Conhecimento de jutsus, lições espirituais
17º	+8	Canalizar energia 9d6, raio espiritual (1d12)
18º	+9	Conhecimento de jutsus
19º	+9	Canalizar energia 10d6, meditação (30 minutos)
20º	+10	Conhecimento de jutsus, lições espirituais, união espiritual

União espiritual: no 20º nível, o shinkan se torna uno com o mundo espiritual. Ele fica permanentemente sob o efeito do jutsu *forma espiritual*, e pode executar qualquer jutsu nessa forma. Esse efeito não pode ser anulado de nenhuma maneira.

SHUGENJA 修験者

O Reinado de Arton cultua um grande panteão de divindades maiores, cada qual com sua igreja e cultos organizados. Em Tamu-ra, esses deuses formam a Família Celestial, por sua vez liderada por Lin-Wu. O Deus Dragão serpenteia supremo, absoluto, na vida espiritual tamuraniana. E seu maior representante no mundo dos mortais é o *shugenja*.

Enquanto samurais são a elite guerreira do Império, shugenja são a elite conjuradora, são os sacerdotes de Lin-Wu e sua Família Celestial. Seus jutsus, ensinados e cultivados por esses grandes espíritos, trazem proteção e guiam os passos do novo Império. Shugenja gozam de alto status na sociedade; eles outrora formavam o Círculo Dourado, encarregados de aconselhar o próprio imperador Tekametsu.

Lin-Wu determinou que samurai e shugenja são como luz e trevas, céu e terra, Win e Wang — são partes do todo, completam um ao outro. Combinam a força do aço e o calor da magia. São a união perfeita, a harmonia máxima. Contudo, embora essa verdade sempre fosse inquestionável, também existia grande rivalidade entre as classes, cada uma acreditando ser mais importante para o Império. Samurais desprezavam os clérigos por sua incapacidade de lutar; shugenja consideravam os guerreiros brutos, limitados e afastados do Deus Dragão. Assim, embora precisassem uns dos outros, samurais e shugenja contaminavam a nobreza imperial com jogos de intriga e influência, buscando o favoritismo do Imperador.

Com a destruição de sua sociedade, veio também a purificação; o que são disputas mesquinhas por privilégios, comparadas à aniquilação pela Tormenta? Nos dias de hoje, samurai e shugenja são colegas leais, cumprem o desejo de Lin-Wu completando um ao outro. A rivalidade nociva foi quase esquecida. Quase.

Aventuras. Enquanto muitos shugenja ocupam-se de administrar a sociedade, aconselhar os necessitados e conduzir cerimônias, outros acompanham aventureiros para prestar-lhes suporte divino — de fato, a formação sentai mais tradicional inclui pelo menos um shugenja. Os clérigos do dragão percorrem a ilha para purificar lugares ainda contaminados, proteger seus companheiros com curas mágicas, e levar a honra de Lin-Wu.

Honra. Para o shugenja, religião e honra são um só. Praticar a honra é praticar o culto ao Deus Dragão ou à sua Família Celestial. Emissário de Lin-Wu, pilar da cultura e tradição tamuranianas, cabe ao shugenja ser uma inspiração, liderança, exemplo imaculado de nobreza e dignidade. Ainda que alguns (especialmente samurais) os vejam como clérigos preguiçosos, confortáveis em seus altos cargos, o verdadeiro shugenja está sempre pronto a arriscar-se para proteger Tamu-ra e seus cidadãos. Apenas o samurai rivaliza com o shugenja quanto à honra; na verdade, um acredita ser *mais* honrado que o outro.

Religião. Para a maioria das outras classes, a escolha de uma religião tem pouco efeito real — mas, para o shugenja, é o que mais importa. Aqueles que servem a Lin-Wu são seus representantes diretos, portadores de grande autoridade e prestígio no Império. Por outro lado, aqueles que servem à nem sempre harmoniosa Família Celestial têm menor status social, mas poderes mais diversos. Shugenja não cultuam o Bushintau.

Histórico. Shugenja são sempre nascidos na nobreza, em posição social até mesmo superior aos samurais — embora sua autoridade sobre estes seja limitada. Para alcançar esse status, além de pertencer a um clã ou família nobre, também devem estudar por longos anos, dominar profundamente as artes e ciências do Império. Um ditado diz: "samurais lutam, shugenja sabem".

Raças. Após a Tormenta, a sociedade tamuraniana tornou-se mais condescendente, aceitando o que antes não era aceitável. Infelizmente, essa tolerância ainda não se aplica aos altos sacerdotes do Império — pertencer a

esta classe privilegiada é algo restrito a bem poucos. Apenas humanos, mashin e ryuujin podem ser shugenja. Mulheres também são proibidas, exceto ryuujin. Fala-se em shugenja mulheres ou de outras raças existindo em vilarejos afastados, mas nunca na nobreza; em Tamu-ra, esta é uma barreira ainda a ser vencida.

Outras Classes. Seja por sua autoridade, seja por seu valioso auxílio mágico, shugenja são importantes membros de qualquer sentai. Como ordenado por Lin-Wu, são valiosos parceiros dos samurais — ainda que também eternos rivais, sempre competindo e questionando quem é mais honrado. Também atuam bem com bushi, kensei, monges e onimusha, liderando-os (ou tentando).

Shugenja desprezam o caos indisciplinado dos wujen, e consideram-se superiores aos shinkan. Por sua honra elevada, posição social e proximidade com Lin-Wu, nenhum shugenja aceitará agir com um ninja ou yakuza, exceto na situação mais desesperadora.

Características de Classe

Modificador de Honra: +2.

Pontos de Vida: um shugenja começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um shugenja começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz celestial: o shugenja aprende seus jutsus com os grandes espíritos, seja o próprio Lin-Wu ou os membros de sua Família. Você aprende um número de jutsus básicos de Sabedoria igual ao seu bônus de Sabedoria (no mínimo +1).

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "celestial" ou "ancestrais" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Defesa da honra: a integridade do shugenja é forte como uma armadura. Você adiciona seu bônus de Honra (no mínimo +0) à sua CA e testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.

A partir do 9º nível, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para receber redução de dano igual a seu bônus de Honra por 1 rodada. *

Devoto: o shugenja deve escolher a qual das grandes religiões servir. Escolha entre ser um Devoto de Lin-Wu ou Devoto da Família Celestial. Você recebe o talento correspondente. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento em questão), você imediatamente perde este talento e seus

Shugenja

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz celestial, defesa da honra, devoto
2º	+1	Conhecimento de jutsus, orientação
3º	+2	Discípulo celestial
4º	+3	Conhecimento de jutsus, poder concedido
5º	+3	Orientação, defesa da honra +1
6º	+4	Iniciado celestial, conhecimento de jutsus
7º	+5	Fortaleza da honra
8º	+6	Conhecimento de jutsus, orientação, poder concedido
9º	+6	Defesa da honra aprimorado
10º	+7	Adepto celestial, conhecimento de jutsus, defesa da honra +2
11º	+8	Orientação
12º	+9	Conhecimento de jutsus, poder concedido
13º	+9	Fortaleza da honra aprimorado
14º	+10	Conhecimento de jutsus, orientação
15º	+11	Mestre celestial, defesa da honra +3
16º	+12	Conhecimento de jutsus, poder concedido
17º	+12	Orientação
18º	+13	Conhecimento de jutsus
19º	+14	Fortaleza da honra maior
20º	+15	Conhecimento de jutsus, escolhido celestial, defesa da honra +4, orientação, poder concedido

poderes concedidos. Para um shugenja, devotar-se ao Bushintau é uma violação de honra severa.

Conhecimento de jutsus: o shugenja estuda os ofuda escritos por seus predecessores, sempre em busca de novas técnicas. No 2º nível, você aprende dois novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende dois novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Orientação: as palavras do shugenja guiam seus nakama com sabedoria e cuidado. No 2º nível, você pode escolher um dos efeitos a seguir, à sua escolha. No 5º nível, e a cada três níveis seguintes, você aprende um novo efeito. Todos os efeitos afetam uma única criatura (que não pode ser você), têm alcance de 9m e duram pela cena, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação padrão, e custa 1 ponto de magia. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3+) e minimamente honradas (Hon 10+) que possam ver ou ouvir o shugenja.*

- *Aviso:* o alvo recebe +1 em testes de resistência. No 5º nível, este bônus aumenta para +2, no 11º nível para +3, e no 17º nível para +4.
- *Conselho:* o alvo recebe +2 em testes de perícia. No 8º nível, este bônus aumenta para +4, no 14º nível para +6, e no 20º nível para +8. *Pré-requisito:* aviso.
- *Coordenar:* o alvo recebe +1 nas jogadas de ataque. No 8º nível, este bônus aumenta para +2, no 14º nível para +3, e no 20º nível para +4. *Pré-requisito:* manobrar.
- *Crítica Construtiva:* o alvo recebe +1 na margem de ameaça de todos os seus ataques por 1 rodada. *Pré-requisito:* coordenar, 11º nível.
- *Crítica Destrutiva:* o alvo recebe +1 no multiplicador de crítico de todos os seus ataques por 1 rodada. *Pré-requisito:* crítica construtiva, 17º nível.
- *Expedição:* você ou outro alvo recebe +3m em seu deslocamento. No 11º nível, este bônus aumenta para +6m, e no 17º nível para +9m. *Pré-requisito:* 5º nível.
- *Manobrar:* o alvo recebe +2 em testes de manobra. No 5º nível, este bônus aumenta para +4, no 11º nível para +6, e no 17º nível para +8.
- *Precisão:* você ou outro alvo recebe +1d6 nas jogadas de dano por 1 rodada. No 8º nível, este bônus aumenta para +2d6, no 14º nível para +3d6 e no 20º nível para +4d6. Esse dano adicional não é multiplicado por qualquer razão, e criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este dano.
- *Resolução:* você ou outro alvo pode refazer um teste de resistência contra um efeito contínuo (como medo, veneno, etc.). O novo teste recebe um bônus de +4, e se for bem-sucedido cancela o efeito (e qualquer dano que ele tenha causado diretamente).

Discípulo celestial: no 3º nível, o shugenja domina novas técnicas. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau mediano. Além disso, você pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou somar seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Poder concedido: no 4º nível, caso seja devotado a Lin-Wu ou à Família Celestial, você recebe um talento de poder concedido da religião correspondente, à sua escolha. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido.

Iniciado celestial: no 6º nível, o shugenja é iniciado nos mistérios de sua religião. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau avançado. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Fortaleza da honra: no 7º nível, o shugenja é um bastião de retidão e proteção para seus nakama. Com uma ação de movimento e o gasto de 6 PM, você e todas as criaturas escolhidas a até 9m recebem resistência a energia 5 com duração de cena. No 13º nível, a resistência aumenta para 10, e no 17º nível para 15. Criaturas honradas (Honra 16+) recebem o dobro desse valor.*

Adepto celestial: no 10º nível, o shugenja se estabelece como um conjurador dos mais poderosos. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau sublime. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Mestre celestial: no 15º nível, o shugenja é uma lenda, atingindo a maestria dos jutsus de espírito. Você pode aprender e executar jutsus de Sabedoria de grau lendário. Além disso, pode escolher entre somar novamente seu bônus de Sabedoria ou seu bônus de Honra a seu total de pontos de magia.

Escolhido celestial: no 20º nível, o shugenja é um verdadeiro escolhido de seu patrono. Você pode reduzir o custo em PM para executar qualquer jutsu, incluindo aprimoramentos, em um valor igual a seu bônus de Sabedoria ou Honra, o que for maior (mínimo 0 PM). Além disso, fica imune a efeitos de encantamento e ilusão.*

*Todas estas habilidades exigem Honra 16 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

WU-JEN 巫人

No distante Reinado de Arton, a magia é uma ciência prestigiada, ensinada em academias por grandes mestres. Em Tamu-ra, no entanto, não existe tal costume. Qualquer técnica que não venha da tradição, dos deuses e dos espíritos é considerada imprevisível, perigosa, caótica. Os praticantes desse tipo de jutsu são temidos, vivem afastados das pessoas, aprimorando seus poderes em jornadas solitárias. Eles são os estranhos e exóticos *wu-jen*.

Wu-jen, ou *wu-ren*, são infames praticantes de bruxaria e feitiçaria — ou *mahou-tsukai*. Enquanto outras classes usam a energia cósmica de formas específicas, o wu-jen tem acesso a uma enorme variedade de poderes — extraindo força mágica dos próprios elementos da natureza, manipulando o mundo e suas energias. Suas técnicas são mais intensas, mais impressionantes, e também mais perigosas. Por isso, apesar de seus grandes poderes, não tem lugar na sociedade tamuraniana, sendo quase tão temido quanto os monstros e demônios.

Extremamente inteligente, e também livre de uma sociedade rígida e opressora, o wu-jen consegue ter uma visão especial do Império. Consegue ver seus defeitos, suas limitações, sua intolerância ao novo e diferente. Infelizmente, não está em posição de fazer muito para corrigir esses problemas, apenas aconselhar aqueles que o procuram.

Aventuras. Para um bruxo evitado pelo povo, aventurar-se é o único modo de vida. Wu-jen vivem como eremitas e nômades, percorrendo o Império em busca de aprendizado e novos segredos. Diferente de outros tamuranianos, são muito ansiosos por descobrir coisas novas e conhecer pessoas diferentes. Para estes conjuradores curiosos e enérgicos, um convite para explorar terras distantes é irresistível. Ainda, seus poderes estranhos podem ser a única arma efetiva contra as aberrações residuais da Tormenta.

Honra. Para alguém não considerado "pessoa decente", acusado de pactos e até relações amorosas com demônios, o cultivo da honra não é especialmente importante. A própria prática de *mahou-tsukai* é vista como desonrada. O wu-jen prefere manter a mente aberta, manter opções disponíveis. Uns poucos, no entanto, acreditam em honra e tentam compensar sua má fama com um comportamento digno e honesto.

Religião. Muitos wu-jen sabem que seu poder não vem dos deuses, então nem se importam muito em aprazê-los. Outros, no entanto, acreditam na energia dos espíritos da natureza, voltando-se para o Bushintau em busca de mais conhecimento.

WU-JEN

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Aprendiz da mente, percepção elemental, raio elemental
2º	+1	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
3º	+1	Discípulo da mente
4º	+2	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
5º	+2	Estudos caóticos, raio elemental (1d6)
6º	+3	Iniciado da mente, conhecimento de jutsus
7º	+3	Segredos dos chacras
8º	+4	Conhecimento de jutsus
9º	+4	Raio elemental (1d8), segredos da anulação
10º	+5	Adepto da mente, conhecimento de jutsus, estudos caóticos
11º	+5	Segredos dos chacras
12º	+6	Conhecimento de jutsus
13º	+6	Raio elemental (1d10, 30m)
14º	+7	Conhecimento de jutsus
15º	+7	Estudos caóticos, mestre da mente
16º	+8	Conhecimento de jutsus, segredos dos chacras
17º	+8	Raio elemental (1d12, múltiplos raios)
18º	+9	Conhecimento de jutsus
19º	+9	Segredos dos chacras
20º	+10	Caos elemental, conhecimento de jutsus, estudos caóticos

Histórico. Pouco se sabe sobre como um wu-jen realmente adquire seus dons. Alguns aprendem com mestres reclusos, isolados nas montanhas. Outros encontram antigos pergaminhos mágicos. Outros apenas descobrem-se capazes de executar jutsus naturalmente, manifestando habilidades sobrenaturais em algum momento de perigo. De qualquer forma, quando sua feitiçaria é revelada, o wu-jen se afasta — ou é exilado — da sociedade.

Raças. Para os humanos de Tamu-ra, com seu espírito comunitário, a decisão de abandonar tudo em troca de poder mágico será sempre dura. Os vanara, por outro lado, têm forte tendência a seguir este caminho — o povo-macaco não teme feiticeiros, mas mesmo assim o wu-jen escolhe partir para descobrir novos segredos. Hanyô, com sua energia e impaciência, também acabam se tornando bruxos. E embora nunca sejam construídos com esse propósito, mashin podem manifestar feitiçaria como "efeito colateral" das forças elementais em seus corpos.

Apesar de ser incomum, henge, kaijin e ryuujin podem ser wu-jen. Nezumi quase nunca revelam tais poderes.

Outras Classes. Acostumados ao isolamento, wu-jen tipicamente não gostam de companhia. No entanto, são espertos o bastante para entender que suas chances de sucesso aumentam quando há guerreiros para lutar, e outros conjuradores para curar. Assim, ainda que com relutância e rabugice, o bruxo aceitará integrar um sentai.

Samurai, shugenja e outros tipos "aristocratas" têm pouca tolerância com o wu-jen e seu desrespeito pelas tradições. Monges e shinkan entendem o valor de uma vida reclusa para desvendar mistérios e alcançar a iluminação. Ninjas, onimusha e yakuza, sem muito lugar para honra e regras sociais em suas vidas, podem ser os melhores companheiros do bruxo.

Características de Classe

Modificador de Honra: –1.

Pontos de Vida: um wu-jen começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um wu-jen começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Aprendiz da mente: os segredos do universo começam a ser desvendados pelo wu-jen. Você abre o chacra da mente, podendo aprender e executar jutsus básicos de Inteligência. Você soma seu bônus de Inteligência ao seu total de pontos de magia, e aprende quatro jutsus básicos de Inteligência.

Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com "mandala" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Percepção elemental: a ligação do wu-jen com as energias elementais primordiais é forte. Com uma ação padrão para se concentrar, você detecta objetos ou fontes de um elemento (água, ar, fogo ou terra) escolhido no momento do uso. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre, conforme abaixo.

1 rodada: você percebe a existência e a quantidade de objetos ou fontes do elemento na área.

2 rodadas: você percebe o tamanho de cada objeto ou fonte do elemento existente na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada objeto ou fonte do elemento na área (mesmo aquelas escondidas ou invisíveis).

Esta habilidade não detecta criaturas, apenas objetos. Ela tem alcance de 9m, em qualquer direção. Água inclui gelo, neve, vapor e líquidos. Fogo inclui objetos aquecidos a mais de 70º (mesmo em estado líquido) e lava. Terra inclui rocha, pedra, metais, gemas, ácidos e venenos (mesmo em estado líquido). Ar inclui quaisquer gases (mesmo ácidos, venenos ou vapor).

Raio elemental: o puro poder elemental também pode ser usado ofensivamente. Como uma ação padrão, o wu-jen pode fazer um ataque de toque à distância a até 9m; se acertar, causa 1d4 pontos de dano (ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento, escolhido no momento do uso). Esta habilidade conta como um jutsu para todos os propósitos; você deve fazer selos e mantras para usá-la, ela é afetada por resistência a jutsus, e também por talentos como Wu-jen de Batalha ou de aprimoramento (pelo custo adicional).

No 5º nível, ao disparar o raio elemental, você pode somar seu bônus de Inteligência à jogada de ataque, e causa 1d6 pontos de dano. No 9º nível, causa 1d8 pontos de dano. No 13º nível, pode disparar o raio a até 30m, e causa 1d10 pontos de dano. Por fim, no 17º nível, causa 1d12 pontos de dano, e pode disparar múltiplos raios com uma única ação padrão, gastando 1 PM por raio adicional além do primeiro, até um máximo de raios igual a seu modificador de Inteligência.

Segredos dos chacras: o wu-jen não se limita a um único chacra em seus estudos. No 2º nível, você recebe o talento Abrir Chacra. No 4º, 7º, 11º e 16º níveis, você recebe o talento Abrir Chacra para outro chacra que ainda não tenha aberto. Se já tiver aberto todos os chacras, recebe o talento Chacra Intermediário para um chacra que tenha aberto em grau básico.

No 19º nível, você pode aprender e executar jutsus de qualquer chacra, desde que possa executar jutsus daquele grau.

Conhecimento de jutsus: os estudos do wu-jen nunca acabam. No 2º nível, você aprende três novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 4º nível, e a cada 2 níveis seguintes, aprende três novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Discípulo da mente: no 3º nível, o domínio elemental do wu-jen se expande. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau mediano. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Estudos caóticos: no 5º nível, você recebe um talento de jutsu à sua escolha. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de jutsu.

Iniciado da mente: no 6º nível, o wu-jen obtém uma força inegável. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau avançado. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Segredos da anulação: o wu-jen descobre como bloquear e dissipar energias cósmicas. A partir do 9º nível, como uma reação uma vez por rodada, você pode anular um jutsu que esteja sendo executado por outra pessoa. Faça um teste de Identificar Magia para identificar o jutsu. Se for bem-sucedido, você pode gastar a mesma quantidade de PM que seu oponente, e fazer um teste oposto de Vontade contra o adversário.

Se for bem-sucedido, o jutsu inimigo é anulado e se dissipa automaticamente, sem efeito algum. Se falhar, o jutsu do adversário funciona normalmente, mas você gasta PM mesmo assim.

Adepto da mente: no 10º nível, poucos podem rivalizar com o poder mágico do wu-jen. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau sublime. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência em seu total de pontos de magia.

Mestre da mente: no 15º nível, o wu-jen atinge a maestria de seus poderes elementais. Você pode aprender e executar jutsus de Inteligência de grau lendário. Além disso, pode somar novamente seu bônus de Inteligência a seu total de pontos de magia.

Caos elemental: no 20º nível, usando as mais puras energias caóticas do cosmos, os jutsus do wu-jen se tornam invencíveis. Sempre que executar um jutsu com um descritor elemental, você pode rolar 3d4 e pagar este custo em PM. Se o fizer, o dano ou efeito do jutsu não pode ser reduzido de maneira alguma, por resistências, imunidades ou quaisquer habilidades.

Yakuza ヤクザ

É difícil explicar os yakuza. Muitos acreditam ser uma grande rede criminosa, com tentáculos infiltrados na alta nobreza do Império, e até mesmo no Reinado de Arton. Para outros, são uma força policial clandestina, capaz de lidar com problemas sombrios que os samurais desconhecem ou evitam. Para outros, ainda, são defensores do povo comum — mesmo que essa proteção venha com um preço. Seja bandido, mercenário, vigilante, espião, mafioso ou anti-herói, apenas uma coisa é certa sobre o yakuza: ele age fora-da-lei.

No passado de Tamu-ra, realmente houve uma antiga e vasta organização criminosa conhecida como Yakuza. Sua existência era aceita pelo povo e tolerada pelas autoridades como um fato da vida (atitude que povos do Reinado têm dificuldade em entender). Fala-se até em alianças secretas entre o Círculo Dourado e a máfia tamuraniana. Mas o ataque da Tormenta não levou extinção apenas a dinastias imperiais, clãs samurais e famílias ninjas — também pulverizou a Yakuza em inúmeros bandos *kumi* e agentes isolados, alguns lutando para proteger sua terra, outros apenas tentando sobreviver.

Hoje, vários chefes *oyabun* tentam reconstruir a organização, enquanto também disputam sua liderança. Enquanto isso, seus agentes atuam em missões para coletar informações secretas, controlar ou eliminar figuras influentes e — sim — proteger o Império.

Aventuras. Muitos yakuza não se "aventuram" no sentido conhecido da palavra. Embora saibam lutar, suas capacidades são principalmente sociais: investigação, intimidação, espionagem, contatos, obtenção de itens — coisas nem sempre úteis para expulsar monstros de uma aldeia. Ainda assim, um oyabun pode ordenar que o yakuza acompanhe um sentai para assegurar o sucesso de alguma empreitada importante para a organização.

Honra. Por estranho que pareça, yakuza *têm* honra — ainda que diferente da honra samurai trazida por Lin-Wu. Enquanto um ninja está sempre disposto a enganar e assassinar, um yakuza cumpre a palavra, não recusa pedidos de ajuda, evita mortes desnecessárias, protege seus companheiros e vinga suas mortes. Como forma de mostrar arrependimento e recuperar honra perdida, têm a tradição de amputar uma parte do corpo (tipicamente um dedo) e entregá-lo a seu oyabun. Yakuza desonrados podem ser banidos, impossibilitando usar algumas de suas habilidades.

Religião. Yakuza são práticos, materialistas, sem muito apego à espiritualidade. Não acham que Lin-Wu tenha bons pensamentos sobre eles. Ainda assim, costumam tatuar o Deus Dragão — não por razões religiosas, mas como símbolo de força, riqueza e prosperidade. Também evitam desagradar os espíritos, até mesmo oferecendo proteção (gratuita) ao shinkan local.

Histórico. Uma vez aceito no kumi, um yakuza passa ser considerado membro da família — uma família a honrar e respeitar. Ele recebe extensas tatuagens que o identificam como membro; sem elas, não será reconhecido e suas habilidades sociais tornam-se inúteis. Embora exibir as tatuagens em público pareça imprudente, deve-se lembrar que a organização é consentida no Império. *Ser* yakuza não é crime. Ainda assim, um yakuza apanhado cometendo crime será preso, julgado e condenado como qualquer bandido.

Raças. Como outras tradições de Tamu-ra, as famílias yakuza foram forçadas a mudar para sobreviver. Antes formadas apenas por humanos, hoje aceitam o ocasional kaijin ou nezumi — excelentes como capangas para proteção e intimidação. Henge são considerados valiosos infiltradores. Não se sabe de nenhum mashin, ryuujin ou vanara tornando-se yakuza, mas nada é impossível.

Outras Classes. Yakuza trabalham com qualquer companheiro que conheça sua reputação e aceite seus métodos — o que quase sempre exclui monges, samurais e shugenja. Bushi, kensei e onimusha geralmente não se importam em atuar como músculos para o mafioso. Alianças com ninjas são sempre cautelosas, existindo certa rivalidade entre esses clãs. Por fim, conjuradores fora-da-lei (ou sem muita honra) como o shinkan e wu-jen são sempre apreciados.

Características de Classe

Modificador de Honra: –2.

Pontos de Vida: um yakuza começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um yakuza começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 8 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Ataque furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada três níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Hierarquia do kumi: um yakuza tem autoridade sobre os yakuza de nível inferior. Embora não sejam seus seguidores, esses yakuza podem limpar seu equipamento, entregar mensagens e realizar outros pequenos favores.

Você pode gastar 1 ponto de magia para que esses subordinados realizem uma tarefa muito simples (CD = seu nível) ou 2 PM para tarefas mais difíceis (CD 5 + seu nível). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre. Seus subordinados podem ter preparado terreno para você, deixando as coisas mais fáceis; ou mesmo podem aparecer "por coincidência", ajudando a resolver seus problemas.‡

Rede de informantes: o yakuza sempre faz testes de Conhecimento como se fosse treinado. Além disso, você precisa de apenas uma hora para um teste de Obter Informação (em vez de um dia inteiro) e não precisa usar dinheiro; além de seus contatos, um yakuza tem facilidade para convencer o povo comum a responder suas perguntas.

Evasão: no 2º nível, quando recebe um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido.

Yakuza

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ataque furtivo +1d6, hierarquia do kumi, rede de informantes
2º	+1	Evasão, extorsão
3º	+2	Recursos escusos
4º	+3	Ataque furtivo +2d6
5º	+3	Esquiva sobrenatural, extorsão
6º	+4	Capangas
7º	+5	Vingança, ataque furtivo +3d6
8º	+6	Extorsão
9º	+6	Mente escorregadia
10º	+7	Esquiva sobrenatural aprimorada, ataque furtivo +4d6
11º	+8	Extorsão
12º	+9	Capangas, evasão aprimorada
13º	+9	Ataque furtivo +5d6
14º	+10	Extorsão, vingança aprimorada
15º	+11	Mente escorregadia aprimorada
16º	+12	Ataque furtivo +6d6
17º	+12	Extorsão
18º	+13	Capangas
19º	+14	Ataque furtivo +7d6
20º	+15	Vingança final, extorsão

A partir do 12º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Extorsão: yakuza fazem ofertas que não se pode recusar. No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, você pode escolher um dos efeitos a seguir. Todos os efeitos afetam os alvos descritos a até 9m e duram 1 rodada, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação de movimento, e custa 1 ponto de magia. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3+) que possam ver ou ouvir o yakuza. Aceitar um benefício desta habilidade é uma violação de honra moderada.

• *Abalar:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou fica abalado pela cena. Criaturas já abaladas não ficam apavoradas.

• *Apavorar:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou fica apavorado. *Pré-requisito:* abalar.

• *Ameaçar:* todos os inimigos recebem –1 nos testes de resistência. Essa penalidade aumenta para –2 no 11º nível e –4 no 20º nível. *Pré-requisito:* abalar.

• *Cabeça baixa:* você e todos os nakama recebem +2 em testes de resistência. Esse bônus melhora para +4 no 8º nível e +8 no 17º nível.

• *Dedo-duro:* você e seus nakama recebem +1d4 nas jogadas de dano contra um inimigo escolhido por você. Esse bônus melhora para +1d6 no 8º nível, +1d8 no 12º nível, +1d10 no 16º nível, e +1d12 no 20º nível.

• *Hora do pagamento:* um inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + seu nível) ou paga PM em dobro para ativar qualquer habilidade, talento ou jutsu. *Pré-requisito:* 8º nível.

• *Lutar outro dia:* você e seus nakama recebem +3m em seu deslocamento pela cena. Esse bônus melhora para +6m no 11º nível e para +9m no 17º nível. *Pré-requisito:* 5º nível.

• *Mão de alface:* todos os inimigos recebem –4 em testes de perícia. Essa penalidade aumenta para –6 no 11º nível e para –8 no 17º nível.

• *Pede desculpas*: você causa o efeito do jutsu *voz de Lin-Wu* em um inimigo que já esteja abalado (Vontade CD 15 + seu nível anula). *Pré-requisito:* abalar.

Recursos escusos: no 3º nível, seja por roubo, contrabando ou mercado negro, yakuza têm acesso a itens (mundanos ou mágicos) de qualquer parte do mundo. Ao usar a habilidade, você simplesmente já tem o item ou consegue-o imediatamente, sem custo em dinheiro.

Ativar a habilidade consome pontos de magia, conforme o preço do item.

Até 1.000 ¥o	2 PM
De 1.001 a 2.000 ¥o	4 PM
De 2.001 a 5.000 ¥o	8 PM
De 5.001 a 10.000 ¥o	12 PM
De 10.001 a 20.000 ¥o	15 PM
De 20.001 a 50.000 ¥o	18 PM
De 50.001 a 100.000 ¥o	20 PM

Os pontos de magia usados ficam "presos" até que o item, ou seu custo em dinheiro, seja devolvido à organização — só então o yakuza pode descansar e recuperar PM normalmente. Falhar em devolver ou pagar por um item na primeira oportunidade é uma violação de honra severa. Para qualquer um exceto um yakuza, usar um item obtido por recursos escusos é uma violação de honra leve.

Esquiva sobrenatural: no 5º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O yakuza nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 10º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Capangas: no 6º nível, o yakuza adquire Liderança como talento bônus. Ele pode escolher um parceiro conforme as regras normais do talento. Se escolher seguidores, em vez do efeito normal ao usar hierarquia do kumi, a CD de tarefas muito simples muda para CD 5 + seu nível e a de tarefas mais difíceis ou trabalhosas muda para CD 10 + seu nível.

No 12º nível, o yakuza recebe a opção de Liderança que não escolheu antes (parceiro ou seguidores).

No 18º nível, o yakuza recebe um segundo parceiro ou aumenta a dificuldade máxima das tarefas simples ou trabalhosas novamente em CD+5. ‡

Vingança: um yakuza sempre vinga seus companheiros caídos. No 7º nível, quando um nakama é reduzido a 0 pontos de vida, você pode imediatamente (como uma reação) gastar 1 ponto de magia e fazer um ataque furtivo, corpo-a-corpo ou à distância a até 9m, contra o agressor.

No 14º nível, ao usar sua habilidade de vingança, além de um ataque furtivo imediato, o yakuza também passa a fazer ataques furtivos contra o agressor mesmo que ele não esteja desprevenido ou flanqueado, até o fim da cena.

Mente escorregadia: no 9º nível, sempre que você falha em um teste de Vontade, pode repetir o teste uma segunda vez na rodada seguinte. Você deve ficar com o novo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

No 15º nível, sempre que você falha em um teste de Vontade, pode repetir o teste na rodada seguinte, e a cada rodada subsequente, até ser bem-sucedido.

Vingança final: no 20º nível, quando um nakama é reduzido a 0 pontos de vida, o yakuza pode imediatamente (como uma reação) gastar 6 pontos de magia; todos os ataques do yakuza e seus nakama contra o agressor causam +4d6 de dano de vácuo adicional e podem causar morte instantânea como uma arma *mortal* (CD 28) até o fim da cena.

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

‡ Estas habilidades exigem Honra 6 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

CARACTERÍSTICAS

Esta seção fala sobre todas as demais características mecânicas de um personagem: pontos de vida, pontos de magia, classe de armadura, testes de resistência e Honra. Além disso, também aborda as características de interpretação, como nome, idade, classe social e religião.

PONTOS DE VIDA • PV

Pontos de vida indicam a quantidade de dano que alguém pode sofrer antes de cair inconsciente. São uma combinação de resistência física, tolerância a dor e experiência em combate; o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será "apenas um arranhão" para um bushi embrutecido ou um ninja esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja "Perda de Pontos de Vida").

Morte. Você morre quando seus PV chegam a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida totais. Por exemplo, um personagem com 30 PV morre se chegar a –15 PV.

Pontos de Vida Temporários. Certos efeitos fornecem PV temporários. Eles são somados a seus pontos de vida atuais, mesmo que ultrapasse o máximo. Pontos de vida temporários são sempre os primeiros perdidos quando você sofre dano. Quando o efeito que fornece os PV temporários acaba, quaisquer pontos restantes desaparecem (o que pode levar a pontos de vida negativos).

PONTOS DE MAGIA • PM

O universo é permeado por energia cósmica, também chamada de energia vital. Ela existe nos seres vivos, em objetos inanimados e nas próprias planícies, rios e montanhas de Tamu-ra. Em termos de jogo, todos os personagens possuem pontos de magia (PM). Os PM de um personagem são definidos pela sua classe e nível, e são usados para ativar habilidades de classe, talentos e jutsus.

Todos os personagens podem usar sua energia vital para se esforçar e ultrapassar seus limites. Isso é representando pelas habilidades de classe e talentos que são ativados com o gasto de PM.

Recuperando pontos de magia. Você recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

Custo em PM e Falhas. Você deve pagar o custo em PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um kensei usa a habilidade poder marcial e erra o golpe, mesmo assim gasta os pontos de magia.

Limite de PM. Algumas habilidades permitem gastar pontos de magia em quantidade variável. Por exemplo, a habilidade recursos escusos do yakuza tem um custo aumentado para obter itens mais caros. No entanto, o número máximo de PM que você pode gastar de uma só vez é igual a seu nível de personagem, mais qualquer bônus oferecido por chacras. Assim, um yakuza de 5º nível pode gastar até 5 PM para obter seus recursos escusos. Já um yakuza de 7º nível com Carisma 16 (bônus +3) e o chacra das emoções aberto pode gastar até 10 PM para obter seus recursos escusos.

CLASSE DE ARMADURA • CA

A classe de armadura representa a dificuldade de acertar o alvo. Este é o número-alvo que o atacante precisa obter em sua jogada de ataque para ser bem-sucedido.

Classe de Armadura: 10 + modificador de Destreza + bônus de armadura

Por exemplo, um personagem com Destreza 14 tem CA 12 (10 +2 por modificador de Destreza). Se estiver vestindo uma armadura ashigaru (bônus de armadura +3), sua CA aumenta para 15.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Alguns tipos de ataque não são realizados contra a classe de armadura do alvo, porque não envolvem um golpe direto: uma baforada flamejante de dragão, o veneno numa arma ninja, uma armadilha de alçapão e a

maioria dos jutsus. Em geral estes ataques não precisam de jogadas para acertar — mas o alvo tem direito a um teste para reduzir ou evitar o efeito.

Cada ataque tem sua classe de dificuldade para resistir. Quando você faz um teste de resistência, essa CD é seu número-alvo: se conseguir um resultado igual ou maior, você consegue evitar ou reduzir seus efeitos, conforme o caso.

Teste de resistência: 1d20 + modificador de habilidade + metade do nível de personagem

Bônus por raça, classe, talentos, jutsus e itens mágicos também podem afetar este teste.

Fortitude. Esta é sua resistência a ataques que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. Usa o modificador de Constituição.

Reflexos. Sua capacidade de esquiva contra ataques de área, como jatos, explosões ou certas armadilhas. Usa o modificador de Destreza.

Vontade. Sua capacidade de concentração e resistência a ataques mentais. Usa o modificador de Sabedoria.

Sucessos e falhas automáticas. Um 1 natural (o resultado do d20 é 1) no teste de resistência sempre é uma falha. Um 20 natural (o resultado do d20 é 20) é um sucesso, não importa seu bônus de resistência ou a classe de dificuldade do ataque.

Raças Pequenas e Mínimas

Embora um robusto kaijin seja obviamente maior que um mirrado vanara, quase todas as raças vistas no início deste capítulo são consideradas de tamanho Médio. Isso significa que têm o tamanho aproximado de um humano, deslocam-se 9m por rodada, e não recebem quaisquer bônus ou penalidades especiais. Sempre que o tamanho não é mencionado entre os traços raciais, a raça será de tamanho Médio.

As únicas exceções são as raças nezumi e henge. O povo-rato nezumi tem tamanho Pequeno. Já os metamorfos henge podem adotar uma forma animal Pequena ou Mínima. Nesses casos, recebem os ajustes a seguir. Veja as regras completas de tamanho no **Capítulo 5: Jogando**.

Pequeno

• +1 na classe de armadura. É mais difícil atingir uma criatura Pequena.

• +1 nas jogadas de ataque. É mais fácil para uma criatura Pequena atingir um alvo maior.

• +4 em testes de Furtividade. É mais fácil para uma criatura Pequena passar despercebida.

• –4 em testes de manobra. Veja em "Combate".

• Deslocamento 6m.

• Equipamento menor. Armas próprias para criaturas pequenas causam dano menor. Veja em "Equipamento". Além disso, uma criatura Pequena não pode usar trajes e armaduras feitas para criaturas Médias.

Mínimo

• +2 na classe de armadura. É ainda mais difícil atingir uma criatura Mínima.

• +2 nas jogadas de ataque. É ainda mais fácil para uma criatura Mínima atingir um alvo maior.

• +8 em testes de Furtividade. É muito mais fácil para uma criatura Mínima passar despercebida.

• Deslocamento 6m.

• –8 em testes de manobra. Veja em "Combate".

• Equipamento menor. Armas próprias para criaturas Mínimas causam dano muito menor. Veja em "Equipamento" (mas lembre-se que um henge em forma animal não pode usar armas). Além disso, uma criatura Mínima não pode usar trajes e armaduras feitas para criaturas Pequenas ou Médias (mas lembre-se que um henge em forma animal não usa roupas).

Honra

Em outros lugares ou mundos, honra pode ser apenas uma devoção a algum código de conduta, ou uma medida de como você é visto pela sociedade. Alguém poderia mostrar-se digno e virtuoso em público, mas trazer grande desonra em seu interior. Mas não aqui. Não em Tamu-ra.

No Império de Jade, quando se diz que a honra é mais importante que a vida, não é apenas uma expressão. Honra é o presente divino de Lin-Wu aos humanos e outros povos, tornando-os o que são hoje. Honra é o que tornou possível a civilização. Honra é uma força tão verdadeira quanto a vida e a magia. Honra é o que separa os humanos dos animais e monstros; uma criatura sem honra é apenas uma fera. Para o tamuraniano digno, viver sem honra é o pior dos castigos; muitos preferem tirar a própria vida.

Em termos que os povos do Reinado consigam entender, honra é uma combinação de honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude. Quanto mais elevada a honra de alguém, mais próximo de Lin-Wu ele estará. Mais próximo da perfeição divina.

Por tudo isso, a honra e a devoção ao Deus Dragão podem parecer coisas difíceis de separar. Mas os povos de Tamu-ra entendem a diferença perfeitamente. Um paladino do Reinado pode ser muito honrado, mesmo sem jamais ter ouvido falar em Lin-Wu.

HONRA E SOCIEDADE

Mesmo os estudiosos e clérigos do Reinado, que acreditam na soberania de outros deuses, concordam em uma coisa: sem honra, o povo tamuraniano simplesmente não existiria. Seja ela oferecida por Lin-Wu, ou inventada por eles próprios.

A história do Império de Jade e a própria natureza da ilha provam isso. O povo de Tamu-ra sempre viveu em isolamento, em uma terra bela, mas rigorosa, de recursos limitados. Mesmo antes da unificação em Império, confiar no próximo não era apenas uma escolha, mas uma necessidade. Para sobreviver a um inverno severo em uma região montanhosa, ou à devastação de um terremoto, maremoto ou ataque de kaiju, você vai precisar de ajuda. Vai querer estar com companheiros leais. Assim, desde os primórdios da civilização tamuraniana, as pessoas começaram a ser julgadas pela consistência de seus atos — mais até que por sua "bondade" ou "maldade".

Com o passar das eras, essa ênfase na honra como qualidade definidora do caráter se solidificou. No auge do Império, pessoas honradas — confiáveis, dignas, leais — tinham o respeito de todos, alcançavam posições de destaque na sociedade. Já pessoas desonradas eram humilhadas ou até banidas. Influência política, poder militar, riqueza... nada disso importava tanto quanto sua honra.

Na época atual, após a destruição da Tormenta, os tamuranianos estão novamente isolados e limitados em recursos. Mais uma vez, a honra terá papel vital no destino desse povo.

HONRA E JUSTIÇA

Em Tamu-ra, ser desonrado não é apenas vergonhoso e desprezível; é ilegal.

Muito embora o Império seja extremamente burocrático sobre quase tudo, seu sistema de justiça na verdade é bastante simples — a lei mais importante é a honra. Uma vez que a honra determina as qualidades exigidas de uma criatura civilizada, todas as pessoas são julgadas por sua honra. Perder a honra também significa perder o direito de fazer parte da sociedade, perder o direito de pertencer ao Império e, em casos extremos, até mesmo o direito de ser humano, ou o direito à vida.

Claro, cometer crimes diante de testemunhas sempre tem consequências, mas não é o fator mais importante para julgar os culpados. Uma pessoa muito honrada que comete um assassinato pode, nas circunstâncias certas, ser perdoada — especialmente se a vítima era desonrada, ou se esse ato trouxe honra ao autor, seus ancestrais ou ao Império. Por outro lado, alguém desonrado não precisa fazer absolutamen-

te nada ilegal para, chegando a uma cidade, ser logo escorraçado e expulso.

Honra pessoal é algo que pode ser sentido, percebido, até graduado, por pura intuição ou graças a poderes concedidos por Lin-Wu. Samurais e shugenja podem sentir a presença de desonra em alguém. Além destes, há também os **magistrados** — membros da nobreza que não necessariamente lutam ou conjuram, mas também detectam desonra e são autorizados pelo Imperador para aplicar sua justiça. Em assuntos sobre honra e lei, magistrados são considerados superiores aos samurais e shugenja, podendo ordená-los a exercer justiça em nome do Império.

HONRA INTERIOR

Apesar de seu importante papel social, honra não é apenas algo a ser exibido em público. Você pode fingir ser honrado perante os outros, mas não esconder a desonra em seu coração. A honra, ou a falta dela, está na natureza humana. Está em seu interior. Fingir honra, em Tamu-ra, é como fingir lealdade ou bondade no Reinado; o universo encontra formas de revelar sua mentira.

Personagens como samurais, shugenja e outros devotos de Lin-Wu têm meios mágicos para detectar e punir seres desonrados. Muitos de seus poderes são mais efetivos contra seres de pouca honra. Quanto mais desonrado alguém, mais vulnerável aos ataques de um samurai ele será.

Ao mesmo tempo, apenas a honra verdadeira pode ser empregada para ativar uma variedade de poderes especiais — concedidos especialmente aos que servem Lin-Wu. Qualquer pessoa honrada pode tirar força de sua virtude em momentos de necessidade ou perigo. Aqueles devotados ao Deus Dragão, no entanto, podem usar a honra de formas realmente assombrosas.

MEDIDA DA HONRA

Como visto em **Habilidades**, a Honra tem um valor numérico, que diz quão honrado alguém é.

22 ou Mais — Digníssimo. Pessoas com este valor de Honra são exemplos máximos de comportamento e devoção ao caminho traçado pelo Deus Dragão. Questionar sua integridade é ofensa grave. Estes seres normalmente preferem perder a vida que perder a honra.

16 a 21 — Honrado. Pessoas com este valor de Honra são pilares da sociedade tamuraniana, são exemplos de coragem, virtude e dignidade. Esta é a Honra mínima exigida de samurais e shugenja, os campeões sagrados de Lin-Wu. Este também é o valor de Honra mínimo para pertencer à casta *dai'zenshi*, a nobreza imperial; personagens nobres com Honra inferior a 16 são intimados a realizar tarefas ou missões para elevar sua honra (ou são bem-sucedidos em esconder sua desonra).

10 a 15 — Honesto. Esta é a medida de honra mínima exigida de qualquer *shimin*, um

membro da sociedade — um camponês trabalhador, um artesão dedicado, um mercador correto, um servo fiel a seu senhor. Não é esperado que estas pessoas sejam magníficos campeões da virtude, realizem façanhas maravilhosas, ou sacrifiquem suas vidas pelo Império; é esperado apenas que sejam esforçados e façam sua parte, sem prejudicar o próximo. Esta é a Honra padrão para a maioria dos personagens.

Personagens honestos podem cometer violações de honra leves sem sofrer dano de Honra.

6 a 9 — Desonrado. Qualquer personagem ou criatura com valor de Honra 9 ou menos está sujeito às habilidades especiais de um samurai ou shugenja contra desonrados. Seres com este valor de honra são considerados criminosos, bandidos, indignos de viver em sociedade: assim que revelados, costumam ser encarcerados, expulsos da comunidade, ou designados a realizar tarefas que restaurem sua honra. No entanto, estas pessoas ainda são seres vivos inteligentes, não merecendo a morte. Esta é a Honra típica dos onimusha, wu-jen e yakuza.

Personagens desonrados podem cometer violações de honra leves e moderadas sem sofrer dano de Honra.

1 a 5 — Sórdido. Apenas aqueles que cometeram os crimes mais horrendos chegam a estes valores de Honra. Pessoas assim deram as costas a Lin-Wu — para eles, honra é uma tolice, um obstáculo inconveniente. Seres sórdidos são ativamente caçados por samurais e shugenja, exterminados sem clemência. Esta é a honra típica dos ninjas; praticamente *todas* as práticas e técnicas ninjas violam a honra (eles não são comparados a demônios sem motivo).

Personagens sórdidos podem cometer violações de honra leves, moderadas e severas sem sofrer dano de Honra.

0 — Desumano. Apenas os atos mais abomináveis podem levar a este valor de Honra, tornando seu praticante um verdadeiro monstro ou demônio — mesmo os ninjas hesitam cair tanto. Seres inteligentes (Int 3 ou mais) com este nível de Honra estão entre os piores vilões de Tamu-ra, capazes de trair companheiros, chacinar populações, tramar a morte do Imperador ou até a queda do Império.

Personagens com Honra 0 não têm alma; não podem ser ressuscitados e nem alcançar o Reino de Lin-Wu — ou qualquer outro plano além-vida. Quando morrem, aquilo que foram simplesmente desaparece para sempre. Tamu-ra tem numerosas histórias sobre ninjas e monstros que dissolvem-se em fumaça negra ao morrer...

Ajustes de Honra

Uma vez calculado como explicado em **Habilidades** (resultando em um valor entre 3 e 18), o valor de Honra inicial sofre modificações conforme sua raça e classe.

Modificadores por Raça

Ryuujin: +2
Mashin, vanara: +1
Humano, hanyô, henge: +0
Kaijin: –1.
Nezumi: –2

Modificadores por Classe

Samurai, shugenja: +2
Monge: +1
Bushi, kensei, shinkan: +0
Wu-jen: –1
Onimusha, yakuza: –2
Ninja: –4

Honra e Multiclasse

Os povos de Tamu-ra são famosos por sua determinação e persistência. Por esse motivo, cada vez que avança um nível na classe que escolheu no 1º nível, você soma +1 à sua Honra.

Por outro lado, trair seu caminho escolhido — seja você um nobre samurai ou um ninja traiçoeiro — é vergonhoso, indigno, prova de fraqueza. Adotar um nível em outra classe é uma violação de honra. A severidade dessa violação depende de qual classe você está abandonando, e qual está adotando:

- Mudar para uma classe com modificador de Honra melhor (por exemplo, um bushi tornando-se monge) é uma violação leve.
- Mudar para uma classe com modificador de Honra igual (como um onimusha tornando-se yakuza) é uma violação moderada.
- Mudar para uma classe com modificador de Honra pior (um kensei tornando-se ninja) é uma violação severa.

Modificadores de Honra não se aplicam para multiclasses. Você não ganha Honra +1 ao tornar-se monge, nem perde Honra –1 ao tornar-se wu-jen.

Se um personagem jogador atinge um valor de Honra 0, ele está além de qualquer redenção. O jogador pode escolher uma morte honrada (veja adiante em "Ganhando e Recuperando Honra") ou entregar sua ficha ao mestre (que poderá usar o personagem desumano como um PdM, se quiser) e fazer um novo personagem.

Honra Nula. Certas criaturas, como animais não-inteligentes e a maioria dos construtos, não possuem um valor de Honra. Para a maior parte dos efeitos, é o mesmo que Honra 0, e a criatura não pode usar habilidades de Honra. No entanto, seres de Honra nula não estão sujeitos a habilidades especiais contra desonrados.

Violações de Honra

Honra não é algo fácil de manter. Quanto mais honrado você é, mais limitado em suas escolhas, e mais fácil cometer atos desonrados. Esses atos são chamados violações de honra.

Ações desonradas são sempre claras, mesmo que não sejam declaradas como leis ou escritas em tratados. Todo personagem sabe, em seu coração, quando cometeu uma violação. Também não precisam ser realizadas em público, diante de testemunhas, para surtir efeito — você pode esconder sua desonra de outros, mas não de si mesmo.

Bom lembrar, também, que as violações vistas a seguir estão muito longe de ser as únicas possíveis. Qualquer outro ato que o mestre julgar desonesto, injusto, covarde, cruel ou maligno viola a honra.

Violações de honra são classificadas em leves, moderadas, severas e extremas.

Violações Leves

Pequenos deslizes ou derrotas, erros desculpáveis e mentiras inofensivas são violações leves. Coisas que pessoas comuns, honestas, podem acabar fazendo vez por outra em suas vidas diárias, sem serem consideradas bandidos ou vilões por isso — recebendo, no máximo, uma reprimenda. Para membros da casta aristocrática, no entanto, tais comportamentos seriam vergonhosos e indesculpáveis. Essa é a diferença de conduta entre um samurai ou nobre dai'zenshi e um simples camponês shimin.

- Fazer um teste de Atuação para ganhar dinheiro.
- Fazer um teste de Diplomacia para barganhar.
- Fazer um teste de Enganação ou Furtividade (mesmo sem treinamento).
- Tornar-se treinado em uma perícia de outra classe.
- Fugir de um combate (com seus nakama).
- Comportamento indelicado: ser visto sujo ou maltrapilho em público, empanturrar-se em um jantar elegante, dormir durante uma cerimônia religiosa...
- Pedir algo que poderia fazer sozinho (se tiver perícia treinada).
- Perder um item valioso.
- Recusar um combate, disputa ou duelo contra alguém de casta igual ou superior.
- Ser derrotado em combate, disputa ou duelo.
- Usar um item sucateado por um bushi.
- Usar um item obtido pelos recursos escusos de um yakuza.
- Aprender ou executar um jutsu básico, mediano ou avançado de encantamento ou ilusão.
- Vestir pele de animal (incluindo armaduras de couro).
- Mudar para uma classe com modificador de Honra melhor.

Personagens com Honra 15 ou menos não sofrem dano de Honra por violações leves.

Violações Moderadas

Estas violações são erros ou acidentes que causam grande vergonha, infelicidade ou prejuízo — ou infrações sérias demais para passar impunes. Além da perda de honra, um personagem vivendo em sociedade deve sofrer algum tipo de consequência por uma violação deste tipo. Um membro da nobreza pode perder seu status, enquanto um camponês, mercador ou soldado pode ser preso ou exilado. No entanto, com dedicação e determinação, é possível para o infrator recuperar o que foi perdido.

- Matar um personagem honesto (Honra 10+).
- Fazer um teste de Ladinagem.
- Fazer um teste de Identificar Magia para usar instrumento mágico.
- Fazer um teste de Obter Informação para intriga.
- Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade.
- Aceitar algo de um personagem desonrado (Honra 9 ou menos).
- Atacar um adversário indefeso ou rendido.
- Falhar em uma missão importante.
- Falhar em cumprir uma promessa ou pagar uma dívida.
- Saquear um lugar sagrado.

• Ficar com um item que pertencia a um morto.

• Destruir uma peça de arte ou item obra-prima tamuraniano.

• Flanquear um adversário em combate (pode ser evitado desistindo do bônus por flanquear).

• Atacar um adversário muito menor (duas categorias de diferença ou mais) e mais fraco (de nível inferior ao seu).

• Ser derrotado por um adversário mais fraco (de nível inferior ao seu).

• Ser acusado de cometer um crime (seja a acusação verdadeira ou não).

• Recusar-se a ajudar uma pessoa honrada (Honra 16+).

• Acidentalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.

• Aprender ou executar um jutsu sublime ou lendário de encantamento ou ilusão.

• Aprender ou executar um jutsu básico de trevas.

• Usar um item desonrado (veneno, arma ninja, arma de pólvora...).

• Mudar para uma classe com modificador de Honra igual.

Personagens com Honra 9 ou menos não sofrem dano de Honra por violações moderadas.

Violações Severas

Estas violações são realmente graves, crimes terríveis, trazendo grande vergonha a seu perpetrador. Realizar qualquer destes atos uma vez na vida, mesmo por acidente, pode arruinar a honra de alguém para sempre; aquele que os pratica *regularmente* não pode ser nomeado de outra forma, exceto como demônio — merecendo nada menos que uma morte imediata. No Império, apenas clãs ninjas aceitam seres tão desonrados.

• Matar um personagem honrado (Honra 16+).

• Adquirir um talento da Tormenta.

• Tornar-se treinado em Ladinagem.

• Matar um adversário indefeso ou rendido.

• Aceitar algo de um personagem sórdido (Honra 5 ou menos).

• Destruir um item mágico tamuraniano.

• Fugir de um combate (deixando seus nakama para trás).

• Recusar-se a ajudar um nakama.

• Recusar-se a ajudar um personagem digníssimo (Honra 22+).

• Abandonar um sentai.

• Desobedecer seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).

• Ser culpado por cometer um crime.

• Ser exilado.

• Intencionalmente fazer outra pessoa cometer uma violação de honra.

• Aprender ou executar um jutsu mediano ou avançado de trevas.

• Tornar-se treinado em usar itens desonrados (veneno, arma ninja...).

• Mudar para uma classe com modificador de Honra pior.

Personagens com Honra 5 ou menos não sofrem dano de Honra por violações severas.

Violações Extremas

Até o ninja mais sórdido pode hesitar diante de atos tão abomináveis. Infelizmente, alguns kaijin ou onimusha mergulham fundo demais na corrupção da Tormenta, perdem toda e qualquer ligação com o Deus Dragão. São reduzidos a monstros sem mente, sem alma — e sem direito a um lugar no Reino de Lin-Wu quando chegar sua hora. Apenas este tipo de criatura abjeta é capaz de viver praticando violações assim.

• Matar um personagem digníssimo (Honra 22+).

• Aceitar algo de um personagem desumano (Honra 0).

• Aprender ou executar um jutsu sublime ou lendário de trevas.

• Causar a destruição de uma vila, aldeia ou castelo.

• Trair ou matar seu lorde ou mestre (daimyo, magistrado imperial, líder de clã, chefão yakuza...).

• Trair ou matar um nakama.

Dano de Honra

Violações causam dano à Honra — ou seja, a perda de pontos da habilidade Honra. A quantidade de pontos perdidos depende da gravidade da violação:

• **Leve:** 1 ponto.

• **Moderada:** 1d3 pontos.

• **Severa:** 1d4+1 pontos.

• **Extrema:** 2d4 pontos.

O Ninja Honrado

"Vou jogar de ninja!" você pensa. Até descobrir que o sentai inclui um samurai e/ou um shugenja, personagens não apenas proibidos de aceitar a ajuda de desonrados, mas também dedicados a matar ninjas à primeira vista. O que fazer?

Ser um ninja honrado não é fácil — mas também não é impossível. Pode ser desafiador e muito interessante. Aqui estão algumas ideias para ser bem-sucedido na missão:

• Ao distribuir suas habilidades, nem pense em alocar 15 ou menos em Honra.

• Prefira uma raça com modificador de Honra positivo. Ryuujin, mashin e vanara ninjas são combinações improváveis, mas não quer dizer que não exista nenhum.

• Não seja treinado em Enganação, Furtividade ou Ladinagem. Sim, são perícias importantes para o ninja. Sim, você recebe bônus em Furtividade como habilidade de classe. No entanto, todas são violações de Honra.

• Adquira talentos que reduzam sua perda de Honra, como Bênção de Liu'Yan ou Bênção de Okoreeji.

• Não use nenhuma arma ninja. Todas as armas ninjas são pequenas, furtivas, traiçoeiras. Enfim, desonradas.

• Não existem clãs ninjas honrados. Portanto, a habilidade hierarquia do clã é inútil para você.

• Não aprenda ou execute jutsus de encantamento, ilusão ou trevas (infelizmente isso inclui quase todos os jutsus ninjas).

• Não use o traje ninja (*shinobi shozoku*) preto. Ninjas honrados vestem versões deste traje em branco ou cores vivas, que não oferecem nenhum bônus.

Ser um ninja honrado envolve abrir mão de numerosas habilidades de classe. Você pode violar estas regras vez ou outra, em momentos de grande necessidade, mas estará constantemente tentando recuperar a honra perdida. Realmente desafiador.

• **Dano Fixo (regra opcional).** Algumas violações de honra, ligadas a regras, ocorrem durante a criação ou evolução do personagem: mudar para outra classe, tornar-se treinado em perícias desonradas (ou de outra classe), aprender jutsus desonrados, adquirir talentos da Tormenta... Nestes casos não role o dano de Honra, ele será fixo: 1 para violação leve, 2 para moderada, 3 para severa e 5 para extrema. Isso permite construir e evoluir personagens sem a presença do mestre.

Ganhando & Recuperando Honra

A esta altura, deve ser óbvio que perder honra é muito mais fácil que ganhá-la ou recuperá-la. Ainda assim, existem atos que um personagem pode realizar para elevar seu valor de Honra:

• **Completar uma missão importante (+1).** Normalmente isso significa concluir uma aventura com sucesso.

• **Avançar um nível em sua classe (+1).** Como já mencionado, ser persistente é uma qualidade admirada e honrada em Tamu-ra. Você recebe 1 ponto de Honra ao avançar um nível na classe que escolheu no 1º nível de personagem, em vez de escolher outra.

• **Conquistar uma propriedade importante (+1).** Tamu-ra está em reconstrução. Cada vila, aldeia ou castelo tem imenso valor. Você recebe 1 ponto de Honra ao adquirir terras ou grandes estruturas — seja por compra, herança, recompensa, retomada após expulsar monstros, ou outra maneira honesta.

• **Começar a servir alguém importante (+1).** Servir é um ato honrado. Quando você coloca seus serviços à disposição de um patrono importante, é recompensado com 1 ponto de Honra. Um personagem só pode receber esta premiação uma vez na carreira: afinal, começar a servir um segundo senhor significa que você falhou com o primeiro...

• **Arriscar-se para salvar um PdM (+1).** Proteger um nakama não é exatamente honrado, é apenas sua obrigação (mas *deixar* de fazê-lo é desonrado). A verdadeira honra está em lutar por aqueles que não podem, em correr perigo para proteger ou salvar alguém com quem você não tem nenhuma obrigação. Você não recebe Honra se aceitar qualquer recompensa (dinheiro, itens...) por seu ato.

• **Derrotar um inimigo superior (+1).** Você recebe 1 ponto de Honra ao derrotar em combate individual, sem ajuda, um adversário de ND dois níveis ou mais acima do seu nível.

• **Fabricar um item obra-prima (+1).** Não apenas atos de coragem ou bravura são honrados. No Império atual, que sofreu perdas terríveis em história e cultura, produzir um belo trabalho de arte (arcando com seu custo total) é quase tão importante quanto salvar vidas. Um ato valioso para a preservação da identidade tamuraniana. No entanto, usar habilidades especiais ou mágicas que de alguma forma reduzem a dificuldade, tempo ou custo para fabricar um item obra-prima não rende Honra.

• **Dar um presente valioso a um PdM (+1).** Generosidade faz parte de ser honrado. Um personagem que decida abrir mão de algo valioso — uma joia ou gema preciosa, uma peça obra-prima, ou mesmo um item mágico — merece 1 ponto de Honra. No entanto, ao apenas ceder um item que não lhe fará falta (como uma arma que não sabe usar), não ganhará Honra.

• **Mostrar misericórdia a um inimigo (+1).** Crimes devem ser punidos, mas punição severa demais é apenas crueldade e tirania. Aceitar a rendição de um inimigo, ou capturar um inimigo em vez de matá-lo, ou ainda repreender um criminoso em vez de prendê-lo, são atos honrados. No entanto, você só ganha Honra em situações marcantes: perdoar um vilão perigoso, que mais tarde pode tentar trair ou atacar você, rende 1 ponto de Honra. Perdoar um bandido maltrapilho ou goblin manco, não.

• **Derrotar um adversário sórdido (+1) ou desumano (+2).** Seres inteligentes que escolhem o caminho da desonra são a raiz de todo o mal, são monstros que precisam ser detidos ou destruídos. Você recebe Honra apenas por derrotar desonrados de ND igual ou superior ao seu nível.

• **Vingar uma morte (+1 a +3).** É honrado derrotar ou levar à justiça alguém que tenha assassinado uma pessoa importante. Seja a vítima alguém próximo a você (cônjuge, parente, mestre; +3), seja qualquer pessoa honesta (+1), honrada (+2) ou digníssima (+3).

• **Honrar uma antiga dívida de família (+2).** Seja com pagamento monetário, cumprindo uma missão deixada incompleta, ou mesmo corrigindo um crime cometido por um ancestral, é honrado pagar uma dívida familiar com seu próprio esforço ou recursos.

• **Liderar um exército à vitória (+2).** Normalmente significa levar à vitória um exército (10 mil combatentes ou mais) que você lidera por ser o personagem de nível mais alto ou designado por uma autoridade maior.

• **Cumprir um juramento (+2).** Um juramento é muito diferente de uma promessa qualquer. Juramentos são grandiosos, épicos, capazes

de consumir vidas inteiras. São tarefas realizáveis apenas após muitos anos de dedicação ou treino — em termos de jogo, algo possível apenas para personagens de 15º nível ou mais. Afirmar que vencerá um duelo é apenas uma promessa; tornar-se o maior artista marcial do mundo é um juramento. Derrotar um monstro é uma promessa; derrotar um dragão ou kaiju é um juramento. Um personagem pode manter apenas um juramento, e só pode receber esta premiação uma vez em sua carreira.

• **Automutilação (variável).** Praticada especialmente (mas não apenas) pelos yakuza, esta é uma forma extrema de pagar por seus erros, mostrar arrependimento e recuperar Honra. O personagem causa dano a si mesmo (amputar um dedo é a prática mais comum), suportando grande dor e sofrendo um ferimento permanente. Em termos de jogo, o personagem perde 1 ponto de Força, Destreza ou Constituição (à sua escolha) para cada ponto de Honra que deseja restaurar.

• **Morte honrosa (+10).** Ao morrer realizando um ato heroico, ou cometer suicídio ritual, o personagem aumenta sua Honra em 10 pontos. "Mas de que adianta ganhar tanta Honra se eu morrer?!" Em termos de ambientação e histórico, uma pessoa desonrada pode querer preservar sua memória e, especialmente, a honra de sua família. Além disso, apenas personagens com Honra 10 ou mais viajam ao Reino de Lin-Wu ao morrer — os demais podem acabar em lugares bem menos aprazíveis. Ainda, um detalhe importante: personagens com Honra 0 *não podem ser ressuscitados.*

Perceba que todas estas condições, sem exceção, estão sujeitas ao julgamento do mestre. Pontos de Honra são ganhos apenas com ações marcantes, que causam impacto considerável na história. Buscar formas de aumentar sua Honra é válido — mas tentar fazê-lo por meios espertos ou oportunistas, não.

Benefícios da Honra

Honra não serve apenas para incomodar seu personagem! Ela pode ser uma fonte de grande poder.

Habilidades de classe. Por sua ligação profunda com Lin-Wu, as classes samurai e shugenja exigem um valor de Honra mínimo 16 (honrado) para que suas melhores habilidades funcionem. Caso sua Honra caia abaixo deste limite, não podem usar estas habilidades até que seja restaurada.

Talentos. Numerosos talentos, sobretudo aqueles de Poder Concedido para devotos de Lin-Wu, exigem um valor de Honra mínimo como pré-requisito. Além disso, vários deles são também mais efetivos para personagens com Honra elevada.

Contra a desonra. Sempre que falhar em um teste de resistência causaria uma violação de Honra (por exemplo, se um sórdido wu-jen tenta dominar sua mente para que ataque seus nakama), você pode fazer um novo teste, agora somando seu modificador de Honra.

Contra os desonrados. Numerosas habilidades são mais efetivas quando o personagem é honrado e/ou seus adversários são desonrados. Por exemplo, a raça ryuujin recebe bônus contra oponentes com Honra inferior à sua; isso significa que, quanto mais alta a Honra do meio-dragão, mais inimigos serão afetados por esse traço racial.

Reserva de força. Personagens honrados podem se esforçar além dos limites mortais para cumprir seus deveres. Uma vez por sessão de jogo, você pode usar a Honra para ganhar um benefício temporário. Escolha um dos efeitos abaixo.

• Somar o dobro de seu modificador de Honra a uma jogada de ataque, teste de habilidade, resistência ou perícia. Esse bônus pode ser usado depois do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

• Somar o dobro de seu modificador de Honra à sua classe de armadura até o início de seu próximo turno.

• Rolar novamente um teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como um jutsu *influência invisível*. Essa nova rolagem recebe um bônus igual ao dobro de seu modificador de Honra. Você não pode fazer um segundo teste para um efeito instantâneo, como uma *explosão de fogo* (mas pode usar sua Honra para adicionar o bônus ao primeiro teste).

• Recuperar um número de pontos de vida igual a seu valor de Honra. Se você for um personagem de 7º nível ou maior, recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do seu valor de Honra. Se for um personagem de 15º nível ou maior, recupera um número de pontos de vida igual ao triplo do seu valor de Honra.

• Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

• Somar seu modificador de Honra a uma habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) até o fim da cena.

Apenas personagens com modificador de Honra positivo podem usar a Honra destas maneiras.

NOME

Como qualquer protagonista em uma grande aventura, seu personagem vai precisar de um nome. Pode ser simples como Tanaka, Hayata, Hitomi. Ou longo e elaborado como Yamanouchi Hikomitsu, Mestre do Estilo da Garça Dançarina.

Império de Jade é baseado no Japão feudal, mas na verdade misturando coisas de várias culturas asiáticas; faz todo o sentido usar um nome japonês, chinês ou coreano da vida real — você certamente conhece alguns. Mas isso não é obrigatório, você pode apenas inventar uma palavra com a sonorização certa. Pode-se ainda usar um gerador online (a internet é bem provida de geradores automáticos de nomes para todos os gêneros). Lembre-se, também, de verificar o texto descritivo de sua raça escolhida, onde há um trecho sobre nomes típicos para aquela raça.

Não é proibido tomar emprestado um nome de algum anime, mangá, game ou filme. O objetivo deste jogo não é ser original, e sim divertir-se com amigos. No entanto, você deveria evitar nomes famosos demais — seu ninja chamado "Naruto" *não será* igual ao original, vai criar falsas expectativas e dificultar que seu personagem seja reconhecido. Faça isso apenas se quiser uma imitação intencional ou engraçada.

O mestre e os outros jogadores vão chamá-lo pelo nome do personagem. É um bom motivo para evitar nomes de pronúncia muito difícil, palavrões e outras coisas vergonhosas. Um nome difícil ou feio vai acabar trocado por um apelido, por seu nome verdadeiro, ou você será apenas "o monge", "o bushi", "o nezumi"...

Você também pode preferir um título, como "Alma da Cerejeira" ou "Vingança da Noite". Ou um nome seguido por um título, como "Asakura, o Onimusha"; usar sua raça e/ou classe como título é uma boa forma de explicar seu personagem.

IDADE

Não há idade certa para reconquistar Tamu-ra. Mas, quanto mais cedo, melhor.

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem de dado (que vai conforme a classe; veja abaixo) +15 (para um resultado a partir de 16 anos).

- **Bushi, wu-jen, yakuza:** +1d4 anos.
- **Ninja, onimusha, shinkan:** +1d6 anos.
- **Kensei, monge, samurai, shugenja:** +2d6 anos.

Personagens humanos recebem os seguintes ajustes (cumulativos) quando envelhecem.

- **Maturidade (35 anos):** For, Des, Con –1; Int, Sab, Car +1.
- **Meia-idade (50 anos):** For, Des, Con –2; Int, Sab, Car +1.
- **Velhice (70 anos):** For, Des, Con –3; Int, Sab, Car +1.
- **Longevidade máxima:** 70 + 2d20 anos.

Membros de outras raças vivem mais, ou menos. Eles multiplicam (ou dividem) os estágios de envelhecimento (maturidade, meia-idade, velhice e máxima) pelos valores a seguir.

- **Henge, nezumi:** ½
- **Hanyô, vanara:** x1,5
- **Kaijin:** x2
- **Ryuujin:** x3

Assim, embora a idade inicial de um ryuujin seja igual a de um humano, ele atinge a maturidade aos 105 anos, a meia-idade aos 150, a velhice aos 210 e seu tempo de vida máximo será (70 + 2d20) x3 (entre 216 e 330 anos).

Lembre-se que a recuperação do Império é ainda recente. Começou há apenas cinco anos; antes disso, a ilha estava tomada pela Tormenta. Seria impossível, nesse caso, um personagem de 16 anos ou menos ter nascido e crescido em Tamu-ra; ele provavelmente nasceu em terras estrangeiras, chegando aqui mais tarde. Ou então esteve afastado durante a Era Akumushi e está retornando agora.

Mashin: construtos vivos ignoram todas estas regras para idade inicial e envelhecimento. Mashin já nascem (ou melhor, são construídos) treinados, não envelhecem e podem viver para sempre. Normalmente, membros desta raça só morrem por formas violentas.

HISTÓRIA, APARÊNCIA, PERSONALIDADE

Aqui não há regras. Você pode inventar o que quiser e — novamente — não há necessidade de ser original. Aliás, você nem precisa destes detalhes; as regras que aprendeu até aqui já são suficientes para jogar. Muitos jogadores, especialmente aqueles do tipo estrategista, não sentem falta de ares românticos ou literários para seus personagens.

IDIOMAS

A língua falada em Tamu-ra é o *ningo*, idioma padrão do Império, conhecido por quase todos os seres inteligentes na ilha. Ainda assim, outras raças e povos podem ter suas próprias línguas.

Todo personagem de Império de Jade sabe falar ningo, e mais um número de idiomas igual a seu bônus de Inteligência. Nezumi e vanara também sabem o idioma próprio da raça.

A seguir, os idiomas existentes em Tamu-ra e os povos e criaturas que tipicamente os utilizam.

Idioma	Raça
Ningo	humanos e outros povos de Tamu-ra; é o idioma padrão no Império de Jade
Varukaru	humanos e outros povos nativos do Reinado; é o idioma padrão no mundo de Arton
Higo	hanyô, ryuujin, criaturas do fogo
Kigo	henge, espíritos da natureza
Mizugo	kappa e outros espíritos aquáticos
Rattiki	nezumi
Ryuugo	ryuujin, dragões
Sarugo	vanara
Tengo	ryuujin, tenshi, nativos de Sora e reinos da Família Celestial
Yamago	hanyô, bakemono, criaturas do subterrâneo
Yaminogo	oni, bakemono, hanyô, nativos dos mundos inferiores

Alfabetização. Faz parte da cultura tamuraniana alfabetizar suas crianças logo cedo. Todo personagem sabe ler e escrever em todos os idiomas que sabe falar.

Mas fique avisado, você pode estar perdendo a melhor parte do jogo! Números anotados em sua ficha dizem como as regras funcionam, mas não dizem tudo que seria possível sobre um herói aventureiro. Dois personagens com as mesmas estatísticas podem ser muito diferentes. E você é o único que pode fazer essa diferença.

Consulte as descrições das raças para saber sobre sua aparência e vestimentas, e as classes sobre seu equipamento. Estas são guias gerais, mas você pode ser criativo. Suas habilidades básicas também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém grande e musculoso, baixa Destreza talvez resulte de obesidade, e alto Carisma indicaria grande beleza... ou não. Você também é livre para escolher o sexo de seu personagem, mesmo que seja diferente do seu. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, bigode, cicatrizes, acessórios, lembranças de família...

Como era a vida antes das aventuras? Onde você nasceu e cresceu? Você nasceu em Tamu-ra antes da Era Akumushi, há 20 anos ou mais? Ou em terras distantes, como o bairro Nitamu-ra na capital do Reinado de Arton? Onde você foi treinado para conquistar suas habilidades de classe? Você tem um senhor ou mestre? É leal ao Imperador, ou tem objetivos próprios?

Qual sua relação com a honra? Você está sempre buscando elevá-la, praticando atos honrados? Não se importa muito com ela, apenas preservando o suficiente? Despreza a honra, a ponto de tornar problemática sua vida em sociedade?

A qual casta social (veja adiante) você pertence? Você é um membro da nobreza, com deveres e obrigações de honra? Nesse caso, qual a sua família? Não é necessário construir novos personagens, mas vale a pena pensar em alguns nomes para parentes. Ou você é apenas um cidadão normal, plebeu, sem sobrenome? Ou ainda um pária, não reconhecido pelo Império?

Você não precisa exagerar nos detalhes. Não precisa escrever um romance sobre seu personagem — isso pode até ser divertido, mas será difícil ter oportunidade para mostrar tanto conteúdo na mesa de jogo. Muitos bons personagens de anime, mangá e games têm históricos curtos e uns poucos traços marcantes.

Os melhores personagens para jogar são aqueles que amarram história, aparência e personalidade em um conceito simples: um samurai ryuujin, após refugiar-se da Tormenta em terra estrangeira, tornou-se amargo e agora destruirá tantos monstros quanto puder.

AS TRÊS CASTAS

Tamu-ra usa um sistema de castas semelhante ao feudalismo presente no Reinado. Existe uma casta nobre, guerreira, que governa e protege o povo. Existe uma casta trabalhadora que serve à nobreza em troca de sua proteção. E existem os proscritos, não reconhecidos como cidadãos, nem protegidos pelo Império. Essa estrutura permanece a mesma desde épocas ancestrais — mas, nestes novos tempos, as regras para pertencer a cada casta mudaram.

DAI'ZENSHI: OS NOBRES

Séculos atrás, a nobreza era formada por senhores feudais chamados *daimyo* e suas famílias, governando províncias. Cabia a esses senhores proteger seus servos contra bárbaros, bakemono e saqueadores de outras terras, além de numerosas outras ameaças. Essa nobreza se tornaria cada vez mais dedicada às artes da guerra, produzindo gerações de soldados, arqueiros, cavaleiros, até conjuradores. Os daimyo mais ambiciosos e agressivos se tornariam *xogum*, os temidos senhores da guerra. E sua elite guerreira seriam os samurais e shugenja — nesta época, não necessariamente honrados ou abençoados por Lin-Wu.

Após longos anos de guerras sangrentas que quase dizimaram os povos na ilha, Lin-Wu enfureceu-se e decretou a Grande Unificação. As províncias seriam unidas em Império e governadas por um único Imperador. Mas, mesmo com a humanidade unida e em paz, Tamu-ra ainda oferecia ameaças. Havia os nezumi, bakemono, youkai, ninjas. Uma classe guerreira dominante sempre seria necessária.

A nobreza aristocrata no Império é chamada *dai'zenshi*. A realeza, a mais alta classe social entre os mortais, inferior apenas ao próprio Imperador. Fazem parte dela todos os cidadãos nascidos em famílias tradicionais samurais e shugenja, reconhecidas por seus sobrenomes: em Tamu-ra, apenas dai'zenshi têm nome e sobrenome.

Para pertencer à nobreza é preciso nascer na nobreza — ou seja, pertencer a uma família capaz de traçar sua origem até a Era Naisen, quando surgiram os primeiros daimyo. Todos os samurais e shugenja eram dai'zenshi (embora nem todo dai'zenshi seja samurai ou shugenja). Até tempos recentes, apenas membros destas famílias eram admitidos nos templos de Lin-Wu onde estas classes são treinadas. Hoje, é possível tornar-se samurai ou shugenja sem pertencer a uma família nobre (como é o caso de quase todos os não-humanos destas classes), mas não será considerado dai'zenshi.

No Império, é impossível "ascender" à nobreza, não importando sua honra ou feitos. A estrutura social é sagrada, foi determinada por Lin-Wu e jamais pode ser violada. Mesmo a façanha mais heroica ou épica, como salvar a vida do Imperador ou destruir o maior inimigo do Império, não bastaria para ser agraciado com um título de nobreza (Orion Drake, o Cavaleiro da Luz, recebeu inúmeras outras honrarias, mas não esta).

Membros das raças ryuujin e mashin são exceções especiais. Dádiva sagrada de Lin-Wu, o nascimento de um meio-dragão imediatamente concede à sua família o título dai'zenshi — no entanto, um ryuujin nascido entre plebeus é evento raríssimo, poucas vezes registrado na história do Império. Da mesma forma, forjados pelos maiores artífices com o propósito de servir ao Império, os construtos vivos mashin também são considerados dai'zenshi.

Não se pode ascender à nobreza, mas pode-se *cair*. Enquanto o Reinado de Arton é famoso por sua aristocracia corrupta, jogos de poder e intriga palaciana, nada disso existe no Império; para ser nobre, deve-se ser honrado. Apenas personagens com Honra 16 ou mais podem pertencer à nobreza. Aqueles que falham em manter esse requisito podem perder o status dai'zenshi, ou nem chegar a recebê-lo. Por ser uma situação muito grave, normalmente é oferecida ao acusado uma oportunidade de recuperar sua honra e manter seu título — por exemplo, cumprindo uma missão ou realizando outra façanha honrada (veja em "Ganhando e Recuperando Honra"). Se falhar, nesse caso o ex-nobre passa a ser considerado shimin (veja adiante).

Apenas os aristocratas mais esquivos e dissimulados conseguem ser desonrados e manter seu status — façanha nem um pouco simples, levando em conta os poderes dos devotos de Lin-Wu para detectar desonra. Assim, essa certeza geral quanto à honra de sua aristocracia assegura a lealdade total da população tamuraniana ao Império.

Ao tornar-se adulto (e ter sua honra avaliada), todo dai'zenshi recebe o direito de portar o daisho, como é chamado o conjunto de duas espadas katana e wakizashi. Não é necessário saber usá-las, são apenas um símbolo de sua posição. Portar o daisho sem pertencer à nobreza é uma violação de honra moderada (muito embora membros de outras classes possam usar estas armas separadamente).

SHIMIN: OS CIDADÃOS

Enquanto os nobres praticam as artes da guerra, os plebeus trabalham pelo sustento do Império. *Shimin* é como são chamados os membros da casta trabalhadora — ou seja, todos os cidadãos que não pertencem à nobreza. São os fazendeiros, artesãos, mercadores, pescadores.

Antes da terrível Era Akumushi, havia cidadãos considerados "mais" ou "menos" importantes que outros. Fazendeiros e pescadores eram os mais valorizados, por produzir alimento necessário à sobrevivência. Artesãos e construtores eram cidadãos de segunda categoria, por produzir itens não totalmente essenciais. Mercadores eram os mais inferiores na escala, por apenas comercializar itens feitos por outros. Por fim, artistas, como poetas, músicos e gueixas, sequer eram aceitos como shimin.

Hoje, por decreto imperial, essa discriminação é proibida. Com a quase extinção do povo de Tamu-ra, não apenas cada vida é valiosa — mas também cada atividade, cada profissão. Plantar arroz é tão importante quanto costurar um quimono. Acalmar a alma perturbada com uma bela canção é tão honrado quanto erguer um templo. Após uma era de devastação, quando quase *tudo* que é Tamu-ra foi apagado para sempre, mesmo a menor das práticas tradicionais é um tesouro sem igual. Toda e qualquer pessoa honesta é cidadão do Império, com os mesmos direitos e deveres.

Outra mudança reside no fato de que, no antigo Império, era permitido a um dai'zenshi castigar ou até matar um shimin que ofendeu sua honra. Diante de um samurai, plebeus tentavam ser tão humildes quanto possível — e mesmo assim podiam acabar mortos, dependendo apenas do humor do samurai. Hoje, a vida de cada cidadão tem mais valor. Causar dano à honra de outra pessoa ainda é criminoso, mas não punido com a morte.

No antigo Império, apenas humanos eram shimin. Membros de raças como os hanyô, henge e vanara podiam viver em comunidades humanas, mas sem direitos como cidadãos — e havia guerra com os nezumi. Hoje, pertencer à raça humana não é mais requisito para a cidadania. A única exigência para ser shimin é praticar a honestidade (Honra 10 ou mais). Infelizmente, pouco importando sua honra, não há lugar no Império para os monstruosos kaijin.

A inclusão da classe artística entre os cidadãos também vem trazendo mudanças à sociedade. Teatros e ateliês surgem na Nova Capital, profissionais das artes afloram por toda Tamu-ra, como escritores, poetas, pintores, atores, gueixas e até os assim chamados bardos, ou "barudo" — tradição importada do Reinado de Arton, antes inexistente no Império.

NAI'NIN: NÃO-PESSOAS

Nai'nin é como são chamados todos os seres inteligentes que não sejam cidadãos do Império — ou seja, não honrados o bastante para convívio em sociedade, nem dignos de sua proteção. Na prática, não é muito diferente de separar civilizados e bárbaros. Ou humanos e animais.

Antes da Era Akumushi, esta casta (ou "não-casta") incluía todas as raças não-humanas, exceto mashin e ryuujin, além de todos os artistas. Hoje, é reservada para os kaijin, criminosos (incluindo yakuza e ninjas), vigaristas, andarilhos, exilados, wu-jen, shinkan, onimusha e outros. Pessoas que escolhem o isolamento ou a vida errante, não se estabelecendo em nenhuma comunidade, também são nai'nin — porque não vivem em sociedade, não estão ajudando na reconstrução. Esta é uma das raras situações em que mesmo pessoas honradas não têm (ou não precisam de) direitos como cidadãos. De fato, muitos aventureiros pertencem a esta casta.

Matar um nai'nin não é crime, nem violação de honra — mas ainda pode ser uma violação conforme a maneira como ocorreu, por exemplo, se a vítima estava indefesa ou rendeu-se. Também vale lembrar que é um grupo amplo, nem todos merecedores de rejeição, castigo ou morte imediata. Um pacífico monge andarilho henge e um perigoso ninja kaijin são ambos nai'nin; o primeiro não teria problemas visitando uma aldeia, enquanto o segundo provavelmente seria rechaçado, caçado ou morto. Na verdade, nestes tempos de maior tolerância e tradições mais flexíveis, mesmo um nai'nin ameaçador pode visitar uma comunidade brevemente e tratar de seus assuntos — por exemplo, um onimusha em viagem comprando suprimentos. Não haverá problemas caso o forasteiro saiba se portar (e vá embora tão breve quanto possível).

Um caso especial, que rende acalorados debates entre os magistrados, é quanto à situação dos estrangeiros. Desde tempos imemoriais, gaijin são considerados nai'nin, sem direito à cidadania. Perante a lei imperial, apesar da recente amizade entre Tamu-ra e as nações do Reinado, essa restrição perdura até hoje. Diferente de outros nai'nin, visitantes do Reinado são tratados com cortesia. Podem até ser admitidos como moradores na capital Shinkyo e alguns outros lugares — de fato, muitos estão construindo novas vidas aqui, ajudando na restauração do Império. No entanto, quando se envolvem em problemas, poucas vezes recebem o mesmo tratamento de um cidadão tamuraniano. A situação é pior em comunidades mais tradicionais (e intolerantes) como Nishidori e *muitas* outras.

Outra grande polêmica é em relação aos nezumi. Para muitos, sua inclusão imperial como cidadãos é ultrajante — especialmente porque estes seres violentos, animalescos, não praticam a honra. Gaijin também acham ofensivo que homens-rato possam se qualificar como cidadãos, apenas por serem nativos da ilha, mas um estrangeiro não possa. De fato, quase nenhum nezumi é honrado o bastante para ser shimin (nem se importa com isso). Em termos práticos, todo nezumi é tratado como nai'nin; sua honra, caso exista, deve ser constantemente provada.

Desnecessário dizer que, embora a vontade imperial seja soberana, muitos em Tamu-ra preferiam que as coisas fossem como antes...

Religiões

Outros povos rezam a seus deuses por favores ou clemência. Tamu-ra tem uma atitude diferente em relação à vida espiritual — aqui, não se implora por favores caídos do céu. Aqui, trabalha-se e luta-se por aquilo que se busca. Alcançar objetivos e realizar sonhos depende mais de seu esforço, e menos de suas orações. Ainda assim, Tamu-ra respeita imensamente os grandes espíritos. As cidades erguem templos e pagodes em sua honra, cada vilarejo tem uma capela ou altar para adoração.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, aqui os deuses vivem em relativa harmonia. Não há um panteão complicado e caótico, competindo por liderança ou pelo favoritismo dos devotos. Há apenas três grandes religiões que não conflitam entre si, cada uma ocupando seu lugar e exercendo seu papel na cosmologia local. Para estrangeiros, tais crenças são apenas formas exóticas (e incorretas) de interpretar a verdade divina; para o povo de Tamu-ra, é simplesmente como as coisas são.

Se quiser, um personagem jogador pode devotar-se a uma das três religiões. Para isso, basta escolher o talento Devoto de Lin-Wu, Devoto da Família Celestial ou Devoto do Bushintau. Cada religião oferece acesso a um grupo próprio de Poderes Concedidos (veja o **Capítulo 2: Perícias e Talentos**).

A IGREJA DE LIN-WU

A mais poderosa e influente divindade de Tamu-ra não poderia ser outra. Ele é o Dragão, serpenteante, colorido, infinito, cruzando os céus celestiais a cada grande ciclo — de cada início dos tempos a cada fim do universo. Ele é o Samurai, em sua armadura resplandecente como o sol da manhã. Ele é o Sábio, o pacífico ancião de chapéu de palha e cachimbo. De seu reino distante, ele trouxe a este mundo o mais valioso presente: a honra. Sem honra, não há civilização, não há humanidade. Sem honra, não há vida.

Lin-Wu não tem rivais em posição divina. Ele não é um deus único, todos sabem existir numerosos grandes espíritos — mas ele é único em sua importância, em sua supremacia. Histórias de terras distantes colocam o Deus Dragão em igualdade com dezenove outros, até mesmo subserviente à liderança de um deles. Como se fosse possível igualar ou superar aquele que é o mais honrado! Pouco importa, de qualquer forma. Para o povo de Tamu-ra, os grandes espíritos estão acima de coisas como conflito, rivalidade, inimizade. Mesmo quando se opõem, eles são a harmonia perfeita. Do contrário, não seriam deuses verdadeiros.

Também existe a crença estrangeira de que o poder dos deuses é alimentado pela adoração de seus devotos. Nesse caso, como Lin-Wu poderia manter seu elevado status divino, mesmo após a quase extinção de seu povo? Talvez porque Lin-Wu sempre manteve certa distância saudável de seus irmãos, conservando sua honra pura. Talvez porque, enquanto outros desperdiçavam sua energia em disputas e tramas, o Dragão manteve-se forte. Mesmo que Tamu-ra fosse dizimada até a última cerejeira, bastaria o breve desabrochar de uma flor para Lin-Wu seguir infinito, eterno.

Nesta sociedade guiada pela honra, Lin-Wu é o seu símbolo máximo. O Império é governado por aqueles que servem ao Dragão; seu clero e a nobreza imperial são um só. Seus símbolos sagrados estão na arquitetura, no vestuário, em todas as formas de arte. Alguns diriam nem existir qualquer necessidade de templos para estar na presença de Lin-Wu. Mas eles existem.

Os maiores templos em honra a Lin-Wu, situados na costa leste da ilha, foram arrasados pela Tormenta. Hoje, um novo templo-mestre ergue-se na capital Shinkyo, a maior estrutura inteiramente feita de madeira no mundo conhecido. Cercado de magníficos jardins e encimado por uma esplêndida estátua do dragão-serpente, **Meiyo'Dera** é lugar de profunda beleza, meditação e comunhão — mas também de esforço e empenho, pois aqui treinam os futuros defensores do Império. Após vidas inteiras de estudo e treino, jovens noviços são sagrados samurais e shugenja diante de Lin-Wu.

Grandes cerimônias são conduzidas em Meiyo'Dera pelos mais prestigiados shugenja, sobretudo **Shiro Nomatsu**, sumo-sacerdote de Lin-Wu e braço direito do Imperador. Durante os sofridos anos de Tormenta, o digníssimo samurai/shugenja percorreu o Reinado reunindo e ajudando sobreviventes, preservando cada fragmento de Tamu-ra. Hoje, Nomatsu-sama segue trabalhando duro (e feliz!) pela restauração da ilha, pessoalmente treinando novos shugenja e convocando grupos sentai para missões variadas.

Aqueles devotados a servir Lin-Wu assumem a missão de proteger o povo e a cultura de Tamu-ra, liderar sentai em missões imperiais, caçar e destruir monstros e seres desonrados. Também buscam realizar atos que elevem sua honra pois, ao fazê-lo, também glorificam o presente do Dragão. Samurais e shugenja são seus servos mais poderosos, liderando, lutando, exemplificando suas maiores virtudes, extraindo poderes admiráveis da própria honra — mas membros de quase todas as classes podem ser encontrados entre seus praticantes. Quanto a raças, os humanos, mashin e ryuujin compõem a maior parte dos devotos.

No entanto, embora até o mais humilde fazendeiro mostre devido respeito, a forte relação de Lin-Wu com a aristocracia pode afastá-lo do povo comum. O eremita nas montanhas e o monge na aldeia remota muitas vezes entendem que o Dragão é supremo, tem servos mais valorosos, não precisa de seus serviços — e acabam se voltando para outros cultos.

Para mais informações sobre Lin-Wu e Shiro Nomatsu, consulte a caixa *O Mundo de Arton*.

A Família Celestial

Mesmo seus devotos mais fervorosos sabem que Lin-Wu não é o único deus; ele é apenas o mais importante, o mais honrado. No passado imemorial, vinte deuses nasceram das forças cósmicas Win e Wang. Grandes espíritos que, exceto por sua origem divina, têm muito pouco em comum.

Enquanto Lin-Wu representa a honra, suprema e absoluta, seus irmãos governam todos os outros aspectos (menos) importantes do mundo e da vida. Há deuses de força, guerra e morte. Há deuses de vida, cura e paz. Deuses de bondade e maldade, ordem e caos, inocência e sabedoria, justiça e trapaça. Deuses de outras raças e povos distantes. Uns são aliados, outros rivais, outros até inimigos. Uns caem, outros ascendem.

Após a Tormenta, grande parte das escrituras sagradas sobre a Família se perdeu. Esse fato, somado à influência religiosa do Reinado, tornou o culto ainda mais informal e conturbado, cheio de contradições em suas histórias. Poucos parecem concordar sobre quem são os dezenove. Assim, embora pareça existir relação direta entre algum membro da Família e um deus do Reinado, nem sempre é seguro presumir que são a mesma entidade.

Diferente do Reinado de Arton, os membros da Família não têm cultos individuais — pelo contrário, acredita-se que prestar homenagem exclusiva a apenas um deus pode trazer má sorte, atrair a inveja dos demais. A maior parte dos tamuranianos nem mesmo sabe os nomes de todos. Para os devotos desta crença, a Família representa a variedade, a diversidade, a riqueza colorida da vida. Representa a união, o trabalho em equipe, a certeza de que mesmo seres tão diferentes podem conviver em harmonia e realizar grandes feitos. Embora seus sacerdotes contem numerosas histórias de competição e conflito entre esses deuses, a Família supera suas crises, persevera e perdura.

Comparado à Igreja de Lin-Wu, este culto é menos rígido e cerimonioso. Seus devotos entendem que os membros da Família são deuses, mas não perfeitos — apenas o Dragão é. São poderosos e merecedores de respeito, mas têm falhas, cometem erros. Vivem brigando para decidir quem é o melhor, quem está certo. Quase todas as tragédias na história de Tamu-ra são atribuídas a algum acidente ou descuido cometido na Família, bem como intrigas, tramas e travessuras entre seus integrantes. Os deuses da Família são mais ou menos vistos como parentes idosos, plenos de sabedora, dignos de todo o amor e reverência... mas também cheios de manias que demandam alguma paciência.

A Família tem templos próprios, embora menos ostentosos que aqueles dedicados a Lin-Wu — e, ainda assim, o Deus Samurai sempre aparece destacado em sua ornamentação. São pagodes ou torres coloridas, belas e harmoniosas, com múltiplos telhados de beiradas recurvadas. Por serem muitas vezes a construção mais alta nas redondezas, costumam atrair raios — evento que os devotos aceitam de forma natural, como alguma nova turbulência na Família.

A Família não tem um sumo-sacerdote; esse título é reservado apenas ao alto-clérigo de Lin-Wu. Também não há uma estrutura eclesiástica organizada; cada templo tem seu sacerdote responsável, não necessariamente subordinado a qualquer outro. No entanto, sempre que a necessidade surge, devotos da Família escolhem uma liderança temporária e colaboram para resolver o problema. Servos desta religião também estão sempre prontos a atender requisições da Igreja de Lin-Wu e, claro, do Imperador; a autoridade pessoal de Tekametsu é considerada acima de qualquer membro da Família.

Pouquíssimos samurais e shugenja escolhem servir à Família Celestial; justamente por sua maior liberdade de pensamento (e nenhuma exigência especial quanto à honra), esta religião acaba encontrando seus devotos entre membros de outras classes, até mesmo yakuza e ninjas. Também é preferida por grande parte dos não-humanos, especialmente os hanyô, kaijin, nezumi e vanara.

O Bushintau

Muitas vezes visto mais como filosofia e menos como religião, o Bushintau representa uma verdade conhecida por cada ser inteligente no Império. Todas as coisas têm espírito. Todas as coisas têm alma. Os mortais dividem o mundo com uma população infinita de seres espirituais, maiores e menores, luminosos e sombrios, afáveis e perigosos.

Alguns dizem que o Bushintau é uma religião sem deuses, o que não está inteiramente correto. Esta crença não renega Lin-Wu e a Família Celestial, muito pelo contrário. O Dragão e seus irmãos são grandes espíritos, são os *maiores* espíritos no multiverso — mas estão longe de serem os únicos. De fato, espíritos são mais numerosos que qualquer outra coisa na existência. Existe um espírito para cada criatura, para cada item, cada lugar. Todo ser vivo, seja humano ou animal, tem espírito — assim como os seres sem vida, mortos-vivos, incorpóreos. Há espíritos em todos os elementos e fenômenos da natureza, da menor flor à mais alta montanha, da mais breve gota de chuva ao maior terremoto. Há espíritos em cada objeto, natural ou forjado pelo homem. Há espíritos em tudo

que vemos e em tudo que não vemos, mesmo nas coisas mais breves e imateriais, cada palavra dita, cada brisa, cada recordação. Tudo que é, foi e será, tem um espírito.

Mas o que seria exatamente o espírito, a alma? Para o Bushintau, é a pura força divina que move o universo. Cada espírito está ligado a todos os outros, permeando tudo que existe, formando uma teia infinita de fios incontáveis. Podem ser energias. Podem ser entidades. Podem ser fenômenos para os quais não temos nomes. O mundo espiritual é imensamente maior, mais rico e complexo que este pobre, limitado mundo material. O Bushintau existe para ajudar os povos a conviver com esta verdade universal, maravilhosa e aterradora.

Muitos em Tamu-ra, mesmo aqueles devotados a outros deuses, sabem que é prudente aprazer os espíritos. Fazem orações ao sol e à chuva, para ter boa colheita. Solicitam passagem, mesmo em silêncio, ao cruzar a floresta. Agradecem cerimonialmente ao grande atum que será levado ao mercado para alimentar a família. Pedem às estrelas que tragam bons sonhos a seus filhos.

Um dos aspectos mais importantes no Bushintau está em seus rituais para contatar ancestrais falecidos. Em Tamu-ra sabe-se que, antes de renascer neste mundo, os mortos passam por longos períodos no além-vida — onde é possível comunicar-se com eles, através dos meios certos. Mais que isso, os espíritos ancestrais podem interferir no mundo material, podem socorrer seus descendentes em situações de crise. Da mesma forma, ancestrais descontentes com as atitudes de seus sucessores podem assombrá-los, trazer má sorte, até mesmo rogar maldições. Por este motivo, em Tamu-ra, honrar e respeitar os ancestrais é algo levado muito a sério.

Ser devoto do Bushintau é saber lidar com seres sobrenaturais. Percebê-los onde não podem ser vistos. Identificá-los, entender se oferecem perigo ou precisam de ajuda — pois até espíritos passam por dificuldades. Um sacerdote desta crença saberá falar com a alma do pássaro e curar sua asa quebrada. Saberá afastar o fantasma rancoroso, talvez até guiá-lo a seu lugar no além-vida. Saberá até mesmo conjurar espíritos em seu auxílio.

Também cabe ao devoto compreender as forças fundamentais da vida e morte, as energias da luz e trevas, positiva e negativa. Pela manipulação de tais energias, é possível executar uma série de técnicas para curar (ou ferir) os vivos, bem como afastar mortos-vivos. Ainda, o Bushintau pode permitir a seus devotos realizar façanhas realmente assombrosas, como testemunhar eventos distantes, cruzar a barreira entre mundos, ou até ressuscitar os mortos.

O Bushintau não tem templos ou igrejas, não tem escrituras sagradas, não tem nem mesmo mestres. Seus preceitos são aprendidos mais por intuição que por instrução; os próprios seres espirituais sussurram ao devoto o que ele precisa saber. Claro, há espíritos honrados e desonrados, honestos e trapaceiros. Cabe ao devoto ser muito cauteloso quanto a tudo que dizem; apenas sabedoria e experiência vão ensiná-lo sobre o que é verdadeiro, e o que não é.

Assim, embora todos em Tamu-ra acreditem em espíritos, poucos escolhem devotar-se totalmente a esta religião. Membros de todas as classes e raças podem seguir o Bushintau, mas aquele com maior entendimento e domínio sobre o mundo espiritual é o shinkan. Este sacerdote misterioso deixa-se guiar pelos espíritos até onde julga necessário.

SENTAI E NAKAMA

Arton tem uma antiga e profunda tradição de grupos aventureiros — equipes de companheiros, aliados, amigos ou mesmo amantes. Reunindo especialistas com diferentes habilidades para cumprir missões, perseguir grandes objetivos, combater o mal. Mas, estranhamente, o Reinado não tem um termo próprio para tais equipes. São apenas "grupos de aventureiros".

Em Tamu-ra, chamam-se *sentai*.

A sociedade tamuraniana acredita na prioridade do grupo sobre o indivíduo, acredita que cada um deve colocar de lado o bem-estar pessoal em prol do bem de todos. Uma vareta quebra-se facilmente, mas segure várias juntas e serão mais fortes. Não fazer parte de um grupo é algo triste, indigno, vergonhoso — não sem motivo, aqueles que escolhem vidas solitárias são considerados párias, nai'nin. Pertencer ao Império é um privilégio, uma honra. Lutar pelo Império, igualmente uma honra. Mas integrar a uma equipe que luta pelo Império é honra ainda maior!

Um sentai é uma equipe, esquadrão ou força-tarefa, formada por um pequeno número de membros — variando entre três e seis ou mais, mas idealmente cinco. Cada sentai pode ser designado para uma única missão, ou manter-se unido por meses, anos, ou mesmo por toda a vida. Diferente dos aventureiros do Reinado, que consideram essa união mais informal, um sentai (como tudo mais em Tamu-ra) segue regras rígidas. Um grupo é declarado sentai somente em certas condições.

Apenas viajar e lutar juntos não basta. O sentai só existe quando todos os integrantes reconhecem seus colegas como *nakama*. Mais que um colega de batalhas, um nakama é um aliado fiel, um companheiro leal que você morreria para proteger, e que faria o mesmo por você em retorno. Para o verdadeiro herói, antes perder a própria vida que deixar seu nakama morrer. Por isso qualquer aventureiro será criterioso quanto a integrar um sentai, ou aceitar alguém como seu nakama.

Mais que uma união conveniente de pessoas com diferentes habilidades, um sentai é um pacto de honra. Todo membro tem fortes obrigações com seus colegas. Abandonar um sentai, ou recusar-se a ajudar um nakama, são violações de honra severas; trair ou matar um nakama, violações extremas. Assim, mesmo um yakuza ou ninja é cauteloso quanto a falhar com seus companheiros.

Não se pode fingir pertencer a um sentai. Assim como a honra, o sentai existe (ou não) no coração de seus integrantes. Todos sabem quando são um sentai, todos sabem quem são seus nakama. Alguns mantêm esse pacto em seus íntimos, não necessitando de mais nada. Outros adotam uniformes, brados de guerra, coreografias elaboradas. Alguns até mesmo têm seu tema musical, executado por seus próprios membros ou meios mágicos.

Existem sentai compostos apenas por monges, ou apenas por ninjas, ou membros de qualquer outra classe. No entanto, quanto mais variada a equipe, maiores suas chances de resolver qualquer problema. O sentai típico é composto por 2-3 combatentes (bushi, kensei, monge, onimusha, samurai), 1-2 conjuradores (shinkan, shugenja, wu-jen) e 0-1 especialista de algum tipo (ninja, yakuza).

Nem todos os sentai nascem por iniciativa de seus integrantes — na verdade, estes são minoria. A maior parte dos sentai é designada pelo Império, quando há uma missão importante a cumprir. Assessorado por seus conselheiros, ou seguindo seu próprio julgamento, o Imperador escolhe os membros mais adequados à tarefa (nem sempre de forma que pareça clara a outros). Muitas vezes a convocação virá através de um mensageiro, embora Tekametsu prefira fazer o convite pessoalmente, durante uma audiência em seu castelo, sempre que possível. Aqueles que rejeitam a solicitação imperial, claro, devem arcar com as consequências (recusar-se a ajudar um personagem digníssimo é violação de honra severa).

Um sentai formado por convocação do Imperador será, claro, um *sentai imperial.* Nem sempre este tipo de sentai é o mais harmonioso; um nobre samurai mashin pode ver-se lutando ao lado de uma trapaceira humana yakuza, enquanto uma elegante ryuujin shugenja pode acabar aliada a um pestilento bushi nezumi. Ainda assim, é esperado que seus membros honrem o sentai, trabalhando em equipe e protegendo seus nakama, mesmo contrariando preferências ou aversões pessoais. Note também que aceitar algo de um personagem desonrado, sórdido ou desumano, *mesmo* um nakama, ainda é violação de honra; um samurai lutará ao lado de um ninja, pronto a protegê-lo com sua vida, mas sem aceitar qualquer ajuda sua.

Em raras ocasiões, para tarefas realmente importantes, o próprio Lin-Wu procura por campeões para integrar um sentai. Pode ocorrer em sonhos, através de visões ou emissários, ou mesmo uma visita pessoal do Dragão. Às vezes afastados centenas de quilômetros, esses aventureiros podem fazer longas jornadas e/ou passar por provações antes de reunir-se a seus nakama.

Muitos sentai têm nomes e/ou títulos, escolhidos por seus integrantes, pelo Imperador ou por Lin-Wu. Embora possam adotar qualquer nome, como Esquadrão Lampejante Metaman ou Força Ninja Shurikenjaa, existem certas tradições quanto a nomear um sentai:

- Muitos nomes iniciam com *go* (五), que significa "cinco", por ser o número ideal de membros (mesmo número de dedos em uma mão).
- Muitos nomes terminam em *shaa, jaa* (者) ou *man* (マン), que significam "pessoa".
- Entre os que terminam em *jaa,* muitos terminam em *renjaa*. É uma interpretação local de "rangers", termo estrangeiro do Reinado para designar caçadores de monstros.

CAPÍTULO DOIS

PERÍCIAS & TALENTOS

Este capítulo traz regras complementares para a construção de personagens jogadores, com as descrições das perícias e dos talentos.

Perícias são usadas para a resolução de ações que não envolvem combate. Já talentos são vantagens que fornecem novas capacidades ao personagem, ou melhoram aquelas que ele já possui.

PERÍCIAS

TIPOS DE PERÍCIAS

Perícias de Classe: são aquelas que aparecem na descrição de cada classe. Por exemplo, as perícias de classe do kensei são: Acrobacia, Atletismo, Cavalgar, Iniciativa, Intimidação, Intuição, Ofício, Percepção. Apenas perícias de classe podem ser treinadas.

Perícias de Outra Classe: são todas as outras perícias que *não* aparecem entre aquelas da classe escolhida. Elas não podem ser treinadas.

Perícias Treinadas: todo personagem tem certo número de perícias treinadas, que depende de sua classe e modificador de Inteligência.

O número de perícias treinadas para cada classe é:

- **Yakuza:** 8 + modificador de Inteligência.
- **Ninja:** 6 + modificador de Inteligência.
- **Monge, onimusha, samurai, shinkan, shugenja:** 4 + modificador de Inteligência.
- **Bushi, kensei, wu-jen:** 2 + mod. Int.

Humanos ganham +2 perícias treinadas, que podem ser escolhidas entre perícias de outra classe.

Mesmo que a soma final seja zero ou menos (devido a um modificador de Inteligência negativo), ainda assim o personagem tem pelo menos uma perícia treinada.

Então, um kaijin kensei com Inteligência 8 (modificador –1) é bastante limitado, com apenas uma perícia; o homem-monstro treinou para dominar sua arma eleita, sem interesse em outros conhecimentos. Por outro lado, um hanyô yakuza com Inteligência 18 (modificador +4) tem excelentes 12 perícias, sendo capaz de solucionar muitos problemas.

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

GRADUAÇÕES

Graduações medem seu domínio em cada perícia.

- **Perícia treinada:** nível + 3 graduações.
- **Outras perícias:** nível/2 graduações.

É fácil lembrar desses números. Um personagem de 5º nível tem 8 graduações em suas perícias treinadas e 2 graduações em todas as outras perícias, sejam de classe ou não.

Mais adiante você verá que ainda pode receber outros bônus durante o teste (de habilidade, por talentos...).

Escolhendo as Perícias

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível, entre suas perícias de classe. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

Exemplo de Escolha de Perícias: Karina é uma humana yakuza de 1º nível. Ela recebe 8 perícias. Com sua Inteligência 15 (modificador +2) recebe mais duas perícias, e por ser humana também ganha mais duas perícias. No total, soma 12 perícias treinadas.

Como Karina é uma yakuza, suas perícias escolhidas são: Acrobacia, Atletismo, Cavalgar, Enganação, Furtividade, Iniciativa, Intimidação, Ladinagem, Obter Informação, Percepção e Sobrevivência. Note que todas, exceto Cavalgar e Sobrevivência, são perícias de classe (as perícias treinadas bônus dos humanos podem ser escolhidas entre perícias de outra classe).

No 1º nível, as graduações de Karina em suas perícias treinadas são iguais a 4 (seu nível +3). Ela ainda somará seus modificadores de habilidade, como veremos a seguir.

Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa e Ladinagem têm Destreza como habilidade-chave. Karina tem Destreza 18, que concede um modificador de +4. Somando suas 4 graduações, o bônus final para cada uma fica em +8.

Para Enganação, Intimidação e Obter Informação a habilidade-chave é Carisma. Karina tem Car 15 (modificador +2). Os bônus finais destas perícias sobem para +6.

A perícia Atletismo é baseada em Força. Karina tem For 11, que não modifica os testes (mod +0). Seu bônus final continua sendo +4.

Percepção e Sobrevivência possuem como habilidade-chave Sabedoria. Karina tem um valor baixo desta habilidade, apenas 9, com um modificador negativo de –1. No final, fica com um bônus de +3 nestas perícias.

Assim, os bônus finais nas perícias de Karina são: Acrobacia +8, Atletismo +4, Cavalgar +8, Enganação +6, Furtividade +8, Iniciativa +8, Intimidação +6, Ladinagem +8, Percepção +3, Sobrevivência +3.

Novas Perícias: após o 1º nível, um personagem pode adquirir mais perícias de duas maneiras.

• **Inteligência:** caso sua Inteligência aumente, você ganha uma nova perícia para cada aumento de +1 no modificador de habilidade. Aumentos de Inteligência temporários (por jutsus ou itens mágicos, por exemplo) não concedem mais perícias.

• **Treino em Perícia:** este talento oferece uma perícia treinada adicional, que pode ser escolhida entre perícias de outra classe.

Lista de Perícias

A seguir está a descrição de todas as perícias do jogo. Para as regras de como usá-las, consulte o **Capítulo 5**.

Testes sem Treinamento

Adestrar Animais, Conhecimento, Identificar Magia e **Ladinagem** são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não escolheu Ladinagem como perícia treinada, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar destrancar uma fechadura, não importa seu nível ou modificador de Destreza.

Quando a palavra "treinada" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela.

Penalidade de Armadura

Acrobacia, Furtividade e **Ladinagem** exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras e escudos torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra "armadura" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura ou escudo sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada peça (veja o **Capítulo 3**) — quanto mais pesada, maior o estorvo.

Penalidades por armaduras e escudos são cumulativas: usar armadura ashigaru (–1) e escudo grande (–2) penaliza seus testes em –3.

Acrobacia

Destreza • Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda (CD 15): quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma reação para reduzir o dano em 1d6. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, você reduz o dano em mais 1d6. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Perícia	Habilidade-Chave	Somente Treinada?	Penalidade de Armadura?	Violação de Honra
Acrobacia	Des	—	sim	—
Adestrar Animais	Car	sim	—	—
Atletismo	For	—	—	—
Atuação	Car	—	—	leve (ganhar dinheiro)
Cavalgar	Des	—	—	—
Conhecimento	Int	sim	—	—
Cura	Sab	—	—	—
Diplomacia	Car	—	—	leve (barganhar)
Enganação	Car	—	—	leve (teste), moderada (treino)
Furtividade	Des	—	sim	leve (teste), moderada (treino)
Identificar Magia	Int	sim	—	moderada (usar instrumento mágico)
Iniciativa	Des	—	—	—
Intimidação	Car	—	—	—
Intuição	Sab	—	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim	moderada (teste), severa (treino)
Obter Informação	Car	—	—	moderada (intriga)
Ofício	Int	—	—	—
Percepção	Sab	—	—	—
Sobrevivência	Sab	—	—	—

Equilíbrio: quando estiver andando por superfícies precárias você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se for bem-sucedido, você anda metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A classe de dificuldade varia conforme a superfície: piso escorregadio (CD 10), o alto de muro estreito (CD 15), uma corda esticada (CD 20). Você pode sofrer –5 em seu teste para andar em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está se equilibrando. Se sofrer dano quando está se equilibrando, deve fazer um novo teste de Acrobacia; em caso de falha você cai.

Escapar: você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +10 no teste). Para redes e algemas, faça um teste contra CD 20 (redes) ou 30 (algemas).

Levantar-se rapidamente (CD 20): se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar levantar-se rapidamente uma vez por rodada.

Passar por espaço apertado (CD 30): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e se move com metade do deslocamento.

Passar por inimigo: você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Reflexos do oponente (o que for melhor). Se você for bem-sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e sua ação de movimento termina. Atravessar um espaço ocupado por um inimigo gasta o dobro do deslocamento.

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

Adestrar Animais

Carisma • Treinada

Você pode conduzir uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (CD 25): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o (veja mais em "Aliados", no **Capítulo 8**). O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

PERÍCIAS & HONRA

O Império tem uma sociedade rígida, sem liberdade para improvisos. Nesta terra de profunda dedicação aos estudos e treinos, tentar fazer aquilo que você não foi criado para fazer é indigno. Isso sem mencionar perícias claramente desonrosas, envolvendo enganar, mentir e roubar.

- Tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve.
- Usar Atuação para ganhar dinheiro ou Diplomacia para barganhar são violações de honra leves.
- Usar Identificar Magia para usar instrumento mágico ou Obter Informação para intriga são violações de honra moderadas.
- Fazer um teste de Enganação ou Furtividade (mesmo sem treinamento) é uma violação de honra leve. Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade é uma violação de honra moderada.
- Fazer um teste de Ladinagem é uma violação de honra moderada. Tornar-se treinado em Ladinagem é uma violação de honra severa.

Ensinar um truque (CD 20): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (CD 25): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa.

Manejar um animal (CD 10): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão.

ATLETISMO — FORÇA

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, nadar em águas revoltas e saltar sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr rapidamente. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você corre um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento mais o resultado do seu teste.

Por exemplo, se um humano (deslocamento 6 quadrados) obtém um resultado 20, vai se mover 26 quadrados naquela rodada. Você só pode correr em linha reta, e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes correr novamente.

Escalar: você pode subir em árvores, muros, encostas e outras superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se for bem-sucedido, você sobe metade do seu deslocamento. Se falhar, não consegue subir. Se falhar por 5 ou mais, você cai.

A classe de dificuldade varia conforme a superfície: encosta íngreme (CD 5), superfície com apoios para os pés e mãos, como o cordame de um navio (CD 10), árvore (CD 15), muro com reentrâncias, como o de uma ruína (CD 20), muro liso, como o de um castelo (CD 25). Você pode sofrer –5 em seu teste para subir em seu deslocamento total. Você fica desprevenido quando está escalando. Se sofrer dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se for bem-sucedido, consegue segurar o personagem. Se falhar, não consegue impedir a queda. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação: quando estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa. Se for bem-sucedido, você avança metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse tempo, deve fazer um teste de Constituição por rodada (CD 10 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, na próxima rodada vai para –1 PV. Na rodada seguinte, morre.

Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5 m: ou seja, CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante. Para um salto em altura, CD 10 para 50cm; 20 para 1m; 30 para 1,5m e assim por diante. Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento, e não exige uma ação.

Atuação — Carisma

Você é um artista, treinado em uma forma de expressão artística.

Assim como Conhecimento e Ofício, Atuação na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Atuação, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- **Arte Tradicional.** Cerimônia do chá, ikebana.
- **Dramaturgia.** Comédia, drama, mímica.
- **Dança.** Tradicional, regional.
- **Música.** Taiko, koto, biwa, sakuhachi, horagai.
- **Oratória.** Discursos, poesia.

Você pode usar suas apresentações para ganhar dinheiro ou impressionar uma plateia.

Ganhar dinheiro: você pode se apresentar em troca de pagamento. Seu desempenho depende do resultado de seu teste. Com um resultado 15 você faz uma apresentação rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates) e recebe 1d10 ¥p. Com um resultado 25 você faz uma atração memorável e recebe 1d10 ¥o. Com o tempo, pode desenvolver uma reputação local, sendo convidado a se unir a uma trupe. Com um resultado 35 você faz um espetáculo inesquecível, e recebe 1d10 ¥o x 10 (role 1d10 e multiplique o resultado por 10). Com o tempo, pode ser convidado a se apresentar à nobreza ou até mesmo ao Imperador! Este uso leva um dia (ou uma noite).

Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando num lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor rolado, se estiver num lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver num lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

Impressionar plateia: faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de quem você está tentando impressionar. Se você for bem-sucedido, recebe +5 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma que realizar contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar uma plateia inteira, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (para uma apresentação de canto ou dança) até algumas horas (para uma apresentação teatral).

Cavalgar — Destreza

Você sabe conduzir animais treinados para montaria, como cavalos, kabuto e cães-leões. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em velocidade normal e desmontar automaticamente. Apenas situações de combate ou perigo exigem testes.

Galopar: como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Cavalgar para aumentar o deslocamento de sua montaria. A montaria em si deve gastar uma ação completa. Ela anda um número de quadrados de 1,5 m igual ao seu deslocamento normal (por exemplo, 12 quadrados para um cavalo) mais o resultado do seu teste de Cavalgar.

Guiar com os joelhos (CD 10): com uma ação livre você consegue guiar sua montaria apenas com os joelhos, deixando as mãos livres para lutar, durante uma rodada. Se falhar, precisa usar pelo menos uma mão para guiar a montaria, ou deixá-la parada durante esta rodada.

Montar ou desmontar rapidamente (CD 20): você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Permanecer na sela: se você ou sua montaria sofrem dano, você deve realizar um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido) como uma reação. Se falhar, você cai e sofre 1d6 pontos de dano.

Saltar (CD 15): com uma ação livre, você faz sua montaria saltar um obstáculo. Se você falhar, cai da montaria durante o salto e sofre 1d6 pontos de dano (ou mais, dependendo do obstáculo). Note que para você este uso é uma ação livre, mas a montaria precisa gastar uma ação de movimento para saltar.

Animais não domesticados, ou não adequados como montaria, impõem uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

CONHECIMENTO

INTELIGÊNCIA • TREINADA

Esta perícia representa o estudo de uma disciplina acadêmica ou científica.

Assim como Atuação e Ofício, Conhecimento na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Conhecimento, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- **Arcano.** Mistérios sobrenaturais, chacras, jutsus, youkai, construtos.
- **Engenharia.** Projetos, construções.
- **Geografia.** Terrenos, climas, povos.
- **Guerra.** Tática, estratégia, logística, cercos.
- **História.** Datas importantes, lendas, tradições.
- **Natureza.** Animais, plantas, estações e ciclos.
- **Nobreza.** Clãs, dinastias, etiqueta, protocolos, leis.
- **Religião.** Lin-Wu, Família Celestial, Bushintau, símbolos sagrados, youkai, shiryou.
- **Tormenta.** Fenômenos da tempestade, kaijin, akumushi, simbiontes.

Conhecimento geral: como uma ação completa, você pode responder uma dúvida que tenha relação com seu Conhecimento. A classe de dificuldade é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para questões que desafiam o campo de conhecimento.

Decifrar escrita: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles de outras raças, ou originários do Reinado — ou entender mensagens arcaicas ou incompletas. O texto deve estar ligado ao Conhecimento que você tem. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos comuns e 30 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos. Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Identificar criatura (CD 10 + ND da criatura): você pode identificar uma criatura que tenha ligação com o Conhecimento escolhido, como dragões para Conhecimento (arcano), assim como seus poderes e vulnerabilidades, como uma ação completa. Com um sucesso, você lembra uma informação útil a respeito do monstro, como um ataque especial ou fraqueza. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra informação útil. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que determinado monstro é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

CURA

SABEDORIA

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

Cuidados prolongados (CD 15): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural nesse dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual ao seu nível de personagem.

Necropsia: você pode examinar um cadáver para determinar a causa e o tempo da morte. A CD é 15 para situações simples (morte por ferimentos evidentes), 20 para situações complexas (ferimentos discretos, veneno ou doença) e 30 para situações extraordinárias (veneno ou doença especialmente raros, maldição). Este uso leva um minuto.

Primeiros socorros (CD 15): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja sangrando.

Tratar doença: faça um teste contra a CD da doença. Se você for bem-sucedido, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

DIPLOMACIA

CARISMA

Você pode negociar melhores acordos, mudar a opinião de outras pessoas ou pedir favores.

Barganha: comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Você e o outro negociante fazem testes opostos de Diplomacia. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Se perder por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

Mudar atitude: você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa em uma

categoria, para melhor ou pior. Veja o quadro na página ao lado para a descrição das categorias de atitude. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Intuição ou Vontade do alvo (o que for maior). O teste leva um minuto; em caso de urgência você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de –10. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, pode mudar a atitude em duas categorias. Por outro lado, se você falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. Você pode mudar a atitude de alguém uma vez por dia.

Pedir favor: se a atitude de uma pessoa for pelo menos indiferente, você pode pedir um favor a ela. A CD é determinada pela atitude da pessoa: 20 para indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Favores muito simples (como fornecer informações comuns) têm CD –5. Favores complexos ou custosos (como fornecer uma carona de navio ou revelar um segredo) têm CD +5. Por fim, favores perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10. Obviamente, pedidos extremamente simples ("Onde fica a taverna mais próxima?") não exigem teste. Por outro lado, alguns tipos de pedido podem falhar automaticamente, especialmente se envolverem uma violação de honra. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o tipo de pedido e com o julgamento do mestre.

Enganação Carisma • Desonra

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar: você pode fazer uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro na próxima página). Um teste bem-sucedido indica que o alvo acredita no que você disse (pelo menos até ter provas de que você mentiu). Blefar gasta uma ação padrão.

Disfarce: com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você for bem-sucedido, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente e –2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se apenas conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de –5 nos testes de Enganação para fazer um disfarce.

Categorias de Atitude

• **Alvo hostil.** Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

• **Alvo inamistoso.** Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...

• **Alvo indiferente.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.

• **Alvo amistoso.** Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.

• **Alvo prestativo.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.

Dissimular honra: você pode mudar a forma como sua honra é percebida por outros, seja através da perícia Intuição, seja por poderes como o talento Detectar Desonra. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Intuição de quem tenta perceber sua desonra; ou contra CD 20 + modificador de Sabedoria de quem usa Detectar Desonra. Em caso de sucesso, você consegue mudar sua Honra percebida em uma categoria acima ou abaixo (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido, desumano), à sua escolha. Para cada 5 pontos acima do oponente ou da CD, pode mudar a categoria em mais um passo.

Este uso da perícia não tem efeito sobre violações de honra, nem outras formas como a Honra afeta você, como ataques especiais de ryuujin e samurai.

Falsificação: você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina o documento falsificado. Em caso de sucesso, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, percebe que é falso. Certos documentos impõem penalidades: –2 se é desconhecido pelo falsificador; –2 se é especialmente complexo (como um

BLEFANDO E INTIMIDANDO

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e Intimidação e seus respectivos modificadores:

- O alvo deseja acreditar ou obedecer o personagem (+5). *"Mas tenho certeza de que você deixou cair este dinheiro. Não é mesmo seu?". "Aceite este dinheiro, estou mandando!"*
- O alvo não será muito afetado (+0). *"Um yakuza, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui." "Deixe-nos passar imediatamente!"*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar, a ação solicitada colocará a vítima em perigo, ou causará uma violação de honra leve (–5). *"Rápido, preciso da sua katana! Um bakemono vem nesta direção!"*
- A ação pedida colocará a vítima em grande perigo, ou causará uma violação de honra moderada (–10). *"Sim, sei que o magistrado Kenshiro não deseja ser perturbado, mas trago notícias urgentes do Imperador. Ele ficará furioso se não as receber logo, eu garanto." "Jogue suas armas no chão!"*
- O blefe é muito fantástico, ou a tentativa de coação é quase impossível de obedecer, ou causará uma violação de honra severa (–20). *"Nosso líder foi assassinado e substituído por um demônio ninja disfarçado. Matá-lo é a única forma de restaurar a honra do clã." "Vamos aproveitar que eles se renderam. Execute os prisioneiros."*

decreto imperial ou ordens militares); –2 se inclui uma assinatura específica. Certas circunstâncias também modificam o teste do examinador: –2 se ele nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo; +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento; +2 ao analisar com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Todos os modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício (veja adiante), você também pode forjar versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use a perícia Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Enganação para que ela se pareça com o artigo genuíno.

Fintar: para confundir um inimigo em combate, gaste uma ação padrão e faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Mensagem secreta: você pode usar Enganação para falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. A CD é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Se você é bem-sucedido, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, você dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Enganação ou Intuição (o que for maior) oposto ao seu teste de Enganação. Se forem bem-sucedidos, entendem o que você está querendo dizer.

FURTIVIDADE

DESTREZA • ARMADURA • DESONRA

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado, etc.

Esconder-se: faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que poderia notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas para se esconder você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Isso inclui alvos de costas ou atentos a outra coisa.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova no seu deslocamento normal no mesmo turno, sofre uma penalidade de –5 no teste de Furtividade (exceção: se estiver se escondendo no meio de uma multidão, pode se mover no deslocamento da multidão sem sofrer penalidade). Por fim, caso ataque, execute um jutsu ou faça qualquer outra ação chamativa, sofre uma penalidade de –20.

Você não pode se esconder de alguém que esteja olhando diretamente para você — mesmo que se esconda atrás de algo, o observador saberá que você está ali. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e, em caso de sucesso, tentar se esconder.

Seguir: faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Seu teste de Furtividade sofre uma penalidade de –5 se você estiver seguindo a pessoa por um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma estrada, uma

rua deserta, etc. A vítima recebe um bônus de +5 em seu teste de Percepção se tiver algum motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando).

Se for bem-sucedido, você consegue seguir a pessoa sem ser percebido até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o mais ou menos na metade do caminho. O mestre pode pedir novos testes opostos para perseguições especialmente longas ou caso a circunstância mude (por exemplo, para uma perseguição de vários dias, ou se você estiver seguindo uma pessoa por uma floresta, mas ela chegar em uma planície).

IDENTIFICAR MAGIA

INTELIGÊNCIA • TREINADA

Esta perícia envolve o conhecimento e manipulação de jutsus e itens mágicos.

IDENTIFICAR JUTSUS: quando alguém executa um jutsu, você pode adivinhar qual é se puder perceber seus selos e mantras (CD igual à do jutsu), antes que ele seja efetivamente executado. Você também pode identificar um jutsu que já tenha sido executado e que esteja funcionando, se ele tiver algum efeito perceptível (CD igual à do jutsu +5). Identificar um jutsu é uma reação.

IDENTIFICAR OFUDA (CD 20): identificar o jutsu inscrito em um ofuda exige 1 minuto. Você pode receber uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo necessário para uma ação completa.

EXECUTAR JUTSUS USANDO ARMADURA: se você não sabe usar a armadura que está vestindo (ou seja, não tem o talento apropriado), não aprendeu a integrar seu peso e dificuldade aos selos necessários para executar os jutsus (veja mais no **CAPÍTULO 4**). Nesses casos, executar um jutsu exige um teste (CD igual à do jutsu +10) como uma reação. O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, o jutsu não funciona, mas você gasta os pontos de magia mesmo assim.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada ancestral samurai como se fosse seu dono verdadeiro, vestir uma armadura maldita kaijin mesmo que seja humano ou atravessar um portal mágico construído para deixar passar apenas aqueles de honra elevada. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item (ofuda, portais...) ou a cada cena (armas, armaduras...). Este uso de Identificar Magia é uma violação de honra moderada.

INICIATIVA

DESTREZA

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

EVITAR FINTA: quando um oponente tenta fintar você em combate, você faz um teste de Iniciativa contra o teste de Enganação dele. Se você é bem-sucedido, a finta falha.

INICIATIVA EM COMBATE: quando um combate se inicia, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Aqueles com resultados mais altos agem primeiro. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se os bônus forem iguais, o personagem com o maior bônus de Destreza age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

SACAR OU GUARDAR ARMA (CD 20): você pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre se gastou uma ação de movimento para movimentar-se (o normal é gastar uma ação de movimento para sacar ou guardar uma arma). Se falhar por 5 ou mais, você derruba a arma no chão.

INTIMIDAÇÃO

CARISMA

Você pode assustar criaturas ou forçá-las a obedecê-lo através de ameaças, coação ou apenas fazendo cara feia.

ASSUSTAR: como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) de um alvo a até 9m. Se você for bem-sucedido, o alvo fica abalado pelo resto da cena. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o alvo fica apavorado por uma rodada e então abalado pelo resto da cena.

COAGIR: você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Intuição ou Vontade (o que for maior) da vítima. Se você for bem-sucedido, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, se torna hostil. Se você falhar no teste por 5 ou mais, a vítima não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou é automaticamente bem-sucedida, de acordo com o mestre. Este uso demora um minuto de "conversa". Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de –10 no teste.

De acordo com o mestre, testes de Intimidação podem ser modificados pelas circunstâncias. Confira o quadro na página anterior. Se a vítima possuir qualquer bônus contra efeitos de medo, pode usá-los em seu teste de Intuição ou Vontade. E, se for imune a medo, não pode ser intimidada.

INTUIÇÃO — SABEDORIA

Você pode usar seu "sexto sentido" para não ser enganado ou perceber coisas estranhas, que não possam ser percebidas através dos sentidos normais (isto é, com a perícia Percepção).

Avaliar situação social (CD 20): como uma ação completa, você pode fazer um teste de Intuição para avaliar uma situação social. Se for bem-sucedido, nota qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo, supondo que haja algum. Por exemplo, se os membros de uma corte estão sussurrando demais (o que pode indicar uma conspiração) ou se os frequentadores de um izakaya estão muito silenciosos (o que pode indicar que estão sendo ameaçados por um yakuza). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Obter Informação.

Desacreditar (CD 20 ou 15 + custo em PM do jutsu): você percebe algo errado, mesmo sem nenhum sinal aparente; uma pessoa agindo de forma estranha por estar enfeitiçada; uma parede que não deveria estar ali (pois na verdade é uma ilusão); ou um monstro que não deveria existir na região — porque na verdade é uma criatura transformada ou um espírito invocado por um shinkan.

Sentir honra: não é algo fácil, mas é possível sentir a honra em uma pessoa, mesmo que ela não esteja realizando nenhum ato honrado ou desonrado naquele instante. Faça um teste contra CD 30, ou oposto pela Enganação do alvo, o que for maior. Em caso de sucesso, você sabe dizer seu nível de Honra (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido, desumano).

Sentir motivação: você percebe se alguém está mentindo. Um teste bem-sucedido faz com que você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Enganação). Você pode também usar esta perícia para ter um "palpite" sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

LADINAGEM — DESTREZA • TREINADA — ARMADURA • DESONRA

Com muita malandragem e pouca honra, você sabe exercer as tarefas "profissionais" de um ladrão ou ninja.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta de loja) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25. Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro...) tem CD 30. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Ocultar item: você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você. Faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de –5; duas categorias menor, 0; três categorias menor, +5; quatro ou mais categorias menor, +10. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Prestidigitação (CD 20): você consegue surrupiar ou plantar objetos nos bolsos de outras pessoas sem que elas percebam. Faça um teste de Ladinagem como uma ação padrão. Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Sabotar: você pode desabilitar dispositivos mecânicos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (após 1d4 rodadas de uso). Uma ação simples (emperrar uma fechadura) tem CD 15. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada ou sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada: se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fazer o teste como uma ação completa. Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada ancestral samurai como se fosse seu dono verdadeiro, vestir uma armadura maldita kaijin mesmo que seja humano ou atravessar um portal mágico construído para deixar passar apenas aqueles de honra elevada. Faça o teste como uma reação para cada ativação do item (ofuda, portais...) ou a cada cena (armas, armaduras...).

Obter Informação — Carisma

Você pode fazer contatos, ouvir os rumores locais e descobrir informações específicas — como a localização de um antigo castelo ou o esconderijo de um chefão yakuza.

Usar esta perícia exige um dia inteiro, e algumas moedas para gastar em bebidas. A dificuldade do teste, assim como o dinheiro que vai gastar, dependem da informação que você quer descobrir.

Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") têm CD 10 e custam 1d6 ¥o. Informações específicas ("Quem é o velho monge sempre ao lado do magistrado?") têm CD 15 e custam 1d10 ¥o. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("Onde os yakuza se encontram?"), têm CD 20 e custam 3d6 ¥o. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta ("Quem comanda os ninjas?"), têm CD 25 e custam 3d10 ¥o.

Você pode pagar o dobro do dinheiro (mas tem que fazer a escolha antes da quantia ser rolada) para um bônus de +2 no teste.

Intriga: você também pode usar Obter Informação para *plantar* informações, sejam verdadeiras ou falsas. Como em um uso normal da perícia, isso exige um dia inteiro e gasto em Yan. A dificuldade depende da informação que você quer plantar. Uma fofoca menor, como manchar a reputação de um taverneiro insinuando que ele vende saquê aguado, tem CD 15. Uma grande conspiração, como dizer que um membro da nobreza imperial é na verdade um bastardo, pode ter CD 30 ou mais. Espalhar informações falsas é uma violação de honra moderada.

Ofício — Inteligência

Esta perícia representa a prática de algum tipo de artesanato ou comércio.

Assim como Atuação e Conhecimento, Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Ofício, cada uma escolhida como uma perícia separada. A seguir estão alguns exemplos de Ofício.

- **Alquimia.** Ácidos, poções, venenos.
- **Alvenaria.** Itens e construções de pedra.
- **Carpintaria.** Itens e construções de madeira.
- **Joalheria.** Lapidação, pedras preciosas.
- **Metalurgia.** Armas, armaduras e itens de metal.
- **Uma arte,** como escrita, escultura ou pintura.
- **Uma profissão,** como cozinheiro, fazendeiro, pescador, estalajadeiro ou artesão.

Avaliação: você pode estimar o valor de um item ligado a seu Ofício. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem CD 10. Uma falha significa que você estimou entre 50% a 150% (2d6+3 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem CD 20, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item.

Fabricar item: fabricar um item exige matéria-prima no valor de um terço do preço original do item (veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). O tempo varia de acordo com o preço original do item: uma semana para itens de até 100 ¥o; um mês para itens de 101 a 1.000 ¥o, e três meses para itens de mais de 1.000 ¥o.

No fim desse período, faça um teste de Ofício. Se tiver sucesso, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser — mas se falhar por 5 ou mais em qualquer dos testes, você estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

A dificuldade depende da complexidade do item. Itens simples (como uma colher de bambu) têm CD 10. Itens comuns (tigela de cerâmica, retrato, arma simples, armadura leve...) têm CD 15. Itens complexos (sino, arma marcial, armadura média...) têm CD 20. Por fim, itens de qualidade superior (fechadura, karakuri, arma exótica, armadura pesada...) têm CD 25. Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fabricar o item em uma categoria de tempo menor (um dia para itens de até 100 ¥o, uma semana para itens de até 1.000 ¥o, etc.).

Consertar item: geralmente, reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome um dia de trabalho e um sexto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e dinheiro são perdidos — mas você sempre pode tentar novamente.

Sustento: você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho em um teste de Ofício, você ganha 1 ¥o por cada ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 20, ganha 5 ¥o pela semana de trabalho. Se falhar, não recebe nada naquela semana. Trabalhadores treinados ganham uma média de 1 a 3 ¥o por semana, enquanto trabalhadores sem treinamento recebem em média 1 ¥p por dia.

Esta perícia exige um kit de artesão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

PERCEPÇÃO — SABEDORIA

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Esta uso também serve para ver através de um disfarce ou perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

Ouvir: você pode escutar uma conversa distante ou um inimigo se aproximando em silêncio. A dificuldade depende do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é automaticamente bem-sucedido. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +5.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você seja bem-sucedido no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Mesmo dormindo você pode fazer testes de Percepção para ouvir, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar.

Procurar: você pode examinar atentamente uma coisa ou local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A CD depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (CD 10), uma porta secreta (CD 20), uma porta secreta muito bem escondida (CD 30). Você também pode encontrar armadilhas; a CD varia de acordo com a armadilha. Por fim, também pode encontrar rastros, mas para identificá-los e segui-los deve usar Sobrevivência.

SOBREVIVÊNCIA — SABEDORIA

Você pode guiar um grupo através dos ermos, encontrar alimentos em áreas selvagens ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Orientar-se: um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Se for bem-sucedido, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, você se perde e não avança nada pelo dia inteiro!

O teste é exigido apenas em jornadas perigosas. Para viagens tranquilas (de acordo com o mestre), o teste não é exigido. Num grupo grande, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajuda-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores deverão decidir qual guia irão seguir antes de verem o resultado dos dados!

Rastrear: você pode identificar e seguir rastros. A classe de dificuldade varia de acordo com o solo: CD 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

A CD diminui em –2 se as criaturas são Grandes ou Enormes e em –5 se são Descomunais ou Colossais. Também diminui em –1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +2 se as criaturas são Mínimas ou Pequenas e em +5 se são Ínfimas ou Diminutas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento reduz à metade.

Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

Subsistir: você pode manter a si mesmo e a seus companheiros alimentados e abrigados em áreas selvagens, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A dificuldade depende do tipo de terreno; veja "Orientar-se", acima. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se for bem-sucedido, você fornece um bônus de +2 nos testes de Fortitude para você e para seus companheiros contra quaisquer perigos da viagem. Se falhar por 5 ou mais, você encontra alimento estragado ou um abrigo ruim, e impõe uma penalidade de –2 nos testes de Fortitude. Você pode fazer um teste de subsistir enquanto avança pelos ermos, mas precisa reduzir seu deslocamento de viagem pela metade ou sofrer uma penalidade de –5 no teste, à sua escolha.

Talentos

Você recebe um talento no 1º nível e a cada nível seguinte (mas sempre pode trocar um talento por um ponto de habilidade). Além disso, todas as classes (e certas raças) fornecem talentos adicionais.

Por exemplo, Date Bontenmaru, humano kensei de 1º nível, tem quatro talentos: um por ser um personagem de 1º nível, dois por ser humano e um por sua habilidade técnica de luta. Ele escolhe Perícia Aprimorada (Iniciativa), para rolar novamente testes de Iniciativa; Fortitude Maior, que oferece +2 em testes de Fortitude; Ataque Poderoso, que permite sofrer uma penalidade em jogadas de ataque para receber um bônus em jogadas de dano; e Foco em Perícia (Iniciativa), para tornar sua Iniciativa ainda melhor.

Além destes, como todo kensei de 1º nível, Date também recebe Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma e Reflexos Rápidos.

Chegando ao 2º nível, Date pode escolher se prefere aumentar uma habilidade em +1 ou ganhar um novo talento. Ele escolhe o talento Trespassar, que fornece um ataque adicional quando derrota um inimigo.

No 3º nível, Date pode fazer a mesma escolha outra vez. Ele escolhe Corrida, que aumenta seu deslocamento.

Grupos de Talentos

Os talentos são organizados da seguinte forma:

• **Combate:** aprimoram habilidades de combate, ou oferecem manobras especiais.

• **Perícia:** aprimoram o uso de perícias, ou oferecem novas utilizações para elas.

• **Destino:** talentos que não se encaixam em nenhum outro grupo. Normalmente fornecem habilidades ligadas a sorte, sobrevivência e relação com outros personagens.

• **Jutsu:** permitem a personagens executar jutsus de formas diferentes ou mais eficazes.

• **Poder Concedido:** fornecem habilidades especiais para devotos das religiões.

• **Tormenta:** fornecem habilidades ligadas à tempestade rubra. Membros da raça kaijin recebem quatro talentos da Tormenta adicionais. No entanto, devido à influência residual da Tormenta em Tamu-ra, membros de qualquer outra raça também podem adquiri-los.

Pré-Requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, você deve ter um valor mínimo de habilidade, graduação de perícia, bônus base de ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência mencionada. Por exemplo, você não pode adquirir Agarrar Aprimorado sem possuir Força 13 e Ataque Desarmado Aprimorado. Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que atinge o pré-requisito.

Kenzuke Murayama, um samurai que acaba de chegar ao 5º nível, ganha um novo talento. Ele gosta de Tiro Montado. Embora seja treinado em Cavalgar, ele não tem o talento Combate Montado. Então, escolhe Combate Montado e espera. Chegando ao 6º nível, Kenzuke pode escolher um novo talento. Escolhe Tiro Montado, pois agora satisfaz todos os requisitos.

Caso perca os pré-requisitos de um talento, não poderá mais usá-lo. Então, caso um veneno tenha reduzido sua Força para menos de 13, você não poderá mais usar seu Ataque Poderoso (um talento que exige For 13 ou mais) até que sua Força seja restaurada a 13 ou mais.

Custo em Magia

Muitos talentos têm um custo em pontos de magia para sua utilização. Outros não custam nada, mas oferecem a opção de gastar PM para usos extras ou melhorias.

Você deve pagar o custo do talento mesmo em caso de falha. Por exemplo, ao usar Ataque Atordoante, o oponente tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito. Caso o oponente tenha sucesso, não ficará atordoado. Mesmo assim você gasta pontos de magia.

Limite de PM. Também chamado apenas de "limite". Alguns talentos permitem gastar pontos de magia em quantidade variável. Por exemplo, Ataque Poderoso aumenta seu dano em +2 por PM gasto. O número máximo de PM que você pode gastar de uma só vez é igual a seu nível de personagem, mais qualquer bônus oferecido por chacras. Assim, um samurai de 3º nível pode gastar até 3 PM em seu Ataque Poderoso para aumentar seu dano em +10. Já um samurai de 5º nível com Força 16 (bônus +3) e o chacra dos braços aberto pode gastar até 8 PM em seu Ataque Poderoso, para aumentar seu dano em +20.

TALENTOS BÔNUS

Há ocasiões em que seu personagem ganha talentos adicionais — por uma habilidade de raça ou classe, ou algum outro motivo. Às vezes será um talento específico. Em outras, você poderá escolher em uma lista restrita. E em outras, poderá escolher qualquer talento que quiser.

Quando você ganha um talento, ainda deve satisfazer todos os requisitos para esse talento (a menos que a habilidade diga o contrário). Se não puder, o talento bônus não funcionará até que os requisitos sejam satisfeitos.

Quando você ganha um talento específico, ou escolhido em uma lista restrita, você não precisa satisfazer pré-requisitos para esse talento. Ele sempre funcionará para você (a menos que a habilidade diga o contrário).

Pode ocorrer que você ganhe um talento que já tinha. Nesse caso, apenas, você pode trocá-lo por outro à sua escolha da mesma categoria. Você ainda deve satisfazer os requisitos para o talento substituto.

TALENTOS CUMULATIVOS

Talentos iguais não se acumulam. Você não pode escolher Foco em Arma duas vezes para ganhar +2 com a mesma arma. Você pode escolher o talento outra vez para ganhar +1 em uma arma diferente. Você também pode escolher talentos diferentes que dão bônus para a mesma arma (como Foco em Arma e Especialização em Arma).

Quando um talento tiver efeitos cumulativos, como Poder Mágico, isso será explicado na descrição do talento.

TALENTOS DE COMBATE

Todos os talentos descritos a seguir podem ser escolhidos por personagens com a habilidade técnica de luta. Alguns também aparecem entre talentos bônus de várias classes. No entanto, eles não são exclusivos destas classes — qualquer personagem que cumpra seus pré-requisitos pode adquirir estes talentos.

ACERTO CRÍTICO APRIMORADO

Você sabe desferir golpes mortais com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8.

Benefício: escolha uma arma. Sua margem de ameaça com esta arma aumenta em +2.

ACUIDADE COM ARMA

Você é especialmente eficaz com armas leves, que usam mais agilidade do que força bruta.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: quando usa armas leves de corpo-a-corpo, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em jogadas de ataque.

AGARRAR APRIMORADO

Você consegue agarrar melhor seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para agarrar.

APARAR

Você pode usar sua arma para bloquear ataques.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: você pode tentar aparar um ataque corpo-a-corpo que iria atingi-lo. Faça uma jogada de ataque como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que a do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver usando uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma.

Custo: 1 PM por uso.

ARMA ELEMENTAL

Você transfere sua energia elemental para suas armas.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação livre, você transfere parte da energia escolhida para o traço racial cura elemental para seus ataques, que causam +1d6 pontos de dano adicional do elemento escolhido durante uma rodada.

Especial: se você tem mais de uma energia escolhida (através do talento Cura Elemental Adicional), pode escolher qual energia vai aplicar a seus ataques.

Custo: 1 PM.

ARMA EXAGERADA

Você pode ser pequeno, mas suas armas não são.

Pré-requisitos: nezumi, For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: você pode usar armas como se fosse uma criatura Grande.

(continua na página 115)

TALENTOS DE COMBATE

Talento	Pré-requisito
Acuidade com Arma	Des 13
Aparar	Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6
Ataque Preciso	Des 13, Acuidade com Arma, Especialização em Combate
Ataque Desarmado Aprimorado	—
Agarrar Aprimorado	For 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Ataque Atordoante	Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Desviar Objetos	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado
Ataque Poderoso	For 13
Atropelar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Empurrar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Golpe com Duas Mãos	For 15, Ataque Poderoso
Separar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso
Trespassar	For 13, Ataque Poderoso
Trespassar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4
Casca Grossa	Con 13
Combate Montado	treinado em Cavalgar
Investida Implacável	treinado em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada
Pisotear	treinado em Cavalgar, Combate Montado
Tiro Montado	treinado em Cavalgar, Combate Montado
Combater com Duas Armas	Des 15
Bloqueio Ambidestro	Des 15, Combater com Duas Armas
Combater com Duas Armas Aprimorado	Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6
Combater com Duas Armas Maior	Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11
Duro de Matar	—
Empunhadura Poderosa	For 17
Especialização em Combate	Int 13
Derrubar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate
Desarmar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate
Esquiva	Des 13
Mobilidade	Des 13, Esquiva
Ataque em Movimento	Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4
Ataque Giratório	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +6
Tiro em Movimento	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4
Foco em Arma	saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +1
Acerto Crítico Aprimorado	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8
Ataque Duplo	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6
Especialização em Arma	kensei 4º nível
Especialização em Arma Aprimorada	Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma, kensei 12º nível
Mestre em Arma	Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma Aprimorado, kensei 16º nível
Foco em Arma Aprimorado	kensei 8º nível
Foco em Armadura	saber usar o tipo de armadura escolhido
Especialização em Armadura	Foco em Armadura do tipo escolhido, bushi 8º nível
Lutar às Cegas	—
Rapidez de Recarga	saber usar a arma escolhida

Reflexos de Combate	Des 13
Saque Rápido	
Tiro Certeiro	
Tiro Longo	Tiro Certeiro
Mira Apurada	Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo
Mira Mortal	Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11
Tiro Preciso	Tiro Certeiro
Na Mosca	Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Tiro Preciso Aprimorado	Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11
Tiro Rápido	Des 13, Tiro Certeiro
Tiro Múltiplo	Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6
Usar Armas Simples	
Usar Armas Marciais	Usar Armas Simples
Usar Arma Exótica	Usar Armas Simples
Usar Armaduras Leves	
Usar Armaduras Médias	Usar Armaduras Leves
Usar Armaduras Pesadas	Usar Armaduras Pesadas
Usar Escudos	
Usar Venenos	
Vitalidade	
Arma Elemental	mashin
Arma Exagerada	nezumi, For 13, Ataque Poderoso
Arma Implantada	mashin
Auxílio de Mira	mashin
Blindagem	mashin
Campo de Força	mashin
Honra Suprema	ryuujin
Infinita Munição	mashin, saber usar a arma escolhida
Mordida de Rato	nezumi
Desbastar	nezumi, Mordida de Rato

TALENTOS DE PERÍCIA

Acrobacia Audaz	treinado em Acrobacia
Ágil	Des 15
Autossuficiente	—
Diligente	
Dissimular Honra	treinado em Enganação
Foco em Perícia	treinado na perícia escolhida
Criar Obra-Prima	treinado em Ofício, Foco em Perícia (Ofício)
Investigador	Int 13
Mãos Rápidas	Des 15, treinado em Ladinagem
Memória Eidética	
Obra de Arte	
Perícia Aprimorada	
Rastrear	treinado em Sobrevivência
Treino em Perícia	
Violência Velada	
Cauda Ágil	vanara
Cauda Hipnótica	vanara

Talentos de Destino

Talento	Pré-requisito
Ajuda dos Ancestrais	Sab 13, Hon 10
Comandar	Car 13
Companheiro Animal	Car 13, treinado em Adestrar Animais
Corrida	—
Fortitude Maior	
Gerador Arcano	mashin
Liderança	personagem 5º nível, Car 11
Leveza Celestial	ryuujin
Linguista	—
Reflexos Rápidos	—
Terreno Familiar	—
Tolerância	—
Vontade de Ferro	—
Animal Falante	henge
Camuflagem	mashin, personagem 3º nível
Coração Gelado	hanyô
Cura Elemental Adicional	mashin, personagem 5º nível
Dignidade de Aço	ryuujin
Mudança Rápida	henge
Nekomimi	henge, Car 13
Reconfiguração	mashin
Ver a Vergonha	ryuujin, Hon 16, personagem 3º nível
Visão Térmica	visão no escuro

Talentos de Jutsu

Talento	Pré-requisito
Abrir Chacra	personagem de 3º nível, habilidade escolhida 11
Chacra Mediano	personagem de 7º nível, habilidade escolhida 13
Chacra Avançado	personagem de 11º nível, habilidade escolhida 16
Chacra Sublime	personagem de 15º nível, habilidade escolhida 19
Chacra Lendário	personagem de 19º nível, habilidade escolhida 22
Conhecimento de Jutsus	—
Devoto da Família Celestial	Sab 11
Devoto de Lin-Wu	Sab 11, Hon 11
Devoto do Bushintau	Sab 11
Dominar Jutsu	—
Jutsu Acelerado	—
Jutsu Ampliado	—
Jutsu Compartilhado	—
Jutsu Distante	—
Jutsu Estendido	—
Jutsu Irresistível	—
Jutsu Longínquo	—
Jutsu Maximizado	—
Jutsu sem Mantras	—
Jutsu sem Selos	—
Poder Mágico	personagem de 2º nível
Wu-jen de Batalha	Int 13, wu-jen 4º nível
Concentração Mística	hanyô ou vanara

Talentos da Tormenta

Talento	Pré-requisito
Anatomia Insana	—
Armamento da Tormenta	—
Asas Insetoides	três outros talentos da Tormenta
Braço Armado	—
Carapaça	—
Corpo Aberrante	outro talento da Tormenta
Golpes da Tempestade	dois outros talentos da Tormenta
Manto Mucoso	—
Membros Estendidos	—
Patas Articuladas	—
Recuperação Aberrante	—
Resistência Aberrante	—
Sangue Ácido	—
Sentido Sísmico	Sab 13
Toque da Erosão	—
Toque da Corrosão	Toque da Erosão
Toque da Destruição	Toque da Corrosão
Visão Ampla	Sab 13
Visco Rubro	—

PODERES CONCEDIDOS

Talento	Pré-requisito
Poderes de Lin-Wu	
Armadura Honrada	Hon 16
Ataque Honrado	Hon 16
Coragem Total	Hon 16
Dano Honrado	Hon 16
Detectar Desonra	Hon 16
Detectar Mentiras	Hon 16
Determinação Honrada	Hon 16
Honra Precavida	Hon 16
Jutsu Honrado	Hon 16
Lâmina de Lin-Wu	—
Recuperação Honrada	Hon 13
Resistência Honrada	Hon 13
Respeito de Lin-Wu	Hon 16
Terror de Lin-Wu	Hon 16, Respeito de Lin-Wu
Poderes da Família Celestial	
Bênção de Dai'Gun	For 13
Bênção de Doragami	Int 13
Bênção de Fuyuan	Sab 13
Bênção de Hikari	Hon 13
Bênção de Hinotori	—
Bênção de Hyaku-nen	Hon 13
Bênção de Kazuko	Car 13
Bênção de Leen	—
Bênção de Liu-yan	Des 13
Bênção de Mizuha	Car 13
Bênção de Nozomi	Con 13
Bênção de Okoreeji	—
Bênção de Shunka'Shuuto	—
Bênção de Sugora	Con 13
Bênção de Tai'yang	—
Bênção de Tanadora	Int 13
Bênção de Tikauromu	For 13
Bênção de Wang-ho	Des 13
Bênção de Yumeno	—
Poderes do Bushintau	
Canalização Seletiva	canalizar energia
Canalizar Energia Aprimorado	canalizar energia
Canalizar o Vácuo	canalizar energia 5d6
Companheiro Espiritual	—
Consertar a Alma	canalizar energia ou capacidade de executar jutsus de luz
Espírito das Coisas	—
Espírito dos Animais	—
Energia Apavorante	canalizar energia 2d6
Energia Fascinante	canalizar energia 2d6
Energia Dominadora	canalizar energia 4d6, Energia Fascinante
Segredos de Família	—
Solidez Espiritual	—
Ver o Invisível	—
Ver a Verdade	—

ARMA IMPLANTADA

Você tem uma arma implantada no corpo.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: escolha uma arma obra-prima de ataque corpo-a-corpo ou de disparo (mas não de arremesso) que você possua. A arma fica recolhida em um compartimento em seu corpo, podendo ser empunhada ou guardada com uma ação livre — por exemplo, uma espada que salta de seu antebraço e fica presa em sua mão. Uma arma implantada não pode ser roubada ou desarmada.

A arma é utilizada de maneira normal (por exemplo, você ainda precisa ter as mãos livres para usá-la). Você pode trocar sua arma implantada por outra com um teste de Ofício (metalurgia) em uma hora (CD 10), ou uma ação completa (CD 20). Apenas armas obra-prima podem ser implantadas.

Especial: você pode ter várias armas implantadas, escolhendo este talento mais vezes.

ATAQUE ATORDOANTE

Você sabe atingir áreas vulneráveis de seus inimigos.

Pré-requisitos: Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque desarmado. Se você acertar o ataque, além de sofrer o dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

Custo: 1 PM. Se gastar tantos PM quanto um jutsu de grau apropriado, a CD do teste de Fortitude aumenta de acordo. Por exemplo, se gastar 6 PM, o teste tem CD 22 (como um jutsu avançado).

Ataque Desarmado Aprimorado

Você sabe lutar sem armas.

Benefício: seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não letal (à sua escolha).

Normal: sem este talento, ataques desarmados causam 1d3 pontos de dano, e podem causar apenas dano não-letal.

Especial: este dano é para criaturas de tamanho Médio. Se você pertence a outra categoria de tamanho, consulte a tabela "Dano de Armas por Tamanho" no **Capítulo 3: Armas & Equipamento** para saber seu dano desarmado.

Ataque Duplo

Você consegue atacar com velocidade impressionante com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6.

Benefício: se estiver usando sua arma escolhida e fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque adicional com essa arma.

Custo: 2 PM.

Ataque em Movimento

Você faz ataques rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando corpo-a-corpo, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento. Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Ataque Giratório

Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, bônus base de ataque +4.

Benefício: se fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente no seu alcance no lugar de todos os seus outros ataques.

Ataque Poderoso

Você pode sacrificar energia e precisão para desferir um golpe destruidor.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas recebe +4 na jogada de dano.

Custo: 1 PM para aumentar o bônus no dano em +2, cumulativo.

Ataque Preciso

Com lâminas leves, você golpeia com precisão mortal.

Pré-requisitos: Des 13, Acuidade com Arma, Especialização em Combate.

Benefício: quando usa uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma, você soma seu bônus de Destreza (além do bônus de Força) em jogadas de dano.

Atropelar Aprimorado

Você não tem medo de passar por cima de seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, você recebe +4 em jogadas de ataque para atropelar.

Auxílio de Mira

Alças de mira em seus sistemas óticos ajudam a fazer disparos mortais.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação livre, você pode aumentar sua margem de ameaça com armas de ataque à distância em +1 por 1 rodada.

Custo: 1 PM.

Blindagem

Seu corpo é revestido de blindagem, e seus sistemas críticos ganham proteção reforçada.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: escolha uma armadura obra-prima que você possua e saiba usar. A armadura é permanentemente instalada em seu corpo, podendo ser vestida ou recolhida com uma ação livre. Ela não pode ser roubada.

A armadura funciona de forma normal (por exemplo, você ainda é afetado por penalidade de armadura). Você pode trocar a blindagem por outra com um teste de Ofício (metalurgia) em uma hora (CD 10), ou o tempo normal para vestir a armadura (CD 20). Apenas armaduras obra-prima podem ser instaladas.

Além disso, ao instalar uma armadura leve, você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo; 75% com uma armadura média; e 100% com uma armadura pesada.

Bloqueio Ambidestro

Você é habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: se usar o talento Combater com Duas Armas, você recebe +2 na classe de armadura até o seu próximo turno.

Campo de Força

Você pode projetar barreiras de energia.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: você aprende e pode executar o jutsu *mandala-escudo*, mesmo que não tenha chacras abertos.

Casca Grossa

Sua pele dura e calejada resiste a ferimentos.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: você soma seu bônus de Constituição na CA. Este bônus não é cumulativo com armaduras ou vestimentas mágicas.

Combate Montado

Você sabe lutar cavalgando.

Pré-requisito: treinado em Cavalgar.

Benefício: você pode tentar desviar um ataque que iria atingir sua montaria. Faça um teste de Cavalgar como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Além disso, quando está montado e faz uma investida, você pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve continuar se movendo em linha reta, e seu movimento total na rodada não pode ser superior ao dobro do deslocamento da montaria.

Custo: 1 PM por uso.

Combater com Duas Armas

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, e fizer a ação padrão atacar, você pode fazer um ataque com cada arma. No entanto, sofre uma penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Especial: se você tiver mais mãos e estiver empunhando no máximo uma arma de uma mão, pode atacar com todas elas, sofrendo a mesma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Combater com Duas Armas Aprimorado

Você é especialista em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, sua penalidade em jogadas de ataque diminui para –2.

Combater com Duas Armas Maior

Você é um mestre em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, você não sofre nenhuma penalidade em jogadas de ataque.

Derrubar Aprimorado

Você sabe derrubar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Especialização em Combate.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para derrubar.

Desarmar Aprimorado

Você sabe desarmar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Especialização em Combate.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para desarmar.

DESBASTAR

Nezumi podem roer objetos para criar obras de arte. Mas muitos preferem roer as armaduras, roupas, pele e ossos de seus inimigos.

Pré-requisitos: nezumi, Mordida de Rato.

Benefício: ao acertar um ataque de mordida, você reduz a CA do alvo em –1 (cumulativo). Esse efeito dura até o fim da cena.

DESVIAR OBJETOS

Você pode desviar flechas, shuriken, kunai e outras armas arremessadas ou disparadas contra você.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: faça uma jogada de ataque como uma reação, uma vez por ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que a do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver com uma mão livre. Projéteis muito grandes (como pedras de catapulta) ou jutsus não podem ser desviados.

Custo: 1 PM por uso. Além disso, se você desviar uma arma de arremesso, pode pagar 2 PM para apanhá-la e atirá-la de volta ao oponente como uma reação.

DURO DE MATAR

Você resiste a ferimentos que fariam outros cair.

Benefício: quando você sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, você pode ignorar completamente esse dano.

Custo: 4 PM por uso.

EMPUNHADURA PODEROSA

Você consegue usar armas grandes. Exageradamente grandes.

Pré-requisito: For 17.

Benefício: ao usar armas uma categoria de tamanho acima da sua, sua penalidade cai para –2.

Normal: um personagem sem este talento usando uma arma uma categoria de tamanho acima da própria sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

EMPURRAR APRIMORADO

Você sabe como fazer seus inimigos recuarem.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para empurrar.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA

Seus golpes com a arma eleita causam ferimentos profundos.

Pré-Requisito: kensei 4º nível.

Benefício: usando sua arma eleita, você recebe +2 em jogadas de dano.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA APRIMORADA

Seus golpes com a arma eleita causam ferimentos terríveis.

Pré-Requisitos: Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma, kensei 12º nível.

Benefício: seu bônus no dano pelo talento Especialização em Arma aumenta para +4.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMADURA

Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Você sabe usar esse tipo de armadura para absorver os golpes.

Pré-requisitos: Foco em Armadura do tipo escolhido, bushi 8º nível.

Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você recebe redução de dano 2.

ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre –2 na jogada de ataque, mas recebe CA+4 até o próximo turno.

ESQUIVA

Você é bom em esquivar-se de golpes.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: você recebe CA+1.

FOCO EM ARMA

Você sabe lutar melhor com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +1.

Benefício: escolha uma arma. Você recebe +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.

Foco em Arma Aprimorado

Você sabe lutar ainda melhor com sua arma escolhida.

Pré-requisitos: kensei 8º nível.

Benefício: quando usando sua arma escolhida, seu bônus pelo talento Foco em Arma aumenta para +2.

Foco em Armadura

Você é mais hábil em defesa e movimento com um tipo de armadura.

Pré-requisito: saber usar o tipo de armadura escolhido.

Benefício: escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Quando usando uma armadura do tipo escolhido, você aumenta sua CA em +1 e diminui sua penalidade de armadura em –1.

Golpe com Duas Mãos

Você consegue canalizar toda a sua força quando usa uma arma com as duas mãos.

Pré-requisitos: For 15, Ataque Poderoso.

Benefício: quando usando uma arma de corpo-a-corpo com as duas mãos, você soma o dobro de seu modificador de Força às jogadas de dano. Este talento não pode ser usado com armas leves.

Honra Suprema

Você é ainda mais impiedoso contra os desonrados.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: seus bônus contra oponentes com valor de Honra inferior ao seu aumentam para +2.

Normal: ryuujin recebem +1 na CA e +1 nas jogadas de ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu.

Infinita Munição

Incríveis aparelhos arcanos em seu corpo extraem matérias-primas de outros mundos e produzem projéteis ou armas de arremesso.

Pré-requisitos: mashin, saber usar a arma escolhida.

Benefício: escolha entre uma arma de arremesso de dano por corte ou perfuração (kunai, shuriken), ou uma arma de disparo já selecionada para o talento Arma Implantada. Seu corpo produz versões comuns, não obra-prima, da arma de arremesso escolhida, ou munição para a arma de disparo escolhida em quantidade infinita (não é necessário recarregá-la).

No caso de armas de arremesso, as lâminas surgem automaticamente em suas mãos (sacá-las é uma ação livre). Uma vez produzidas, armas e munição se desfazem em 1 minuto — seus materiais componentes retornam a seus mundos de origem. Você ainda deve respeitar os limites de quantas armas pode segurar/usar.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, para armas diferentes.

Investida Implacável

Você realiza ataques devastadores cavalgando em investida.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado.

Lutar às Cegas

Você tem maiores chances de atingir alvos que não possa ver.

Benefício: sempre que você erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar. Além disso, você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Mestre em Arma

Você é um dos melhores guerreiros do mundo com sua arma eleita.

Pré-requisitos: Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma Aprimorado, kensei 16º nível.

Benefício: usando sua arma eleita, você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano, na margem de ameaça e no multiplicador de crítico. Além disso, você pode rolar outra vez uma jogada de ataque que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira.

Custo: 4 PM para rolar novamente um ataque.

Mira Apurada

Seus disparos têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo. Se fizer isso, recebe +1 em jogadas de ataque à distância contra ele na mesma rodada.

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. É onde seus disparos costumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: sua margem de ameaça com armas de ataque à distância aumenta em +1.

Mobilidade

Você é hábil em esquivar-se enquanto se movimenta.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: você recebe CA+2 sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Mordida de Rato

Você não tem medo de sujar os dentes.

Pré-requisito: nezumi.

Benefício: você ganha um ataque natural de mordida, que causa 1d4 pontos de dano. Se fizer a ação padrão atacar, pode fazer um ataque adicional com a mordida. No entanto, sofre uma penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Na Mosca

Sua mira é incrível, e seus disparos acertam onde dói mais.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Benefício: você soma seu modificador de Destreza em jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Pisotear

Você sabe usar sua montaria para atropelar oponentes.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando você está montado e realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, se derrubar um oponente, pode fazer um ataque imediato contra ele como uma ação livre (recebendo o bônus de +4 em jogadas de ataque contra oponentes caídos).

Rapidez de Recarga

Você sabe recarregar suas armas muito rapidamente.

Pré-requisito: saber usar a arma escolhida.

Benefício: escolha uma arma de disparo com tempo de recarga (besta leve, besta pesada). A ação necessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria — ação completa para padrão, padrão para movimento e movimento para ação livre.

Reflexos de Combate

Você consegue reagir rapidamente contra oponentes com a guarda baixa.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: se um oponente desprevenido estiver a seu alcance, você pode fazer um único ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Custo: 1 PM por uso.

Saque Rápido

Você consegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Benefício: você pode sacar ou guardar armas como uma ação livre. Além disso, pode fazer um teste de Iniciativa (CD 30) para sacar ou guardar uma arma como uma reação.

Custo: 0 PM para sacar ou guardar uma vez, 1 PM para cada novo uso na mesma rodada.

Separar Aprimorado

Você sabe atingir a arma do oponente, ou outro objeto que ele esteja carregando.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para separar. Além disso, você causa dano dobrado contra objetos.

Tiro Certeiro

Você é capaz de disparos precisos contra alvos próximos.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos que estejam a até 9m.

Tiro em Movimento

Você faz disparos rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando à distância, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Tiro Longo

Seus disparos vão muito mais longe.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: a distância de qualquer arma de ataque à distância que você utilizar é dobrada.

Tiro Montado

Você é talentoso em atacar à distância enquanto cavalga.

Pré-requisito: Combate Montado.

Benefício: a penalidade para ataques à distância quando sua montaria se movimenta é reduzida para –2.

Normal: um personagem sofre –4 em ataques à distância se sua montaria se movimentou na mesma rodada.

Tiro Múltiplo

Você atira mais em menos tempo.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: se estiver usando uma arma de disparo e fizer a ação padrão atacar contra um alvo a até 9m, você pode fazer um ataque adicional contra ele.

Custo: 2 PM.

Tiro Preciso

Você é capaz de mirar e disparar no momento certo.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade padrão de –4 na jogada de ataque.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de –4 em ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo.

Tiro Preciso Aprimorado

Sua mira é infalível.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

Benefício: seus ataques à distância ignoram cobertura e camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem totais). Além disso, quando ataca um alvo envolvido na manobra agarrar, você acerta automaticamente o alvo que escolheu.

Normal: um personagem atacando um alvo envolvido na manobra agarrar deve determinar aleatoriamente qual alvo ele acerta.

Tiro Rápido

Você é muito rápido atacando à distância.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro.

Benefício: se estiver usando uma arma de ataque à distância e gastar uma ação completa para atacar, você pode fazer um ataque adicional.

Custo: 2 PM.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo, pode continuar o golpe e acertar outro alvo.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você derruba um inimigo com um ataque corpo-a-corpo, reduzindo seus PV para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional como uma ação livre contra outra criatura dentro do seu alcance.

O ataque adicional usa os bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Custo: 1 PM por uso.

Trespassar Aprimorado

Você empunha suas armas com tanta força que seus golpes o carregam adiante.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando usa o talento Trespassar, você pode se deslocar 1,5m antes de realizar seu ataque adicional.

Custo: 1 PM por uso (mas você ainda precisa pagar o custo de Trespassar — ou seja, para se deslocar e fazer um novo ataque, o custo total é 2 PM).

Usar Armas Simples

Você foi treinado para usar armas simples, como kunai e yari.

Benefício: você sabe usar todas as armas simples.

Usar Armas Marciais

Você foi treinado para usar armas marciais, como katana e wakizashi.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: você sabe usar todas as armas marciais.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Usar Arma Exótica

Você foi treinado para usar uma arma exótica, como nunchaku ou zanbatou.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: escolha uma arma exótica. Você sabe usar a arma escolhida.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Usar Armaduras Leves

Você foi treinado para usar armaduras leves.

Benefício: você sabe usar corselete de couro, armadura de ossos, armadura ashigaru, char-aina e outras armaduras leves.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

Usar Armaduras Médias

Você foi treinado para usar armaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armaduras Leves

Benefício: você sabe usar haramaki, lamellar, suchii-ru e outras armaduras médias.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

Usar Armaduras Pesadas

Você foi treinado para usar armaduras pesadas.

Pré-requisito: Usar Armaduras (leves, médias)

Benefício: você sabe usar carapaça kappa, yoroi, o-yoroi e outras armaduras pesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

Usar Escudos

Você sabe lutar com escudos.

Benefício: você sabe usar escudos leves e pesados.

Normal: um personagem com um escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza, e deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

Usar Venenos

Você faz o que muitos consideram desleal: usar venenos para deixar suas armas mais perigosas.

Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você pode aplicar veneno em armas sem risco de se envenenar acidentalmente.

Normal: um personagem sem este talento que aplique veneno em uma arma tem 10% de chance de expor-se acidentalmente ao veneno.

Especial: adquirir este talento é uma violação de honra severa.

Vitalidade

Você suporta mais ferimentos que outras pessoas.

Benefício: você recebe 1 ponto de vida adicional por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo.

Por exemplo, se escolher este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

TALENTOS DE PERÍCIA

Talentos deste grupo melhoram a utilização de perícias, ou fornecem novas utilizações.

ACROBACIA AUDAZ

Você consegue desviar de obstáculos dando saltos, piruetas e parecendo pisar sempre no lugar certo.

Pré-requisito: treinado em Acrobacia.

Benefício: você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Você pode realizar investidas mesmo nessas condições.

Normal: um personagem em terreno difícil tem seu deslocamento reduzido à metade, e não pode realizar investidas.

ÁGIL

Você pode usar sua agilidade para proezas atléticas.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo.

AUTOSSUFICIENTE

Você se vira bem sozinho.

Benefício: você não sofre a penalidade de –5 para fazer testes de Cura em si mesmo, e recebe +4 em testes de perícia se estiver sozinho (sem nenhum companheiro a até 30m).

CAUDA ÁGIL

Você usa a cauda para manobras acrobáticas e façanhas de agilidade.

Pré-requisito: vanara.

Benefício: você recebe +2 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem (apenas para prestidigitação).

CAUDA HIPNÓTICA

Você distrai os outros com o movimento de sua cauda.

Pré-requisito: vanara.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação, Diplomacia e Enganação (apenas para blefar).

CRIAR OBRA-PRIMA

Você é um artesão competente e pode criar itens de qualidade excepcional.

Pré-requisitos: treinado em Ofício, Foco em Perícia (Ofício).

Benefício: você pode construir itens de qualidade obra-prima (veja "Itens Obra-Prima" no **Capítulo 3**). Siga as regras normais para criação de itens, exceto que a CA do teste de Ofício aumenta em +5, e o custo do item aumenta em +17 ¥o (kits) ou +100 ¥o (armas e armaduras).

DILIGENTE

Você é paciente e detalhista.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 no próximo teste de perícia que realizar.

DISSIMULAR HONRA

Você sabe esconder sua vergonha.

Pré-requisito: treinado em Enganação.

Benefício: você recebe +10 em testes de Enganação para dissimular honra.

FOCO EM PERÍCIA

Você tem certo dom com uma perícia.

Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.

Benefício: escolha uma perícia. Você recebe +4 em testes da perícia escolhida.

INVESTIGADOR

Você é um bom detetive.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: você pode somar seu bônus de Inteligência a testes de Obter Informação e Percepção.

MÃOS RÁPIDAS

Quando os outros percebem, já foram roubados.

Pré-requisitos: Des 15, treinado em Ladinagem.

Benefício: você pode fazer um teste de Ladinagem para prestidigitação como uma ação livre.

Custo: 0 PM para uma vez, 1 PM para cada novo uso na mesma rodada.

MEMÓRIA EIDÉTICA

Você sempre se lembra do que leu ou estudou.

Benefício: você pode memorizar uma longa sequência de números, uma grande passagem de versos ou outro

conjunto de informações complexo (mas nunca escritas mágicas ou similares). Como uma ação completa, você retém uma página de informação. A informação memorizada é permanente, mas só pode ser acessada com um teste bem-sucedido de Inteligência (CD 15).

Obra de Arte

Todos os mashin são maravilhas da arte tamuraniana, mas você é ainda mais magnífico. Nenhuma criatura inteligente deixa de admirar-se com sua beleza.

Pré-requisitos: mashin, Car 13.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação, Diplomacia e Obter Informação.

Perícia Aprimorada

Você é rápido em corrigir seus erros.

Benefício: escolha uma perícia treinada. Você pode rolar outra vez um teste da perícia escolhida que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros.

Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear. Além disso, quando rastreia, seu deslocamento não é reduzido pela metade.

Treino em Perícia

Você se dedicou a aprender uma nova perícia.

Benefício: escolha uma perícia na qual você não seja treinado. Você se torna treinado na perícia escolhida.

Especial: tornar-se treinado em uma perícia que não seja de classe é uma violação de honra leve. Tornar-se treinado em Enganação ou Furtividade é uma violação de honra moderada. Tornar-se treinado em Ladinagem é uma violação de honra severa.

Violência Velada

Você usa sua força (e a ameaça dela) para intimidar seus inimigos.

Pré-requisito: For 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Força em vez de Carisma em testes de Intimidação.

Talentos de Destino

Talentos deste grupo envolvem sorte, adaptabilidade, movimento, sobrevivência, companheirismo e sua influência sobre as vidas de outros personagens e criaturas.

Ajuda dos Ancestrais

Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino.

Pré-requisitos: Sab 13, Hon 10.

Benefício: ao usar a Honra como reserva de força, você pode executar o jutsu *conselhos dos ancestrais* sem gastar pontos de magia. É possível incluir aprimoramentos, desde que pagando seu custo e respeitando o limite.

Animal Falante

Você pode encantar crianças e dar bons sustos em adultos.

Pré-requisito: henge.

Benefício: você pode falar e executar jutsus mesmo quando em forma animal.

Camuflagem

Seu revestimento externo pode mudar de cor para combinar com o ambiente.

Pré-requisitos: mashin, personagem 3º nível.

Benefício: você aprende e pode executar o jutsu *invisibilidade ninja*, mesmo que não tenha chacras abertos.

Comandar

Você sabe como liderar outros em batalha.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus nakama. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas de ataque e testes pela duração da cena.

Companheiro Animal

Você tem um animal valoroso e leal, que o acompanha por toda parte.

Pré-requisitos: treinado em Adestrar Animais, Car 13.

Benefício: você tem um animal treinado que funciona como um aliado iniciante (veja "Aliados" no

Capítulo 8: Recompensas), escolhido entre lutador, guardião, montaria ou perseguidor. Conforme você avança de nível, o companheiro animal também avança como aliado.

Se o companheiro animal morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Nesse caso, você pode fazer amizade com um novo animal após 1d4 dias.

Coração Gelado

Você se fechou aos sentimentos, descobrindo outros caminhos para seus dons mágicos naturais.

Pré-requisito: hanyô.

Benefício: você fecha seu chacra das emoções; nunca poderá abri-lo, seja com talentos, habilidades de classe e afins. Em compensação, pode escolher outra habilidade para receber os benefícios do traço racial brincar com os sentimentos (exceto Honra).

Especial: esse talento só pode ser escolhido no 1º nível de personagem.

Corrida

Você corre. Rápido.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Cura Elemental Adicional

Você é imune a mais uma energia, e também cura-se quando ela é mágica.

Pré-requisitos: mashin, personagem 5º nível.

Benefício: escolha um descritor elemental entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento que ainda não tenha sido escolhido para cura elemental. Esse descritor passa a ser beneficiado por esse traço racial.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, uma vez para cada descritor. Cada vez que escolher além da primeira, o nível do pré-requisito aumenta em +4.

Dignidade de Aço

Mesmo em situações de embaraço, você ainda consegue manter a pose.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: ao cometer uma violação de honra leve, faça um teste de Diplomacia (CD 15) como reação. Em caso de sucesso, você não sofre dano de Honra.

Especial: este talento não afeta dano de Honra durante a criação do personagem.

Fortitude Maior

Você tem mais resistência física que as pessoas normais.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Gerador Arcano

Seu corpo contém cristais que produzem energia mágica adicional.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: uma vez por dia, você pode gastar uma ação completa para entrar em transe e recuperar 1 PM por nível de personagem.

Você pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

Leveza Celestial

Como os dragões, você desliza com graça entre as nuvens.

Pré-requisito: ryuujin.

Benefício: você recebe +4 em testes de Atletismo para saltar, não sofre dano por quedas (independentemente da altura) e sempre cai em pé.

Liderança

Por suas façanhas, você atraiu uma ou mais pessoas que desejam servi-lo.

Pré-requisitos: personagem 5º nível, Car 11.

Benefício: escolha entre parceiro, ou seguidores.

Parceiro: é um aliado iniciante (veja o **Capítulo 8**). Você pode escolher o papel e os detalhes desse personagem, como raça, classe e personalidade. O parceiro tem Honra na mesma categoria da sua (digníssimo, honrado, honesto, desonrado, sórdido). Conforme você avança de nível, o parceiro também avança como aliado.

Um parceiro é alguém leal, que segue seu personagem por razões pessoais. Ele obedece suas ordens e arrisca a vida para ajudá-lo, mas se for maltratado pode desistir de segui-lo. Se seu valor de Honra ficar mais de uma categoria distante (por exemplo, você tornou-se honesto e seu parceiro é sórdido), o parceiro pode desistir de segui-lo. Se perder um parceiro, você recebe outro na próxima aventura.

Seguidores: por respeito, fama ou pertencer a uma hierarquia, você tem autoridade sobre pessoas. Em geral, elas não se aventuram com você; atuam apenas como ajudantes, guardas, mensageiros, carregadores...

Você pode gastar 1 ponto de magia para que seus seguidores realizem uma tarefa muito simples (CD = seu nível de personagem) ou 2 PM para tarefas mais difíceis ou trabalhosas (CD 5 + seu nível de personagem). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre.

Se você tem uma habilidade de classe com funcionamento similar (como o ninja e yakuza), a CD aumenta em +5.

Especial: você pode escolher este talento duas vezes, uma para parceiro e uma para seguidores.

Linguista

Neste mundo de muitas línguas e culturas, você tem aptidão para aprender idiomas de outros povos.

Benefício: você aprende um número de novos idiomas igual a 3 + seu bônus de Inteligência (mínimo 1).

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Mudança Rápida

Você pode mudar de forma mais rapidamente.

Pré-requisito: henge.

Benefício: você pode mudar de forma como uma ação de movimento.

Normal: mudar de forma exige uma ação completa.

NEKOMIMI

Você pode mudar para uma forma mais humana.

Pré-requisitos: henge, Car 13.

Benefício: além de sua forma animal e sua forma híbrida, você tem uma terceira forma, mais parecida com seres humanos. Esta forma tem as mesmas estatísticas da forma híbrida, mas sua aparência inclui apenas traços animais cosméticos, como grandes orelhas e cauda (e nenhuma pelagem; vai precisar de roupas).

Na forma nekomimi, testes de Enganação para disfarce não sofrem penalidade por raça diferente, e você recebe +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Especial: um hanyô pode escolher este talento sem cumprir seus pré-requisitos, mas recebe apenas os bônus em Diplomacia e Enganação.

RECONFIGURAÇÃO

Você pode se adaptar a novas situações, mudando para uma forma com poderes diferentes.

Pré-requisito: mashin.

Benefício: como uma ação completa, você pode trocar um talento por outro do mesmo grupo, mas ainda deve cumprir seus pré-requisitos. Você não pode trocar este talento, nem talentos bônus.

Custo: 1 PM para o primeiro uso, +1 PM por uso adicional no mesmo dia, cumulativo. Por exemplo, 2 PM para o segundo uso, 3 PM para o terceiro uso e assim por diante.

REFLEXOS RÁPIDOS

Você tem reflexos apurados.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Reflexos.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

TERRENO FAMILIAR

Você é mais habilidoso em um lugar ou tipo de terreno específico.

Benefício: escolha um terreno entre planície, floresta, montanha, pântano, glacial, aquático ou subterrâneo. Você recebe +2 na classe de armadura e em testes de perícia quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: de acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como a Grande Estepe, o Mar dos Monstros, o Trono de Sugora ou a Ferida Profunda.

TOLERÂNCIA

Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram ou caíram.

Benefício: você recebe +4 em testes para continuar correndo, prender o fôlego, evitar dano por fome ou sede e evitar dano por calor e frio. Você também pode dormir de armadura sem ficar fatigado.

Normal: um personagem sem este talento que durma de armadura acorda fatigado no dia seguinte.

VER A VERGONHA

Você enxerga a escuridão da desonra.

Pré-requisitos: ryuujin, Hon 16, personagem 3º nível.

Benefício: como uma ação padrão, você passa a ignorar os benefícios de Furtividade, camuflagem e invisibilidade de alvos desonrados (Honra 9 ou menos) pela cena.

Custo: 3 PM.

VISÃO TÉRMICA

Você enxerga o calor.

Pré-requisito: visão no escuro.

Benefício: no escuro, você pode distinguir extremos de temperatura — alaranjado brilhante para calor, azul para frio. Itens em temperatura ambiente aparecem em preto e branco, como na visão no escuro normal.

Graças a isso você enxerga normalmente criaturas vivas invisíveis e recebe +8 em testes de Percepção para observar criaturas vivas no escuro. Não se aplica a shiryou, construtos, criaturas incorpóreas, de sangue frio (henge carpa, kappa) e outras a critério do mestre.

VONTADE DE FERRO

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefício: seu bônus de Vontade aumenta em +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

TALENTOS DE JUTSU

Todos estes talentos são, de alguma forma, ligados a chacras e jutsus. São próprios para conjuradores — shinkan, shugenja, wu-jen —, mas qualquer personagem capaz de executar jutsus pode se beneficiar deles.

ABRIR CHACRA

Você pode sentir e manipular a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 3º nível, habilidade escolhida 11.

Benefício: escolha uma de suas habilidades básicas, exceto Honra. Você abre o chacra correspondente, somando o bônus da habilidade escolhida a seu total de pontos de magia e seu limite de PM, e pode aprender e executar jutsus básicos deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu de grau básico da habilidade escolhida.

CHACRA MEDIANO

Seu controle sobre a energia cósmica aumenta.

Pré-requisitos: personagem 7º nível, habilidade do chacra escolhido 13.

Benefício: escolha um chacra já aberto. Você pode aprender e executar jutsus medianos deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu mediano do chacra escolhido.

CHACRA AVANÇADO

Você aprende a usar a energia cósmica de maneiras mais impressionantes.

Pré-requisitos: personagem 11º nível, habilidade do chacra escolhido 16.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau mediano. Você pode aprender e executar jutsus avançados deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu avançado do chacra escolhido.

CHACRA SUBLIME

Poucos se igualam a seu grau de controle sobre a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 15º nível, habilidade do chacra escolhido 19.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau avançado. Você pode aprender e executar jutsus sublimes deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu sublime do chacra escolhido.

CHACRA LENDÁRIO

Seu controle sobre a energia cósmica é digno das lendas de Tamu-ra.

Pré-requisitos: personagem 19º nível, habilidade do chacra escolhido 22.

Benefício: escolha um chacra já aberto em grau sublime. Você pode aprender e executar jutsus lendários deste chacra. Além disso, você aprende um jutsu lendário do chacra escolhido.

CONCENTRAÇÃO MÍSTICA

Não é fácil impedir você de executar jutsus.

Pré-requisito: hanyô ou vanara.

Benefício: você recebe +4 em testes de Vontade para executar jutsus em condições difíceis, e não fica desprevenido ao executar jutsus com tempo de execução de uma ação completa ou maior.

Normal: você fica desprevenido ao executar jutsus com tempo de execução de uma ação completa ou maior.

CONHECIMENTO DE JUTSUS

Você estudou para aumentar seu repertório de jutsus.

Benefício: você aprende dois jutsus de qualquer chacra e grau que possa executar. Por exemplo, se você tiver o talento Abrir Chacra (Braços), pode aprender dois jutsus de Força de grau básico.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende dois novos jutsus.

DEVOTO DA FAMÍLIA CELESTIAL

Você é devotado aos dezenove irmãos deuses de Lin-Wu.

Pré-requisito: Sab 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básicos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido da Família Celestial (veja adiante em "Poderes Concedidos").

DEVOTO DE LIN-WU

Você é devotado ao Deus Dragão de Tamu-ra.

Pré-requisitos: Sab 11, Hon 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básí-

cos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido de Lin-Wu (veja adiante em "Poderes Concedidos").

Especial: você pode aprender qualquer jutsu com "Lin-Wu" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto. Aprender esses jutsus não resulta em violação de honra.

Devoto do Bushintau

Você é devotado aos infinitos espíritos do universo.

Pré-requisito: Sab 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você pode aprender jutsus básicos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido do Bushintau (veja adiante em "Poderes Concedidos").

Dominar Jutsu

Você tem mais familiaridade com um jutsu específico.

Benefício: escolha um jutsu. O custo em PM para executar o jutsu escolhido diminui um grau. Um jutsu lendário passa a custar 10 PM, por exemplo. Um jutsu básico passa a custar 0 PM, mas sempre deve incluir aprimoramentos para um custo final mínimo 1 PM.

Jutsu Acelerado

Aprimoramento

Você pode executar jutsus mais rapidamente.

Benefício: reduz o tempo de execução do jutsu em um passo; ação completa muda para ação padrão, ação padrão para ação de movimento, ação de movimento para ação livre. Jutsus com tempo de execução diferente de ação completa, padrão ou de movimento não são afetados.

Custo: +3 PM para um passo, +6 PM para dois passos (apenas jutsus que exigem ação padrão ou completa), +9 PM para três passos (apenas jutsus que exigem ação completa).

Jutsu Ampliado

Aprimoramento

Você pode fazer com que um jutsu afete uma área maior.

Benefício: aumenta em +100% a área ou efeito de área do jutsu. Por exemplo, uma *ferida da terra* ampliada com +6 PM é um cilindro com 3m de diâmetro e 12m de altura, enquanto uma *explosão de fogo* ampliada com +12 PM é uma explosão com 18m de raio. Jutsus sem área de efeito não são afetados por este talento.

Custo: +6 PM, cumulativo.

Talentos de Aprimoramento

Quando o poder mágico de um conjurador aumenta, ele pode executar jutsus de formas diferentes. Quase todos os jutsus oferecem essas opções, chamadas aprimoramentos.

Talentos de aprimoramento acrescentam opções adicionais para os jutsus já conhecidos pelo conjurador; em geral, se aplicam apenas a determinados tipos de jutsus (como Jutsu Maximizado, só usado com jutsus que causam dano ou curam pontos de vida).

Jutsus modificados por um talento de aprimoramento gastam mais pontos de magia, mas isso não muda seu grau.

Talentos de aprimoramento não afetam jutsus executados a partir de ofuda; mas afetam jutsus recebidos ou aprendidos através de habilidades de classe, traços raciais, outros talentos e itens mágicos como amuletos.

Você pode aplicar mais de um talento de aprimoramento sobre um mesmo jutsu, pagando o custo cumulativo em PMs. Por exemplo, uma *explosão de fogo* maximizada e irresistível custa 11 PM (3 PM por um jutsu mediano + 6 PM para maximizar + 2 PM para irresistível). A menos que dito o contrário, você não pode aplicar o mesmo talento de aprimoramento mais de uma vez.

Jutsu Compartilhado

Aprimoramento

Você pode compartilhar um jutsu pessoal com um nakama.

Benefício: muda um jutsu com alcance pessoal e alvo você para alcance corpo-a-corpo e alvo 1 criatura. Se a criatura não for voluntária, você deve acertá-la com um ataque de toque.

Custo: +2 PM.

Jutsu Distante

Aprimoramento

Você pode aumentar o alcance de um jutsu.

Benefício: aumenta o alcance do jutsu em +100%. Por exemplo, um jutsu distante de alcance curto com +2

PM passa a alcançar 18m, enquanto um jutsu distante de alcance longo com +6 PM passa a alcançar 120m.

Jutsus com alcance diferente de curto ou longo não são afetados por este talento.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Estendido — Aprimoramento

Você sabe fazer um jutsu durar mais tempo.

Benefício: aumenta a duração de um jutsu e/ou efeito medido em rodadas em +100%. Por exemplo, um *kiai atordoante* estendido (+2 PM) deixa suas vítimas atordoadas por 2 rodadas, enquanto um *face horripilante* estendido (+6 PM) dura 4d4 rodadas.

Jutsus sem duração medida em rodadas, ou sem efeitos com duração medida em rodadas, não são afetados por este talento.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Irresistível — Aprimoramento

É difícil resistir a seus jutsus.

Benefício: aumenta a dificuldade do teste de resistência em CD+1. Também inclui a CD de outros efeitos do jutsu, como *camada de gelo*.

Custo: +2 PM, cumulativo.

Jutsu Longínquo — Aprimoramento

Você pode disparar seus jutsus de toque.

Benefício: muda um jutsu com alcance corpo-a-corpo e alvo 1 criatura para alcance curto, ganhando um efeito de raio. Uma criatura voluntária recebe o efeito do jutsu normalmente; se ela não quiser ser afetada, você deve acertar um ataque de toque à distância.

Custo: +1 PM.

Jutsu Maximizado — Aprimoramento

Você consegue fazer com que seus jutsus tenham efeito máximo.

Benefício: muda todos os efeitos variáveis de dano ou cura do jutsu, aumentando-os ao máximo. Por exemplo, uma *lâmina de vento* maximizada causará 10 pontos de dano, sem a necessidade de rolar dados, enquanto um *toque curativo* maximizado recuperará 16 pontos de vida.

Um jutsu sem efeitos variáveis de dano ou cura não é afetado por este talento.

Custo: +6 PM.

Jutsu Sem Mantras — Aprimoramento

Você consegue executar seus jutsus sem dizer as palavras mágicas conhecidas como *mantras*.

Benefício: você pode executar o jutsu sem entoar mantras — ou seja, mesmo amordaçado ou silenciado magicamente.

Custo: +1 PM.

Jutsu Sem Selos — Aprimoramento

Você consegue executar seus jutsus sem os movimentos com mãos ou armas conhecidos como *selos*.

Benefício: você pode executar o jutsu sem fazer selos — ou seja, mesmo que esteja paralisado ou com as mãos amarradas.

Custo: +1 PM.

Poder Mágico

Você tem uma parcela maior de poder mágico.

Pré-requisito: personagem 2º nível.

Benefício: você recebe 1 ponto de magia adicional para cada 2 níveis de personagem. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este talento aumentam de acordo.

Por exemplo, se escolher este talento no 4º nível, recebe 2 PM. Chegando ao 6º nível, recebe +1 PM, e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Wu-jen de Batalha

Você se especializou em jutsus de combate, e sabe como aumentar seu poder.

Pré-requisitos: Int 13, wu-jen 4º nível.

Benefício: você soma seu modificador de Inteligência ao dano de seus jutsus.

Especial: no caso de jutsus que causam dano por rodada (como *tentáculos sombrios da dor*), o bônus é aplicado apenas na primeira rodada (a rodada em que o jutsu é executado). Em jutsus que causam múltiplos efeitos de dano (como *explosão radiante*), o bônus pode ser dividido igualmente entre os efeitos ou aplicado inteiramente a uma única fonte, à sua escolha.

PODERES CONCEDIDOS

Aqueles devotados a uma das três grandes religiões de Tamu-ra — Lin-Wu, Família Celestial ou Bushintau — recebem poderes místicos em troca de sua devoção. Este grupo de talentos está disponível apenas para esses servos divinos.

Samurais, shugenja, shinkan e personagens com um dos talentos Devoto podem adquirir talentos deste grupo, correspondentes à sua religião escolhida. Um mesmo personagem não pode ter talentos de religiões diferentes, mas pode ter vários talentos da mesma religião.

PODERES DE LIN-WU

Provedor da honra, o Deus Dragão oferece poderes que permitem usar a própria honra pessoal para aprimorar habilidades.

Todos os talentos a seguir exigem Devoto de Lin-Wu como pré-requisito.

ARMADURA HONRADA

A honra o protege contra ferimentos.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra à sua CA durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

ATAQUE HONRADO

A honra guia seus golpes.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra a suas jogadas de ataque durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

CORAGEM TOTAL

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você é imune a medo.

DANO HONRADO

A honra fortalece seus ataques.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: como uma ação livre, você pode somar seu bônus de Honra a suas rolagens de dano durante uma rodada.

Custo: 1 PM.

DETECTAR DESONRA

Você sente o fedor da desonra.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: com uma ação padrão, você percebe a presença de seres pouco honrados por perto, mesmo que não estejam cometendo nenhum ato desonrado naquele instante. Quanto mais tempo se concentra (gastando uma ação padrão por rodada), mais você descobre:

1 rodada: você percebe que existem seres desonrados (Honra 9 ou menos) na área.

2 rodadas: você percebe quantos seres desonrados existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada ser desonrado (mesmo aqueles escondidos ou invisíveis) e qual seu nível de desonra (desonrado, sórdido, desumano).

Não é possível detectar criaturas com Honra nula, como animais com Int 1 ou 2. O efeito é uma emanação com alcance de 9m, em qualquer direção, e exige linha de efeito para detectar um alvo (veja "Efeito", no **Capítulo 4: Jutsus**).

DETECTAR MENTIRAS

Você percebe um embuste desonrado de longe.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você soma o dobro do seu bônus de Honra a testes de Intuição.

DETERMINAÇÃO HONRADA

A honra o mantém de pé.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: caso seja reduzido a 0 pontos de vida ou menos, você pode manter-se consciente e agir normalmente. Você ainda deve fazer testes de Constituição para não sangrar, e ainda morrerá caso seus PV negativos cheguem à metade de seus PV totais.

Custo: 1 PM por rodada.

HONRA PRECAVIDA

Forças sobrenaturais alertam quando você está prestes a fazer algo desonrado.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você sempre está ciente de qualquer ação que poderia levar a uma violação de honra, incluindo ações acidentais — você é avisado por sua intuição, ou uma visão de seus ancestrais, ou até mesmo pelo próprio Lin-Wu, antes que a desonra aconteça.

Jutsu Honrado

Aprimoramento

A honra fortalece seus jutsus.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você soma seu bônus de Honra à CD para resistir ao jutsu modificado. Isso inclui a CD de outros efeitos do jutsu, como *camada de gelo*.

Custo: +2 PM.

Lâmina de Lin-Wu

A arma sagrada do Deus Samurai é muito familiar a você.

Benefício: para você, a katana é considerada uma arma simples e leve.

Normal: a katana é uma arma marcial quando usada com as duas mãos, e uma arma exótica quando usada com uma única mão.

Recuperação Honrada

A honra ajuda-o a recobrar as forças.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode recuperar pontos de vida em quantidade igual a seu valor de Honra.

Custo: 3 PM.

Resistência Honrada

A honra protege-o contra efeitos nocivos.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: como uma reação, você pode somar seu bônus de Honra a um teste de resistência.

Custo: 1 PM.

Respeito de Lin-Wu

Pessoas honradas o admiram; desonradas o temem.

Pré-requisito: Hon 16.

Benefício: você adiciona seu bônus de Honra a testes de Diplomacia com criaturas com Honra 10 ou maior, e a testes de Intimidação com criaturas com Honra 9 ou menor.

Terror de Lin-Wu

Pessoas desonradas o temem ainda mais.

Pré-requisitos: Respeito de Lin-Wu, Hon 16.

Benefício: como uma ação de movimento, qualquer criatura a até 9m com Honra 9 ou menor deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 15 + seu bônus de Honra) ou ficará abalada por 1 rodada.

Custo: 1 PM.

Poderes da Família Celestial

Liderados por Lin-Wu, vinte grandes espíritos formam a Família Celestial. Cada um destes talentos representa o favoritismo de um deles em relação a seu personagem. Não há problema em escolher talentos de divindades diferentes, ou mesmo adversárias; isso apenas causará outra briga nesta família nem sempre harmoniosa!

Sempre que você escolher um dos talentos a seguir, passa a poder aprender qualquer jutsu que inclua o nome do grande espírito correspondente, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Todos os talentos a seguir exigem Devoto da Família Celestial como pré-requisito.

Bênção de Dai'Gun

Você é abençoado por Dai'Gun-sama, o Guerreiro.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: para você, todas as armas marciais são consideradas simples, e todas as armas exóticas são consideradas marciais.

Bênção de Doragami

Você é abençoado por Doragami-sama, o Bruxo.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Inteligência aumenta em CD+2.

Bênção de Fuyuan

Você é abençoado por Fuyuan-hime, a Curandeira.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você soma seu bônus de Sabedoria aos pontos de vida curados por seus jutsus.

Bênção de Hikari

Você é abençoado por Hikari-sama, o Cavaleiro da Luz.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: ao usar a Honra como reserva de força (veja em "Benefícios da Honra"), sua Honra é considerada 4 pontos acima.

Bênção de Hinotori

Você é abençoado por Hinotori-sama, o Pássaro de Fogo.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de fogo aumenta em CD+2. Além disso, você pode aprender jutsus de fogo que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Hyaku-nen

Você é abençoado por Hyaku-nen, o Imortal.

Pré-requisito: Hon 13.

Benefício: caso seja morto por uma criatura com valor de Honra inferior ao seu, você pode escolher voltar à vida em 1d4 dias. No entanto, sempre que isso ocorre, você sofre 1d4 pontos de dano de Honra.

Bênção de Kazuko

Você é abençoado por Kazuko-hime, a Dançarina.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: atacar você quando você não representa perigo ou ameaça é uma violação de honra severa.

Bênção de Leen

Você é abençoado por Leen-sama, o Ceifeiro.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de trevas aumenta em CD+2. Além disso, pode aprender jutsus de trevas que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Liu'yan

Você é abençoado por Liu'Yan-sama, o Mentiroso.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: para você, violações de honra por usar ou tornar-se treinado em perícias desonradas causam –1 ponto de dano de Honra (mínimo 0).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Bênção de Mizuha

Você é abençoado por Mizuha-hime, a Feiticeira.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Carisma aumenta em CD+2.

Bênção de Nozomi

Você é abençoado por Nozomi-hime, a Andarilha.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Bênção de Okoreeji

Você é abençoado por Okoreeji-sama, o Louco.

Benefício: como uma reação, você pode reduzir o dano de uma violação de honra em –1 ponto (mínimo 1).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Custo: 1 PM.

Bênção de Shunka'shuuto

Você é abençoado por Shunka'Shuuto-hime, a Princesa das Quatro Estações.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Sabedoria aumenta em CD+2.

Bênção de Sugora

Você é abençoado por Sugora-sama, o Rei dos Monstros.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: para você, todas as armaduras médias são consideradas leves, e todas as armaduras pesadas são consideradas médias.

Bênção de Tai'yang

Você é abençoado por Tai'Yang-sama, o Príncipe do Sol.

Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra jutsus e poderes de youkai.

Bênção de Tanadora

Você é abençoado por Tanadora-sensei, a Professora.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: você compreende todos os idiomas de todos os seres inteligentes (Int 3+).

Bênção de Tikauromu

Você é abençoado por Tikauromu-sama, o Bisonte.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: você pode usar seu bônus de Sabedoria em vez de Força em jutsus que exigem jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Bênção de Wang-Ho

Você é abençoado por Wang-Ho-sama, o Sombrio.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Destreza aumenta em CD+2.

Bênção de Yumeno

Você é abençoado por Yumeno-hime, a Princesa dos Sonhos.

Benefício: você ganha visão no escuro. Se já possui visão no escuro, recebe os benefícios de visão nas trevas (veja o **Capítulo 7: Bestiário**).

Poderes do Bushintau

Esta religião sem deuses é baseada na crença de que todas as coisas são habitadas por espíritos, maiores e menores, visíveis e invisíveis. Os poderes do Bushintau permitem se comunicar e interagir com o mundo sobrenatural de várias maneiras.

Todos os talentos a seguir exigem Devoto do Bushintau como pré-requisito.

Canalização Seletiva

Você não fere nem restaura indiscriminadamente.

Pré-requisito: canalizar energia.

Benefício: ao usar a habilidade de canalizar energia, você escolhe quais criaturas ao alcance são afetadas. Elas ainda serão afetadas de acordo com a energia que você escolher.

Custo: +2 PM.

Canalizar Energia Aprimorado

Você canaliza energia com mais eficiência.

Pré-requisito: canalizar energia.

Benefício: a dificuldade do teste de Vontade contra canalizar energia aumenta em CD+2.

Canalizar o Vácuo

Você canaliza a energia da mescla entre luz e trevas.

Pré-requisito: canalizar energia 5d6.

Benefício: quando você canaliza energia, pode escolher vácuo. Se o fizer, pode escolher quais criaturas afetadas sofrem dano de vácuo e quais recuperam pontos de vida.

Companheiro Espiritual

Um espírito acompanha e obedece você.

Benefício: você é acompanhado por uma criatura espiritual que funciona como um aliado iniciante (veja "Aliados" no **Capítulo 8: Recompensas**), escolhido entre curandeiro, conselheiro, guardião ou perseguidor. Conforme você avança de nível, o companheiro espiritual também avança como aliado.

O companheiro espiritual é telepaticamente ligado a você, segue todas as suas ordens e nunca pode ser destruído; caso morra, ele retorna em 1d4 rodadas.

Consertar a Alma

Você pode curar objetos sem vida. Afinal, você sabe que eles *têm* vida.

Pré-requisitos: canalizar energia ou capacidade de executar jutsus de luz.

Benefício: você pode canalizar energia ou usar jutsus de luz para curar pontos de vida de objetos e construtos (incluindo mashin) . Se tiver todos os fragmentos de um item destruído e puder curar todos os seus PV, você pode restaurá-lo à sua condição normal.

Espírito das Coisas

Você pode conversar com o espírito de um objeto e aprender sobre ele.

Benefício: você recebe +4 em testes de Conhecimento, Ofício e Percepção ligados a um objeto que esteja tocando.

Espírito dos Animais

Você pode conversar com o espírito de um animal.

Benefício: você pode fazer testes de Diplomacia com animais, monstros e youkai com Int 1 ou 2. Normalmente, criaturas domesticadas são indiferentes e criaturas selvagens são inamistosas (ou hostis, se estiverem com fome...).

Normal: você só pode fazer testes de Diplomacia com criaturas inteligentes (Int 3 ou maior).

Energia Apavorante

Você pode canalizar energia para afastar criaturas.

Pré-requisito: canalizar energia 2d6.

Benefício: ao canalizar energia, em vez de causar dano, você deixa as criaturas apavoradas pela cena caso falhem no teste de Vontade.

Custo: +2 PM.

Energia Dominadora

Você pode dar ordens aos espíritos mais simplórios.

Pré-requisitos: canalizar energia 4d6, Energia Fascinante.

Benefício: ao fascinar uma criatura (Int 1, 2 ou nula) com sua habilidade de canalizar energia, você ganha controle sobre ela, como o jutsu *dominar mente*. Nesse caso a criatura não fica mais fascinada, e permanece sob seu controle enquanto estiver a até 9m de você. O nível somado de criaturas sob seu comando por esse talento não pode exceder seu próprio nível. Escolher e usar este talento é uma violação de honra leve.

Energia Fascinante

Você pode canalizar energia para fascinar criaturas.

Pré-requisito: canalizar energia 2d6.

Benefício: ao canalizar energia, em vez de causar dano, você deixa as criaturas fascinadas pela duração da cena, caso falhem no teste de Vontade.

Custo: +2 PM.

Segredos de Família

Você pode conquistar ou abalar alguém citando coisas (boas ou ruins) sobre seus ancestrais falecidos.

Benefício: você recebe +2 em testes de Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Solidez Espiritual

Você acha o intangível bastante tangível.

Benefício: você recebe +1 ponto de magia. Além disso, para você, criaturas incorpóreas são consideradas normais. Você pode tocá-las e atacá-las sem restrições.

Normal: criaturas incorpóreas só podem ser afetados por armas mágicas, jutsus ou outras criaturas incorpóreas, e são imunes a manobras de combate. Mesmo se atingidos por uma arma mágica ou jutsu, têm 50% de chance de ignorar o ataque.

Ver o Invisível

Você deixa seus companheiros nervosos quando parece enxergar coisas que eles não conseguem...

Benefício: você recebe +1 ponto de magia. Além disso, você enxerga objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem para você como formas translúcidas.

Ver a Verdade

Você vê a forma verdadeira das coisas.

Benefício: você recebe +1 em testes de Vontade. Além disso, sempre vê a forma real de criaturas ou objetos transformados ou ilusórios, seja através de jutsus ou outras habilidades. Você pode, por exemplo, diferenciar um henge de um animal comum, ou enxergar a forma real de uma criatura transformada pelo jutsu *véu das múltiplas faces*.

TALENTOS DA TORMENTA

Este grupo de talentos oferece poderes ligados aos kaijin (e também aos lefou de TORMENTA RPG).

Adquirir talentos da Tormenta fere sua ligação com Lin-Wu, fere aquilo que torna você um ser civilizado, honrado. Adquirir um talento deste grupo é uma violação de honra severa.

ANATOMIA INSANA

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo difícil atingi-lo em um ponto vital.

BENEFÍCIO: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

ESPECIAL: este efeito é cumulativo com outros que protegem contra acertos críticos.

ARMAMENTO DA TORMENTA

Seu corpo pode produzir armas orgânicas macabras — elas brotam de seu braço, ombro ou costas como plantas grotescas, e então se desprendem.

BENEFÍCIO: com uma ação de movimento, você pode expelir uma arma de akamono que saiba usar. Ao fazer isso, sofre 1d6 pontos de dano. Você pode produzir armas de corpo-a-corpo ou arremesso. A arma dura pela cena, então se desfaz. O dano da arma aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

ASAS INSETOIDES

Você tem asas insetoides e pode voar por curtos períodos.

PRÉ-REQUISITO: três outros talentos da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe 1,5m de deslocamento de voo para cada talento da Tormenta que possui.

CUSTO: 1 PM por rodada de voo.

CARAPAÇA

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

BENEFÍCIO: você recebe CA+1. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

CORPO ABERRANTE

Sua carne foi mesclada ao akamono, recebendo uma resistência impressionante.

PRÉ-REQUISITO: outro talento da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe redução de dano 2. Esta RD aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

BRAÇO ARMADO

Você tem uma arma terrível no lugar da mão.

BENEFÍCIO: sua mão é uma arma natural, cujo dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

- *Clava:* dano 1d8, crítico x2, esmagamento, +2 em manobras de separar.
- *Ferrão:* dano 1d6, crítico 18, perfuração.
- *Garra:* dano 1d8, crítico x3, corte.
- *Pinça:* dano 1d6, crítico x2, corte, +2 em manobras de agarrar e separar.
- *Tentáculo:* dano 1d4, crítico x2, esmagamento, alcance 4,5m, +2 em manobras de agarrar, derrubar e desarmar.

Você não pode segurar itens, armas ou escudos com a mão afetada, nem usar armas de duas mãos. Você também sofre redutor de –2 em todas as perícias baseadas em Força ou Destreza que exigem o uso de ambas as mãos.

ESPECIAL: você pode escolher este talento uma vez para cada mão. Porém, terá severos redutores e limitações (a critério do mestre) quanto ao que você pode ou não pode fazer, já que efetivamente não terá mãos...

GOLPES DA TEMPESTADE

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos.

PRÉ-REQUISITO: dois outros talentos da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe +1 no dano de seus ataques desarmados ou armas naturais. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

MANTO MUCOSO

Uma camada de muco oleoso e escorregadio reveste seu corpo. Sim, é bem nojento!

BENEFÍCIO: você tem resistência a ácido igual ao número de talentos da Tormenta que possui. Além disso, recebe esse mesmo valor como bônus em testes de Reflexos para evitar ataques de toque; e em testes para evitar manobras de agarrar.

MEMBROS ESTENDIDOS

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corpo-a-corpo aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passa para 3m).

Patas Articuladas

Além de seus braços e pernas normais, você tem um grande par de patas insetoides extras. Elas ficam nas costas, ombros, flancos ou mesmo em seus braços, à sua escolha.

Benefício: você recebe +4 em testes de Atletismo para escalar e +1 em jogadas de ataque para manobras de combate. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Recuperação Aberrante

Você é cada vez menos afetado por efeitos perniciosos deste mundo, recobrando-se mais rápido.

Benefício: sempre que você é afetado por um efeito prejudicial com duração medida em rodadas ou em cena (apavorado, atordoado, paralisado...), reduza a duração do efeito para 1d4 rodadas, menos 1 rodada para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui. Se isso reduzir a duração a 0 rodadas, você não é afetado.

Resistência Aberrante

Assim como os akumushi, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: escolha um descritor entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas e vento. Você recebe resistência 2 contra o descritor escolhido. Essa resistência aumenta em 2 para cada outro talento da Tormenta que você possui.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes, cada vez para um descritor diferente.

Sangue Ácido

Quem faz você sangrar também se machuca.

Benefício: quando você sofre dano por um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 1d4 pontos de dano de ácido. Esse dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Sentido Sísmico

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você percebe a presença, direção e localização de qualquer criatura em movimento que esteja em contato com o chão. Este sentido tem alcance igual a 1,5m para cada talento da Tormenta que você possui.

Toque da Erosão

Seu toque é hostil contra matéria inanimada.

Benefício: seus ataques desarmados ou com armas naturais ignoram redução de dano de objetos. Este talento não afeta itens mágicos ou feitos de materiais especiais, mas afeta itens obra-prima.

Toque da Corrosão

Seu toque é ainda mais hostil contra matéria inanimada.

Pré-requisito: Toque da Erosão.

Benefício: quando consegue um acerto crítico com um ataque desarmado ou arma natural contra um alvo usando armadura ou escudo, além de multiplicar o dano, você também danifica essa armadura ou escudo (à sua escolha). A peça perde bônus na CA em quantidade igual ao número de talentos da Tormenta que você possui. Se esse valor chegar a 0 ou menos, o item é destruído. Este talento não afeta itens mágicos.

Toque da Destruição

Se não fosse inanimada, a matéria fugiria de você!

Pré-requisitos: Toque da Erosão, Toque da Corrosão.

Benefício: quando alguém consegue um acerto crítico contra você, multiplica o dano normalmente, mas qualquer arma mundana de corpo-a-corpo ou arremesso se quebra. Este talento não afeta armas mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta armas obra-prima.

Visão Ampla

Você tem olhos maiores e bulbosos, capazes de ver em todas as direções.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você recebe +4 em testes de Percepção para observar e não pode ser surpreendido.

Visco Rubro

Suas mãos expelem um líquido escuro e grosso, que queima quando entra em contato com outras substâncias.

Benefício: você recebe um bônus de +1 nos ataques corpo-a-corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

CAPÍTULO TRÊS

ARMAS & EQUIPAMENTO

A seguir temos a descrição de todos os equipamentos e serviços mundanos encontrados no Império de Jade, de armas e armaduras a itens gerais.

O capítulo começa com uma discussão sobre o sistema monetário de Tamu-ra, depois parte para a descrição dos itens e serviços. Itens mágicos são descritos no **Capítulo 8: Recompensas**.

Riqueza & Moedas

Em tempos idos, o Império usava um complexo e elegante sistema monetário, composto por várias moedas metálicas estampadas com a face do Deus Dragão. Havia até mesmo papel-moeda, inovação séculos à frente do que é praticado no Reinado.

Após a Tormenta, no entanto, o bairro de Nitamu-ra tornou-se a maior (e única) comunidade tamuraniana no mundo. As moedas antigas chegaram a ser usadas localmente por algum tempo — mas, com a necessidade forçada de comercializar com o povo local, caíram em desuso. Nitamu-ra adotou o Tibar do Reinado como moeda padrão, enquanto as raras moedas originais do Império tornaram-se tesouros valiosos.

Hoje, o novo Império adotou nova moeda padrão, o Yan — relacionada ao Tibar do Reinado, em conversão 1x1, para facilitar as relações comerciais com o continente. Também como o Tibar, o Yan existe em versões de cobre (¥), prata (¥p) e ouro (¥o), cada uma valendo dez vezes a anterior: 1¥o = 10¥p = 100¥. Não existe uma versão do Yan para o precioso Tibar de Platina; neste Império ainda pobre em recursos, quase ninguém é tão rico assim.

Um Yan de ouro é bastante valioso. Para um camponês, equivale a uma semana de trabalho. Pode comprar um traje de viagem, duas ou três noites em uma estalagem ou dez garrafas de saquê. No entanto, certos itens podem custar muitas peças de ouro — como a ricamente trabalhada armadura samurai o-yoroi, que vale 1.000 ¥o.

Uma moeda Yan de qualquer tipo mede 1,5cm e pesa 5 gramas. Cada moeda tem um buraco quadrado no centro, para facilitar seu armazenamento em barbantes ou varetas (e também economizar metal).

Além de ideogramas antigos exibindo seu valor, cada Yan traz gravuras representando personagens importantes na história recente do Império. O Yan de ouro exibe a forma serpenteante do Deus Dragão Lin-Wu; no Yan de prata vemos o Imperador Tekametsu, salvador do povo de Tamu-ra; e no Yan de cobre, o Cavaleiro da Luz que comandou deuses em batalha contra a Tormenta.

O uso da nova moeda é ainda recente e pouco difundido, restrito a grandes cidades ou membros da aristocracia; muitos camponeses jamais viram uma, preferindo negociar por simples troca.

DINHEIRO INICIAL

Um personagem de 1º nível da casta shimin começa o jogo com 100 ¥o. Aumente esse valor em 50% para personagens da casta dai'zenshi e reduza em 50% para personagens da casta nai'nin (veja as páginas 87 a 89 para as explicações das castas).

Para personagens criados em níveis elevados, use a tabela abaixo, aumentando ou reduzindo em 50% conforme a casta.

DINHEIRO INICIAL DOS PERSONAGENS

Nível	Dinheiro Inicial	Nível	Dinheiro Inicial
1º	100	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	250.000

TROCA E COMÉRCIO

O uso de dinheiro difundiu-se muito cedo em Tamu-ra. Esse povo metódico, acurado, sempre preferiu a exatidão dos números ao escambo — mesmo porque, aqui, a prática de barganhar ou pechinchar por preços melhores é considerada vergonhosa.

No entanto, no Império ainda em reconstrução, a nova moeda Yan ainda não alcançou todos os povoados. Ainda que o dinheiro imperial seja sempre preferível, muitas negociações podem ser feitas por troca de gado, colheita, terras, direitos sobre coleta de impostos ou exploração de recursos naturais. O dinheiro do Reinado de Arton também é reconhecido e usado normalmente no Império — moradores do bairro Nitamu-ra já haviam se habituado a negociar essas moedas.

O comércio de itens estrangeiros também tem sido boa fonte de renda para muitos mercadores e navegantes. Pela extrema beleza e qualidade de seus itens artesanais, Tamu-ra exporta para o Reinado bom número de armas, armaduras, peças de arte e outros objetos manufaturados. Por outro lado, sem grandes extensões de terra ou clima favorável para agricultura e pecuária, o Império tem grande demanda por alimentos e matérias-primas. Em termos de jogo, um item não existente na região local (como uma o-yoroi no Reinado, ou uma arma de fogo no Império) tem seu preço aumentado em 1d4 x 50% (ou seja, entre +50% e +200%).

Personagens jogadores podem, em geral, vender seus próprios itens pela metade do preço normal. Esse valor pode ser melhorado através de barganha (veja a perícia Diplomacia), ainda que barganhar por preços mais vantajosos seja uma violação de honra leve.

MERCADORIAS

Preço	Item
1 ¥	1 litro de vinagre de arroz.
2 ¥	1 kg de arroz ou soja.
4 ¥	1 kg de frutos do mar ou 1 galinha.
1 ¥p	1 litro de saquê.
2 ¥p	1 kg de ferro.
1 ¥o	1 kg de tabaco ou cobre.
2 ¥o	1 cabra ou bode.
3 ¥o	1 ovelha ou porco.
4 ¥o	1 m² de algodão, 1 kg de pasta de *wasabi*.
5 ¥o	1 kg de gengibre, pimenta ou *karee* (curry).
10 ¥o	1 m² de seda, 1kg de sal ou prata.
20 ¥o	1 vaca ou boi.
200 ¥o	1 kg de ouro.
400 ¥o	1 kg de jade.

Armas

No passado, senhores da guerra tentaram proibir seus servos de portar armas. Hoje, a situação é totalmente oposta; mesmo com a partida da Tormenta, Tamu-ra não está nem perto de ser um lugar seguro.

Todo cidadão é autorizado a portar uma ou mais armas para proteger sua vida, sua família, sua honra e seu Império. No entanto, em lugares e ocasiões especiais — como festivais, cerimônias ou audiências com o Imperador —, portar grandes armas pode ser considerado falta de etiqueta e violação de honra.

Classificação das Armas

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, marciais ou exóticas), seu propósito (ataque corpo-a-corpo ou à distância) e seu tamanho.

Armas Simples. São aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Kunai (adagas), clavas e yari (lanças) são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

Armas Marciais. São aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Bushi, kensei, onimusha e samurais sabem usar todas as armas marciais.

Armas Exóticas. Armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são estrangeiras, pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. A besta e o chakram são exemplos de armas exóticas.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –4 nas jogadas de ataque.

Corpo-a-Corpo. Armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes, e são subdivididas em leves, de uma mão e de duas mãos.

Quando você ataca com uma arma corpo-a-corpo, aplica seu modificador de Força às jogadas de ataque e dano.

Leve. Esta arma pode ser usada com uma mão, e se beneficia do talento Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

Uma mão. Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite carregar outra coisa na mão livre (como um escudo ou outra arma).

Duas mãos. Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

Armas de haste. Estas armas dobram o alcance natural do atacante (aumentando até 3m para atacantes Pequenos e Médios), mas não permitem atacar um adversário adjacente. Um personagem Grande com uma arma de haste alcança 4,5m ou 6m, mas não 3m ou menos.

Armas duplas. Normalmente, você só pode atacar com uma das extremidades de uma arma dupla (como a lâmina de uma kusari-gama). Porém, ela pode ser usada com o talento Combater com Duas Armas para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Ataque à Distância. Armas de ataque à distância podem ser de *arremesso* (a própria arma é atirada, como uma shuriken) ou *disparo* (a arma atira um projétil, como um arco).

Algumas armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas como armas de arremesso (elas possuem um valor na coluna "Distância"). Arremessar uma arma que não tenha sido feita para isso (não possua um valor na coluna "Distância") provoca penalidade de –4 na jogada de ataque. Essas armas possuem distância 3m.

Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Destreza às jogadas de ataque e seu modificador de Força às jogadas de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, aplica seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque, mas não aplica nenhum modificador às jogadas de dano.

Recuperando armas e munições. Armas arremessadas podem ser recuperadas ao final de um combate. A munição disparada por uma arma de disparo pode ser recuperada se acertar o alvo. Projéteis que errem o ataque são destruídos. Para propósitos de recuperação, shuriken são consideradas projéteis.

Tamanho. Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria (por

exemplo, um humano usando uma besta Pequena, ou um goblin usando uma clava Média). No entanto, fazer isso causa uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

Armas Improvisadas. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (pedaços de pau, garrafas de cerâmica quebradas...) provoca penalidade de –4 na jogada de ataque. O dano e o crítico de uma arma improvisada são determinados pelo mestre.

Qualidades das Armas

Preço. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

Dano. Sempre que o personagem acerta um ataque, role o dado indicado para o dano (e acrescente modificadores, quando houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano indicado nas tabelas é para armas de tamanho Médio. Veja a tabela abaixo para armas de outros tamanhos. Se um modificador negativo diminuir o dano para menos que zero, considere o dano como 0.

Crítico. Quando um personagem acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado realmente mostra um 20), consegue um acerto crítico. Neste caso, o dano é multiplicado por 2 (role os dados e some os modificadores normalmente, então multiplique o resultado final por 2). Algumas armas têm margem de ameaça maior que 20, ou um multiplicador de dano maior que 2. Por exemplo, um acerto com uma katana pode ser um crítico com uma jogada 19 ou 20, enquanto o acerto crítico de um machado de batalha multiplica o dano por 3.

De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes ou brutais (arcos, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um acerto crítico. Por exemplo, um vanara ninja de 16º nível usando uma cimitarra (crítico 18), por seu traço racial conheça o inimigo e a habilidade de classe letalidade, consegue acertos críticos rolando 16 ou mais em um d20.

Efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são apenas acrescentados ao número do multiplicador. Um kensei usando um arco daikyu (multiplicador x3) sob efeito da habilidade de classe crítica destrutiva e do jutsu *arma ameaçadora* tem multiplicador x5.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

Distância. Você pode atacar um alvo dentro desta distância da arma sem sofrer penalidades (por exemplo, até 18m para um arco hankyu). Para uma distância até o dobro da arma, você sofre uma penalidade de –2 nas rolagens de ataque (até 36m para um arco hankyu). Para até o quádruplo do incremento (até 72m para um arco hankyu), você sofre –4 nas jogadas de ataque. Você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Peso. O peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com "—" têm peso desprezível, exceto em grandes quantidades.

Tipo. Uma arma causa dano por corte (C), perfuração (P) ou esmagamento (E). Certas criaturas são resistentes a certos tipos de dano.

Dano de Armas por Tamanho

Ínfimo	Diminuto	Mínimo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Descomunal	Colossal
*	*	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
*	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8/2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12/2d6/3d4	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

*Uma arma que causa 1 ponto de dano e diminua mais uma categoria fica tão inofensiva que não é mais considerada uma arma.

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	E
Kama	2 ¥o	1d6	x2	—	1 kg	C
Kunai (adaga)	2 ¥o	1d4	19	3 m	0,5 kg	P
Tanto	302 ¥o	1d4	18	—	0,5 kg	C/P
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5 kg	E
Maça	12 ¥o	1d8	x2	—	6 kg	E
Yari (lança)	1 ¥o	1d6	x2	6 m	1,5 kg	P
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Bo (bordão)	—	1d6/1d6	x2	—	2 kg	E
Tacape	—	1d10	x2	—	4 kg	E
Ataque à Distância						
Azagaia	1 ¥o	1d6	x2	9 m	1 kg	P
Besta leve	35 ¥o	1d8	19	18 m	3 kg	P
Virotes (10)	1 ¥o	—	—	—	0,5 kg	—
Fukiya (zarabatana)	5 ¥o	1d3	x2	4,5 m	0,5 kg	P
Hankyu (arco curto)	30 ¥o	1d6	x3	12 m	1 kg	P
Flechas (20)	1 ¥o	—	—	—	1,5 kg	—

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Escudo leve	5 ¥o	1d4	x2	—	3 kg	E
Espada curta	10 ¥o	1d6	19	—	1 kg	P
Jitte	4 ¥o	1d4	x2	—	0,5 kg	E
Machadinha	6 ¥o	1d6	x3	3 m	2 kg	C
Neko-te	10 ¥o	1d4	19	—	0,5 kg	C
Ninja-to	10 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
Nunchaku	2 ¥o	1d6	x3	—	1 kg	E
Sai	5 ¥o	1d6	x2	—	0,5 kg	P/E
Tonfa	5 ¥o	1d6	x2	—	1 kg	E
Wakizashi	310 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Espada longa	15 ¥o	1d8	19	—	1,5 kg	C
Cimitarra	15 ¥o	1d6	18	—	2 kg	C
Escudo pesado	15 ¥o	1d6	x2	—	7 kg	E
Kra'tann	20 ¥o	2d4	x2	—	6 kg	E/P
Machado de batalha	10 ¥o	1d8	x3	—	3 kg	C
Mangual	8 ¥o	1d8	x2	—	2,5 kg	E
Picareta	8 ¥o	1d6	x4	—	3 kg	P
Tridente	15 ¥o	1d8	x2	—	2 kg	P
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Naginata	15 ¥o	1d12	x3	—	1 kg	C
Nodachi	400 ¥o	2d6	19	—	8 kg	C
Tetsubo	20 ¥o	3d4	x2	—	10 kg	E
Ataque à Distância						
Besta pesada	50 ¥o	1d12	19	27 m	4 kg	P
Virotes (10)	1 ¥o	—	—	—	0,5 kg	–
Daikyu (arco longo)	100 ¥o	1d8	x3	24m	1,5 kg	P
Flechas (20)	1 ¥o	—	—	—	1,5 kg	–

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Jian	35 ¥o	1d6	19	—	1 kg	P
Leque	40 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Chicote	20 ¥o	1d4	x2	—	1 kg	C
Chuan	50 ¥o	1d8	19	—	1,5 kg	C
Katana	350 ¥o	1d10	19	—	3 kg	C
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Corrente	5 ¥o	1d6/1d6	x3	—	2,5 kg	E
Kakko'dai	35 ¥o	2d8	x3	—	10 kg	C/P
Kusari-gama	25 ¥o	1d4/1d6	19/x2	—	2 kg	C/E
Lajatang	100 ¥o	1d8/1d8	19	—	4 kg	C
Sansetsukon	15 ¥o	1d6/1d6	x3	—	3 kg	E
Zanbatou	100 ¥o	2d8	x2	—	12 kg	C
Ataque à Distância						
Chakram	15 ¥o	1d6	x3	9 m	1 kg	C
Granada	150 ¥o	4d6	—	3 m	0,5 kg	C/P/E
Rede	20 ¥o	—	—	3 m	3 kg	–
Shuriken	1 ¥o	1d4	x2	3 m	250g	P

Descrição das Armas

Ataque Desarmado: você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma corpo-a-corpo. Um ataque desarmado causa dano não letal.

Azagaia: uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo-a-corpo, mas você sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Besta Leve: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Besta Pesada: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

Bo: um cajado apreciado por viajantes e camponeses por sua praticidade e preço — assim como uma clava, seu custo é zero. O bordão é uma arma dupla.

Chakram: disco de metal com bordas afiadas para arremessos. Após um ataque bem-sucedido, pode ricochetear de volta e ser recuperado pelo atacante — ou ricochetear na direção de outro alvo, atacando com penalidade de –4. O personagem pode seguir fazendo novos ataques, acumulando –4 em cada um, até a arma retornar ou errar.

Chicote: a versão tamuraniana desta arma é feita de metal. Tem alcance 4,5m e pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica ao chicote.

Chuan: espada longa muito bela, leve e flexível, preferida por artistas marciais. Você recebe +4 em jogadas de ataque para manobras de combate. O talento Acuidade com Arma se aplica à chuan.

Cimitarra: espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. O talento Acuidade com Arma se aplica à cimitarra.

Clava: um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por nezumi, bakemono e outras criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente: esta arma dupla é um pedaço de corrente de metal grosso, com comprimento aproximado de 1 a 1,5m. Pode ser utilizada apenas com uma mão, causando 1d8 pontos de dano.

Daikyu: este arco longo assimétrico é bastante utilizado por soldados e samurais. Feito de bambu, madeira e couro, chega a 2m de altura e, diferente do hankyu, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

Espada Curta ou Longa: estas armas são consideradas arcaicas em Tamu-ra, cujas técnicas metalúrgicas

produzem obras-primas como a katana, wakizashi, chuan e jian. Ainda assim, podem ser encontradas em versões de belo acabamento, ou nas mãos de bakemono e outros povos selvagens.

Escudo Leve ou Pesado: se você tem o talento Usar Escudos, pode usar um escudo como uma arma marcial, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

Flechas: hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

Fukiya: uma zarabatana, em geral bem trabalhada ou oculta em outro item. Seus dardos são excelentes para inocular veneno; o alvo sofre um redutor de –2 em seu teste de Fortitude contra o veneno.

Granada: importada do Reinado e empregada por ninjas e outros desonrados, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano de corte, perfuração ou esmagamento (o que for melhor) ou metade desse dano, com um teste bem-sucedido de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque).

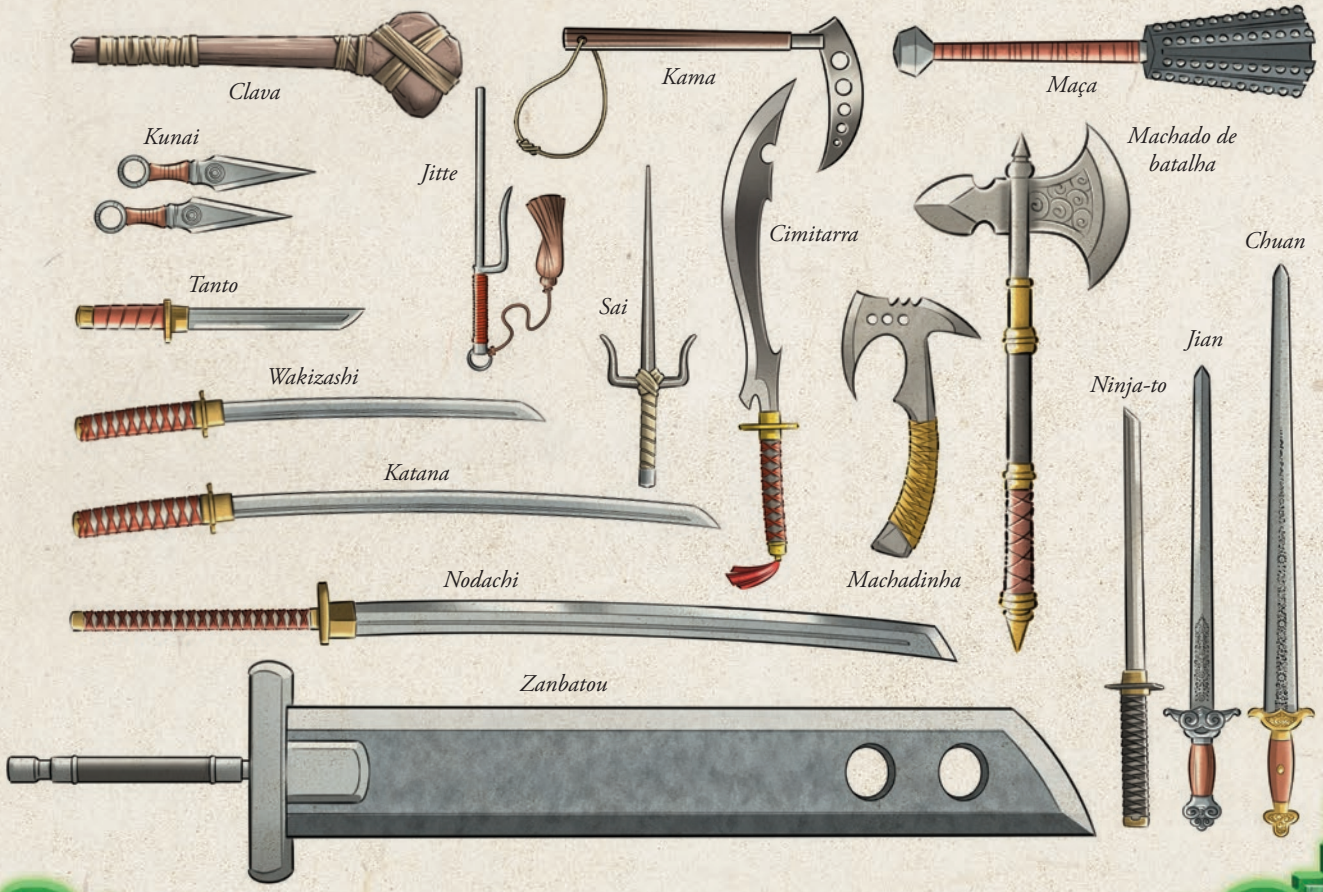
Um personagem com a habilidade de classe truques ninjas pode gastar 1 PM como uma ação padrão para deixar a granada nos pés de um oponente adjacente, causando o dano e se deslocando até o limite do seu deslocamento em qualquer direção, com uma cambalhota.

Hankyu: bastante comum, este arco curto é muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Também é um grande amigo dos ninjas em suas emboscadas, principalmente quando suas flechas estão envenenadas e a vítima está cercada de armadilhas! Exige as duas mãos.

Jian: espada curta muito bela, leve e flexível, preferida por artistas marciais. Você recebe +4 em jogadas de ataque para manobras de combate.

Jitte: ou *jutte*, é semelhante à sai; um bastão curto de metal com uma pequena haste, próprio para aparar espadas. Concede +4 em para desarmar ou separar. Em Tamu-ra, é também um símbolo para o cargo de magistrado; exceto para estes oficiais do Império, usar o jitte é uma violação de honra severa.

Kakko'Dai: irônico que os pequenos e ágeis nezumi tenham criado uma arma tão imensa e desajeitada. Esta



massiva arma de haste é feita com ossos, chifres, garras e pinças de animais e monstros diversos — especialmente aberrações da Tormenta. Funciona como um grande machado, golpeando em arcos amplos. A arma é tão desequilibrada que usá-la impõe –1 na classe de armadura. Usar a kakko'dai é uma violação de honra moderada.

Kama: originalmente um implemento agrícola, esta pequena foice pode ser encontrada até nas mãos dos mais humildes fazendeiros.

Katana: a espada tradicional do samurai tem lâmina levemente curva e apenas um gume. É muito grande para ser empunhada com uma só mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos. O talento Acuidade com Arma se aplica à katana. Cada katana é uma obra de arte única, com belos entalhes no cabo, guarda e lâmina. Existe apenas em versão obra-prima (seu custo já inclui esta qualidade), oferecendo +1 nas jogadas de ataque.

Kra'Tann: esta clava espinhosa pode ter aspectos variados, mas é sempre feita com o crânio de algum bakemono, oni ou kaijin. Como várias outras armas nezumi, tem mais intenção de aterrorizar que ser efetiva em combate, oferecendo +2 em testes de Intimidação. Usar a kra'tann é uma violação de honra moderada.

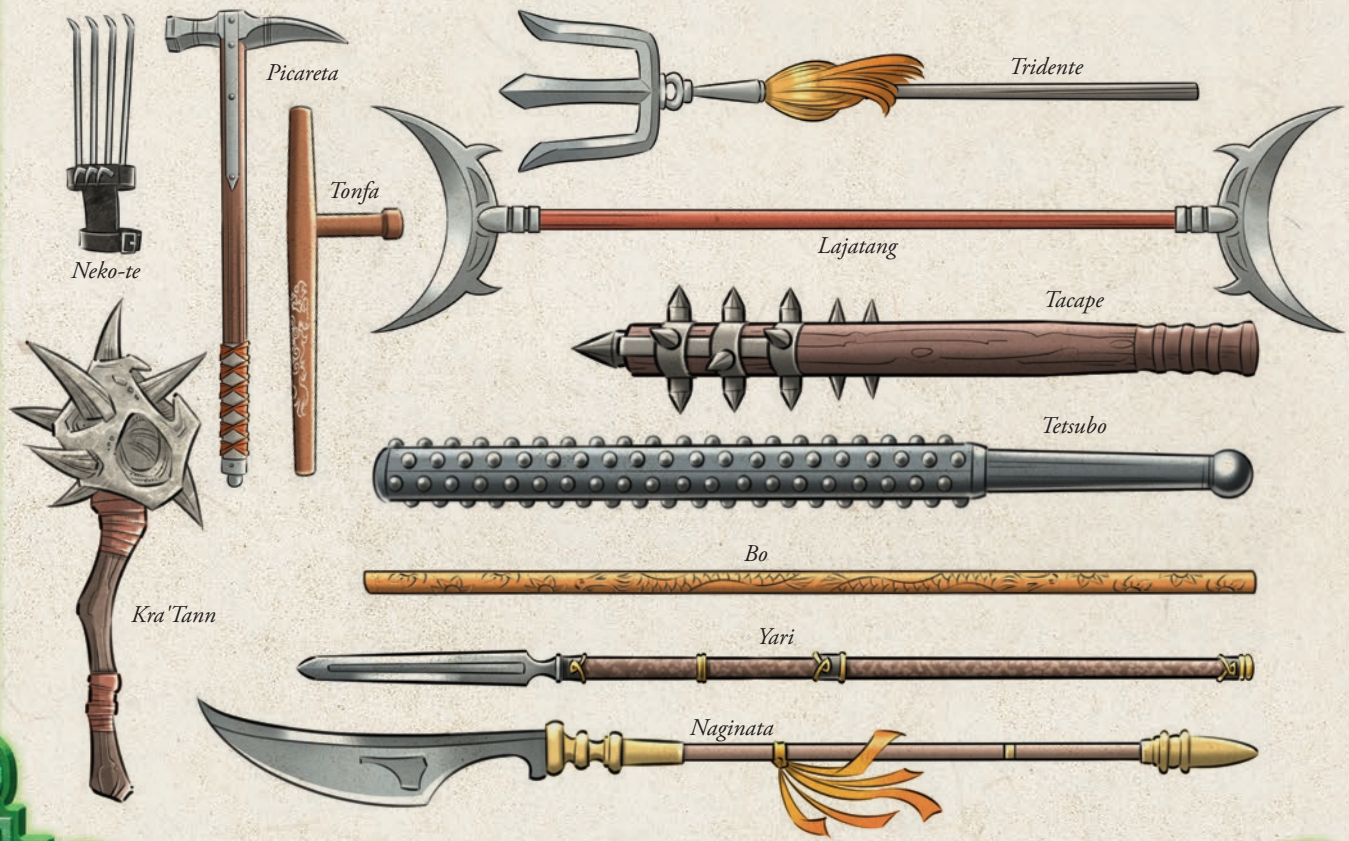
Kunai: uma adaga afiada, útil para apunhalar ou arremessar. Você recebe +4 em testes de Ladinagem para escondê-la.

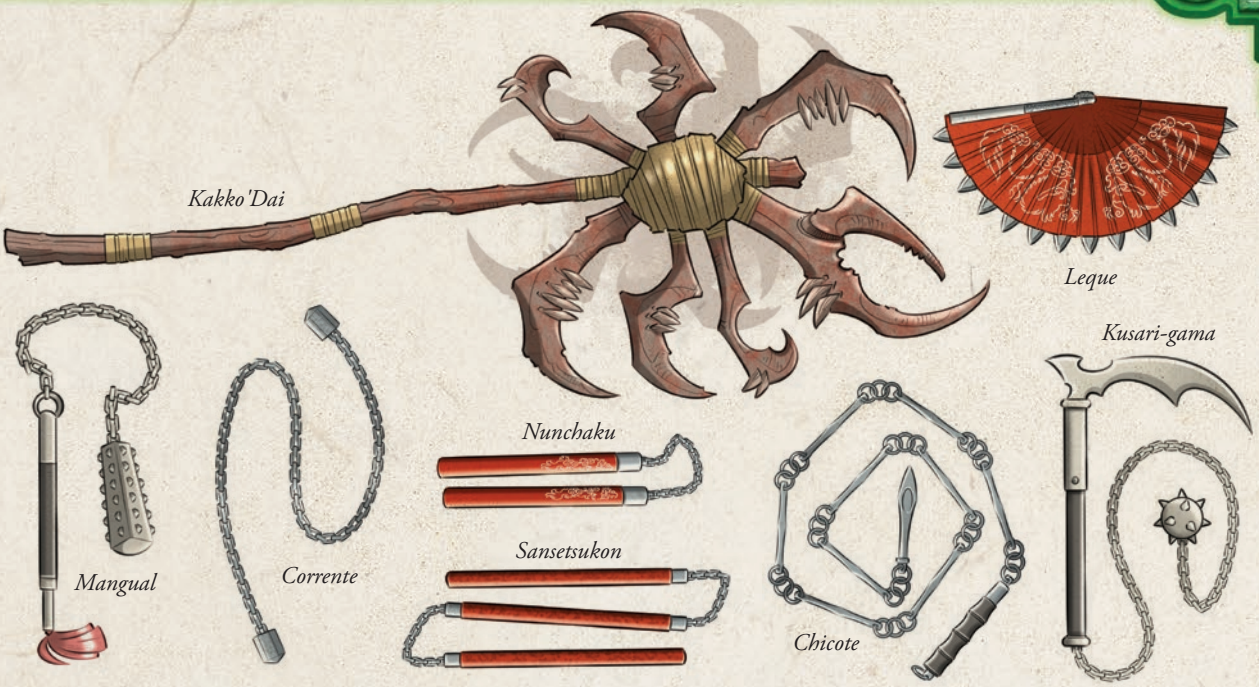
Kusari-gama: uma pequena foice (dano 1d4, crítico 19, corte) ligada a uma corrente com um peso de metal (dano 1d6, crítico x2, esmagamento) na outra extremidade. É uma arma dupla com alcance de 3m. Oferece +4 em manobras de derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica à kusari-gama.

Lajatang: arma dupla que consiste em um cajado com uma lâmina em cada ponta, em forma de luas crescentes.

Leque: o *gunsen* ou *tessen* é um leque reforçado para uso como arma. Existe em três versões: normal (de madeira), cortante (com lâminas na borda) e perfurante (com espinhos na borda). Todos podem ser fechados/abertos como uma ação livre e transformados em um pequeno bastão (1d4 esmagamento). Se você abrir o leque e, na mesma rodada, usá-lo para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas este truque só funciona uma vez por combate). Por ser pequeno e discreto, fornece +4 em testes de Ladinagem para escondê-lo.

Maça: um bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade. A versão tamuraniana desta arma é mais alongada, com fileiras de rebites ou cravos.





Machadinha: ferramenta útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

Machado de Batalha: diferente de uma machadinha, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis. Pouco usado em Tamu-ra, exceto pelos nezumi.

Mangual: artistas marciais utilizam numerosas variações desta arma, composta por uma haste metálica presa a uma corrente com um peso metálico na outra extremidade. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar.

Naginata: arma de haste feita com um cabo de madeira e uma grande lâmina curva na ponta. Às vezes tem uma guarda após a lâmina e/ou um pequeno contrapeso na outra extremidade. É utilizada por soldados, monges e samurais, sendo uma arma tradicional de mulheres nobres.

Neko-te: tipo de luva com garras metálicas na palma e dorso — seu nome significa "mão de gato". Oferece +2 em testes de Atletismo para escalar.

Ninja-to: espada curta própria para ser carregada às costas. Mede entre 50 e 60cm. Por mais 5 ¥o inclui um compartimento secreto na bainha, que oferece +4 em testes de Ladinagem para esconder itens.

Um personagem com a habilidade truques ninjas pode gastar uma ação padrão e 1, 3 ou 6 PM para assoprar pimenta de dentro da bainha em um oponente adjacente. A vítima deve fazer um teste de Reflexos, com CD de acordo com os PM gastos (1 PM = CD 15; 3 PM = CD 18; 6 PM = CD 22). Se falhar, fica cega por 1d6 rodadas.

Nodachi: versão muito maior da katana, às vezes excedendo a altura de uma pessoa. Existe apenas em versão obra-prima.

Nunchaku: dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma.

Picareta: outra ferramenta convertida em arma, é extremamente perigosa quando consegue um golpe certeiro.

Rede: faça um ataque de toque à distância: se acertar, a vítima fica enredada. Se você é bem-sucedido em um teste oposto de Força, a vítima só pode se mover até o alcance da corda (12m). A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

Sai: parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Oferece +4 em manobras de desarmar.

Sansetsukon: ou *sanjiegun*, é uma versão maior e mais complexa do nunchaku, com três bastões maiores (60cm) ligados por correntes. Pode ser usado como arma dupla com as duas mãos, ou como uma arma de uma mão com alcance de 3m.

Shuriken: pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar 1 PM para arremessar uma shuriken adicional num ataque. Um personagem com a habilidade truques ninjas não precisa pagar esse custo.

Armas de Monges e Ninjas

Armas de Monge. As seguintes armas podem ser usadas em conjunto com a rajada de golpes do monge: ataque desarmado, bo, jitte, lajatang, leque, naginata, nunchaku, sansetsukon, sai, shuriken, tonfa, yari.

Armas Ninjas. Usar qualquer das seguintes armas é uma violação de honra severa: fukiya, granada, hankyu, neko-te, ninja-to, shuriken.

Tacape: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Bastante utilizada por ogros e outros bakemono brutais.

Tanto: grande adaga com apenas um gume, finamente trabalhada, lembrando uma pequena katana. Você recebe +2 em testes de Ladinagem para escondê-la. Existe apenas em versão obra-prima (seu custo já inclui esta qualidade), oferecendo +1 nas jogadas de ataque.

Tetsubo: também conhecido como *kanabo*, é uma versão mais sofisticada do tacape. Mede entre 1,5 e 2m. Costuma ser de madeira reforçada com anéis metálicos, rebites e/ou cravos. Alguns samurais a utilizam, mas tem maior preferência entre os bushi e os demônios oni.

Tonfa: bastão de madeira com uma guarda lateral, que serve para segurar e executar manobras variadas, incluindo bloquear ataques. Você recebe CA+1 ao usar o talento Bloqueio Ambidestro ou Especialização em Combate (não cumulativos).

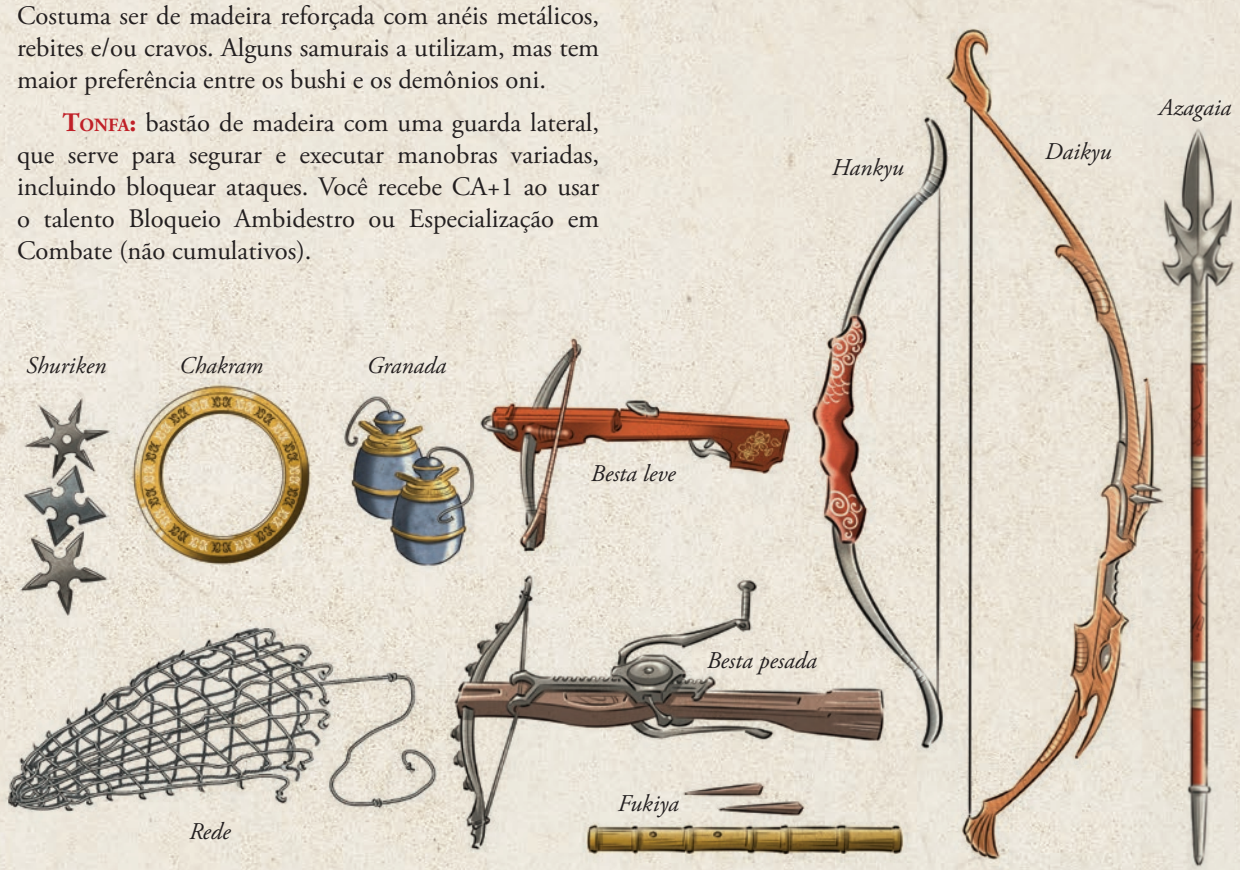
Tridente: uma lança com três pontas preferida por alguns artistas marciais, própria para prender as pernas do oponente. Oferece +4 em jogadas de ataque para derrubar.

Virotes: pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas.

Wakizashi: versão mais curta da katana. Juntas, katana e wakizashi formam o *daisho*, símbolo da nobreza imperial. Alguns samurais e shugenja carregam a wakizashi como peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária. Existe apenas em versão obra-prima.

Yari: ou "lança", é qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre os nezumi, bakemono e outras raças selvagens. Uma yari pode ser arremessada. Causa dano dobrado em uma investida montada.

Zanbatou: a origem desta espada imensa é controversa. Alguns dizem ter sido inventada para derrubar samurais a cavalo (*com* seu cavalo), enquanto outras afirmam ser uma arma bakemono ou oni. De fato, poucas pessoas conseguem usar a zanbatou, que atinge quase duas vezes a altura de um homem — além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 19 para ser empunhada.



Armaduras & Escudos

Armaduras são classificadas em três grupos, de acordo com a sua facilidade de uso, peso, proteção e mobilidade.

Armaduras leves. Normalmente feitas de tecido ou couro, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve demora uma ação completa. Todos os personagens — exceto monges, ninjas, shugenja e wu-jen— ganham o talento Usar Armaduras Leves.

Armaduras médias. Em geral são feitas de peças independentes de metal ou materiais igualmente resistentes. Usar uma armadura média reduz seu deslocamento em 3m. Vestir ou remover uma armadura média demora um minuto. Bushi, kensei, onimusha e samurais ganham o talento Usar Armaduras Médias.

Armaduras pesadas. São as mais fortes, quase totalmente feitas de placas de metal ou outros materiais rígidos. Oferecem proteção pesada, mas restringem severamente os movimentos. Usar uma armadura pesada reduz seu deslocamento em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos. Apenas bushi e samurais ganham o talento Usar Armaduras Pesadas.

Mesmo que uma classe não ganhe talentos próprios para usar certa armadura, qualquer personagem pode escolher os talentos Usar Armadura, como talentos normais.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza. Também deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

Escudos. Exceto para os nezumi e alguns bakemono, o uso de escudos não é algo comum em Tamu-ra. Existem escudos leves e pesados. Um personagem com o talento Usar Escudos sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo exige uma ação de movimento.

Qualidades das Armaduras

Preço. Este é o preço por armaduras completas — "partes" de armaduras não costumam ser vendidas separadamente, e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa.

Bônus na CA. Cada armadura fornece um bônus à classe de armadura do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Bônus de escudos acumulam-se com a armadura e com o bônus por nível.

Exceto pela char-aina e pela carapaça kappa (veja adiante), não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo, mas não dois escudos.

Bônus Máximo de Destreza. O peso de algumas armaduras pode impedir que personagens ágeis consigam tirar proveito máximo de sua Destreza. Usando a armadura indicada, mesmo que o usuário tenha um modificador de Destreza maior, este é o máximo que ele poderá aplicar em sua classe de armadura.

Assim, um samurai com Destreza 18 (+4) com uma yoroi (bônus máximo de Destreza +1) irá receber um bônus de apenas +1 na CA, em vez de +4. Já um samurai com Des 12 (+1) não sofre qualquer modificação.

Penalidade de Armadura. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem. Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

Peso. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou como ele é afetado por alguns jutsus.

Descrição das Armaduras

Armadura Ashigaru: armadura padrão para soldados e guardas do Império, também preferida pelos bushi por sua leveza e custo reduzido. É composta por uma placa peitoral e várias tiras metálicas justapostas, além de um elmo cônico que lembra um chapéu de palha.

Armadura de Couro: o peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível. Embora utilizem couro em cintas e outros acessórios, muitos tamuranianos acham repulsivo vestir a pele de um animal morto: usar qualquer armadura de couro é uma violação de honra leve.

Armadura de Ossos: famosos (infames) por seu artesanato com ossos, os nezumi estendem sua arte à fabricação destas armaduras sinistras. Usar uma armadura de ossos é uma violação de honra moderada.

Carapaça Kappa: sempre buscando proteger a retaguarda, os nezumi extraem a rígida concha dorsal destes bakemono-tartaruga para uso próprio. Ao usar esta carapaça você não pode ser flanqueado. Além disso, se jogando no chão e ficando caído, um usuário Pequeno ou Médio recebe cobertura (CA+4). Pode ser usada sozinha ou sobreposta a uma armadura leve ou média, acumulando todos os bônus e penalidades, e considerando o pior bônus máximo de Destreza. Usar uma carapaça kappa é uma violação de honra moderada.

Char-aina: ou "quatro-espelhos", é formada por quatro grandes placas metálicas unidas por cintas, fechadas junto ao torso como uma caixa. É facilmente adaptável a qualquer formato. Pode ser usada sozinha ou sobreposta a uma armadura leve ou média, acumulando todos os bônus e redutores. Também pode ser usada por um kaijin, ignorando sua inabilidade racial para usar itens.

Escudo Leve: este escudo de madeira ou bambu é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

Escudo Pesado: este grande escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

Haramaki: tipo de armadura yoroi parcial, mais leve, preferida por aqueles que buscam mais liberdade de movimentos. Quase sempre usada sem elmo, por quem deseja ser reconhecido por seus adversários.

Lamelar: ou armadura laminada, formada por centenas de pequenas placas metálicas sobrepostas como escamas.

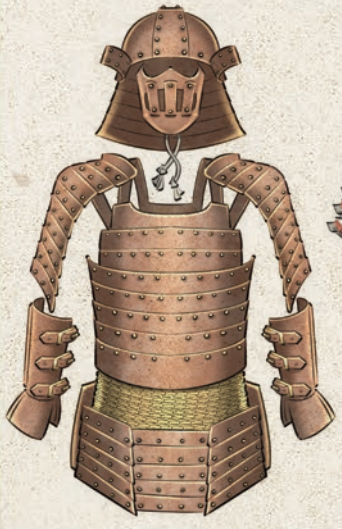
O-Yoroi: versão aprimorada da yoroi, com fino acabamento — feita sob medida para seu usuário, é um magnífico trabalho de arte.

Suchiiru: esta armadura é feita com o raro e duríssimo bambu suchiiru, encontrado em florestas dos youkai. Tem o aspecto geral de uma yoroi, mas mais leve e igualmente resistente. Oferece RD 1 ao usuário.

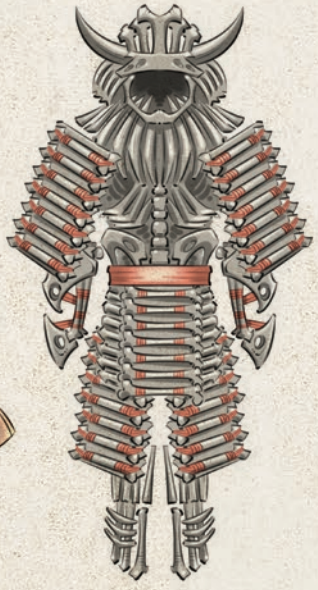
Yoroi: cota de talas composta por um grande número de placas metálicas laqueadas e coloridas, unidas com tiras de couro ou tecido. O elmo muitas vezes inclui uma máscara demoníaca removível. É a armadura padrão do samurai.

Escudo leve

Escudo pesado



Armadura de couro



Armadura de ossos

Armadura ashigaru

Haramaki

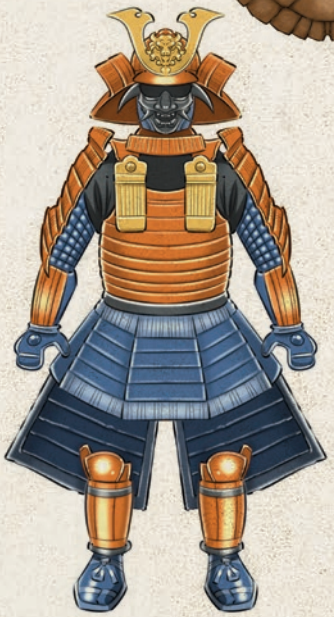
Armaduras & Escudos	Preço	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Peso
Armaduras Leves					
Armadura de couro	10 ¥o	+2	+6	0	7kg
Armadura de ossos	20 ¥o	+3	+4	–2	10kg
Armadura ashigaru	25 ¥o	+3	+5	–1	10kg
Armaduras Médias					
Char-aina	75 ¥o	+2	—	–2	5kg
Haramaki	100 ¥o	+4	+4	–3	15kg
Lamelar	250 ¥o	+5	+3	–4	15kg
Suchiiru	1.500 ¥o	+6	+4	–2	10kg
Armaduras Pesadas					
Carapaça kappa	30 ¥o	especial	+1	–8	20kg
Yoroi	500 ¥o	+6	+2	–3	20kg
O-Yoroi	1.000 ¥o	+7	+2	–4	20kg
Escudos					
Escudo leve	5 ¥o	+1	—	–1	3kg
Escudo pesado	15 ¥o	+2	—	–2	7kg

Char-aina

Carapaça kappa

Lamelar

Suchiiru



Yoroi

O-Yoroi

Itens & Serviços

Além de armas e armaduras, outros itens são úteis para aqueles dispostos a proteger o Império. Infelizmente, nesta Tamu-ra em reconstrução, muitos desses itens são difíceis de encontrar no comércio.

Equipamento Geral

Algemas: este par de algemas é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

Algibeira: bolsa presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

Bálsamo Restaurador: frasco de cerâmica com uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa, e cura 2d4 pontos de vida.

Bomba de Fumaça: um frasco de vidro que se quebra quando arremessado contra uma superfície rígida, liberando uma grande quantidade de fumaça escura. Para arremessar a bomba no chão até 4,5m, faça um ataque à distância contra CA 5. Se acertar, causa o efeito do jutsu *bomba de fumaça* (sem aprimoramentos). Usar este invento ninja é uma violação de honra severa.

Corda: este é o preço para 15 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 23).

Corda de seda: similar à corda de cânhamo, mas muito mais leve e resistente. Arrebentar uma corda de seda exige um teste de Força (CD 25), e ela oferece +2 em testes de Destreza para dar nós.

Espelho: este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

Furoshiki: peça quadrada de pano (tipicamente algodão ou seda), dobrada de formas específicas para formar uma mochila, bolsa, sacola ou saco. Quando não usado para carga, torna-se um lenço de cabeça ou pescoço. Podem ser rústicos, improvisados com qualquer pedaço de tecido, ou ricamente decorados. Têm uma série de outras utilizações, desde embrulho para presente, até proteção para os pés — quando não é possível remover os calçados ao entrar em um ambiente limpo. Um furoshiki comporta até 10 kg.

Futon: tipo de acolchoado flexível para dormir. Pode ser dobrado e guardado durante o dia, para poupar espaço. Viajantes usam uma versão mais fina, facilmente transportável.

Instrumento Musical: o instrumento mais tradicional de Tamu-ra é o *koto*, espécie de harpa de madeira com 13 cordas. Outros exemplos são o tambor *taiko*, o banjo *shamisen*, o alaúde *biwa*, a flauta *shakuhachi*, e o *horagai* — tipo de trombeta feita com uma grande concha.

Kit de Artesão: existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria), ou lente de aumento e balança para Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu Ofício sofre penalidade de –5 nos testes.

Kit de Aventureiro: se não quiser comprar itens individualmente, você pode adquirir um kit de aventureiro contendo o básico necessário para caçar monstros e explorar masmorras: uma mochila, um futon, uma corda de seda, uma pederneira, quatro tochas, uma tokkuri, ração de viagem para uma semana e um booken-fuku.

Kit de Disfarces: estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

Kit de Ladrão: usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e sabotar.

Kit de Medicamentos: pequena caixa de madeira com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Cura.

Lanterna: as belas lanternas tamuranianas têm estruturas de madeira com laterais de papel e uma alça, contendo a chama em seu interior. Quase sempre trazem ideogramas ou gravuras. A luz da lanterna atinge 9m. Uma carga de combustível (tipicamente gordura animal) dura 6 horas e custa 1 ¥p.

Mochila: a típica mochila tamuraniana é feita com uma grande cesta de palha ou bambu, com tiras para os ombros, levada às costas. Uma mochila comporta até 25 kg. Veja também *furoshiki*.

Papel: diferente dos pergaminhos de pele de animal usados no Reinado, tamuranianos são famosos por seu excelente papel feito de arroz — que utilizam não apenas para escrita, mas em numerosas formas de artesanato, e até mesmo como portas e paredes internas.

Pé de Cabra: barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +4 no teste de Força. Um pé de cabra também pode ser usado em combate como uma clava.

Pederneira: uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma fogueira, vela, tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação de rodada completa.

Pedra de Tinta: pequeno bloco de tinta preta solidificada para escrita, solúvel em água no momento do uso. Normalmente é feita com tinta de lula.

Pincel: em vez de penas, tamuranianos escrevem com pincéis, próprios para sua caligrafia.

Ração de Viagem: feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas e *onigiri* (bolinhos de arroz), esta ração é própria para longas viagens, e uma porção alimenta uma pessoa por um dia. Dura até uma semana se mantida seca; caso fique molhada, se estraga em 24 horas.

Tocha: um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Usada como arma corpo-a-corpo, uma tocha causa 1d4 pontos de dano de esmagamento + 1 por fogo. Uma tocha é uma arma simples.

Tokkuri: garrafa de madeira ou cerâmica para transportar bebida (geralmente água, chá ou saquê). Traz um estreitamento no corpo, onde se amarra uma corda ou lenço para facilitar o transporte. Existem em vários tamanhos, mas a garrafa mais comum comporta 1 litro.

Vara de Madeira: uma haste de madeira com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Pode ter muitas utilidades — mas é frágil demais para servir como arma.

Vela: usadas como fonte de iluminação por cidadãos mais humildes, velas são feitas de gordura animal e incluem um candelabro simples feito de cerâmica. A luz de uma vela atinge 3m e ela dura 1 hora.

Peças Obra-Primas

Personagens com o talento Criar Obra-Prima podem construir itens de qualidade superior. No entanto, o custo para adquirir estas peças também é mais elevado.

Armas: uma arma obra-prima é forjada apenas com as melhores ligas e temperada diversas vezes, para adquirir o equilíbrio perfeito. Graças a isso, fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque. Uma arma obra-prima custa 300 ¥o mais que sua versão normal (por exemplo, um tetsubo obra-prima custa 320 ¥o). Várias armas de Tamu-ra, como as espadas katana e wakizashi, existem apenas em versões obra-prima.

Armaduras e escudos: são feitos sob medida, com os melhores materiais. Sua penalidade de armadura diminui em 1 (por exemplo, uma haramaki obra-prima tem penalidade de armadura –2, em vez de –3). Assim como uma arma, uma armadura ou escudo obra-prima custa 300 ¥o mais que sua versão normal.

Kits de ferramentas: estes kits de artesão, disfarces, ladrão ou medicamentos incluem instrumentos perfeitos, oferecendo mais precisão em trabalhos delicados. Oferecem +2 em testes da perícia apropriada, e custam 50 ¥o mais que a versão normal.

Outros itens: o povo de Tamu-ra aplica sua arte e dedicação a cada objeto, por mais simples que pareça. Assim, é possível encontrar qualquer item ou vestimenta (exceto shimin-fuku) em versões obra-prima — mais belas, leves ou feitas de materiais mais preciosos. Elas custam 50 ¥o mais que a versão normal. A critério do mestre, esses itens *podem* oferecer um bônus de +2 em um teste de perícia ou habilidade em uma situação relevante (por exemplo, uma dai'zenshi-fuku obra-prima poderia oferecer +2 em testes de Diplomacia).

Na primeira vez que um personagem produz um item obra-prima, arcando com seu custo total, recebe 1 ponto de Honra, mesmo que não fique com o item.

VESTIMENTAS

Booken-fuku: traje de explorador, adequado para quem nunca sabe o que esperar. Inclui uma camisa larga, um quimono ou casaco *happi* de algodão fechado com uma faixa amarrada à cintura, calças ou saia na altura do joelho, sandálias de palha ou madeira, e um grande chapéu de palha. São as roupas preferidas por aventureiros, oferecendo variantes para todas as classes.

Dai'zenshi-fuku: indumentária da nobreza, inclui um quimono de seda elaborado, com mangas muito longas, uma larga faixa *obi* para a cintura, e um tipo de colete ou jaqueta sem mangas que enfatiza os ombros, trazendo símbolos de família. Nem sempre inclui joias.

Quimono: o traje mais tradicional de Tamu-ra é, essencialmente, um casaco ou roupão amarrado à cintura com uma faixa *obi* — mas existe em inúmeras variantes. Alguns são modestos e práticos, usados por servos, monges e artistas marciais, enquanto outros podem ser ricamente decorados. Em geral são considerados trajes formais, reservados para ocasiões especiais como festivais e cerimônias, mas cidadãos bem-sucedidos os utilizam na vida diária. Inclui sandálias de madeira ou palha.

Shimin-fuku: roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, na altura do joelho, para homens; ou um quimono simples para mulheres. Também inclui sandálias e chapéu de palha.

Shinobi Shozoku: traje preto exclusivo dos ninjas, só pode ser adquirido por personagens desta classe (sem custo). Inclui um capuz que deixa apenas os olhos expostos. É mais apertado nos antebraços e pernas para melhor furtividade. Também inclui as peculiares botas *jika-tabi*, com uma divisão para os dedos. Oferece +2 em Furtividade, Intimidação e em testes de Diplomacia com ninjas do mesmo clã. Usar este traje é uma violação de honra severa.

DISPONIBILIDADE

Para representar a escassez de bens nesta Tamu-ra ainda em reconstrução, o mestre pode usar esta regra opcional.

Sempre que um jogador quiser comprar um item, deve rolar 1d6. Num resultado de 1 a 5, aumente o preço do item em 10% x o número rolado (de 10% a 50% de aumento). Num resultado de 6, o item simplesmente não está disponível.

A capital Shinkyo não é afetada por esta regra.

ALIMENTAÇÃO & HOSPEDAGEM

Tamu-ra tem hospedarias chamadas *ryokan* e tavernas chamadas *izakaya*, onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Ryokan são pensões onde se pode alugar quartos para dormir, fazer refeições e, às vezes, repousar em banheiras de água quente. Izakaya são bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos, além de bons lugares para conseguir informações que ajudem em aventuras. Também existem as casas de chá, ou *chaya*, consideradas ambientes mais calmos e refinados.

Estadia: este é o preço por noite para um quarto individual. Tamuranianos não usam camas: seus quartos são forrados com um revestimento de madeira ou palha de arroz chamado tatame, onde dorme-se sobre o colchão *futon*. Como travesseiro, usam um pequeno saco de sementes. O quarto também inclui um armário ou baú para guardar pertences. Existem quartos mais luxuosos ou modestos, por preços maiores ou menores.

Refeição: a refeição tamuraniana mais típica é uma tigela de *gohan* (arroz) e uma porção de carne (frango, porco ou frutos do mar). Outros pratos populares são o *ramen*, macarrão com caldo de carne ou peixe; e o *karee -raisu*, arroz com molho condimentado de *karee* (curry). Uma refeição é acompanhada por um copo de bebida.

Bebida: na fria Tamu-ra, as bebidas mais comuns são o *bancha* (chá verde) e saquê (vinho de arroz), ambos servidos quentes.

ANIMAIS

Bariki: cavalo mecânico fabricado com as mesmas técnicas usadas na construção dos mashin. Muito cobiçado entre aventureiros por não precisar de descanso, bem como sua imunidade a doenças e efeitos da corrupção aberrante. São descritos no **Capítulo 7: Bestiário**.

Cão de Guarda: normalmente da raça *akita*, este cachorro grande e leal pode ser usado como companheiro de batalha, ou como montaria para uma criatura Pequena.

Cão-Leão: ao longo da história de Tamu-ra, estas poderosas bestas foram amplamente usadas para montaria, carga e guerra. Lembram uma exótica mistura de mastim, leão e dragão — mas, ao contrário do que sua aparência leva a crer, podem ser inteligentes e dóceis. São descritos no **Capítulo 7: Bestiário**.

ITENS & SERVIÇOS

Item	Preço	Peso
Equipamento Geral		
Algemas	15 ¥o	1 kg
Algibeira	1 ¥o	250 g
Bálsamo restaurador	25 ¥o	0,5 kg
Bomba de fumaça	20 ¥o	0,5 kg
Corda (15m)	1 ¥o	5 kg
Corda de seda (15m)	10 ¥o	2,5kg
Espelho	10 ¥o	250 g
Furoshiki	1 ¥p	250 g
Futon	1 ¥p	2,5 kg
Instrumento musical	50 ¥o	1,5 kg
Kit de artesão	30 ¥o	4 kg
Kit de aventureiro	19 ¥o	15,5 kg
Kit de disfarces	50 ¥o	4 kg
Kit de ladrão	30 ¥o	0,5 kg
Kit de medicamentos	50 ¥o	0,5 kg
Lanterna	7 ¥o	1 kg
Mochila	2 ¥o	1 kg
Papel (folha)	1 ¥p	—
Pé de cabra	2 ¥o	2,5 kg
Pederneira	1 ¥o	—
Pedra de tinta	8 ¥o	—
Pincel	2 ¥p	—
Ração de viagem (por dia)	5 ¥p	0,5 kg
Tocha	1 ¥p	0,5 kg
Tokkuri	1 ¥o	2 kg
Vara de madeira (3m)	2 ¥p	4 kg
Vela	1 ¥	—
Vestimentas		
Booken-fuku	1 ¥o	2 kg
Dai'zenshi-fuku	50 ¥o	2 kg
Quimono	10 ¥o	2 kg
Shimin-fuku	1 ¥p	1 kg
Shinobi shozoku	—	1 kg

Item	Preço	Peso
Alimentação e hospedagem		
Bebida	1 ¥p	0,5 kg
Estadia (por noite)	5 ¥p	—
Refeição	3 ¥p	1 kg
Animais		
Armadura de animal		
criatura Média	x2	x1
criatura Grande	x4	x2
Bariki	1.500 ¥o	—
Cão-leão	1.000 ¥o	—
Cão de guarda	50 ¥o	—
Cavalo	75 ¥o	—
Cavalo de guerra	400 ¥o	—
Kabuto	1.500 ¥o	—
Estábulo (por dia)	5 ¥p	—
Sela	20 ¥o	—
Veículos		
Carroça	30 ¥o	—
Jangada	50 ¥o	—
Jitensha	10 ¥o	—
Junco	11.000 ¥o	—
Palanquim	100 ¥o	—
Pipa ninja	10 ¥o	—
Riquixá	15 ¥o	—
Condução		
terrestre	3 ¥ por km	—
marítima	1 ¥p por km	—
Serviços		
Mensageiro	2 ¥ por km	—
Jutsu		
básico	50 ¥o	—
mediano	300 ¥o	—
avançado	900 ¥o	—

CARGA

Você pode carregar, sem problemas, peso igual a três vezes seu valor de Força, em quilos (então, se tiver Força 15, pode carregar até 45kg). Acima disso, você sofre uma penalidade de –2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem, e seu deslocamento é reduzido em 3m.

O peso máximo que você pode carregar é igual a dez vezes sua Força, em quilos (se tiver Força 18, pode carregar até 180kg). Você ainda sofre penalidade de carga normal. Se tentar carregar peso além do máximo, você não consegue se deslocar e fica exausto.

Cavalo: é a montaria mais comum em Tamu-ra. Cavalos sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

Kabuto: besouro gigante usado como besta de montaria, carga ou guerra. Veja o **Capítulo 7: Bestiário**.

Estábulo: inclui alimentação, além do estábulo em si.

Sela: uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

Armadura de Animal: qualquer tipo de armadura também existe em versões para animais. Custam o dobro para um animal Médio, e o quádruplo para um animal Grande. Montarias com armadura conseguem carregar seu cavaleiro, mas nenhum peso extra — por isso, samurais normalmente trazem uma segunda montaria, que leva equipamento e mantimentos.

VEÍCULOS

Carroça: veículo de quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas. Puxada por dois bois. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

Jangada: barco típico de pescadores, com uma vela e remos. Tem deslocamento 4,5m.

Jitensha: originalmente chamado "bicicleta", este invento goblin nunca teve grande aceitação no Reinado, mas os artífices de Nitamu-ra ficaram fascinados. Sua técnica de fabricação acabou levada para Tamu-ra, onde estes peculiares veículos de tração humana receberam seu nome atual, e são feitos quase totalmente com bambu. Mais práticos, baratos e limpos que cavalos, tornaram-se uma popular opção de transporte. Aumenta o deslocamento de viagem em +3m.

Junco: navio rápido e estável, com deslocamento 9m, graças às suas velas divididas horizontalmente por ripas de pau. É a embarcação padrão de Tamu-ra para longas viagens marítimas, incluindo rotas para o Reinado. Exige pelo menos cinco tripulantes e transporta até 30 pessoas.

Palanquim: é o equivalente tamuraniano a uma carruagem. Uma cabine fechada, com estofamento confortável e cortinas, montada sobre duas longas hastes horizontais que se estendem à frente e atrás, onde quatro ou mais carregadores transportam a estrutura sobre os ombros. Mesmo no passado, apenas os mais ricos e poderosos usavam este luxuoso meio de transporte; nos dias de hoje, é quase impossível ver um destes. Sabe-se que o próprio Imperador o usa, e em raras ocasiões.

Pipa Ninja: também conhecida como *momonga* ("esquilo voador"), este engenho oferece ao usuário capacidade limitada de voo. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Acrobacia (CD 20). Em caso de sucesso, pode voar até 9m. Em caso de falha, não se desloca e flutua de volta ao chão. Em caso de falha por 5 ou mais, sofre dano conforme a queda. Manobrar a pipa exige pelo menos uma mão livre. Enquanto usa a pipa ninja você fica com uma mão ocupada. Por ser um invento ninja, usar a pipa é uma violação de honra severa.

Riquixá: carroça de duas rodas para um ou dois passageiros, puxada por uma pessoa a pé — ou adaptada a uma jitensha. Muito comuns no passado com meio de transporte para a elite, mas raros hoje em dia. Apenas em Shinkyo e outras grandes cidades é possível contratar condutores de riquixá. Tem deslocamento 12m.

SERVIÇOS

Mensageiro: inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

Jutsus: este é o preço para executar um jutsu em uma situação comum. Ou seja, você mesmo vai até o conjurador, e executar o jutsu não oferece nenhum risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo em uma aventura, por exemplo, a resposta padrão é *kekkou desu* ("não, obrigado").

Materiais Especiais

Aço-Rubi: este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com ele ignoram redução de dano.

Forjadas pelos anões do Reinado de Arton, armas de aço-rubi são valiosíssimas no combate às aberrações da Ferida Profunda. O Império vem tentando há anos, sem sucesso, negociar sua técnica de fabricação. Enquanto isso, organizações menos escrupulosas — como as famílias yakuza e os clãs ninjas — planejam suas próprias operações para obter o segredo.

Por sua raridade, o aço-rubi não é usado para armaduras.

Akamono: qualquer material de origem akumushi — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como akamono ou "matéria vermelha".

Uma arma de akamono é hostil ao toque de seres naturais: causa +1d4 pontos de dano contra quaisquer criaturas, exceto kaijin e akumushi. Infelizmente, sempre que o usuário acerta um ataque com a arma, ele próprio recebe 1 ponto de dano (kaijin não sofrem este efeito colateral).

Por sua aparência "borrada", armaduras de akamono distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de falha para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 20% para médias e 30% para pesadas. Kaijin e akumushi ignoram esta chance de erro.

Usar um item de akamono é uma violação de honra moderada.

Bambu Suchiiru: encontrado apenas em florestas habitadas por youkai, este bambu é muito mais resistente e durável que a variedade normal, mas mantendo sua extrema leveza. Armas de madeira e escudos leves podem ser feitos com bambu suchiiru.

Armas de bambu suchiiru causam +1 ponto de dano. Armaduras e escudos suchiiru oferecem RD 1.

Jade: o Império de Jade não tem este nome sem motivo. Outrora, este mineral precioso podia ser encontrado em muitos pontos da ilha. Hoje, quase todo o jade foi contaminado ou destruído pela Tormenta. As poucas jazidas restantes encontram-se em território bakemono; retomá-las está entre as mais importantes missões das equipes sentai imperiais.

No Reinado, o jade é conhecido apenas como uma pedra esverdeada, usada na joalheria e artesanato tamuraniano. Poucos sabem, no entanto, sobre suas propriedades espirituais — que manifestam-se *apenas* em Tamu-ra ou quando portadas por um tamuraniano nativo.

Uma arma de jade recebe +1 nos ataques e danos contra youkai. Além disso, pode atingir seres incorpóreos normalmente, ignorando a chance padrão de 50% de falha.

Vestir uma armadura de jade oferece Constituição +1, +2 ou +3 (para armaduras leves, médias ou pesadas, respectivamente; não cumulativo com outros objetos de jade). Além disso, contra ataques de seres incorpóreos, você usa CA em vez de Reflexos.

Um objeto de jade carregado junto ao corpo (anel, bracelete, medalhão, tiara...) oferece Constituição +1.

Materiais Especiais

Item	Aço-Rubi	Akamono	Bambu Suchiiru	Jade
Arma*	+1.000 ¥o	+1.000 ¥o	+600 ¥o	+1.500 ¥o
Armadura leve	—	+500 ¥o	—	+2.000 ¥o
Armadura média	—	+750 ¥o	—	+5.000 ¥o
Armadura pesada	—	+1.000 ¥o	—	+10.000 ¥o
Escudo leve	—	+500 ¥o	+250 ¥o	—
Escudo pesado	—	+500 ¥o	—	—
Amuleto	—	—	—	+1.000 ¥o

*Este preço também vale para 20 flechas, 10 virotes ou 10 shuriken.

CAPÍTULO QUATRO

JUTSUS

O samurai capaz de destruir uma muralha com sua katana. O ninja que pode criar clones de si mesmo. O wu-jen que invoca tempestades de fogo. Com treinamento intenso e força espiritual, o povo de Tamu-ra é capaz de façanhas incríveis.

Forasteiros podem chamá-las de magias ou milagres. Mas, para os tamuranianos são apenas técnicas — ou *jutsus*.

Existem dezenas de jutsus. Dos mais simples, como golpes de espada muito potentes, aos mais complexos, capazes de invocar espíritos do além. Executar um jutsu exige manipular sua própria energia cósmica. Para isso, uma pessoa deve abrir seus *chacras*.

Este capítulo explica todos esses conceitos, além de trazer a lista de jutsus conhecidos no Império de Jade.

REGRAS GERAIS

ENERGIA CÓSMICA & PONTOS DE MAGIA

O universo é permeado por energia cósmica, também chamada de energia vital, cosmo, *chi, ki* e outros nomes. Ela existe nos seres vivos, em objetos inanimados e nas próprias planícies, rios e montanhas de Tamu-ra. Em termos de jogo, todos os personagens têm *pontos de magia* (PM). A quantidade de PM depende de sua classe e nível, e eles são usados para ativar habilidades de classe, talentos e jutsus.

Todos os personagens podem usar sua energia vital para se esforçar e ultrapassar seus limites. Isso é representado pelo uso de habilidades de classe e talentos que gastam PM. Entretanto, é possível usar poderes ainda mais impressionantes, chamados jutsus. Para executar um jutsu, o personagem precisa ser capaz de manipular a energia cósmica diretamente, abrindo seus *chacras*.

Recuperando pontos de magia. Você recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

CHACRAS

Nos seres vivos, a energia cósmica flui através de pontos específicos do corpo, chamados *chacras*. Existem seis chacras: braços, pernas, torso, mente, espírito e emoções. Cada chacra representa uma habilidade básica — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, respectivamente.

• **Chacra dos Braços (Força).** Manipula energias que fortalecem os ataques físicos do usuário, ou ferem diretamente seus inimigos. É aquele preferido por combatentes como o samurai, o kensei e o onimusha.

• **Chacra das Pernas (Destreza).** Responsável por técnicas de movimentação, física ou mágica. Também permite criar e controlar ilusões, disfarces e falsidades. É o chacra dos ninjas por excelência, mas alguns yakuza e onimusha também se dedicam a essas técnicas.

• **Chacra do Torso (Constituição).** Enfatiza técnicas que aprimoram as próprias capacidades físicas, aumentando resistência e durabilidade, bem como mantendo a saúde. Bushi, monges e onimusha costumam trilhar esse caminho.

• **Chacra da Mente (Inteligência).** Inclui efeitos de manipulação elemental e impressionantes exibições de poder, às vezes explosivas. Todo wu-jen conhece as artes da mente, mas muitos ninjas também buscam o poder deste chacra.

• **Chacra do Espírito (Sabedoria).** Permite o uso de jutsus que envolvem o mundo espiritual, permitindo invocar os youkai em busca de bênção, informação, proteção e cura. Samurais, shugenja e shinkan seguem essa trilha desde o início de suas carreiras.

• **Chacra das Emoções (Carisma).** Capaz de manipular emoções, passando da adoração ao medo como um ator executando uma peça. Muitos yakuza têm predileção por este chacra, que usam para intimidar e obter respeito dos shimin. Shinkan e wu-jen também trabalham estas artes como um caminho secundário.

Abrindo chacras. Os chacras podem ser abertos com habilidades de classe ou talentos. Por exemplo, a habilidade aprendiz da mente — que o wu-jen recebe no 1º nível — abre o chacra de Inteligência; já o talento Abrir Chacra, que qualquer personagem pode escolher a partir do 3º nível, abre um chacra *qualquer* à sua escolha.

Quando abre um chacra, você:

• Ganha o direito de aprender jutsus básicos daquele chacra.

• Soma o modificador da habilidade respectiva a seus pontos de magia. Por exemplo, se tiver For 15 (+2) e abrir o chacra de Força, recebe 2 PM.

• Soma o modificador da habilidade respectiva ao limite de PM que pode gastar em um único jutsu (veja "Aprimoramentos", a seguir).

Os benefícios são cumulativos. Quanto mais chacras diferentes abrir, mais PM recebe, e maior seu limite será.

JUTSUS

Jutsus são classificados de acordo com seu chacra e grau: básico, mediano, avançado, sublime e lendário. Por exemplo, *corrida ninja* é um jutsu básico de Destreza, enquanto *sétimo sentido* é um jutsu lendário de Sabedoria.

• **Grau básico.** Embora obviamente especiais, os efeitos de jutsus básicos passam pouco dos limites normais de uma pessoa.

• **Grau mediano.** Jutsus deste grau oferecem opções mais poderosas e claramente sobrenaturais.

• **Grau avançado.** Os heróis e vilões do Império de Jade empregam estes jutsus para suas façanhas mais famosas, como invocar batalhões de cópias ou congelar o próprio ar.

• **Grau sublime.** O poder destes jutsus já vive em histórias. Jutsus sublimes podem matar ou revitalizar, torcendo as leis naturais com a anuência (ou descuido) dos grandes espíritos.

• **Grau lendário.** Apenas os jutsus mais poderosos chegam a esse grau. Eles permitem efeitos majestosos como criar terremotos, mover-se a velocidades impossíveis ou dar a um único bushi poder suficiente para enfrentar um exército inteiro!

APRENDENDO JUTSUS

Com um ou mais chacras abertos, você pode aprender jutsus. Você também aprende jutsus com habilidades de classe ou talentos. Verifique a descrição de cada classe no **Capítulo 1**, e o talento Conhecimento de Jutsus no **Capítulo 2**.

Conforme avança de nível, um personagem pode empregar suas habilidades de classe e talentos para abrir mais chacras ou elevar chacras já abertos. Abrindo mais chacras, terá poderes mais variados e mais pontos de magia; concentrando-se em menos chacras, terá acesso a jutsus mais elevados. Ambas as opções são vantajosas — cabe ao jogador escolher qual prefere.

Apenas conjuradores muito poderosos conseguem abrir muitos chacras em graus elevados. Tais personagens são reverenciados como mestres, gurus ou reencarnações de heróis do passado.

Classes conjuradoras. Embora qualquer personagem possa abrir chacras e aprender jutsus, algumas classes desenvolvem essas capacidades desde o início, com habilidades de classe. Assim, shinkan, shugenja e wu-jen são chamados "conjuradores".

Executando Jutsus

Executar um jutsu exige gastar uma ação e pontos de magia. Enquanto o tipo de ação varia de jutsu para jutsu, o custo em PM depende de seu grau:

Executando Jutsus

Grau	Custo	CD para Resistir
Básico	1 PM	15
Mediano	3 PM	18
Avançado	6 PM	22
Sublime	10 PM	25
Lendário	15 PM	28

Talentos de Aprimoramento. Quando você aplica um talento de aprimoramento a um jutsu, seu custo aumenta, mas seu grau permanece o mesmo. Por exemplo, um wu-jen de 3º nível, pode executar jutsus básicos e medianos de Inteligência. Ele pode lançar uma *explosão de fogo* normal (jutsu mediano de Inteligência) e também uma *explosão de fogo* acelerada (pelo talento Jutsu Acelerado, gastando +3 PM). Embora o custo da *explosão de fogo* aumente para 6 PM, ele continua sendo um jutsu mediano, não um jutsu avançado — ainda dentro das capacidades do wu-jen, portanto.

Selos e mantras. Jutsus são executados com palavras e gestos específicos, chamados respectivamente de *mantras* e *selos*. Portanto, para executar um jutsu, o personagem precisa ser capaz de falar e ter pelo menos uma mão livre (ou empunhando uma arma, para jutsus que exigem uma jogada de ataque). Executar um jutsu é um ato chamativo, visível e audível para aqueles ao redor.

Um personagem amordaçado, silenciado, com as mãos amarradas ou ocupadas não pode executar jutsus. Alguns talentos, entretanto, permitem ignorar essas restrições.

Armaduras. Apesar de exigir movimentos complexos, a arte de executar jutsus considera o próprio treinamento de seus usuários. Assim, você pode executar jutsus vestindo armaduras — desde que saiba usá-las. Para executar jutsus vestindo uma armadura que não sabe usar, veja a perícia Identificar Magia.

Concentração. Executar um jutsu exige concentração. Um personagem em situação difícil precisa fazer um teste de Vontade. Se falhar, o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. A dificuldade do teste depende da situação específica.

- **Ser ferido durante a execução:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Para jutsus que exigem uma ação padrão ou menos, o personagem só pode ser ferido durante a execução quando atacado com uma ação preparada, como uma reação, ou quando sofre algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).
- **Movimento vigoroso ou condição ruim:** CD 15 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão), ou em meio a uma tempestade.
- **Movimento violento ou condição terrível:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar em uma carroça desgovernada, ser agarrado pela perna e sacudido por um oni, ou estar em meio a um terremoto.

Um personagem executando um jutsu com tempo de execução igual ou maior a uma ação completa fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno.

Aprimoramentos

Alguns jutsus permitem gastar mais pontos de magia para aumentar seu efeito. Isso representa a concentração de um kensei para terminar um combate com um único golpe ou um shinkan gastando todas as suas energias para obter informações ocultas no mundo espiritual. Embora poderosos, aprimoramentos podem esgotar seus PM rapidamente.

Limite de PM. O máximo que você pode gastar em cada jutsu é igual ao seu nível de personagem + modificadores de habilidade somados de todos os seus chacras abertos. Por exemplo, um personagem de 6º nível com Int 18 (+4) e Sab 16 (+3) que abriu o chacra de Inteligência pode gastar até 10 PM (6+4) em cada jutsu (de Inteligência ou não). Se subir para 7º nível e abrir o chacra de Sabedoria, seu limite passa a ser 14 PM (7+4+3).

Aprimoramentos cumulativos. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra "aumenta"), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular esse aumento. O jutsu mediano *explosão de fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo, e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +1d6 por +2 PM. O mesmo personagem de 6º nível descrito acima pode gastar até 9 PM ao executar esse jutsu, causando 9d6 pontos de dano.

Aprimoramentos que mudam jutsus. Alguns aprimoramentos alteram a descrição do jutsu (o texto começa com a palavra "muda"). Nesse caso, o jutsu continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. O jutsu mediano *invisibilidade ninja* pode receber um aprimoramento que muda "alvo: você" para "área: emanação com 3m de raio". Todos os outros efeitos e descrições do jutsu ficam iguais. Mudanças nunca se acumulam.

ACUMULANDO EFEITOS

Jutsus que fornecem bônus não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *tamanho gigante* e *físico do dragão* (Força) recebe apenas Força +4, não +6. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *casco da tartaruga* e *mandala-escudo* recebe apenas CA +4 (o maior entre os dois), não +6.

O mesmo vale para penalidades. Uma criatura atingida por *ferir membros* que pise em *estrepes invisíveis* sofre –6m em seu deslocamento, não –12m. E um personagem sob efeito de *maldição das trevas* (debilidade, Força) e *tamanho minúsculo* teria sua Força reduzida para 1 (a pior entre as duas).

Aprimoramentos condicionais. Certos aprimoramentos só são ativados em certa condição. Apesar disso, você ainda deve pagar o custo extra quando executa o jutsu; se a condição não for cumprida, o efeito do aprimoramento é perdido.

DESCRITORES

Um descritor é uma palavra-chave que indica um efeito do jutsu, e sua relação com outros efeitos. Por exemplo, resistência a fogo se aplica a jutsus com o descritor fogo; bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica a jutsus com o descritor ilusão, e assim por diante. No caso de jutsus com mais de um descritor, se a criatura for imune a pelo menos um dos descritores, é completamente imune ao jutsu.

• **Abjuração.** Jutsus de proteção, que anulam outros jutsus ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus mundos.

• **Adivinhação.** Jutsus de detecção, ou que vasculham passado ou futuro.

• **Elemental (ácido, eletricidade, fogo, frio, vento).** Jutsus que manipulam ou criam uma ou todas essas energias. Ácido, fogo, frio e vento são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente, terra, fogo, água e ar. Eletricidade é uma manifestação da energia positiva. Jutsus de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. Jutsus com o descritor elemental podem ter manifestações de vários elementos, em vez de apenas um.

• **Encantamento.** Jutsus que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns youkai e construtos.

• **Ilusão.** Estes jutsus, muito usados por ninjas, fazem outros perceberem algo que não existe, ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões também não afetam criaturas sem mente (com Int 0). Criaturas que observem uma ilusão podem fazer um teste de Intuição para desacreditar; criaturas que interagem com uma ilusão (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) normalmente têm direito a um teste de Vontade para perceber que ela não é real. O jutsu continua funcionando mesmo que uma criatura tenha desacreditado ou percebido que não é real; a criatura pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes de Intuição ou Vontade, conforme apropriado.

• **Invocação.** Jutsus que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Astral, um espaço extradimensional que existe entre todos os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede invocações. Criaturas invocadas, quando mortas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

• **Ninja.** Jutsus ensinados como parte da habilidade de classe truques ninjas. Embora obviamente sejam usados por ninjas, também podem ser aprendidos por membros de outras classes.

• **Luz.** Jutsus que canalizam energia positiva, criando luz e curando criaturas vivas.

• **Transmutação.** Jutsus que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

• **Trevas.** Jutsus que canalizam energia negativa, manipulando sombras, criando escuridão e drenando a força vital de criaturas vivas.

• **Vácuo.** Jutsus que canalizam a mais pura energia, formada da mescla entre luz e trevas. Conhecido no resto de Arton como "essência".

TEMPO DE EXECUÇÃO

Este é o tempo necessário para executar o jutsu.

• **Ação padrão.** Quase todos os jutsus exigem uma ação padrão, mas alguns são mais rápidos ou lentos.

• **Ação livre.** Para jutsus com tempo de execução de uma ação livre, apenas um pode ser executado por rodada. Isso inclui jutsus afetados por habilidades ou talentos como Jutsu Acelerado.

• **Ação completa.** No caso de jutsus que exigem uma ação completa (ou mais), você fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno (veja "Executando Jutsus", acima).

Alcance

Indica a distância máxima a partir do próprio personagem que o jutsu alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito do jutsu esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

Pessoal. O jutsu afeta somente o personagem e/ou objetos que ele esteja empunhando ou carregando. Também pode ser um jutsu de área que se inicia obrigatoriamente a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

Corpo-a-corpo. O personagem precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não gasta uma ação para isso (tocar o alvo faz parte da ação do jutsu). Acertar a si mesmo, ou um alvo voluntário, não exige testes. Acertar um inimigo exige um ataque corpo-a-corpo. A descrição do jutsu diz o tipo de ataque necessário (armado ou desarmado, normal, toque ou toque à distância).

Curto. O jutsu alcança alvos a uma distância curta do personagem, ou 9m (em um mapa ou tabuleiro, 6 quadrados).

Longo. O jutsu alcança alvos a uma distância longa, ou 30m (20 quadrados).

Ilimitado. O jutsu alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria dos jutsus com este alcance exigem que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem do jutsu.

Efeito

Alguns jutsus atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

Alvo. O jutsu tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem executa o jutsu diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O personagem deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Um jutsu executado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *refeição respeitosa* não produz nenhum efeito se usada em algo que não seja uma refeição, bebida, comida ou algo semelhante.

Área. O jutsu afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual o jutsu tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes esses jutsus determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro:* um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.

- *Cone:* um cone surge à frente do personagem que executa o jutsu e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.

• *Cubo:* um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

• *Esfera:* uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo em todas as direções até o limite de seu raio. A menos que indicado o contrário, efeitos de explosão, dispersão e emanação são sempre esferas.

• *Linha:* uma linha surge à frente do personagem e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. Uma linha tem 1,5m de largura, e afeta todas as criaturas nos quadrados que atravessar.

• *Explosão:* o personagem escolhe apenas o ponto de origem do jutsu, a partir de onde ele explode, afetando tudo na área. Uma explosão é interrompida por barreiras e não pode contornar obstáculos como curvas ou esquinas. Alguns jutsus de explosão começam a partir do personagem que o executa; a descrição do jutsu determina se ele é ou não afetado pelo próprio jutsu.

• *Dispersão:* como a explosão, mas capaz de ultrapassar barreiras físicas e contornar obstáculos.

• *Emanação:* como a dispersão, mas o efeito continua emanando do ponto de origem enquanto o jutsu durar.

• *Outros:* alguns jutsus podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

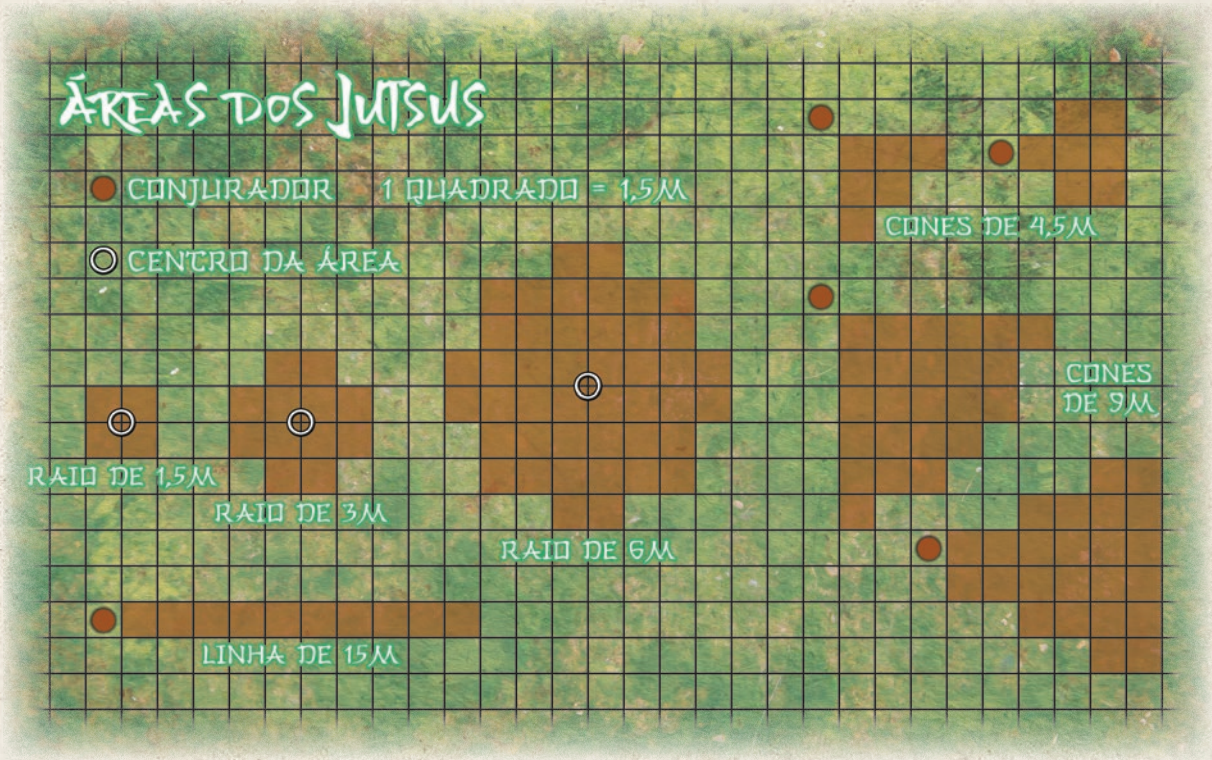
Efeito. Alguns jutsus criam ou invocam coisas. O personagem decide onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode invocar um monstro dentro de uma sala cujo interior não possa ver. Mas, uma vez invocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

Quando um jutsu inclui em seu efeito uma ou mais jogadas de ataque, isso sempre se refere a qualquer tipo de ataque — armado, desarmado ou com armas naturais, a menos que a descrição indique o contrário.

• *Raio:* o jutsu cria um raio, que o personagem dispara fazendo um ataque de toque à distância. Neste caso, a duração do jutsu é para o efeito do raio, não para o raio em si.

Linha de Efeito. É um caminho direto e sem obstruções até onde o jutsu pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Alguns jutsus permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem executados. Quando possível, redirecionar um jutsu é uma ação padrão.



Objetos e Tamanhos. Alguns jutsus se referem a objetos em termos de peso — basta consultar as tabelas do Capítulo 3. Porém, outros jutsus se referem a objetos em termos de categorias de tamanho, similares àquelas usadas para personagens e criaturas. Nesse caso, sugerimos que o mestre decida o tamanho de objetos usando a descrição do objeto e o bom senso. Por exemplo, uma katana para uma criatura Média seria um objeto Pequeno, enquanto uma zanbatou para a mesma criatura seria um objeto Médio.

Testes de Perícia. Alguns jutsus incluem testes de perícia para obter diferentes graus de sucesso. A menos que a descrição do jutsu indique o contrário, a dificuldade do teste é igual à CD para resistir ao jutsu.

Duração

A duração indica por quanto tempo a energia cósmica pode manter um jutsu. Quando ela se esvai, a energia se dissipa e o jutsu acaba.

Duração definida. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade. Qualquer jutsu com duração definida pode ser encerrado antes, se aquele que o executou quiser. Ele deve estar dentro do alcance do jutsu para fazê-lo. Encerrar um jutsu dessa maneira é uma ação livre.

Cena. O jutsu continua em efeito durante um combate ou outro tipo de encontro, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser poucas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes). Um jutsu com duração de cena também pode ser encerrado quando aquele que o executou quiser.

Instantânea. A energia cósmica do jutsu aparece e se esvai no momento em que ele é executado, mas suas consequências podem ser duradouras. O jutsu *toque curativo* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Jutsus instantâneos não podem ser dissipados.

Permanente. O jutsu permanece ativo indefinidamente. Um jutsu permanente ainda pode ser dissipado.

Concentração. O jutsu dura enquanto aquele que o executou se concentrar nele, normalmente até uma duração definida máxima. Você deve gastar uma ação padrão por rodada em que deseja manter o jutsu. Se sofrer dano enquanto se concentra, deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM do jutsu); se falhar, sua concentração é quebrada e o jutsu se esvai. Não é possível manter a concentração em mais de um jutsu por vez. Um jutsu que depende de concentração pode ser encerrado como uma ação livre no próprio turno daquele que o executou (pois ele pode simplesmente parar de se concentrar).

Magia versus Jutsus

Os jutsus do Império de Jade são um sistema separado em relação às regras de magia de Tormenta RPG. Não são outro tipo de magia: pelo contrário, magia e jutsus são métodos diferentes para controlar e criar energias mágicas.

Jutsus não podem ser dissipados por magias, e resistências ou imunidades a magias não oferecem nada contra jutsus. O contrário também é válido: jutsus não conseguem dissipar magias, e habilidades que afetam jutsus não funcionam com magias.

No entanto, os descritores ainda conversam entre si: uma criatura imune a encantamento não pode ser afetada por magias ou jutsus deste descritor. O mesmo vale para uma criatura com resistência a fogo, por exemplo.

Para propósitos de conversão, considere que os descritores de magia bem, cura, luz e ordem equivalem ao descritor de jutsus luz; os descritores de magia caos, escuridão, mal e necromancia, ao descritor de jutsus trevas; os descritores de magia essência e tempo ao descritor de jutsus vácuo; e o descritor de magias medo ao descritor de jutsus encantamento.

Alvos e Áreas. Caso o jutsu afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração do poder. Se o jutsu afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração. Criaturas se tornam alvos do jutsu e sofrem seus efeitos quando entram na área, deixando de sê-lo quando saem, mas apenas uma vez por rodada.

Descarregar. Alguns jutsus duram até que sejam ativados ou descarregados. O jutsu permanece "guardado" até que determinado evento aconteça — quando ele é ativado —, ou até que sua duração máxima transcorra, quando então ele se esvai.

Morte e Duração. A energia cósmica de um jutsu executado com sucesso permanece mesmo que o personagem que o executou morra; sua duração não é afetada.

Testes de Resistência

A maioria dos jutsus prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *paralisia*) ou parte dele (como *kiai atordoante*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira

Jutsus & Honra

Assim como quaisquer atos escusos, certas escolas de jutsus levam a violações de honra, mesmo quando utilizados com as melhores intenções.

Ilusão. Estes jutsus quase sempre envolvem alguma forma de ocultar a verdade, exibir algo que não é. Na prática, é o mesmo que mentir e enganar. Executar um jutsu de ilusão é violação de honra leve (para jutsus de grau básico/mediano/avançado) ou moderada (grau sublime/lendário).

Encantamento. Influenciar ou dominar as mentes de outros, tirar sua liberdade, só pode ser classificado como algo maligno. Ainda, um encantamento tem o potencial terrível de fazer com que a vítima viole sua própria honra! Executar um jutsu de encantamento é violação de honra leve (para jutsus de grau básico/mediano/avançado) ou moderada (grau sublime/lendário).

Trevas. Dispensa explicações. Todos estes jutsus envolvem alguma forma de prejudicar a vida ou favorecer a morte. Executar um jutsu de trevas é violação de honra moderada (para jutsus de grau básico), severa (grau mediano/avançado) ou extrema (grau sublime/lendário).

Ninja. Por estranho que pareça, um jutsu "ninja" não é, por si só, desonrado. Estes jutsus não são exclusivos dos ninjas, apenas recebem este descritor para melhor reuni-los como habilidade de classe. (No entanto, perceba que quase todos os jutsus ninja também pertencem a um ou mais descritores anteriores.)

como ele altera o efeito são descritos no texto. Jutsus que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

Anula. O jutsu não tem nenhum efeito sobre um alvo bem-sucedido em seu teste de resistência.

Parcial. O efeito do jutsu é menor em um alvo bem-sucedido no teste de resistência. Por exemplo, *toque da morte* apenas causa dano, em vez de reduzir a criatura instantaneamente a PV negativos.

Reduz à metade. O efeito do jutsu é reduzido à metade em um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

Falha Voluntária. Qualquer criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito do jutsu. A maioria dos jutsus benéficos agem sobre alvos voluntários; se o alvo não quer aceitar um jutsu benéfico (talvez para evitar uma violação de honra), ele tem direito a um teste de Vontade para anular seus efeitos.

Classe de Dificuldade. A dificuldade do teste de resistência contra um jutsu depende de seu grau. Veja a tabela "Executando Jutsus", na página 161.

Sucesso em Testes de Resistência. Uma criatura bem-sucedida em seu teste sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque — a menos que tenha algum conhecimento sobre a técnica. Do mesmo modo, aquele que executou o jutsu também sabe que falhou — não é possível fingir ter sido afetado por *feitiço de Kazuko*. No entanto, não é possível saber se um alvo foi bem-sucedido em um teste de resistência contra jutsus de área.

Custo em PM. Mesmo que o alvo seja bem-sucedido em seu teste de resistência, ainda assim os pontos de magia são gastos.

Objetos e Testes de Resistência. A menos que a descrição do jutsu diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por jutsus. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. Contra jutsus cuja descrição diz explicitamente que afetam ou causam dano a objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador (ou falha automaticamente se não tiver portador). Itens mágicos livres ou em posse de criaturas sempre podem fazer testes de resistência usando seu próprio bônus (veja no **Capítulo 8**).

Testes de Perícia para Resistir. Alguns jutsus incluem testes de perícia para resistir a alguns efeitos. A menos que a descrição do jutsu indique o contrário, a dificuldade dos testes é igual à CD para resistir ao jutsu.

Custos Especiais

A maior parte dos jutsus requer apenas o dispêndio de energia cósmica — ou seja, seu custo em PM. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam em outras penalidades.

Penalidade de PM. Alguns jutsus reduzem seus pontos de magia máximos enquanto estiverem ativos. Você não consegue recuperar esses PM até que a duração do jutsu acabe ou você decida encerrá-lo (veja em "Duração").

Perda Permanente de PM. Certos jutsus poderosíssimos têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para executá-los. O gasto é parte do próprio custo em PM do jutsu; por exemplo, se você estiver com 15 PM e executar *distorção da realidade*, fica com 0 PM e tem seu total máximo reduzido em 5 permanentemente.

Lista de Jutsus

A seguir estão as listas de todos os jutsus, classificados em grau, chacra e ordem alfabética. O site da Jambô (www.jamboeditora.com.br) traz uma lista separada por descritores para download.

Jutsus básicos

Chacra dos braços (força)

Arma gélida: arma causa +1d6 de dano de frio.
Arma incendiária: arma causa +1d6 de dano de fogo.
Arma de Dai'Gun: muda seu tipo de dano físico.
Ferir membros: ataque corpo-a-corpo impõe –6m de deslocamento.
Golpe pesado: próximo ataque corpo-a-corpo causa +2d6 de dano.
Pisão do bisonte: linha de 9m causa 2d4 de dano e derruba criaturas.
Sopro da montanha: rajada de vento empurra um alvo 1d4 x 1,5m.
Toque debilitante: ataque corpo-a-corpo impõe –2 nos ataques e CA.

Chacra das pernas (destreza)

Arma da tempestade: arma causa +1d6 de dano de eletricidade.
Brilho das cem gemas: cone de 6m atordoa ou ofusca por 1 rodada.
Corrida ninja: seu deslocamento aumenta em +9m.
Golpe do vento distante: próximo ataque tem alcance dobrado e causa +1d4 de dano de vento.
Miragem mística: cria uma ilusão visual ocupando até 4 cubos de 1,5m.
Passos leves: não deixa rastros e pode se deslocar sobre líquidos.
Pernas do gafanhoto: recebe +30 em testes de Atletismo para saltar.
Rajada de disparos: faz três ataques à distância com bônus no dano.
Sombras da noite: cria penumbra em cubo de 3m.
Truque do gato: cai sem se machucar.
Véu das múltiplas faces: recebe +30 em teste de Enganação para disfarce.
Voz de Wang-Ho: cria sons ou projeta vozes à distância.

Chacra do torso (constituição)

Aura corrosiva: causa 1d4 de dano de ácido por rodada em alvos adjacentes.
Casco da tartaruga: recebe +2 na CA.
Contemplação: recebe +2 nos testes de resistência.
Fôlego concentrado: elimina/reduz fadiga ou medo.
Garras do tigre: aumenta a categoria de dano de ataques desarmados.
Kata do gorila: role dois dados e use o melhor em testes de Atletismo.
Mandala Elemental: recebe resistência 10 contra um tipo de energia.
Punhos de ferro: recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

Chacra da mente (inteligência)

Bomba de fumaça: fumaça obscurece a visão num raio de 6m.
Camada de gelo: criaturas na área podem cair no chão.
Criar elemento: cria uma quantidade Mínima de água, ar, fogo ou terra.
Esfera elétrica: explosão com 3m de raio causa 2d8 de dano de eletricidade.
Estrepes invisíveis: criaturas na área podem receber dano e penalidade de deslocamento.
Ferida da terra: cilindro com 1,5m de raio causa 3d4 de dano de ácido.
Fogo-fátuo: cria 4 luzes flutuantes que iluminam o caminho.
Lâmina de vento: alvo sofre 1d8+2 de dano de vento.
Leque de chamas: cone de 6m causa 2d6 de dano de fogo.
Mandala-escudo: recebe +4 na CA por 1 rodada.
Nuvem veloz: nuvem dourada carrega você com deslocamento 12m.
Titeriteiro: move objetos ou criaturas à distância.

Chacra do espírito (sabedoria)

Apreciar arte: identifica as propriedades de um item.
Ataque zen: alvo rola dois dados e usa o melhor na próxima jogada de ataque.
Aura zen: inimigos devem fazer teste de Vontade para atacá-lo.
Comunhão com a terra: role dois dados e use o melhor em testes de Sobrevivência.
Coragem dos ancestrais: alvos recebem +1 nas jogadas de ataque e dano.
Espírito guardião: invoca um youkai lutador.
Mandala de proteção: protege área contra intrusos e oferece +2 na CA e teste de resistência.
Pequeno kami: invoca um youkai ajudante.
Percepção elevada: detecta a presença de perigos (armadilhas, venenos, etc.) na área.
Proteção dos ancestrais: alvos recebem +1 na CA e testes de resistência.
Refeição respeitosa: purifica uma refeição, que passa a curar 2d4 PV.
Toque curativo: cura 2d8 PV.

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Compreensão dos ancestrais: entende qualquer coisa falada ou escrita.
Face horripilante: alvo fica apavorado ou abalado por 1d4 rodadas.
Hipnotismo ninja: alvos ficam pasmos por 1 rodada e você recebe camuflagem.
Leitura de chacras: detecta jutsus, itens mágicos e criaturas num cone de 9m.
Língua de prata: role dois dados e use o melhor em testes de Atuação, Diplomacia ou Obter Informação por uma cena.
Mestre verdadeiro: alvo fica atordoado ou pasmo por 1 rodada.
Pacto com a natureza: acalma animais a até 6m.
Preguiça do panda: raio deixa o alvo fatigado.
Sono de Mizuha: alvo fica inconsciente.
Sussurros do vento: envie ou troque mensagens com um alvo distante.
Vingança dos ancestrais: alvos recebem –1 na CA e testes de resistência.
Voz de Lin-Wu: alvo obedece a uma ordem simples.

JUTSUS MEDIANOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Arma ameaçadora: aumenta em +2 a margem de ameaça de uma arma.
Bote da naja: ataque corpo-a-corpo inocula veneno que causa dano de Constituição.
Dança dos cinco ventos: faz cinco ataques corpo-a-corpo contra alvos diferentes com bônus no dano.
Golpe estilhaçador: ataque corpo-a-corpo causa +6d6 de dano em um construto ou destrói um objeto mundano.
Golpe voador: ataque corpo-a-corpo causa dano máximo, dobrado e derruba, mas você cai se errar.
Kiai atordoante: cone de 9m causa 1d8 de dano de vento e pode atordoar.
Toque paralisante: ataque corpo-a-corpo causa lentidão ou paralisia em humanoide ou animal.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Cidadão honrado: confunde tentativas de detectar a Honra do alvo.
Escalada ninja: recebe deslocamento de escalada 6m.
Escuridão de Yumeno: objeto emana escuridão mágica a até 6m.
Falsificação: apaga/dissimula textos, ou esconde/desorienta efeitos de adivinhação sobre um objeto.
Fantasma vivo: você fica incorpóreo.
Invisibilidade ninja: fica invisível até atacar.
Silêncio da noite: nenhum som é produzido num raio de 6m.
Truque das cópias: cópias ilusórias fornecem +6 na CA.
Truque do tronco: se transforma em um objeto imóvel como um tronco de árvore.
Velocidade sobrenatural: recebe +2 nos ataques, CA e testes de Reflexos, e uma ação de movimento ou um ataque adicional por rodada.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Drenar forças: causa 6d6 de dano de trevas e você recebe PV temporários iguais ao dano causado.
Elasticidade: recebe +1,5m no alcance e +10 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem.
Escamas da carpa: recebe imunidade a medo, 5d4 PV temporários, RD 5 e +2 na CA e testes de Fortitude.
Físico do dragão: +4 em uma habilidade física.
Integridade corporal: cura 6d8 PV ou veneno/doença ou todo o dano em uma habilidade.
Kata do polvo: recebe deslocamento de natação 9m e pode respirar na água.
Tamanho gigante: recebe Força +2 e aumenta uma categoria de tamanho.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Anulação: dissipa jutsus afetando uma criatura ou objeto.
Barreira da tempestade: cria uma cortina de vento que causa 1d8 de dano de eletricidade.
Chuva da revelação: chuva causa 2d4 de dano de frio e revela criaturas invisíveis.
Cuspe ácido: causa 2d4 de dano de ácido, mais 2d4 nas próximas duas rodadas.
Dominar chamas: apaga, controla ou explode uma chama, ou incendeia um objeto.
Explosão de fogo: explosão com 6m de raio causa 6d6 de dano de fogo.
Moldar terra: amolece, modela ou solidifica pedra, terra, argila ou areia.
Onda de frio: causa 1d6 de dano de frio, enreda e prende criaturas num raio de 6m.
Relâmpago divino: linha de 30m causa 6d6 de dano de eletricidade.
Tecelão vegetal: vegetação cresce ou diminui em cubo de 12m.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Amuleto de proteção: tranca e protege um objeto que possa ser aberto.
Brilho de Tai'Yang: objeto ilumina a até 6m como a luz do dia.
Cântico dos mortos: transforma um cadáver em um shiryou sob seu comando.
Conselhos dos ancestrais: diz se uma ação trará resultados bons ou ruins.
Localização: informa a direção e distância de um objeto à sua escolha.
Mente do dragão: +4 em uma habilidade mental.
Ofícios dos ancestrais: conserta um objeto mundano ou cura 6d8 PV em um construto.
Purificação: remove uma condição prejudicial ou doenças e venenos.
Sopro da vida: cone de 6m cura 3d8+3 PV em alvos à sua escolha.
Visão perfeita: recebe visão no escuro e enxerga coisas invisíveis.

Chacra das Emoções (Carisma)

Auxílio dos ancestrais: nakama recebem +1 em jogadas e testes e inimigos recebem –1.
Feitiço de Kazuko: humanoide fica prestativo em relação a você.
Influência invisível: alvo obedece uma ordem sua.
Lamento dos malditos: inimigos num cone de 9m ficam apavorados ou abalados.
Leitura de pensamentos: detecta pensamentos superficiais num cone de 9m.
Mente ausente: recebe imunidade a confusão, +2 nos ataques, danos e testes de Vontade, e pode ficar imóvel para aparar e ripostar ataques corpo-a-corpo.
Paralisia: humanoide fica paralisado.
Toque de Okoreeji: ataque corpo-a-corpo causa confusão.
Verdade dos ancestrais: alvos a até 6m ficam com atitude neutra e não podem atacar ou mentir.
Vertigem: alvos em cone de 6m ficam enjoados ou caídos.

Jutsus Avançados

Chacra dos Braços (Força)

Contra-ataque relâmpago: ao ser atacado, contra-ataque como reação e com bônus de dano.
Eviscerar: ataque corpo-a-corpo causa +2d4 de dano de Força e Destreza.
Golpe múltiplo: continue fazendo ataques corpo-a-corpo até errar, somando o dano de todos que acertou.
Kiai destruidor: cone de 9m causa 8d8 de dano de vento e surdez.
Pancada poderosa: ataque corpo-a-corpo causa atordoamento ou inconsciência.
Toque da morte: ataque corpo-a-corpo reduz alvo a –1 PV ou causa 5d6 pontos de dano de trevas.

Chacra das Pernas (Destreza)

Esconderijo secreto: cria um cubo extradimensional de 30m de lado.
Espíritos espiões: cria 2d4+2 youkai para espionar e contar a você o que viram.
Golpe desonrado: ataque corpo-a-corpo causa efeitos prejudiciais variados.
Kata do grou: recebe deslocamento de voo 18m e pode andar no ar.
Libertação de Nozomi: recebe imunidade a agarrado, enredado, lento, paralisado e ignora efeitos que restrinjam movimento.
Tamanho minúsculo: criatura recebe Força –2 e diminui uma categoria de tamanho.
Teatro de sombras: como *miragem mística*, mas inclui um roteiro, sons complexos, odores e sensações térmicas.
Truque das cópias sólidas: 3 cópias imitam seus movimentos ou agem de acordo com suas ordens.

Chacra do Torso (Constituição)

Carapaça do besouro: recebe redução de dano 10 e resistência a energia 10.
Cripta de Liu'Yan: causa 12d6 de dano de trevas em criaturas com Honra elevada.
Mandala da anulação: jutsus básicos ou medianos não funcionam em raio de 3m.
Pirâmide intocável: alvos ficam presos em pirâmide indestrutível e imóvel.
Resolução de Hikari: recebe +4 nos ataques, danos, resistências, 15 PV temporários e pode destruir youkai ou ficar imune a trevas.
Transformação: você se transforma em uma criatura diferente.

Chacra da Mente (Inteligência)

Artesão dedicado: cria um objeto mundano a partir de matéria vegetal morta.
Barreira de lanças de gelo: cria uma barreira de gelo que perfura inimigos ao surgir.
Barreira de terra: cria uma parede, ponte ou obstáculos de terra.
Barreira vulcânica: cria uma barreira que causa dano de fogo.
Caminhos invisíveis: entre em um objeto e saia em outro a até 1km.
Dominar água: congela, derrete, evapora, eleva ou reduz o nível de água.
Dominar o clima: muda o clima e os ventos num cilindro com 15m de raio.
Maldição da transformação: transforma o alvo em um animal inofensivo.
Tentáculos sombrios da dor: tentáculos surgem do chão e agarram criaturas na área, causando dano.
Voo de Hinotori: recebe deslocamento de voo 12m.

Chacra do Espírito (Sabedoria)

Barreira dos ancestrais: cria uma barreira de energia invisível e indestrutível.
Cólera de Lin-Wu: causa 12d6 de dano de eletricidade em criaturas com Honra baixa.
Cura das cerejeiras em flor: cura 5d8+10 pontos de vida em criaturas a até 30m.
Emprestar jutsu: alvo pode executar um jutsu de grau básico que você conheça.
Lágrimas de Wang-Ho: criaturas na área sofrem –10 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem, e dificuldade em executar jutsus ninja.
Maldição das trevas: amaldiçoa um alvo com efeitos variados.
Restauração de Fuyuan: cura dano, fadiga, dano de habilidade ou níveis negativos.
Rito do exorcista: impede movimento entre os mundos ou expulsa o alvo para seu mundo nativo.
Viagem espiritual: transporta até cinco criaturas para outro mundo.
Vidência dos ancestrais: pode perceber uma criatura à distância.

Chacra das Emoções (Carisma)

Aura de fascinação: o alvo emana uma aura que fascina criaturas.
Despertar espírito: desperta Inteligência e Honra em um animal, planta ou objeto.
Dominar mente: controle as ações de um humanoide ou animal.
Golpe fantasma: reduz alvo a –1 PV ou causa 3d6 pontos de dano.
Manipulador de sonhos: o alvo tem sonhos, pesadelos ou premonições.
Missão de honra: obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha.
Sussurros dos ancestrais: cria um elo mental entre duas criaturas.
Manipulador de memórias: cria, modifica ou elimina 5 minutos de memórias do alvo.
Possessão de Doragami: transfere sua alma para outro corpo.
Terror ninja: alvos ficam apavorados ou confusos.

Jutsus Sublimes

Chacra dos Braços (Força)

Arma do vácuo: arma vence qualquer RD e causa +4d8 de dano.
Arma dos cinco ventos: arma causa +1d10 de dano de vento e alcança alvos a até 30m.
Golpe desintegrador: próximo ataque causa 20d6 de dano adicional que ignora RD.
Golpe final: ataque corpo-a-corpo reduz alvo a –1 PV, mas você fica fatigado.
Punhos de Tikauromu: 2 punhos gigantes empurram, dão cobertura, agarram ou arrastam criaturas.

Chacra das Pernas (Destreza)

Esconderijo perfeito: cria um *esconderijo secreto* imune a efeitos de adivinhação.
Kata da toupeira: recebe deslocamento de escavar 9m.
Movimento instantâneo: transporta o alvo a longas distâncias.
Palanquim celestial: palanquim carrega criaturas com deslocamento de voo 180m.
Rajada das mil gemas: explosão em cone de 9m causa 7 efeitos diferentes.
Truque das cópias perfeitas: cria uma cópia 50% real e você fica invisível.

Chacra do Torso (Constituição)

Armadura de Dai'Gun: recebe 60 PV temporários, +6 na CA, ataques, danos e testes de resistência mas não pode executar jutsus.
Corpo de terracota: transforma-se em estátua viva com diversos bônus e imunidades.
Estrela da invencibilidade: fica imune a um descritor, condição ou tipo de dano.
Fusão: combine sua forma e melhores estatísticas com outra criatura.
Regeneração de Sugora: recebe cura acelerada 5 e imunidade a doença, veneno e fadiga.

Chacra da Mente (Inteligência)

Barreira das foices de Leen: barreira causa 10d6 de dano de corte e dispara foices.
Bombardeio celestial: esferas causam até 12d6 de dano de fogo e 12d6 de dano de eletricidade.
Colunas de gelo: 4 colunas causam 8d6 de dano de frio e derrubam criaturas.
Dominar gravidade: aumenta, diminui ou muda a orientação da gravidade na área.
Dominar madeira: fortalece ou afasta objetos de madeira ou transmuta outros objetos em madeira.
Estátua de gelo: transforma o alvo em uma estátua de gelo indestrutível.
Explosão radiante: explosão de 30m de raio causa 6d6 de dano de fogo e 6d6 de dano de luz.
Fortaleza oculta: protege uma construção com vários efeitos.
Maldição da transformação: transforma o alvo em um animal inofensivo.
Rocha cadente: causa 20d6 de dano de esmagamento e prende criaturas.
Retirada relâmpago: transporta o alvo instantaneamente para qualquer lugar como uma reação.

Chacra do Espírito (Sabedoria)

Amuleto de repulsão: barreira invisível impede criaturas de um tipo de se aproximar.
Círculo de luz: explosão com 12m de raio destrói shiryou e remove 1d4 níveis negativos.
Crônica de Tanadora: descobre informações sobre o alvo.
Enxame espiritual: invoca enxame que causa 2d6 de dano de perfuração e 6d6 de dano de veneno.
Espírito dos objetos: transforma um ou mais objetos em tsukumogami.
Forma espiritual: fica invisível e incorpóreo, mas pode interagir com criaturas físicas.
Perfeição do dragão: recebe +4 em todas as habilidades, exceto Honra.
Punição dos ancestrais: recebe CA +6 contra criaturas de Honra diferente da sua e pode expulsar youkai ou anular jutsus.
Revitalização de Hyaku-nen: cura 100 PV, dano de habilidade, doenças, venenos e condições.

Chacra das Emoções (Carisma)

Armazenar jutsu: armazena um jutsu em um objeto para ser executado mais tarde.
Círculo das trevas: explosão com 12m de raio mata criaturas e causa 1d4 níveis negativos.
Destruir sentidos: alvo fica caído, cego, surdo e perde deslocamento.
Palavra dos ancestrais: causa efeitos de acordo com o nível dos alvos e expulsa youkai.
Trilha infalível de Nozomi: descobre o caminho mais direto para um local.
Indolência dos malditos: explosão em cone de 18m deixa alvos fatigados ou exaustos.

Insanidade de Okoreeji: alvo fica enjoado, confuso, enfraquecido ou paranoico permanentemente.
Maldição do ridículo: alvo perde ações e age de maneira tosca por 1d4 rodadas.
Manipulador de vontades: alvo fica atraído ou incomodado com algo escolhido por você.
Revolta espiritual: alvo é dominado e recebe bônus.

JUTSUS LENDÁRIOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Dança das chamas mortais: pode fazer um ataque que causa morte instantânea a cada rodada.
Golpe supremo: ataque com alcance ilimitado causa 30d6 de dano adicional que ignora RD e imunidades.
Kiai assassino: explosão em cone de 9m mata criaturas instantaneamente.
Matador de kaiju: explosão em cone de 30m causa 20d12+20 de dano de vácuo e cancela qualquer cura acelerada por 1d4 rodadas.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Barreira das seis mil gemas: muralha causa 7 efeitos diferentes.
Portal espiritual: círculo transporta criaturas através dos mundos.
Velocidade da luz: recebe bônus e imunidades mas sofre dano de Constituição.
Véu das mentiras: cria uma ilusão perfeita imune a adivinhação em cubo de 300m.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Amuleto mental: recebe imunidade a todo tipo de efeito mental.
Assimilação: toque causa 30d6 de dano de trevas e absorve o alvo.
Duplicação: cria uma duplicata perfeita do alvo.
Velocidade da luz: recebe bônus e imunidades mas sofre dano de Constituição.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Ciclone de Shunka'Shuuto: tornado causa efeitos variados e captura criaturas.
Distorção da realidade: cria efeitos variados e poderosos.
Dominar o tempo: acelera, avança ou para o tempo, ou envelhece um alvo.
Incêndio infinito: causa 17d6 de dano de fogo em cubo de 30m.
Muralha da tempestade: barreira atira relâmpagos contra alvos que se aproximem ou a sobrevoem.
Terremoto corrosivo: tremor rasga o solo e explode em 5 cilindros de ácido, com efeitos que variam de acordo com o terreno.
Tsunami congelante: paredão d'água com deslocamento 9m causa 17d6 de dano de frio e lentidão.
Transformação perfeita: transforma qualquer coisa em qualquer outra coisa.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Aura celestial: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Disjunção: anula jutsus e transforma itens mágicos em mundanos.
Localização perfeita: encontra qualquer criatura ou objeto, ignorando imunidades.
Katana celestial: duas explosões em linha de 30m causam 10d6 de dano de luz e 10d6 de dano de eletricidade, além de cegueira e surdez.
Milagre dos ancestrais: as divindades intercedem em seu favor.
Sentai espiritual: invoca múltiplos youkai lutadores.
Viagem astral: projeta o corpo dos alvos no Astral, permitindo viajar através dos mundos e encontrar outras almas.

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Buraco negro: buraco negro suga tudo a seu redor por 3 rodadas.
Fracasso: causa amnésia, desonra ou falência financeira.
Ladrão de almas: prende a alma do alvo em um objeto, impedindo ressurreição.
Lágrimas de Mizuha: fecha os chacras do alvo.
Mandala-espelho: jutsus executados contra você são refletidos de volta a quem os executou.
Mantra dos ancestrais: de acordo com seus PV atuais, alvo fica atordoado, cego ou morre.
Mente inviolável: causa 3d6 de dano de habilidade mental contra efeitos mentais.
Prisão de Doragami: prende um alvo de diversas maneiras.

Jutsus Básicos

Apreciar Arte

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** instantânea.

Sua concentração permite observar os detalhes mais profundos de objetos mundanos e encantados. Este jutsu diz tudo sobre um item mundano ou mágico, incluindo como ativá-lo (se for o caso).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do efeito normal, em seu próximo teste de Ofício, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: muda o alvo para 1 mashin, revelando seus talentos raciais e seu tipo de cura elemental.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação completa.

+9 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode analisar um objeto ou mashin, recebendo as informações normais e descobrindo todos os jutsus e habilidades afetando esse objeto ou mashin.

Arma da Tempestade

Destreza (eletricidade); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** armas de ataque à distância; **Duração:** cena.

Você envolve suas armas de arremesso ou disparo com uma poderosa carga elétrica. Qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma causa +1d6 pontos de dano de eletricidade. Se for desarmado, soltar no chão ou entregar a arma afetada para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para 1 arma corpo-a-corpo.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+3 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente fica atordoado por 1d2 rodadas.

Arma de Dai'Gun

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você usa suas armas com a perfeição do Senhor do Bushido. No início de seus turnos, pode mudar o tipo de dano causado por seus ataques físicos, escolhendo entre corte, perfuração ou esmagamento. Também pode causar dano letal ou não letal sem penalidades.

+1 PM: recebe +1 nas jogadas de ataque.

+5 PM: aumenta o bônus nas jogadas de ataque em +1.

Arma Gélida

Força (frio); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Você envolve a arma escolhida com uma aura de frio mágico ou farpas de gelo, causando +1d6 pontos de dano de frio. Se soltar a arma, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+5 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente fica paralisado por uma rodada.

Arma Incendiária

Força (fogo); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

A arma escolhida é envolvida por chamas mágicas, causando +1d6 pontos de dano de fogo. Se soltar a arma, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+2 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente é derrubado.

Ataque Zen

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Concentração cósmica! Em sua próxima jogada de ataque, o alvo pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: muda a duração para 1 rodada. O alvo recebe os benefícios do jutsu em todos os ataques que fizer pela duração.

Aura Corrosiva

Constituição (ácido); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 1,5m de raio; **Duração:** cena.

Você é cercado por uma emanação corrosiva. Qualquer criatura a até 1,5m sofre 1d4 pontos de dano de ácido. Esse dano se repete no início de seus turnos.

+1 PM: seus ataques corpo-a-corpo causam +1d4 de dano de ácido.

+2 PM: muda o dano para 2d4.

Aura Zen

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O abandono total é abençoado por Lin-Wu. Qualquer inimigo que tente atacar o alvo (inclusive com jutsus ou habilidades especiais) deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue atacar e não pode tentar novamente até o fim da cena.

A *aura zen* não protege o alvo de efeitos de área. O alvo também não pode executar nenhum tipo de ataque ou jutsu ofensivo, ou a aura será anulada — mas pode usar jutsus e habilidades que não sejam ataques, ou agir de outras maneiras (como curar ferimentos, executar jutsus como *coragem dos ancestrais*, invocar youkai para lutar por ela e assim por diante).

+9 PM: o alvo também é protegido contra efeitos de área. Se um inimigo atacar uma área que inclua um usuário de *aura zen*, deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área até que a criatura protegida tenha saído dela.

+14 PM: o alvo também fica imune a efeitos de adivinhação.

Bomba de Fumaça

Inteligência (ninja, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma explosão faz uma névoa espessa (de cor escolhida por você) elevar-se de um ponto à sua escolha, obscurecendo a visão; criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Este jutsu não funciona sob a água.

+1 PM: muda o descritor vento para ácido. O jutsu passa a funcionar sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: até 10 criaturas escolhidas por você enxergam através do efeito.

+2 PM: a nuvem tem um cheiro horrível. Qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro a até 9m da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude no início de seus turnos. Se falhar, fica enjoada por 1 rodada.

+5 PM: a nuvem é espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 1,5m (independente de seu deslocamento normal) e sofre penalidade de –2 nas jogadas de ataque e dano.

Brilho das Cem Gemas

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Luzes brilhantes surgem à sua frente, estonteando seus inimigos. Criaturas na área ficam atordoadas por 1 rodada. Caso sejam bem-sucedidas no teste de resistência, em vez disso ficam ofuscadas por 1 rodada. Este jutsu não afeta criaturas cegas.

+1 PM: criaturas afetadas ficam cegas em vez de ofuscadas.

+2 PM: aumenta a duração dos efeitos em +1 rodada.

+5 PM: criaturas afetadas ficam inconscientes em vez de atordoadas.

+7 PM: criaturas afetadas ficam confusas em vez de ofuscadas.

Camada de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 1 objeto ou quadrado de 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu recobre uma superfície com gelo escorregadio. Criaturas na área devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos para não cair. Nas rodadas seguintes, devem fazer testes de Acrobacia (CD 10) para se deslocar. Uma falha significa que a criatura não consegue se mover; uma falha por 5 ou mais significa que ela cai.

Camada de gelo também pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando o objeto afetado deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos para não deixar cair o item cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a dificuldade dos testes de Acrobacia em CD+1.

+2 PM: muda a área para emanação com 6m de raio.

Casco da Tartaruga

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma armadura invisível o protege. O alvo recebe CA+2.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

+5 PM: também recebe 5 PV temporários para cada +1 na CA.

Compreensão dos Ancestrais

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você entende qualquer coisa falada ou escrita, mas precisa tocar a criatura com quem esteja falando ou a inscrição que quer entender.

+1 PM: não precisa tocar a criatura ou inscrição.

+2 PM: em vez do efeito normal, pode conversar com criaturas mortas, desde que esteja próximo ao túmulo ou cadáver. O conhecimento das criaturas mortas é limitado ao que sabiam enquanto vivas, e suas respostas são curtas e enigmáticas.

+4 PM: em vez do efeito normal, pode falar e escrever em qualquer idioma.

Comunhão com a Terra

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Os espíritos da natureza podem ajudá-lo. Ao fazer testes de Sobrevivência, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também pode conversar com animais (incluindo henge em forma animal). A atitude do animal não é alterada.

+1 PM: também pode conversar com plantas e entender suas respostas. Plantas não costumam entender conceitos complexos.

+1 PM: também pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado ao fazer testes de Adestrar Animais.

+2 PM: se estiver em terrenos naturais, também não é afetado por terreno difícil.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, o alvo obtém informações sobre uma área natural de 5km de raio centrada nele. Ele pode descobrir 1d6+2 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais (construtos e akumushi). É possível, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara que está procurando existe na região (vegetais) e se há ou não akumushi na região (criaturas antinaturais).

+9 PM: também pode conversar com pedras e rochas. Elas podem repetir o que viram e ouviram na última semana, ou se escondem alguma coisa (como uma sala secreta atrás de uma parede falsa).

CONTEMPLAÇÃO

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Observando o momento e conectando-se à energia cósmica, você pode resistir a tudo. O alvo recebe +2 em testes de resistência.

+1 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada.

+5 PM: aumenta o bônus em +1.

CORAGEM DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena.

Os ancestrais cedem sua coragem para aqueles que os respeitam. Os alvos escolhidos recebem +1 nas jogadas de ataque e dano.

+1 PM: contra efeitos de medo, os alvos podem rolar o teste de resistência duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: os alvos também reduzem uma condição de apavorado para abalado, ou removem abalado.

+5 PM: aumenta o bônus de ataque e dano em +1.

CORRIDA NINJA

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Mais rápido que a vista! O deslocamento em terra do alvo aumenta em +9m.

+2 PM: aumenta o bônus em +3m.

+5 PM: também afeta outros tipos de deslocamento que o alvo possua (escalada, voo, natação...).

CRIAR ELEMENTO

Inteligência (invocação, elemental); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um dos quatro elementos, escolhido no momento em que executa este jutsu:

Água: enche um recipiente de tamanho Mínimo (como uma tokkuri) com água potável. Se não tiver um recipiente, cria um cubo de gelo de tamanho Mínimo.

Ar: cria um vento fraco em uma área de 1,5m de diâmetro. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça por uma rodada.

Fogo: cria uma chama com a intensidade de uma tocha. Pode servir para iluminação ou atear fogo em um objeto ou criatura. Nesse caso, faça um ataque de toque corpo-a-corpo para acertar, causando 1d4 pontos de dano de fogo.

Terra: cria um cubo ou esfera de tamanho Mínimo feito de terra, argila ou pedra.

Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos devem surgir em uma superfície horizontal. Pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) de gelo, terra, pedra com um teste de um Ofício apropriado.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (mais uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e +1d4 pontos de dano para fogo).

+1 PM: pode arremessar imediatamente um cubo ou esfera que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa 1d6 pontos de dano de esmagamento. Para cada categoria de tamanho acima de Mínimo, o dano aumenta em +1d6. O cubo ou esfera se desfaz após acertar ou errar.

+1 PM: pode arremessar imediatamente uma chama que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa o dano indicado.

ESFERA ELÉTRICA

Inteligência (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 3m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Relâmpagos explodem ao seu redor. Criaturas na área sofrem 2d8 pontos de dano de eletricidade. Criaturas usando armaduras de metal (ou carregando muito metal) sofrem –4 em seu teste de resistência.

+1 PM: muda o teste de resistência para Fortitude reduz à metade.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: muda o alcance para curto.

ESPÍRITO GUARDIÃO

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** cena.

Este jutsu invoca um youkai lutador básico que ataca seus inimigos. A criatura surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo de seu próximo turno, avançando e atacando seus inimigos a menos que receba ordens para fazer outra coisa. Você pode dar ordens a ela como uma ação livre.

Você pode escolher a aparência da criatura, mas isso não altera suas estatísticas. Um youkai-pássaro não poderá voar, por exemplo (mas veja os aprimoramentos).

A criatura invocada permanece até o jutsu se esvair ou até ser destruída. Em ambos os casos, ela desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um *espírito guardião* invocado por vez.

+1 PM: adiciona uma habilidade de deslocamento à criatura.

+1 PM: muda o dano do ataque corpo-a-corpo da criatura para corte ou perfuração.

+2 PM: adiciona uma habilidade de percepção à criatura.

+2 PM: aumenta os PV da criatura em +2/nível.

+2 PM: aumenta o bônus de ataque e dano corpo-a-corpo da criatura em +2.

+2 PM: aumenta a CA e o bônus de ataque à distância da criatura em +2.

+2 PM: muda o espírito para mediano. Você deve ser capaz de executar jutsus medianos para este aprimoramento.

+5 PM: adiciona uma habilidade de proteção à criatura.

+5 PM: muda o espírito para avançado. Você deve ser capaz de executar jutsus avançados para este aprimoramento.

+9 PM: muda o espírito para sublime. Você deve ser capaz de executar jutsus sublimes para este aprimoramento.

+14 PM: muda o espírito para lendário. Você deve ser capaz de executar jutsus lendários para este aprimoramento.

ESPÍRITO GUARDIÃO

Básico: Youkai 2; Pequeno, 9m; PV 14; CA 15; corpo-a-corpo +5 (1d4+1 esmagamento); Fort +6, Ref +6, Von +4; For 14, Des 17, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +8, Iniciativa +8.

Mediano: Youkai 5; Médio, 12m; PV 35; CA 15; corpo-a-corpo +9 (1d6+6 esmagamento); à distância +8 (1d4+2 de energia à sua escolha); Fort +7, Ref +7, Von +5; For 18, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Iniciativa +11.

Avançado: Youkai 9; Grande, 12m; PV 72; CA 15; corpo-a-corpo +15 (1d8+11 esmagamento); à distância +10 (1d6+4 de energia à sua escolha); Fort +10, Ref +8, Von +7; For 24, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +2, Iniciativa +14.

Sublime: Youkai 14; Enorme, 15m; PV 126; CA 16; corpo-a-corpo +23 (2d6+18 esmagamento); à distância +13 (1d8+7 de energia à sua escolha); Fort +14, Ref +10, Von +10; For 32, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +0, Iniciativa +18.

Lendário: Youkai 20; Descomunal, 18m; PV 240; CA 17; corpo-a-corpo +31 (3d6+25 esmagamento); à distância +17 (1d10+10 de energia à sua escolha); Fort +20, Ref +13, Von +13; For 41, Des 12, Con 26, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade –1, Iniciativa +24.

O espírito pode receber a seguintes habilidades com gasto de PM em aprimoramentos:

Habilidades de deslocamento: voo +6m, escalada +6m, natação +9m, escavar +3m.

Habilidades de percepção: visão no escuro +18m, faro +9m, percepção às cegas +3m.

Habilidades de proteção: resistência 10 a um tipo de energia, redução de dano 5.

ESTREPES INVISÍVEIS

Inteligência (ilusão, invocação, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria estrepes quase invisíveis para retardar seus inimigos. Qualquer criatura que pisar nesta área sofre 1d6 pontos de dano de perfuração e uma penalidade de –6m em seu deslocamento (mínimo 1,5m) por um dia. Criaturas têm direito a um teste de Percepção ou Reflexos para perceber os estrepes antes de pisar neles. Qualquer um que perceba os estrepes pode passar pela área sem sofrer dano, mas com metade de seu deslocamento normal (ou pode simplesmente dar a volta...).

+4 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: muda a área para 12 quadrados de 1,5m dispostos como você quiser.

FACE HORRIPILANTE

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Por um momento, seu rosto é tão horrível quanto um oni. O alvo fica apavorado. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, em vez disso fica abalado. Este é um efeito de medo.

+1 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+5 PM: em vez do efeito normal, caso seja bem-sucedido no teste de resistência, o alvo fica abalado e enjoado.

FERIDA DA TERRA

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cilindro com 1,5m de diâmetro e 6m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

O piso explode em ácido, como as feridas no mundo causadas pelos akumushi. Uma criatura na área sofre 3d4 pontos de dano de ácido. Se falhar em seu teste de resistência, também sofrerá metade desse dano na rodada seguinte.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+5 PM: se uma criatura falhar em seu teste de resistência, também ficará caída.

FERIR MEMBROS

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena.

Você aplica um golpe carregado de ódio contra os membros do alvo. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e impõe uma penalidade de –6m em todas as suas formas de deslocamento (mínimo 1,5m).

+1 PM: também impõe uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque do alvo.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a penalidade no deslocamento em –6m.

+3 PM: aumenta a penalidade nas jogadas de ataque em –2.

FOGO-FÁTUO

Inteligência (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 4 esferas de luz flutuante; **Duração:** cena.

Este jutsu cria até quatro pequenas esferas de luz espectral que iluminam como uma tocha e que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Depois disso, movimentar as esferas exige uma ação

livre. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, sua silhueta passa a ser vista claramente, e ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade.

+1 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica ofuscada.

+5 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica cega (Reflexos anula).

Fôlego Concentrado

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você para por alguns segundos para recuperar o fôlego e a calma. O alvo elimina a condição fatigado ou abalado, ou reduz exausto para fatigado.

+2 PM: muda o tempo de execução para reação e apenas elimina a condição pasmo, ou reduz atordoado para pasmo.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: elimina a condição exausto.

+5 PM: muda o tempo de execução para reação e apenas elimina a condição atordoado.

Garras do Tigre

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o poderoso tigre, seus golpes destroçam seus inimigos. O dano dos seus ataques desarmados aumenta em uma categoria (veja o **Capítulo 3**). Além disso, pode escolher causar dano por corte ou perfuração com seus ataques desarmados.

+1 PM: se acertar um crítico com seus ataques desarmados, a vítima fica sangrando.

+3 PM: também afeta suas armas naturais.

+9 PM: aumenta o número de categorias aumentadas em +1.

Golpe do Vento Distante

Destreza (vento); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você emite uma onda de vento com seus golpes ou o próprio vento carrega seus disparos mais longe. Seu próximo ataque tem alcance x2 e causa +1d4 pontos de dano de vento. Assim, um ataque corpo-a-corpo normal pode alcançar um oponente a até 3m, enquanto o disparo de um daikyu pode alcançar 48m sem penalidades.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+5 PM: aumenta o multiplicador do alcance de seu próximo ataque em 1.

Golpe Pesado

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você desfere um golpe com todo o seu peso, usando seus braços ou mesmo seu corpo como pivô. O próximo ataque corpo-a-corpo do alvo causa +2d6 pontos de dano do mesmo tipo que sua arma.

+1 PM: aumenta o bônus em +1d6.

+5 PM: o próximo ataque corpo-a-corpo do alvo também tem o multiplicador de crítico aumentado em 1.

Hipnotismo Ninja

Carisma (encantamento, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você faz movimentos com as mãos e o corpo, distraindo oponentes. Você recebe camuflagem contra todos os alvos; aqueles que falharem em seu teste de resistência também ficam pasmos.

Este jutsu só afeta criaturas que possam ver você. Além disso, se usar este jutsu em combate, os alvos recebem +4 em seu teste de resistência. Caso uma ação hostil seja realizada contra qualquer criatura afetada, o jutsu se esvai, e todas as criaturas afetadas assumem atitude hostil contra você.

+1 PM: também recebe camuflagem total contra aqueles que falharem em seu teste de resistência.

+2 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+5 PM: o jutsu não se esvai caso uma ação hostil seja realizada, mas as criaturas afetadas ainda assumem atitude hostil.

Kata do Gorila

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o vigoroso gorila, você se move de maneiras poderosas. Ao fazer testes de Atletismo, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também pode correr e prender a respiração pelo dobro do tempo normal.

+2 PM: em lugares com apoios acima do solo, também pode se mover livremente com seu deslocamento normal — balançando-se em parapeitos, galhos, cipós, cordas, correntes, etc. O alvo deve ter mãos livres para isso, mas pode usá-las normalmente se ficar parado.

Lâmina de Vento

Inteligência (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você corta o ar com as mãos, e uma lâmina de vento invisível atinge automaticamente um único inimigo, que sofre 1d8+2 pontos de dano de vento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se o alvo falhar no teste, em vez de sofrer dano, fica surdo pela cena.

Leitura de Chacras

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 9m; **Duração:** concentração.

Você enxerga as energias vitais e mágicas de criaturas. Este jutsu detecta outros jutsus ativos, itens mágicos, criaturas vivas e construtos, mas não consegue perceber youkai. *Leitura de chacras* exige linha de efeito para detectar um alvo. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre:

1 rodada: você percebe que os alvos existem na área.

2 rodadas: você percebe quantos alvos existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada alvo na área (mesmo que completamente escondido ou invisível).

4 rodadas: você sabe dizer quantos PV e PM cada criatura viva ou construto possui no momento, ou qual o grau e chacra de cada jutsu ativo.

+1 PM: também detecta youkai.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe as informações das quatro rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

+5 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe as informações das três primeiras rodadas instantaneamente. Se gastar uma ação de movimento, recebe as informações da quarta rodada e sabe se as criaturas na área podem executar jutsus e qual o grau mais alto que podem executar.

+9 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe instantaneamente todas as informações, se as criaturas na área podem executar jutsus, e qual o grau mais alto que podem executar.

Leque de Chamas

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe à sua frente, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: muda o teste de resistência para Reflexos parcial. Criaturas bem-sucedidas reduzem o dano à metade; criaturas que falhem pegam fogo (veja o Capítulo 6).

Língua de Prata

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Suas palavras são encantadoras. Ao fazer testes de Atuação, Diplomacia ou Obter Informação, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também recebe +10 em testes de Enganação para blefar.

+2 PM: o alvo também pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado ao fazer testes de Enganação.

Mandala Elemental

Constituição (abjuração, elemental); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma barreira elemental invisível cerca você completamente. Ao executar este jutsu o alvo recebe resistência 10 contra um tipo de dano de energia, escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento. Você pode escolher um tipo de energia diferente cada vez que executa o jutsu. Sempre que a barreira absorve dano, ela manifesta momentaneamente seu elemento de forma visível.

+1 PM: aumenta a resistência em +1.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+9 PM: em vez do efeito normal, o alvo recebe resistência 10 contra todos os cinco tipos de energia.

Mandala-Escudo

Inteligência (abjuração); Tempo de Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você traça no ar uma mandala mística que o protege contra ataques físicos, recebendo CA+4.

+1 PM: aumenta o bônus em +1.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+5 PM: o alvo também recebe redução de dano igual ao bônus na CA.

Mandala de Proteção

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Você tece uma barreira protetora fixa em uma área. Se estiver a até 1km da mandala, você desperta e fica ciente de qualquer criatura Diminuta ou maior que tocar ou entrar na área protegida. Você pode escolher até 10 criaturas que podem entrar nessa área sem ativar seus efeitos.

Se você estiver dentro da área, recebe +2 na CA e em testes de resistência. Jutsus e efeitos de dominação ou possessão não podem ser usados nessa área, nem ultrapassar a *mandala de proteção*.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A mandala de proteção é emanada a partir de você.

+2 PM: as criaturas escolhidas também recebem bônus na CA e resistências.

+4 PM: aumenta os bônus em +1.

+5 PM: muda o descritor para luz ou trevas (à sua escolha). Dentro da mandala, efeitos do descritor escolhido são maximizados (como se afetados pelo talento Jutsu Maximizado).

+5 PM: em vez do efeito normal, você percebe, desperta e fica ciente de qualquer efeito de adivinhação que entre na mandala ou tente observá-la. Você pode fazer um teste oposto de Identificar Magia contra quem tentou detectá-lo; se for bem-sucedido, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização ("três dias de viagem ao norte", por exemplo).

Mestre Verdadeiro

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O poder de sua aura impressiona seus inimigos. Este jutsu pode afetar uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. Se o alvo falhar em seu teste de Vontade, fica pasmo.

+1 PM: muda o efeito de pasmo para atordoado.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+9 PM: muda o alvo para até 10 criaturas. Cada alvo escolhido deve estar dentro do seu limite de nível para ser afetado.

Miragem Mística

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** ilusão que ocupa até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** concentração +1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu cria uma miragem, uma ilusão visual imaginada por você: pessoas, monstros, mobília, paredes, fogo... Um personagem inteligente pode usar ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A miragem não inclui sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens (mas veja os aprimoramentos). A imagem pode se mover como você quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam a miragem sem causar ou sofrer dano. *Miragem mística* nunca causa dano (mas pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigos). Quando você para de se concentrar, a miragem fica imóvel por mais uma rodada antes do jutsu se esvair.

No caso de uma miragem que afete todos os sentidos (com sons, odores, sensações térmicas e táteis), outras criaturas não têm direito ao teste de Vontade para perceber a ilusão — mas ainda podem usar a perícia Intuição para desacreditar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+2 PM: também inclui sons simples, equivalentes ao tom de voz normal, para cada cubo de 1,5m no efeito. Música e conversas específicas não são sons simples.

+2 PM: também inclui odores e sensações térmicas que podem ser percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e um cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também inclui sensações táteis; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem um teste de Vontade bem-sucedido. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano.

+5 PM: também inclui sons complexos equivalentes ao volume de cinco pessoas falando para cada cubo de 1,5m no efeito.

+5 PM: muda a duração para cena. Se estiver dentro do alcance, você pode usar uma ação padrão para mover a ilusão.

+9 PM: muda a duração para permanente. Se estiver dentro do alcance, você pode usar uma ação padrão para se concentrar e mover a ilusão.

Nuvem Veloz

Inteligência (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** nuvem dourada; **Duração:** cena.

Você invoca uma pequena nuvem dourada que carrega você e seu equipamento com deslocamento 12m. A nuvem flutua pouco acima do chão, ignorando terreno difícil. Você pode ser derrubado da nuvem normalmente; subir de volta é uma ação de movimento. À sua escolha, você pode invocar outros tipos de plataformas flutuantes, como nuvens de outras cores, discos de areia, cascos de tartaruga flutuantes...

+2 PM: em vez do efeito normal, a nuvem pode carregar você e seu equipamento com deslocamento de voo 6m. Se você for derrubado da nuvem, sofre dano de queda normalmente e o jutsu se esvai.

+2 PM: aumenta o deslocamento da nuvem em +6m.

+5 PM: a nuvem aumenta de tamanho e pode carregar você e até mais 9 criaturas e seus equipamentos, ou você e até 1.000kg de carga.

Pacto com a Natureza

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu acalma qualquer animal dentro da área, mudando sua atitude automaticamente para amistosa. Apenas animais inteligentes (como henge) têm direito ao teste de resistência. Qualquer ameaça óbvia cancela os efeitos do jutsu.

+2 PM: também afeta monstros com Int 1 ou 2 que falharem em seu teste de resistência.

+5 PM: também afeta youkai com Int 1 ou 2 que falharem em seu teste de resistência.

Passos Leves

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus passos são tão leves que mal deixam pegadas. A dificuldade de testes de Sobrevivência para rastreá-lo aumenta em CD+10.

Enquanto este jutsu está ativo, o alvo pode se deslocar sobre líquidos (água, ácido, lava, areia movediça), mas deve começar e terminar seu movimento sobre uma superfície horizontal sólida. Se parar ou for derrubado em uma superfície que normalmente não sustentaria seu peso, cai ou afunda, conforme apropriado. Este jutsu não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar; mesmo que possa correr sobre lava, ainda vai sofrer dano.

+2 PM: o alvo recebe +10 em testes de Acrobacia.

+2 PM: o alvo pode ficar parado sobre líquidos, e não afunda se for derrubado em uma superfície que não sustentaria seu peso.

Pequeno Kami

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** cena.

Você suplica por ajuda aos espíritos e eles o atendem. Este jutsu invoca um kami de tamanho Pequeno e deslocamento 9m capaz de realizar tarefas simples para você, como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão, alimentar um cavalo e assim por diante. Você pode dar ordens ao kami como uma ação livre.

Você pode escolher a aparência do kami, mas isso não altera suas capacidades (mas veja os aprimoramentos). O kami é muito agitado e inseguro; não pode lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — nesse caso ele volta ao mundo espiritual e o jutsu se esvai.

+1 PM: a criatura também ganha deslocamento de voo 6m ou natação 9m.

+1 PM: a criatura assume a forma de uma montaria. Ele consegue carregar você, e equipamento totalizando 500kg. Nesse caso, você pode fazer testes de Cavalgar para controlar a criatura.

Percepção Elevada

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 9m de raio; **Duração:** concentração.

Você percebe segredos escondidos. Este jutsu detecta a presença de venenos, armadilhas, ameaças naturais como areia movediça ou condições perigosas como uma ruína prestes a desmoronar. Também detecta portas, alçapões, salas e esconderijos secretos ou escondidos. *Percepção elevada* exige linha de efeito para detectar um alvo. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre:

1 rodada: você percebe que existe um ou mais segredos na área.

2 rodadas: você percebe quantos segredos existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada segredo na área (mesmo que completamente escondido ou invisível).

+1 PM: também detecta a presença de akumushi na área.

+1 PM: também detecta a presença de youkai na área

+5 PM: muda a duração para cena. Você recebe as informações das três rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

PERNAS DO GAFANHOTO

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode fazer saltos impressionantes, dignos das lendas de Tamu-ra. O alvo recebe +30 em testes de Atletismo para saltar, e a CD do teste não aumenta se não houver espaço para correr e pegar impulso.

+1 PM: o alvo pode dar um "pulo duplo", fazendo outro teste com o mesmo bônus do primeiro. Some o resultado dos dois testes para determinar a distância ou altura do salto.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e duração para instantânea. Você salta muito alto, e pousa adjacente ao alvo. Se fizer um ataque corpo-a-corpo contra o alvo nesta rodada, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma causa dano dobrado (dados de dano adicionais nunca são multiplicados).

PISÃO DO BISONTE

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em linha com 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você pisa com força e cria uma onda de choque que viaja pelo chão. Criaturas na área sofrem 2d4 pontos de dano de esmagamento; se falharem no teste de resistência, ficam caídas. Objetos soltos também podem cair se não estiverem presos ao chão. Criaturas sem os pés no chão não são afetadas por esse jutsu.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+2 PM: muda a área para dispersão em cone com 9m.

+5 PM: muda a área para dispersão com 9m de raio.

PREGUIÇA DO PANDA

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** cena.

Você amaldiçoa um inimigo com a indolência de um urso panda. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica fatigado.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se o alvo for bem-sucedido, fica fatigado; se falhar, fica exausto.

+9 PM: muda o efeito para exausto.

PROTEÇÃO DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena.

As criaturas escolhidas recebem +1 na CA e testes de resistência.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

PUNHOS DE FERRO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você fortalece seus golpes com a solidez do ferro. O alvo recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

+5 PM: aumenta os bônus em +1.

+9 PM: os ataques corpo-a-corpo do alvo também ignoram até 10 pontos de redução de dano.

RAJADA DE DISPAROS

Destreza (transmutação, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você arremessa três projéteis contra um único inimigo em rápida sucessão. O alvo faz três ataques à distância. Para cada acerto, o alvo recebe um bônus de +2 no dano dos ataques que acertou. Este jutsu só pode ser usado com armas de arremesso que possam ser sacadas com uma ação livre.

+1 PM: também pode ser usado com armas de disparo que possam ser recarregadas com uma ação livre.

+1 PM: o alvo não precisa de armas para usar esse jutsu: pedregulhos, moedas e até pedaços de unha servem. Essas armas improvisadas causam 1d4 pontos de dano de perfuração, tem crítico 19 e distância 6m. O alvo não sofre penalidades para atacar dessa maneira.

+2 PM: muda o número de ataques à distância para quatro.

+5 PM: muda o número de ataques à distância para cinco.

+9 PM: muda o número de ataques à distância para seis.

REFEIÇÃO RESPEITOSA

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: 1 hora; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 refeição; **Duração:** instantânea.

Seguindo o protocolo correto, suas refeições são abençoadas. Este jutsu purifica qualquer alimento ou bebida suja, estragada, contaminada ou envenenada, deixando-a pronta para consumo. Além disso, a refeição recupera 2d4 pontos de vida. Se o consumo da *refeição respeitosa* for interrompido ou ela não for consumida em até 1 hora, ela desaparece num clarão mágico.

+1 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos.

+1 PM: aumenta o número de refeições em +1.

+1 PM: aumenta a cura em +1d4.

+5 PM: acrescenta o descritor invocação. Cria uma refeição com alimento e bebida para 1 criatura, com o efeito do jutsu.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto.

+9 PM: a refeição também cura 100 pontos de vida, além de qualquer doença, veneno ou enjoo. Por 12 horas, a criatura que consumiu a refeição fica imune a doenças, venenos e enjoo, e recebe 10 PV temporários.

SOMBRAS DA NOITE

Destreza (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 3m de lado; **Duração:** concentração + 1 rodada.

Sombras recaem sobre a área. Criaturas dentro da área têm camuflagem por escuridão. Essa escuridão não é considerada mágica e pode ser iluminada por jutsus de grau básico (mas não fontes de luz mundanas).

+2 PM: muda o efeito para camuflagem total por escuridão.

+2 PM: muda a duração para cena.

SONO DE MIZUHA

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você aprisiona o alvo em um estado de sono profundo inspirado pela Feiticeira dos Seis Anéis. Este jutsu pode afetar uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. A criatura fica inconsciente.

+2 PM: muda o alvo para área de explosão com 3m de raio. Cada criatura na área deve estar dentro do seu limite de nível para ser afetada.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Se bem-sucedido em seu teste, o alvo fica pasmo por 1 rodada.

SOPRO DA MONTANHA

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura Média ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você assopra uma forte rajada de vento que empurra um inimigo 1d4 x 1,5m na direção oposta à sua. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, ele sofrerá 1d6 pontos de dano de esmagamento para cada 3m que foi deslocado. O *sopro da montanha* também faz qualquer coisa que um vendaval súbito faria dentro do alcance, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas mundanas, espalhar papéis...

+1 PM: aumenta a distância do empurrão em +1,5m.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho da criatura afetada em um passo.

+3 PM: muda o alcance para longo.

SUSSURROS DO VENTO

Carisma (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** 1km; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O vento carrega suas palavras e segredos. Se estiverem a até 30m um do outro, você e o alvo podem trocar mensagens sem que possam ser ouvidos. Se o alvo estiver mais distante, você pode enviar mensagens, mas o alvo não pode responder. Você deve conhecer o alvo, tendo encontrado-o pessoalmente ou por meio de jutsus.

Este jutsu transmite sons, não significado — ou seja, você e o alvo devem falar um idioma comum para se entenderem. Os *sussurros* também não servem para interferir com concentração ou meditação.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alcance para 10km.

+5 PM: muda o alcance para 100km.

+9 PM: muda o alcance para ilimitado.

TITERITEIRO

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto com até 25kg ou 1 criatura Média ou menor; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você pode mover objetos à distância, manipulando fios invisíveis de energia cósmica. Você pode mover o objeto a um deslocamento de 6m por rodada. A cada rodada, uma criatura tem direito a um teste de resistência para evitar ser movida, e um objeto em posse de uma criatura também tem direito a um teste de resistência. O alvo pode ser arrastado pelo chão ou movido pelo ar.

Titeriteiro não causa dano diretamente, mas você pode deixar o alvo cair de altura elevada, e causar dano desse modo. Um objeto pode ser manipulado como se você estivesse segurando-o com as duas mãos. Você pode atacar com o objeto usando seu bônus base de ataque somado a seu modificador de Inteligência.

+1 PM: aumenta o peso do objeto em +25kg.

+4 PM: aumenta o deslocamento em +3m.

+5 PM: aumenta a categoria de tamanho da criatura afetada em 1 passo.

TOQUE CURATIVO

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energias curativas ou atinge pontos de pressão, curando 2d8 pontos de vida.

+2 PM: aumenta a cura de PV em +1d8 ou de dano de habilidade em +1d4.

+2 PM: remove um veneno que esteja afetando o alvo (mas não previne novos envenenamentos).

+2 PM: muda o efeito para cura 1d4 pontos de dano de habilidade (exceto Honra).

+5 PM: remove uma doença que esteja afetando o alvo.

TOQUE DEBILITANTE

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana uma energia sombria e assustadora. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque, dano e CA (ou metade disso se bem-sucedido).

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+5 PM: aumenta a penalidade em –2.

TRUQUE DO GATO

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Como um youkai-gato, o alvo cai em pé não importando a altura, e não sofre dano por queda.

+1 PM: muda o alcance para longo e o alvo para 1 criatura.

+5 PM: muda o alcance para longo e o alvo para até 10 criaturas.

Véu das Múltiplas Faces

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Transformação! Você muda de aparência, incluindo trajes e equipamento. Pode alterar altura, peso, gênero, tom de pele, etc. Você recebe +30 em testes de Enganação para disfarce. Outras criaturas têm direito a um teste de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com o disfarce usando qualquer sentido que não a visão.

Você não ganha novas habilidades (pode ficar parecido com outra raça, mas não recebe nenhum de seus traços raciais), nem muda seu equipamento (uma katana disfarçada como bordão continua funcionando e causando dano como uma katana).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+3 PM: se o alvo for diferente de você, aumenta a quantidade de alvos em +1. Cada criatura pode ter uma aparência diferente, escolhida por você.

+5 PM: a ilusão inclui odores, sons e sensações térmicas e táteis. Criaturas não têm direito ao teste de Vontade para reconhecer a ilusão (mas ainda podem usar Intuição).

Vingança dos Ancestrais

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você atrai a ira dos ancestrais contra seus inimigos. Os alvos recebem –1 na CA e nos testes de resistência por uma cena.

+2 PM: aumenta a penalidade para –2.

Voz de Lin-Wu

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um comando superior não pode ser desobedecido. Você deve falar no idioma do alvo, dando uma ordem simples. Ele, em seu próprio turno, obedece da melhor maneira possível. Os comandos possíveis são:

Caia: o alvo se joga no chão — ou cai de onde estiver, caso esteja em lugar alto — e não se levanta até o próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto se levantar).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando duas ações de movimento).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando com as mãos, e não pode pegá-los novamente até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (não pode fazer ações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando duas ações de movimento).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Voz de Wang-Ho

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** sons ou vozes; **Duração:** concentração + 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria sons ou vozes como os sussurros do Saqueador Sombrio. O jutsu cria um som que aumenta, diminui, se afasta, aproxima ou permanece imóvel em um local fixo. A cada rodada de concentração, você pode escolher o tipo de som (uma mensagem específica na sua voz, uma conversa, gritos, rugidos, música, etc.)

O volume máximo equivale ao som que cinco pessoas podem produzir. Quando você para de se concentrar, o som escolhido continua se repetindo por mais uma rodada antes do jutsu se esvair.

+1 PM: muda a duração para cena. O som escolhido se repete a cada rodada a menos que você use uma ação padrão para se concentrar e mudá-lo.

+1 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando, ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de 1 rodada.

+2 PM: aumenta o volume máximo para o equivalente a de uma multidão. Dessa forma, pode-se atrapalhar a concentração de alguém executando um jutsu, como uma condição ruim.

Jutsus Medianos

Amuleto de Proteção

Sabedoria (abjuração, elemental); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto que possa ser aberto; **Duração:** permanente até ser descarregado; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu cria um amuleto invisível que protege um objeto que possa ser aberto, como uma porta, caixa, baú ou similar. A dificuldade dos testes de Força ou Ladinagem para abri-lo aumenta em CD+10. Você pode escolher até 10 criaturas que podem abrir o objeto sem ativar seus efeitos.

Se uma criatura não autorizada abrir o objeto, ativa uma explosão que causa 4d6 pontos de dano (descritor elemental à sua escolha) em uma área com 3m de raio, sem direito a teste de resistência. O objeto não é afetado pela explosão. Outras criaturas na área também podem ser atingidas, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto com informações escritas, como um livro ou um cartaz. Você traça ideogramas místicos sobre o objeto. Se uma criatura não autorizada ler, os ideogramas ativam a explosão.

+1 PM: muda o alvo para um cubo com 6m de lado. Se uma criatura não autorizada entrar num dos quadrados protegidos, ativa uma explosão com 6m de raio.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

Anulação

Inteligência (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura ou 1 objeto; **Duração:** instantânea.

Este jutsu é capaz de dissipar outros jutsus que estejam ativos, como se sua duração tivesse acabado. *Anulação* não funciona em jutsus com duração instantânea.

Faça um teste de Vontade contra a CD de cada jutsu ativo. Cada teste bem-sucedido anula o jutsu equivalente. Se usado diretamente contra um item mágico, *anulação* também faz o objeto perder os poderes pela duração da cena.

+1 PM: aumenta o bônus dos testes de Vontade para anular jutsus em +1.

+1 PM: muda o alvo para área de explosão com 9m de raio. Caso uma criatura ou objeto na área estejam sendo afetados por mais de um jutsu, você faz o teste de Vontade apenas contra o jutsu de grau mais elevado. Se houver mais de um, você pode escolher qual.

+7 PM: muda o efeito. Você faz apenas um teste de Vontade contra a CD do jutsu ativo de grau mais elevado. Se for bem-sucedido, todos os jutsus afetando o alvo ou área são dissipados.

Arma Ameaçadora

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

Sua arma se torna mais afiada ou brutal. A arma afetada tem sua margem de ameaça aumentada em +2. Por exemplo, a margem de ameaça de uma katana, normalmente 19-20, torna-se 17-20. Se você for desarmado ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+4 PM: aumenta o bônus na margem de ameaça em +1.

+6 PM: aumenta o multiplicador de crítico em +1. Por exemplo, o multiplicador de crítico de uma naginata, normalmente x3, torna-se x4.

Auxílio dos Ancestrais

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena.

Os ancestrais apoiam seu sentai enquanto sabotam seus inimigos. Você e seus nakama recebem +1 em todas as jogadas e testes, enquanto seus inimigos sofrem uma penalidade de –1.

+1 PM: você e seus nakama também recebem 5 PV temporários.

+5 PM: aumenta os PV temporários em +5.

+5 PM: aumenta o bônus em +1 e a penalidade em –1.

Barreira da Tempestade

Inteligência (eletricidade, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** cortina tempestuosa; **Duração:** cena.

Você cria uma cortina de faíscas elétricas e redemoinhos, com até 9m de altura e largura, na intersecção entre quadrados. Ela impede a passagem de criaturas voadoras de tamanho Mínimo ou menor e projéteis físicos disparados por criaturas de tamanho Grande ou menor. Atravessar a barreira provoca 1d8 pontos de dano de eletricidade, mas apenas uma vez por rodada para a mesma criatura.

+1 PM: aumenta a cortina em +3m na largura ou altura.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+5 PM: aumenta as categorias de tamanho afetadas em um passo.

Bote da Naja

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua arma goteja veneno. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal mais 2 pontos de dano de Constituição. Um minuto depois, o alvo tem direito a um teste de Fortitude para evitar sofrer mais 1d10 pontos de dano de Constituição.

+2 PM: aumenta o dano de Constituição secundário em +1.

+6 PM: aumenta o dano de Constituição inicial em +1.

Brilho de Tai'yang

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Abençoado pelo Príncipe do Sol, este jutsu faz um objeto irradiar luz intensa em uma área com 6m de raio. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real.

O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

+1 PM: quando o jutsu é executado, qualquer criatura na área com sensibilidade à luz sofre 6d6 pontos de dano de luz (Reflexos reduz à metade).

+3 PM: muda o efeito para uma área com 18m de raio.

+7 PM: muda a duração para permanente.

Cântico dos Mortos

Sabedoria (trevas); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Este jutsu levanta um cadáver, transformando-o em um shiryou que segue seus comandos. Você deve gastar uma ação de movimento para dar ordens a ele. O nível máximo de shiryou que você pode ter sob seu comando é igual ao dobro de seu nível de personagem. Um wu-jen de 10º nível, por exemplo, pode ter até 20 níveis de shiryou. Eles duram até serem destruídos. Um shiryou destruído não pode ser reanimado. Veja o Capítulo 7 para estatísticas de shiryou; normalmente este jutsu é usado para criar gaki ou kyoukotsu.

+1 PM: muda o alvo para 1 shiryou e a duração para cena. Contra um shiryou inteligente, o jutsu passa a funcionar como *feitiço de Kazuko* (Vontade anula). Contra um shiryou sem Inteligência, você pode controlar suas ações com ordens simples, gastando uma ação de movimento. Neste caso, ele conta no seu limite de shiryou.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Você pode gastar uma única ação de movimento para dar a mesma ordem para todos os shiryou sob o seu comando, ou uma ação de movimento para cada ordem diferente. O limite de shiryou se mantém.

Chuva da Revelação

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 9m de raio e 9m de altura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Uma chuva congelante cai sobre a área, revelando segredos. Criaturas e objetos invisíveis ficam visíveis, e criaturas com camuflagem (incluindo camuflagem total) não recebem seus benefícios. No momento em que a chuva começa, as criaturas na área recebem 2d4 pontos de dano de frio (Fortitude anula). Se uma criatura começar seu turno na área, sofre dano novamente (Fortitude anula).

+1 PM: criaturas que sofrerem dano também ficam enredadas por 1 rodada.

+3 PM: aumenta o dano em +1d4.

+3 PM: escolha até 10 criaturas na área. Elas não sofrem os efeitos do jutsu.

Cidadão Honrado

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você consegue simular honra ou desonra. Qualquer tentativa de perceber a Honra do alvo detecta um valor de Honra idêntico ao de quem fez a tentativa.

+7 PM: contra ataques especiais que dependem de seu valor de Honra, a Honra do alvo é considerada igual à do atacante.

+12 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. Se o alvo cometer uma violação de honra, pode descarregar este jutsu para reduzir o dano de Honra em –2 por dado (mas no mínimo 1 ponto de dano).

Conselhos dos Ancestrais

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você medita sobre um curso de ação no futuro próximo — não mais do que meia hora no futuro — e os ancestrais dão conselhos a respeito. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 1, 2, 3, 5 ou 6 o jutsu funciona, e resulta em uma das seguintes respostas: "felicidade" (a ação trará bons resultados); "miséria" (a ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos), ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Em um resultado de 4 o jutsu falha, e oferece o resultado "nada". Não há como saber se o resultado "nada" foi dado porque o jutsu falhou ou não. Executar este jutsu múltiplas vezes sobre o mesmo assunto recebe sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o sentai está prestes a entrar em uma câmara, o jutsu dirá "felicidade" se a câmara contém um tesouro, "miséria" se contém um monstro, "felicidade e miséria" se houver um tesouro e um monstro, ou "nada" se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto. Em vez do efeito normal, recebe respostas mais complexas, desde uma simples frase ou até uma profecia ou enigma. O jutsu passa a prever eventos até 1 dia no futuro, e mesmo que isso não seja o suficiente, pode fornecer pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. A chance de falha ainda deve ser rolada.

+5 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos e a duração para concentração, até 10 rodadas. Em vez do efeito normal, pode-se fazer uma pergunta por rodada, desde que possa ser respondida com "sim" ou "não". O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Se os ancestrais não souberem a resposta ou o jutsu falhar, responderão "não sei".

+7 PM: o mestre rola 1d12; o jutsu só falha em um resultado 4.

+12 PM: o mestre rola 1d20; o jutsu só falha em um resultado 4.

Cuspe Ácido

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** 2 rodadas.

Você regurgita uma enorme quantidade de ácido contra um inimigo. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido. No começo do seu próximo turno, e no começo do turno seguinte a este, sofre 2d4 pontos de dano adicional (para um total de 6d4 pontos de dano).

+3 PM: aumenta o dano inicial e das rodadas seguintes em +1d4.

Dança dos Cinco Ventos

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea.

Atacando como um furacão, você golpeia múltiplos inimigos. Faça uma jogada de ataque corpo-a-corpo e compare contra a CA de cada alvo dentro do alcance. Para cada acerto, você recebe um bônus cumulativo de +2 no dano de cada ataque.

+1 PM: muda o alvo para até 10 criaturas.

+3 PM: você recebe um bônus de +1 na jogada de ataque para cada criatura que atacar com este jutsu.

Dominar Chamas

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 chama ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você pode controlar uma chama já existente ou atear fogo a um objeto. Escolha:

Chamas dançantes: uma labareda se projeta a partir da chama. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 3d6 pontos de dano de fogo.

Fogos de artifício: a chama explode em cores e brilhos e se apaga. Todas as criaturas a até 30m devem fazer um teste de Reflexos ou ficam cegas por 1 rodada.

Extinguir chama: apaga completamente a chama, criando uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera com 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas tem camuflagem total. Um vento forte dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada.

Inflamar objeto: um objeto em posse de uma criatura tem direito a um teste de Fortitude; em caso de falha, pega fogo ou esquenta em excesso, causando 1d6 pontos de dano de fogo à criatura que o estiver vestindo, carregando ou empunhando. O próprio objeto também sofre este dano.

No início dos seus turnos, você pode escolher um novo alvo dentro do alcance, se gastar uma ação padrão para se concentrar.

+1 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Chamas ambulantes:* ao se concentrar (uma ação padrão), a chama se move como uma criatura com deslocamento 9m. Ela pode atravessar o espaço ocupado por uma criatura; se o fizer, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada. Se você parar de se concentrar e a chama estiver separada de seu combustível original, ela se apaga, mas o jutsu não se esvai.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: aumenta a duração da cegueira em +1 rodada.

Drenar Forças

Constituição (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você absorve a energia vital de um inimigo. Faça um ataque de toque ou desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) mais 6d6 pontos de dano de trevas e ganha PV temporários iguais ao dano de trevas causado. Esses PV temporários desaparecem ao final da cena.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+1 PM: se este jutsu causar a morte de uma criatura, você recebe Força +4 e PV temporários iguais ao dobro do dano de trevas causado por um dia.

+2 PM: aumenta o dano adicional em +1d6.

Elasticidade

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode esticar seus membros, aumentando seu alcance natural em +1,5m, e recebendo um bônus de +10 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, a duração para instantânea e o teste de resistência para Fortitude parcial. Você golpeia o alvo com um de seus membros elásticos, causando 4d6 pontos de dano de esmagamento + mod. For. Se o alvo falhar num teste de Fortitude, também é empurrado 3m na direção oposta à sua.

+2 PM: aumenta o dano causado em +1d6.

+7 PM: aumenta o bônus no alcance em +1,5m.

Escalada Ninja

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você escala paredes e pendura-se no teto com a mesma facilidade que caminha no chão. O alvo recebe deslocamento de escalada 6m, e não precisa fazer testes de Atletismo para escalar. É preciso estar com as mãos livres para escalar — mas pode-se usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

+3 PM: em vez do normal, o alvo não precisa das mãos livres para escalar, andando pelas paredes e tetos; pode correr ou saltar como se estivesse no chão.

+3 PM: aumenta o deslocamento de escalada em +3m.

Escamas da Carpa

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você ganha durabilidade sobrenatural e a determinação do peixe-samurai. O alvo fica imune a medo. Além disso, recebe 5d4 pontos de vida temporários, redução de dano 5 e +2 na CA e testes de Fortitude.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para você e 1 criatura. Sempre que a criatura escolhida sofrer dano de pontos de vida, ela recebe somente metade desse dano; a outra metade é transferida para você. Você recebe os outros efeitos do jutsu. Se o alvo sair do alcance, o jutsu se esvai.

+2 PM: aumenta os PV temporários em +1d4.

+7 PM: aumenta a redução de dano em +5.

Escuridão de Yumeno

Destreza (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Este jutsu faz um objeto irradiar escuridão em uma área com 6m de raio. Luzes normais (tochas, velas, lanternas...) não funcionam, nem jutsus básicos de luz. Mesmo criaturas com visão no escuro são incapazes de ver através da escuridão mágica. Todas as criaturas na área têm camuflagem total por escuridão.

O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

+2 PM: até 10 criaturas à sua escolha dentro do alcance conseguem enxergar através do jutsu.

+3 PM: muda o efeito para uma área com 18m de raio.

+7 PM: muda a duração para permanente.

Explosão de Fogo

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um dos jutsus mais usados pelos wu-jen. Você escolhe o local onde a explosão se inicia, causando 6d6 pontos de dano de fogo na área.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. Escolha o local da explosão e a rodada desejada. A *explosão* acontece na rodada escolhida, no início de seu turno.

Falsificação

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente.

Este jutsu muda as propriedades de um objeto. Escolha:

Apagar mensagem: todo texto do objeto é apagado (seja um livro, folha de papel, tabuleta...). Textos mundanos são removidos automaticamente. Para apagar um texto mágico, como um ofuda ou um *amuleto de proteção*, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (mesma CD do jutsu ou ofuda). Se não conseguir apagar um texto mágico que se ativa com a leitura, ele será ativado acidentalmente.

Dissimular mensagem: todo texto mundano ou mágico do objeto é mascarado contra tentativas de leitura. Apenas você e aqueles que você escolher quando executar o jutsu conseguem entendê-lo.

Ocultamento: o objeto fica imune a efeitos de adivinhação. Tais tentativas falham automaticamente (se o objeto é alvo da adivinhação) ou falham em sentir o objeto (se um local ou pessoa é alvo da adivinhação).

Simular importância: o objeto parece trancado e protegido por armadilhas para qualquer efeito que possa detectar armadilhas. O propósito deste uso é assustar ladrões, fazendo-os desistir ou perder preciosos minutos tentando desarmar uma armadilha que nem existe.

Simular poder: o objeto é mascarado contra adivinhação. Um objeto mundano pode parecer mágico, e um objeto mágico pode parecer mundano ou outro tipo de item mágico.

+7 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Mensagem ninja:* o objeto se torna uma cópia perfeita de um livro, pergaminho, tabuleta ou outro documento escrito. A única diferença desta cópia é a inclusão de uma mensagem no meio do texto original. O objeto é então substituído pelo original, que deve estar no mesmo mundo que você. O original desaparece. Esta é uma maneira segura de se comunicar com alguém, sem risco de ser detectado. Também é eficiente como ameaça — você pode fazer um teste de Intimidação sem estar presente e com bônus de +10.

Fantasma Vivo

Destreza (invocação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Este jutsu o transforma em um fantasma espectral e semitransparente. O alvo e seu equipamento ficam incorpóreos. Ele pode atravessar objetos sólidos, mas não atacar ou interagir fisicamente com criaturas ou objetos, exceto quando estes também são incorpóreos. Não pode andar, mas pode voar com deslocamento de 3m. Além disso, não pode executar jutsus enquanto estiver nessa forma. Se o jutsu se esvair ou for dissipado enquanto o alvo estiver dentro de um objeto sólido, ele sofre 1d6 pontos de dano (que não pode ser reduzido) para cada 1,5m de deslocamento e ressurge no espaço vazio mais próximo.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo, o alvo para 1 objeto e a duração para 1 rodada. O objeto fica incorpóreo, mas não vaza ou se esparrama. É possível atravessar o objeto e mesmo pegar itens dentro dele.

+1 PM: aumenta seu deslocamento de voo em +3m.

+7 PM: muda o efeito para que o alvo possa atacar e interagir fisicamente com criaturas e objetos. Contra criaturas, seus ataques são sempre considerados de toque.

+12 PM: muda o efeito para que o alvo possa executar jutsus.

Feitiço de Kazuko

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você enfeitiça mentes fracas, como se canalizasse a vontade da Donzela Dançarina. Este jutsu muda a atitude do humanoide afetado para prestativa (veja a perícia Diplomacia no Capítulo 2). O humanoide não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. A vítima atende pedidos simples e inofensivos automaticamente; para pedidos incomuns ou arriscados você precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (CD 20, sem direito a novas tentativas em caso de falha). A vítima não atende pedidos muito perigosos ou suicidas.

Um teste de Vontade bem-sucedido anula a magia, e um alvo em combate ou situação de ameaça recebe +5 nesse teste. Se você ou seus nakama tentarem qualquer ação hostil contra o alvo, o jutsu se esvai e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o efeito para que a vítima atenda pedidos incomuns ou arriscados sem a necessidade de testes. Para pedidos muito perigosos ou suicidas você precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (CD 30, sem direito a novas tentativas em caso de falha).

+1 PM: muda o alvo para 1 animal.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. As criaturas afetadas devem totalizar no máximo tantos níveis quanto você possua + seu modificador de Carisma.

Físico do Dragão

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você adota uma das características do poderoso dragão. Escolha entre Força, Destreza ou Constituição. O alvo recebe +4 na habilidade escolhida. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta o seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+1 PM: escolha uma habilidade física diferente da primeira. O alvo recebe +4 nessa habilidade.

+3 PM: muda o efeito para +4 nas três habilidade físicas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

Golpe Estilhaçador

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 construto ou 1 objeto de até 20kg; **Duração:** instantânea.

Seu golpe emite um som alto, despedaçando objetos. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa seu dano normal + 6d6 pontos de dano que ignoram redução de dano, ou destrói um objeto mundano de até 20kg.

Se o objeto estiver sendo vestido, o ataque é feito contra a CA de seu usuário; se estiver sendo empunhado, você deve vencer um teste da manobra separar.

+2 PM: aumenta o dano adicional em +1d6.

+3 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 100kg.

+12 PM: muda o alvo para 1 objeto mundano ou mágico.

Golpe Voador

Força (vento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você voa por um momento e ataca seu adversário, colocando todo o seu peso no impacto. Você deve se deslocar até um espaço adjacente ao alvo, e fazer um ataque corpo-a-corpo com bônus de +4. Se acertar, deixa o alvo caído e sua arma causa o dobro do dano máximo, sem precisar rolar os dados (dados de dano adicionais devem ser rolados normalmente). Se errar, você fica caído. Além disso, se você se deslocar pelo ar para desferir o *golpe voador*, cai normalmente em seguida.

+1 PM: muda o efeito para que você não caia no chão se errar, e não sofra dano de queda se deslocar-se pelo ar para desferir o golpe.

+3 PM: se acertar o golpe, você ignora até 10 pontos de redução de dano.

+9 PM: aumenta a redução de dano ignorada em +5.

Influência Invisível

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você sussurra um conjunto de instruções para uma vítima. O alvo segue suas instruções da melhor maneira possível, desde que não seja uma ação claramente suicida. Por exemplo, você pode ordenar a um guarda que entregue as chaves da sala do tesouro. O alvo deve cumprir essas instruções durante a cena; se não conseguir fazê-lo, o jutsu se esvai.

A instrução pode incluir condições; por exemplo, você pode ordenar a um nobre que doe todo o dinheiro que carrega consigo para o primeiro mendigo que encontrar.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alcance para longo.

+14 PM: muda o alcance para ilimitado. Você deve conhecer a vítima, após encontrá-la pessoalmente ou por meio de jutsus pelo menos uma vez.

Integridade Corporal

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Concentrando sua energia cósmica, você purifica seu corpo. Escolha:

Integridade: remove todo o dano de uma habilidade (exceto Honra).

Saúde: remove um tipo de veneno ou doença que o esteja afetando.

Vida: recupera 6d8 pontos de vida.

+1 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Pureza:* remove uma condição escolhida entre cego, confuso, enjoado ou surdo.

+1 PM: aumenta a cura em +1d8 PV.

+2 PM: muda o tempo de execução para reação. Você pode usar este jutsu mesmo que esteja com as seguintes condições: atordoado, fascinado, paralisado ou pasmo. Pode remover uma destas condições, além de uma das escolhas normais.

+7 PM: se escolher *pureza*, remove todas as condições listadas.

+12 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Perfeição:* recupera todos os pontos de vida, remove todo dano de habilidade (exceto Honra) e todos os venenos e doenças que o estejam afetando. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Invisibilidade Ninja

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Usando técnicas de camuflagem e uma ajudazinha mágica, você fica invisível, incluindo seu equipamento. O alvo ainda produz ruído e deixa pegadas, e por isso pode ser percebido. Mesmo assim, ao fazer testes de Furtividade, pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

Se deslocar-se enquanto usa este jutsu, não fica mais invisível, mas continua com camuflagem total e pode fazer testes de Furtividade para se esconder mesmo se estiver sendo observado.

Ao soltar um objeto ele fica visível, e se apanhar um objeto ele fica invisível. Uma luz transportada nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance normal +1,5m se torna visível.

O jutsu se esvai se o alvo fizer um ataque, jutsu ofensivo ou outra ação similar contra uma criatura ou um objeto em posse de uma criatura. Ações contra objetos livres não anulam a *invisibilidade ninja* (o alvo pode tocar ou apanhar objetos que não estejam em posse de outras criaturas).

Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

+1 PM: muda o efeito para que o alvo possa se mover e continuar invisível.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo e o alvo para 1 objeto.

+2 PM: muda o alvo para área de emanação com 3m de raio. Todas as criaturas e seus equipamentos dentro da área ficam invisíveis. Se saírem da área, ficam visíveis novamente. Se uma das criaturas realizar ações que acabem com a invisibilidade, o efeito do jutsu se esvai para todos.

+3 PM: muda o efeito para que o jutsu não se esvaia se o alvo fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Se um dos alvo fizer ações que acabem com a invisibilidade, o efeito do jutsu se esvai para todos.

KATA DO POLVO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o majestoso polvo, você se move com graça pela água. O alvo recebe deslocamento de natação 9m, e não precisa fazer testes de Atletismo para natação. Além disso, pode falar e respirar embaixo d'água (e fora dela) normalmente.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas.

+3 PM: aumenta o deslocamento de natação em +3m.

KIAI ATORDOANTE

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você grita "kiai!" de forma rápida, súbita e poderosa. Todas as criaturas na área sofrem 1d8 pontos de dano de vento, e devem fazer um teste de Fortitude. Se falhar, a vítima fica atordoada por uma rodada. Criaturas surdas sofrem o dano, mas são imunes ao efeito de atordoamento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+12 PM: muda o efeito de atordoado para inconsciente. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a esse efeito.

LAMENTO DOS MALDITOS

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Choros e gritos de gelar os ossos abalam seus oponentes. As criaturas que você escolher na área ficam apavoradas por 2 rodadas. Se forem bem-sucedidas em seu teste de resistência, ficam abaladas até o fim da cena. Este é um efeito de medo.

+2 PM: muda a área para dispersão com 9m de raio.

+7 PM: muda o efeito de apavoradas por 2 rodadas para apavoradas até o fim da cena.

LEITURA DE PENSAMENTOS

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 9m; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você detecta as mentes e pensamentos de criaturas inteligentes (Int 3+). *Leitura de pensamentos* exige linha de efeito. Quanto mais tempo se concentra, mais descobre.

1 rodada: você percebe a presença de mentes na área.

2 rodadas: você percebe quantas mentes existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada mente na área (mesmo que completamente escondida ou invisível) e o valor de Inteligência de cada uma.

4 rodadas ou mais: você detecta os pensamentos superficiais — o que uma criatura está pensando naquele momento — de todas as mentes na área.

Uma criatura pode fazer um teste de Vontade para proteger seus pensamentos, mas não para não ser detectada.

+7 PM: muda a duração para cena. Recebe as informações das quatro rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

LOCALIZAÇÃO

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 90m de raio; **Duração:** cena.

Este jutsu pode encontrar um objeto à sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("algo de metal") ou específicos (uma katana). O jutsu indica a direção e distância do item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode se deslocar para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a katana encantada do magistrado Shou") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, o jutsu se esvai, mas você gasta os PM mesmo assim.

+2 PM: muda o efeito para encontrar uma criatura. Também pode escolher entre termos gerais ("uma hanyô") ou específicos ("Tetsu, o onimusha").

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m muda para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

MOLDAR TERRA

Inteligência (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 6m de lado; **Duração:** instantânea.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia natural na área. Escolha:

Amolecer pedra ou terra: amolecer o teto, uma coluna ou suporte de pedra tem 25% de chance de causar um desabamento de teto na área (como a armadilha descrita no Capítulo 6). Amolecer um piso de terra cria terreno difícil.

Modelar pedra ou argila: pode moldar pedra ou argila em um ou mais objetos simples, sem partes móveis. É possível fazer um teste de Ofício (escultura) para criar esculturas complexas ou artísticas.

Solidificar areia ou lama: criaturas com os pés na areia ou lama ficam presas (incapazes de se deslocar). Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+3 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Pedras afiadas:* superfícies de pedra, terra

ou areia são cobertas por pontas longas e afiadas quase imperceptíveis. Criaturas se deslocando na área sofrem 1d8 pontos de dano de perfuração por 1,5m atravessado (Reflexos reduz à metade) e recebem uma penalidade de –9m em seu deslocamento (mínimo 1,5m) por um dia.

+3 PM: se escolher *modelar pedra ou argila*, pode criar uma passagem através de pedra ou argila.

Mente Ausente

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Suas emoções, percepções e lógica são deixadas de lado e você se torna uno com o combate. O alvo fica imune à condição confuso. No início de seus turnos, ele pode escolher não fazer ações (mas pode se defender normalmente). Se fizer isso, sempre que seria atingido por um ataque corpo-a-corpo, pode fazer uma jogada de ataque como uma reação. Se ela for igual ou maior, o golpe é evitado. Se for suficiente para acertar a CA do atacante, pode causar dano. Além disso, recebe +2 nas jogadas de ataque, dano e testes de Vontade.

+1 PM: se escolher não fazer ações, o alvo pode evitar golpes sempre que seria atingido por qualquer jogada de ataque, seja corpo-a-corpo ou à distância; mas só pode causar dano se o atacante estiver ao seu alcance.

+3 PM: muda o tempo de execução para reação. O alvo também fica imune às condições atordoado e pasmo.

Mente do Dragão

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você expande suas capacidades mentais como um sábio dragão. Escolha entre Inteligência, Sabedoria e Carisma. O alvo recebe +4 na habilidade escolhida. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+1 PM: escolha uma habilidade mental diferente da primeira. O alvo recebe +4 nessa habilidade.

+3 PM: muda o efeito para +4 nas três habilidade mentais.

+7 PM: aumenta o bônus em +2.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

Onda de Frio

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** dispersão com 6m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Uma névoa quase invisível de ar gélido e congelante se espalha. Qualquer criatura na área recebe 1d6 pontos de dano de frio, e deve fazer um teste de Reflexos; se falhar, ficará enredada e não poderá se deslocar, pois os pés ficam presos e congelados no chão. A vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

Um quadrado ocupado pela *onda de frio* é considerado terreno difícil. Qualquer criatura que termine seu turno ali sofre dano (se já não sofreu) e deve fazer um teste de Reflexos ou ficará enredada e presa.

+4 PM: aumenta o dano em +1d6.

Ofícios dos Ancestrais

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo -a-corpo; **Alvo:** 1 objeto mundano ou 1 construto; **Duração:** instantânea.

Este jutsu conserta objetos e também danos graves em um mashin. Em um objeto, repara todas falhas e danos: pode colar um vaso de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada — restaurando todos os PV e RD. No entanto, não afeta objetos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas.

Se usado num construto, recupera 6d8 PV.

+1 PM: aumenta os PV recuperados em +5.

+2 PM: muda o alvo para 1 item mágico.

+3 PM: muda a duração para cena. Se o objeto afetado é uma armadura ou escudo, seu bônus de CA aumenta em +2. Se for uma roupa comum, passa a oferecer CA+2.

+5 PM: muda a duração para cena. Se o objeto afetado é uma arma, recebe +2 nas jogadas de ataque e dano, ou aumenta um bônus já existente em +2 (até +5).

+12 PM: pode afetar objetos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas, restaurando-os completamente.

Paralisia

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo acredita estar preso por fios invisíveis. A criatura afetada fica paralisada se falhar em seu teste de resistência. A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade e tentar se libertar.

+1 PM: muda o alvo para 1 youkai.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

Purificação

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Seu toque purifica a criatura tocada. Este jutsu remove uma das seguintes condições: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo ou surdo. Se preferir, o jutsu pode remover todas as doenças e venenos afetando o alvo — mas não previne novas contaminações ou envenenamentos.

+2 PM: remove todas as condições listadas, além de todos os venenos e doenças.

+3 PM: também remove efeitos prejudiciais de encantamentos, transmutações e trevas e permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

Relâmpago Divino

Inteligência (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em linha de 30m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um relâmpago irrompe a partir de seus dedos, causando 6d6 pontos de dano de

eletricidade. Se estiver em uma tempestade, em vez disso você atrai um relâmpago dos céus e o dispara à sua frente, causando 6d10 pontos de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6 (+1d10 se estiver numa tempestade).

+3 PM: uma criatura que falhe em seu teste de Reflexos também deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica surda pela duração da cena.

+7 PM: muda o alcance para longo e a área para alvo de criaturas escolhidas. O relâmpago "passeia" pelo campo de batalha, causando dano uma vez em cada criatura escolhida no alcance.

SILÊNCIO DA NOITE

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som pode ser produzido ali. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como executar jutsus exige entoar mantras, normalmente nenhum jutsu pode ser usado na área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 criatura ou 1 objeto. A criatura ou objeto afetado emana a área. Uma criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

+2 PM: até 10 criaturas dentro da área escolhidas por você podem falar, ouvir, emitir sons e executar jutsus com mantras sem que possam ser ouvidos além da área.

+7 PM: criaturas dentro da área ficam imunes a dano de vento.

SOPRO DA VIDA

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea.

Seu sopro enche as criaturas na área com energia positiva. Qualquer criatura escolhida na área recupera 3d8+3 pontos de vida.

+1 PM: se uma criatura escolhida estiver com um número negativo maior do que a metade de seus PV totais antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-la. Para todos os propósitos, ela não chegou a morrer.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+7 PM: remove umas das seguintes condições de todas as criaturas escolhidas: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo ou surdo.

TAMANHO GIGANTE

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você aumenta o tamanho do alvo em uma categoria e ele recebe Força+2. Todo o equipamento do alvo também é afetado. O tamanho nunca pode exceder Colossal.

Se não houver espaço suficiente para o crescimento, o alvo pode fazer um teste de Força com o bônus do jutsu para quebrar qualquer barreira (por exemplo, o teto da construção onde estiver). Se o teste falhar o jutsu não funciona.

+1 PM: também recebe +2 em Constituição.

+2 PM: muda o bônus de Força para +4.

+2 PM: muda o bônus de Constituição para +4.

+5 PM: muda o bônus de Força para +8.

+7 PM: muda o efeito para um aumento de duas categorias de tamanho, recebendo +4 em Força.

+12 PM: muda o efeito para um aumento de três categorias de tamanho, recebendo +8 em Força.

TECELÃO VEGETAL

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Raízes, galhos e gavinhas crescem e se emaranham. A área afetada se torna terreno difícil. Criaturas na área que falhem em um teste de Reflexos ficam enredadas. A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo. No início dos seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente todas as criaturas na área.

Se preferir, você pode diminuir a vegetação na área, como se cuidadosamente podada. Terreno difícil muda para terreno normal e não oferece camuflagem.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto de madeira Grande e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, você empena e entorta madeira. Uma porta torcida se abre, ou emperra (exigindo um teste de Força, CD 25, para ser aberta), à sua escolha. Armas torcidas impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Um barco torcido afunda.

+1 PM: a vegetação da área também fica rígida e afiada, ou raízes pontiagudas surgem do solo. Criaturas na área que falhem em um teste de Reflexos também sofrem 2d4 pontos de dano de perfuração no início de seus turnos.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho do objeto de madeira em +1 passo.

+2 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um quadrado de 1,5m para ser o gatilho. Se uma criatura pisar no local escolhido, o jutsu é ativado, com duração de cena.

+12 PM: muda a área para emanação com 1km de raio.

TOQUE DE OKOREEJI

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Este jutsu enevoa a mente do alvo, como as gargalhadas do Lorde Louco. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo fica confuso.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+2 PM: se acertar, o alvo também sofre uma penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.

+5 PM: aumenta a penalidade em +1d6.

TOQUE PARALISANTE

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana uma energia pálida e crepitante. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica paralisado, ou lento

se for bem-sucedido. Se estiver paralisada, no início de seus turnos a vítima pode fazer um teste de Vontade como uma ação completa para tentar se libertar.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Você pode fazer um ataque com o efeito do jutsu por rodada contra qualquer criatura.

Truque das Cópias

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao redor do alvo e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. O alvo recebe CA+6. Cada vez que um ataque erra, uma das imagens desaparece, e o bônus na CA diminui em 2. Quando todas as imagens desaparecem, o jutsu se esvai.

Um atacante precisa ser capaz de ver as cópias para ser confundido: elas não têm cheiro, nem emitem sons. Se o alvo estiver invisível, ou o atacante de olhos fechados, não há bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+3 PM: aumenta o bônus na CA em +2 e cria uma cópia ilusória adicional.

Truque do Tronco

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você se transforma em um objeto imóvel, como um tronco de árvore, arbusto, rocha ou estátua. O objeto pode ser do tamanho do alvo, ou uma categoria acima. Nessa forma, não é possível se deslocar, mas pode-se perceber seus arredores normalmente. O equipamento do alvo também se transforma.

Se o alvo for atacado nessa forma, use a CA, RD e PV do objeto equivalente; se sofrer dano suficiente para ser destruído, o jutsu se esvai e o alvo sofre 5d6 pontos de dano que não pode ser reduzido. Um teste bem-sucedido (CD 30) de uma perícia relevante (Sobrevivência para uma árvore ou rocha natural, Ofício para uma estátua, etc.) revela que o alvo não é um objeto mundano, e sim uma criatura transformada.

+5 PM: se o alvo for atacado nessa forma, não sofre dano nenhum.

+7 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada.

Velocidade Sobrenatural

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como um youkai, você se move e ataca muito mais rapidamente. O alvo fica imune a lentidão. No início dos seus turnos, ele pode fazer uma ação de movimento adicional para se deslocar. Se não o fizer, ao gastar uma ação padrão para atacar, pode fazer um ataque adicional. Além disso, recebe +2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos.

+1 PM: ao fazer testes de Iniciativa, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+3 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada. O alvo também não pode ser surpreendido.

Verdade dos Ancestrais

Carisma (abjuração, adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Os ancestrais trazem a verdade à tona. Todas as criaturas na área ficam calmas — sua atitude é mudada para neutra — e não podem atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva (mas podem se defender normalmente). Enquanto você mantiver a concentração, as criaturas na área não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo).

+3 PM: muda a área para emanação com 18m de raio.

+12 PM: muda o efeito para que as criaturas na área digam a verdade, sem respostas evasivas ou omissões.

Vertigem

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 6m; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você usa gestos e palavras hipnóticas para desestabilizar seus inimigos. No início de seus turnos, as criaturas que você escolher na área devem fazer um teste de Vontade. Em caso de sucesso, não são afetadas nesta rodada. Em caso de falha, ficam enjoadas por 1 rodada. Criaturas já enjoadas que falhem em seu teste de Vontade ficam caídas e enjoadas.

+7 PM: criaturas que falhem em seus testes de resistência também não podem executar jutsus por 1 rodada.

+12 PM: muda a duração para cena.

Visão Perfeita

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua visão se torna perfeita. O alvo recebe visão no escuro, embora apenas em preto e branco, e ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Além disso, consegue enxergar criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis. Elas aparecem como formas translúcidas.

+1 PM: ao fazer testes de Percepção para observar, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: o alvo enxerga através de qualquer tipo de camuflagem, exceto total.

+3 PM: o alvo pode enxergar no escuro como se fosse de dia e ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo escuridão criada por jutsus e outros efeitos de trevas.

+6 PM: o alvo enxerga através de qualquer tipo de camuflagem, incluindo total.

+12 PM: o alvo enxerga através de objetos sólidos como se fossem invisíveis. O alvo ignora bônus de cobertura, mas ainda é limitado pela linha de efeito.

Jutsus Avançados

Artesão Dedicado

Inteligência (invocação, elemental); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Efeito:** 1 objeto Pequeno ou menor; **Duração:** cena.

Trabalhando com as forças elementais, você cria um objeto mundano. O objeto pode ter qualquer forma, cor e textura, mas deve ser feito de matéria vegetal morta (como algodão, madeira, cortiça ou papel). Você pode combinar diferentes materiais em um mesmo objeto. O objeto surge em sua posse, ou sobre uma superfície em um espaço adjacente, dependendo de seu tamanho; objetos empunhados podem surgir em suas mãos, e roupas e armaduras podem surgir vestidos por você.

Para criar itens específicos, com estatísticas de jogo, você deve ser bem-sucedido em um teste apropriado de Ofício. Este jutsu não cria itens consumíveis, como comida, bebida, venenos, explosivos ou itens alquímicos. Quando o jutsu se esvai, o objeto desaparece em uma manifestação elemental (consumido por chamas que não causam dano, desfazendo-se em terra que se desintegra...).

+1 PM: muda o efeito para 1 objeto Médio.

+2 PM: o objeto criado também pode imitar matéria animal morta, como couro, marfim, osso ou cabelo.

+4 PM: muda o efeito para 1 objeto Grande.

+4 PM: o objeto criado também pode imitar matéria mineral, como metal, pedra ou cristal.

+9 PM: muda o efeito para 1 objeto Enorme.

Aura de Fascinação

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo/Área:** 1 objeto ou criatura / emanação com 9m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma aura de poder e fascínio sobre um objeto ou criatura (que pode ser você). Criaturas na área ficarão fascinadas. Este jutsu só afeta criaturas que tenham tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. Se a fonte da aura é movida, as criaturas fascinadas a seguem, usando duas ações de movimento em seus turnos para se deslocar na direção da emanação. Caso sejam levadas para um lugar perigoso (como a beira de um penhasco, um rio caudaloso, um incêndio...), têm direito a um novo teste de resistência. Este jutsu não afeta criaturas cegas.

+4 PM: muda a área para alvo 1 objeto e a duração para permanente. O objeto afetado emana a área do jutsu.

Barreira de Lanças de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** paliçada de gelo; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Estalagmites de gelo afloram do chão, criando uma muralha resistente. A barreira é formada por até 20 quadrados de 1,5m. Assim, você pode construir uma parede com 30m de largura e 1,5m de altura; 15m de largura e 3m de altura; ou qualquer outra combinação contínua. A barreira tem 30cm de profundidade.

Quando o jutsu é executado, criaturas nos espaços ocupados pelo efeito devem fazer um teste de Reflexos; em caso de sucesso, podem escolher ficar em um dos lados da barreira. Em caso de falha, sofrem 2d6 pontos de dano de perfuração, 2d6 pontos de dano de frio e ficam caídas em um dos lados da barreira à sua escolha.

A barreira oferece cobertura total, e cada seção de 3m da barreira tem CA 5 e 20 PV. Um trecho que chegue a 0 PV cederá. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à barreira. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 2d6 pontos de dano de frio.

+2 PM: aumenta o número de quadrados de 1,5m da paliçada em +1.

+2 PM: aumenta o dano de perfuração e de frio em +1d6.

+4 PM: muda o efeito para cúpula de gelo espinhoso com 6m de raio. A cúpula é completamente fechada e pode prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme, se deslocando para fora como uma reação.

Barreira de Terra

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** parede de terra, pedra ou argila; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria uma barreira feita de terra, pedra ou argila. Ela pode ser usada para fechar passagens e aberturas, ou para criar fontes de cobertura no campo de batalha. A barreira é formada por até 10 quadrados de 1,5m, que não precisam estar conectados. Por exemplo, você pode construir uma parede com 15m de largura e 1,5m de altura; 7,5m de largura e 3m de altura; ou 10 blocos com 1,5m de largura e altura.

A barreira tem 5cm de espessura e cada trecho de 1,5m tem CA 5, 30 PV e RD 8. Você pode reduzir a barreira pela metade para dobrar sua espessura para 10cm, o que aumenta os PV de cada trecho para 60.

Você pode moldar a barreira como quiser, criando até mesmo pontes e escadas. Também é possível usar este jutsu para prender criaturas; nesse caso, elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes da parede se formar completamente.

+2 PM: aumenta o número de quadrados de 1,5m da barreira em +1.

+4 PM: muda o efeito para uma barreira de ferro comum, liso e contínuo. Cada trecho de 1,5m passa a ter 60 PV e RD 10. Se criada sem apoios, tem 50% de chance de cair para cada lado, caso não

seja empurrada — empurrar a parede exige um teste de Atletismo feito como uma reação quando a barreira se forma (se ambos os lados tentarem empurrar a barreira, faça um teste oposto). Criaturas na área da parede caindo devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos, ou sofrem 10d6 pontos de dano de esmagamento.

Barreira dos Ancestrais

Sabedoria (abjuração, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** barreira ou cúpula de energia; **Duração:** cena.

Os ancestrais podem proteger ou aprisionar. Este jutsu cria uma barreira de energia invisível e indestrutível. Como barreira, tem até 15m de largura e 3m de altura, na intersecção entre quadrados. Como cúpula, tem 3m de raio.

A *barreira dos ancestrais* é imune a qualquer forma de dano, imune aos efeitos da maioria dos jutsus, e bloqueia a linha de efeito de qualquer jutsu que tente afetar um alvo ou área além da barreira. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, jutsus com efeitos de teletransporte (como *caminhos invisíveis* e *retirada relâmpago*) podem ser usados para atravessá-la, e os jutsus *toque desintegrador* e *disjunção* destroem a barreira instantaneamente.

É possível usar este jutsu para prender criaturas; nesse caso, elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes da barreira se formar completamente.

+2 PM: aumenta a barreira em +3m na altura ou largura.

+4 PM: aumenta o raio da cúpula em +3m.

Barreira Vulcânica

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** jatos de lava, cinzas e vapor; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

O chão irrompe em jatos de lava, cinzas e vapor. A barreira tem até 30m de largura e 6m de altura, na intersecção entre quadrados. Ela oferece camuflagem contra ataques à distância para criaturas em ambos os lados, e impede completamente a passagem de projéteis físicos disparados por criaturas de tamanho Grande ou menor.

Um dos lados da barreira à sua escolha emite ondas de calor, que causa 1d6 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m. A *barreira vulcânica* provoca esse dano quando surge, e no início de seus turnos.

Atravessar a barreira provoca 4d6 pontos de dano de fogo, mas apenas uma vez por rodada. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz esse dano à metade. Uma criatura que falhe no teste sofre mais 4d6 pontos de dano de fogo na rodada seguinte.

+1 PM: aumenta os jatos em +3m na altura ou largura.

+2 PM: aumenta o dano inicial e secundário por atravessar a barreira em +1d6.

+2 PM: aumenta o dano das ondas de calor em +1d6.

+2 PM: muda o efeito para anel de fogo com 6m de raio e 6m de altura.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho afetada em um passo.

Caminhos Invisíveis

Inteligência (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você conhece atalhos secretos pelo Astral. Escolha um tipo de objeto imóvel com uma categoria de tamanho acima do alvo, como troncos de árvore, colunas de pedra, ou até mesmo carroças. O alvo pode gastar uma ação completa para entrar em um objeto do tipo escolhido e sair adjacente a um objeto do mesmo tipo a até 1km de distância. Se não souber a localização exata do objeto, pode especificar um local, direção ou distância. Nesse caso, o alvo aparece adjacente ao objeto correspondente mais próximo.

+2 PM: muda o efeito para que o alvo possa gastar uma ação de movimento para entrar e sair de um objeto do mesmo tipo.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+4 PM: muda o efeito para que o alvo possa sair de um objeto do mesmo tipo a qualquer distância, desde que no mesmo mundo.

+4 PM: muda o descritor para ilusão e trevas. O alvo pode entrar em qualquer sombra ou área de penumbra ou escuridão e sair em um local do mesmo tipo.

Carapaça do Besouro

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Uma carapaça invisível o protege contra tudo. O alvo recebe redução de dano 10 e resistência a energia 10. O jutsu se esvai após absorver 100 pontos de dano.

+1 PM: aumenta a redução de dano em +1 e a resistência a energia em +1.

+9 PM: muda a duração para cena. O jutsu não tem limite de dano a absorver.

Cólera de Lin-Wu

Sabedoria (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 6m de raio e 9m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você canaliza poder divino em um relâmpago celestial que ribomba com a voz do Deus-Dragão. Este jutsu causa 12d6 pontos de dano de eletricidade em criaturas sórdidas ou desumanas (Honra 5 ou menor), deixa-as pasmas por uma rodada e surdas pela cena. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o efeito de pasmar. Criaturas desonradas (Honra 6-9) sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Reflexos) e não sofrem o efeito de pasmar. Criaturas honestas, honradas ou digníssimas (Honra 10+) têm direito ao teste de Reflexos para evitar surdez pela duração da cena, e não sofrem dano ou pasmar.

+1 PM: muda o alcance para pessoal e a área para explosão em linha com 30m.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Contra-Ataque Relâmpago

Força (eletricidade); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você aproveita os descuidos de seus oponentes para contra-ataques certeiros. Ao receber um ataque corpo-a-corpo (bem-sucedido ou não), o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra seu atacante como uma reação. Se acertar, causa dano normal mais 2d6 pontos de dano de eletricidade.

+1 PM: muda o descritor para vento. Em vez do efeito normal, ao receber um ataque à distância (bem-sucedido ou não), o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra seu atacante como uma reação, como se ele estivesse ao seu alcance. Se acertar, causa o dano normal +2d6 pontos de dano de vento.

+2 PM: ao receber um ataque à distância bem-sucedido, o alvo pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo como uma reação. Se o resultado superar o ataque do oponente, ele é evitado. Não é possível fazer um contra-ataque a menos que o descritor do jutsu seja vento.

+3 PM: ao receber um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, o alvo pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo como uma reação. Se o resultado superar o ataque do oponente, ele é evitado. O alvo ainda pode fazer o contra-ataque.

CRIPTA DE LIU'YAN

Constituição (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Uma construção fantasmagórica surge ao seu redor, fedendo o veneno e desonra do Grande Traidor. Este jutsu causa 12d6 pontos de dano de trevas em criaturas honradas e digníssimas (Honra 16+), deixa-as enjoadas por 1d4 rodadas e ofuscadas pela duração da cena. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o enjoo. Criaturas honestas (Honra 10-15) sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem enjoo. Criaturas desonradas, sórdidas ou desumanas (Honra 9 ou menor) não são afetadas.

+1 PM: muda o alcance para longo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: muda o dano de trevas para 1d4 níveis negativos pela duração da cena. Para criaturas honradas e digníssimas, um teste de Fortitude bem-sucedido reduz os níveis negativos pela metade (ou um quarto, para criaturas honestas).

+5 PM: aumenta os níveis negativos infligidos em +1d4.

CURA DAS CEREJEIRAS EM FLOR

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** instantânea.

Uma chuva de pétalas de cerejeira recai sobre o campo de batalha, revigorando seu sentai. Os alvos recuperam 5d8+10 pontos de vida.

+1 PM: se um alvo tiver PV negativos em número maior que metade de seus PV totais, antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-lo. Para todos os propósitos, ele não chegou a morrer.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+2.

+4 PM: se um alvo estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+9 PM: remove as seguintes condições de todos os alvos: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo e surdo.

DESPERTAR ESPÍRITO

Carisma (transmutação); Tempo de Execução: 1 dia; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 animal, planta ou objeto mundano; **Duração:** instantânea.

Você desperta o espírito do alvo, tornando-o um ser inteligente e honrado. Faça um teste de Vontade (CD 10 + nível do alvo, ou o nível que a planta ou objeto terá ao despertar). Se falhar, o jutsu não funciona, mas você gasta PM mesmo assim.

A nova criatura terá atitude amistosa com você, mas não lhe deve obediência, nem estará sob seu controle mental. Um animal desperto recebe valores de Inteligência e Honra iguais a 3d6, e +4 em Sabedoria e Carisma. Uma planta ou objeto desperto usam as estatísticas de um tsukumogami (veja o Capítulo 7) e recebem os mesmos bônus de um animal desperto. A criatura também sabe falar um idioma que você conheça. Você perde 1 PM permanentemente cada vez que executar este jutsu com sucesso. Se rolar um valor de Honra de 16 ou maior para a criatura, você ganha 1 ponto de Honra.

+9 PM: muda o tempo de execução para ação completa.

DOMINAR ÁGUA

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 30m de raio; **Duração:** cena.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos da água. Escolha um efeito:

Aumentar nível: eleva o nível de toda água mundana na área em até 4,5m.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam presas no gelo: escapar exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: todo o gelo mundano na área vira água. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área recebem 9d6 pontos de dano de fogo.

Reduzir nível: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo profundo cria um redemoinho, que pode sugar barcos (um teste de Ofício (marinheiro) com CD igual ao jutsu permite ao condutor escapar). Elementais da água na área recebem a condição lento.

Tromba d'água: um tentáculo se projeta a partir da água. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 5d6 pontos de dano de esmagamento. A tromba d'água também faz o que qualquer grande quantidade de água faria: apaga chamas, arruína papéis...

No início dos seus turnos, você pode se concentrar como uma ação padrão para gerar um novo efeito.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: se escolher *tromba d'água*, pode fazer três ataques contra alvos diferentes.

DOMINAR MENTE

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu estabelece um laço de controle mental sobre o alvo, que deve estar dentro do alcance. Você pode gastar uma ação de movimento para dar uma ordem ao alvo. Um comando que resulte em uma violação de honra para o alvo permite um novo teste de resistência. Ordens suicidas são ignoradas.

Você sempre sabe o que o alvo está sentindo, mas não consegue ler seus pensamentos ou usar seus sentidos; porém, você pode ordenar que o alvo conte o que está pensando, enxergando, etc.

+4 PM: muda a duração para 1 semana e você não precisa mais ter a criatura ao alcance para controlá-la. Se você não gastar uma ação padrão dentro do alcance uma vez por dia para renovar o controle, a vítima terá direito a um novo teste de Vontade para se libertar.

+4 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto e o efeito para que o alvo não tenha direito a testes para se libertar se cometer violações de honra, devendo obedecer até mesmo a ordens suicidas.

+9 PM: muda o alvo para 1 criatura.

DOMINAR O CLIMA

Inteligência (ninja, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cilindro com 15m de raio e 60m de altura; **Duração:** cena.

Você controla o clima. Ao executar o jutsu, você pode mudar a direção dos ventos e aumentar ou diminuir sua intensidade em até três categorias (por exemplo, de vento fraco para furacão, ou tornado para vento forte). Você também pode cancelar qualquer condição climática, ou criar uma compatível com a intensidade do vento para afetar a área, como neblina (sem vento), chuva (vento forte ou pior) e neve, granizo ou tempestade (vendaval ou pior). Veja o Capítulo 6 para as regras de clima e vento.

No início de seus turnos, você pode gastar uma ação padrão para se concentrar e mudar novamente a direção e intensidade do vento, e criar ou cancelar condições climáticas.

+4 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos, o alcance para pessoal e a área para cilindro com 3km de raio e 1km de altura.

EMPRESTAR JUTSU

Sabedoria (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura com PM; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Você transfere seu conhecimento e poder para outra criatura. Escolha um jutsu básico que você conheça; o alvo poderá executar este jutsu uma vez, gastando PM normalmente. Enquanto este jutsu estiver ativo, você não pode usar o jutsu que emprestou, e seus PM máximos são reduzidos em 1.

+4 PM: muda o jutsu transferido de básico para mediano, e a redução de PM máximos para 3.

+9 PM: muda o jutsu transferido de básico para avançado (exceto *emprestar jutsu*), e a redução de PM máximos para 6.

ESCONDERIJO SECRETO

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** espaço extradimensional; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Este jutsu permitiu a sobrevivência de muitas criaturas e relíquias de Tamu-ra. Você cria uma passagem para um esconderijo além deste mundo, em algum lugar do Astral. A passagem pode ser tornada visível ou invisível por você como uma ação livre. Até 10 criaturas à sua escolha podem entrar por esta passagem, não importando seu tamanho. Elas chegam em uma área com a aparência escolhida por você, mas no máximo ocupando um cubo de 30m de lado. O esconderijo pode incluir câmaras separadas para oferecer privacidade a seus visitantes, mas com paredes divisórias finas como papel. Além das criaturas, o esconderijo também pode comportar até 10 toneladas de objetos.

Dentro do esconderijo, qualquer refeição recebe os benefícios do jutsu *refeição respeitosa* (mas não seus aprimoramentos). Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o *esconderijo secreto* (e vice-versa), mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real a qualquer momento gastando uma ação padrão, enxergando a partir do ponto de entrada.

O *esconderijo secreto* persiste enquanto houver criaturas dentro dele. Quando a última criatura sai, o jutsu se esvai e quaisquer objetos trazidos de fora surgem no local onde o jutsu foi executado.

+4 PM: muda a duração para permanente. Em vez do efeito normal, você cria um bolso onde pode guardar objetos, totalizando até 250kg de equipamento. Você pode acessar o bolso e recuperar ou guardar um único objeto gastando uma ação padrão.

+5 PM: se o esconderijo é um bolso, você pode acessá-lo e recuperar ou guardar itens como uma ação livre.

ESPÍRITOS ESPIÕES

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** ilimitado; **Efeito:** criaturas invocadas; **Duração:** cena.

Você invoca 2d4+2 youkai para servirem como seus olhos e ouvidos. Eles surgem ao seu redor quando você executa o jutsu e podem se mover em qualquer direção com deslocamento 9m (mesmo embaixo d'água).

Eles têm tamanho Ínfimo, CA 24, 1 PV, visão no escuro, Furtividade +22, Iniciativa +6, Percepção +15, Fort +2, Ref +6, Von +2, não dormem, respiram ou se alimentam, e não são capazes de manipular objetos ou fazer ataques. Você pode escolher a aparência individual de cada criatura, mas isso não altera suas estatísticas.

Você pode dar ordens a elas como uma ação livre, mas a ordem deve ser a mesma para todas. Por exemplo, pode dizer "façam um círculo ao meu redor e me avisem se um inimigo se aproximar" ou "procurem pela mashin ninja Gureikitsune e me avisem assim que a encontrarem".

Você não enxerga ou escuta através das criaturas; elas devem voltar até você para contar o que viram e ouviram, e então desaparecem. Quando a duração do jutsu acaba, qualquer youkai que não tenha voltado até você desaparece.

+1 PM: aumenta o número de criaturas invocadas em +1.

+9 PM: muda o descritor para adivinhação e invocação. Cada criatura invocada recebe os benefícios do jutsu *visão perfeita* e todos os seus aprimoramentos.

EVISCERAR

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** instantânea.

Seu golpe causa ferimentos letais no abdome da vítima. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal mais 2d4 pontos de dano de Força e Destreza.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: aumenta o dano de Força e Destreza em +1d4.

GOLPE DESONRADO

Destreza (ninja, transmutação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea.

Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e pode escolher um dos seguintes efeitos: cego pela cena, –4 nas jogadas de ataque pela cena, lento pela cena, enjoado por 1d6 rodadas, confuso por 1d6 rodadas ou desprevenido por 1 rodada.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: aumenta a penalidade nas jogadas de ataque em –2.

+4 PM: aumenta a duração de um dos efeitos em +1 rodada.

GOLPE FANTASMA

Carisma (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula, Fortitude parcial.

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver essa ilusão. O alvo deve fazer um teste de Vontade para perceber que a imagem é irreal. Em caso de sucesso, ignora o jutsu. Se falhar, é atacado pelo seu maior medo, e deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedido neste segundo teste de resistência, sofre 3d6 pontos de dano que não podem ser reduzidos. Se falhar, cai inconsciente e sangrando, e seus PV são reduzidos a –1. Este é um efeito de medo.

+4 PM: se for bem-sucedido no teste de Fortitude, o alvo também fica atordoado por uma rodada.

+9 PM: muda o alvo para até 10 criaturas.

GOLPE MÚLTIPLO

Força (transmutação, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo -a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você faz vários ataques contra um mesmo inimigo, concentrando-se em quebrar suas defesas. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, faça outra jogada de ataque com penalidade de –2. Se acertar, faça outra jogada de ataque com penalidade de –4 e assim por diante, acumulando as penalidades, até errar. Você pode somar o dano de todos os ataques que acertou para ultrapassar redução de dano.

+4 PM: muda a penalidade cumulativa por ataque adicional para –1.

KATA DO GROU

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o gracioso grou, você passeia pelo ar. O alvo recebe deslocamento de voo 18m. Se preferir, pode caminhar no ar com o mesmo deslocamento em terra — andando, subindo, descendo e até mesmo pulando. O ângulo máximo de subida ou descida é de 45º. Quando o jutsu se esvai, o alvo pousa como se estivesse sob efeito do jutsu *truque do gato*.

+4 PM: aumenta o deslocamento de voo em +9m.

+9 PM: se gastar uma ação de movimento para voar, o alvo pode fazer uma ação padrão no meio do voo.

KIAI DESTRUIDOR

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você emite um grito ensurdecedor, que causa 8d8 pontos de dano de vento e deixa as criaturas na área surdas pela duração da cena. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a surdez. Qualquer objeto mundano frágil ou cristalino na área será estilhaçado; criaturas que estejam em posse de objetos desse tipo podem evitar o efeito com um teste de Reflexos.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: muda o teste de resistência para Fortitude reduz à metade. O efeito de surdez não pode ser evitado.

+9 PM: também deixa as criaturas na área atordoadas por 1 rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido evita o atordoamento. Qualquer objeto mundano de metal ou madeira também será estilhaçado; criaturas em posse de objetos desses tipos podem evitar o efeito com um teste de Reflexos.

LÁGRIMAS DE WANG-HO

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um jutsu que se tornou conhecido por outro nome em Arton, muito usado para proteger áreas de segurança. Qualquer criatura na área sofre uma penalidade de –10 em testes de perícias desonradas (Enganação, Furtividade, Ladinagem). Se uma criatura tentar executar um jutsu com o descritor ninja, deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM do jutsu), como se estivesse executando o jutsu em condições terríveis. Criaturas bem-sucedidas em seus testes de Vontade não são afetadas, mas devem realizar um novo teste por rodada em que permanecerem na área, e a cada vez que tentarem executar um jutsu ninja.

+2 PM: criaturas ou objetos invisíveis se tornam visíveis enquanto estiverem na área.

+2 PM: se uma criatura na área faz um teste de perícia desonrada, deve rolar os dados duas vezes e escolher o pior resultado.

+4 PM: se uma criatura na área faz um teste de uma perícia desonrada ou executa um jutsu ninja, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, recebe uma marca de

desonra, uma tatuagem mágica em algum lugar facilmente visível. A marca causa uma penalidade de –1 na Honra do alvo. Um alvo pode receber múltiplas marcas; seus efeitos são cumulativos. A marca de desonra pode ser removida se a vítima aceitar e cumprir uma *missão de honra*.

+9 PM: muda a duração para permanente. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Libertação de Nozomi

Destreza (abjuração, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como a Andarilha Audaz, nada pode lhe deter! O alvo fica imune às condições agarrado, enredado, lento e paralisado. Além disso, ignora qualquer efeito, mundano ou mágico, que impeça, restrinja, diminua ou cause penalidade em seu deslocamento. Por fim, pode usar habilidades de classe que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: o alvo sempre pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: o alvo sempre pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia. Também pode usar as manobras amortecer queda, cambalhota, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado, mesmo que não seja treinado em Acrobacia.

+9 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas.

Maldição da Transformação

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você transforma um inimigo em um animal inofensivo como um gato, pato ou sapo. Você escolhe o animal e a nova aparência da criatura. As roupas e equipamento do alvo são absorvidos e seus itens mágicos deixam de funcionar. As estatísticas mudam para tamanho Mínimo, 6m, PV 4, CA 12, Fort +2, Ref +2, For 4, Des 10, Con 10; outras estatísticas permanecem iguais. A criatura transformada não pode falar, atacar ou realizar tarefas que exigem forma humanoide (normalmente qualquer coisa que exige uso das mãos e/ou tamanho Médio).

Apesar de muito poderosa, esta maldição pode ser dissipada não apenas por *anulação*, como também por seu ponto fraco, um ato relativamente simples que faz o jutsu se esvair. Por exemplo, a criatura pode voltar ao normal se molhada com água quente, abrir uma caixa fechada ou tentar comer um pêssego. A escolha do ponto fraco fica a critério do mestre; nem mesmo quem executou o jutsu pode descobrir facilmente o ponto fraco.

+4 PM: se falhar no teste de Fortitude, o alvo deve fazer também um teste de Vontade. Se falhar nesse segundo teste, torna-se um animal mundano; suas estatísticas mudam para PM 0, Von +0, Int 2, Sab 10, Car 4, e suas memórias também são apagadas, perdendo todos os níveis de classe, talentos e perícias.

Maldição das Trevas

Sabedoria (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você amaldiçoa uma vítima com doença, fraqueza, estupidez e muito mais. Escolha:

Debilidade: reduz um valor de habilidade para 1, exceto Honra. Isso é uma penalidade, não dano. Uma criatura reduzida a Int 1 ou Car 1 não pode se comunicar de modo coerente, usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma, ou executar jutsus. Ela ainda reconhece seus nakama, e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: o alvo contrai uma doença à sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação). Veja o Capítulo 6 para a descrição das doenças.

Estupidez: o alvo fica confuso.

Fraqueza: penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque e dano e testes de habilidade, perícia e resistência.

Isolamento: o alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica permanentemente caído e seu deslocamento em terra é reduzido para 3m.

Lerdeza: todas as formas de deslocamento do alvo são reduzidas para 1,5m.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito. A maldição só pode ser removida por jutsus de luz como *purificação* e *restauração de Fuyuan*.

+9 PM: pode escolher 1d3+1 efeitos para afetar o alvo, incluindo *debilidade* mais de uma vez para valores de habilidade diferentes.

Mandala da Anulação

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 3m de raio; **Duração:** cena.

Você traça uma mandala mágica e brilhante no chão ao seu redor. Jutsus básicos ou medianos não funcionam dentro desta área; aqueles que já estavam ativos se esvaem. Nenhum jutsu básico ou mediano pode ser executado contra um alvo dentro da área, e jutsus básicos ou medianos de área ou efeito não funcionam dentro da mandala (mas não são anulados, apenas suprimidos). Você ainda pode executar jutsus básicos ou medianos contra alvos além da mandala. Além disso, ela pode ser dissipada com os jutsus *anulação* ou *disjunção*.

Criaturas invocadas por jutsus básicos ou medianos que entrem na mandala desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando mandala se esvai — supondo que a duração do jutsu que as invocou ainda não tenha terminado. Já criaturas de natureza mágica, como os youkai, não são diretamente afetadas pela *mandala da anulação*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar jutsus básicos ou medianos dentro dela.

+1 PM: muda o efeito para que os jutsus à sua escolha não se esvaiam quando a *mandala da anulação* é traçada. Você também pode executar jutsus contra alvos dentro da mandala.

+4 PM: muda o efeito para incluir jutsus avançados (exceto *mandala da anulação*).

+4 PM: muda o efeito para que itens mágicos (exceto artefatos) também não funcionem dentro da mandala.

+9 PM: muda o efeito para incluir jutsus avançados e sublimes (exceto *mandala da anulação*).

Manipulador de Memórias

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: 1 minuto; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este poderoso jutsu exige que você toque a vítima durante todo o tempo de execução. Normalmente isso quer dizer que ela deve estar inconsciente ou paralisada, mas é possível tentar executar o jutsu se você mantiver o alvo agarrado, por exemplo.

Você pode criar, modificar ou eliminar a memória do alvo sobre um evento específico, afetando até cinco minutos de lembranças. Você também pode fazer o alvo lembrar com perfeição de algum evento pelo qual passou. Exemplos incluem: criar uma memória que faz o alvo acreditar que é seu amigo (fazendo com que ele tenha uma atitude amistosa em relação a você); modificar sua memória das ordens que recebeu de seu superior; ou fazê-lo esquecer que viu você e seus nakama.

Memórias absurdas são descartadas pelo alvo. Por exemplo, fazê-lo lembrar que gosta de beber veneno vai ser considerado um "sonho ruim" ou um "pensamento bobo por ter bebido demais", e não vai afetá-lo.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para área de dispersão em cone de 9m e duração para cena. Afeta todas as criaturas na área com o efeito do jutsu, mas a modificação deve ser a mesma para todas.

+4 PM: muda o efeito para manipular até 1 dia de lembranças.

+9 PM: muda o tempo de execução para 1 hora e o efeito para manipular até 1 ano de lembranças.

Manipulador de Sonhos

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode criar sonhos ou pesadelos em um alvo, na próxima vez que ele cair no sono. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*). Escolha:

Pesadelo: o alvo tem pesadelos horríveis. Isso impede o descanso adequado e a recuperação de PV e PM. Além disso, o alvo acorda fatigado, e essa condição só será removida com descanso adequado. Fazer esta escolha ao executar este jutsu é uma violação de honra moderada.

Mensagem Onírica: você pode conversar mentalmente com o alvo, enquanto ele estiver dormindo. Você pode estar acordado ou dormindo; saberá quando o alvo adormeceu e pode começar a conversa.

Premonição: o alvo tem um sonho que mostra um acontecimento futuro. Embora a lembrança seja vaga ao acordar, ela é suficiente para oferecer um bônus de +5 em uma única jogada de ataque ou dano, ou teste de habilidade, resistência ou perícia. O alvo pode usar a premonição depois da jogada ser feita, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se ela foi bem-sucedida ou não. A premonição dura 1 dia ou até ser descarregada; um mesmo alvo nunca pode ter mais de uma premonição ativa.

Sonho: o alvo tem sonhos maravilhosos e relaxantes. Se tiver uma noite de descanso completo, recupera 1 PV + mod. Con (mínimo 1) por nível de personagem. Um personagem de 6º nível e Con 16, por exemplo, recupera 24 PV com uma noite de *sonho*.

+4 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alvo para até 10 criaturas voluntárias, a duração para até 8 horas, e o teste de resistência para nenhum. Você deve escolher o seguinte efeito: *Viagem onírica:* as criaturas escolhidas viajam pelo Reino dos Sonhos, um atalho para viagens rápidas. A cada minuto de viagem, as criaturas atravessam um espaço equivalente a 5km no mundo real, bastando encerrar o jutsu para voltar para o mundo físico no local desejado. A *viagem onírica* também pode ser usada para visitar outros mundos, desde que contenham criaturas capazes de sonhar — a maioria dos youkai é capaz de fazê-lo. Se usado dessa forma, a viagem dura 8 horas ininterruptas — mas há uma chance de 1% para cada viajante no grupo de que o destino final seja desviado para a dimensão conhecida como Reino dos Pesadelos (*Bestiário de Arton vol. 2*, p. 124).

Missão de Honra

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura de 7º nível ou menor; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregado.

Este jutsu obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha. O alvo pode recusar-se a cumprir a missão — mas, ao fim de cada dia sem tentar cumprir a tarefa, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todas as suas habilidades (incluindo Honra). Um alvo involuntário não recebe penalidade em Honra, e tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

Missão de honra não pode forçar uma criatura a atos suicidas, ou que resultem em violações de honra. Você também não pode designar uma missão impossível (por exemplo, matar uma pessoa que não existe). Se tentar, o jutsu não funciona, você gasta os PM mesmo assim e comete uma violação de honra severa.

+1 PM: se estiver arrependida de seus atos, uma criatura voluntária de qualquer nível pode recuperar todo o dano de Honra que sofreu por uma única violação se completar a missão com sucesso. Nesse caso ela não ganha +1 em Honra por completar uma missão importante.

+1 PM: uma criatura voluntária de qualquer nível sob o efeito de *fracasso* (*desonra*) pode recuperar sua Honra ao nível e valor anteriores se completar a missão com sucesso. Nesse caso ela não ganha +1 em Honra por completar uma missão importante.

+4 PM: muda o alvo para 1 criatura de qualquer nível e a duração para permanente até ser descarregado. O alvo também recebe 3d6 pontos de dano que ignora redução de dano e não pode ser curado no fim de cada dia sem tentar completar a missão.

PANCADA PODEROSA

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você golpeia com violência a cabeça ou rosto do inimigo, tentando nocauteá-lo. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem sucedido, fica atordoado por 1d4 rodadas; se falhar, cai inconsciente. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este jutsu.

+4 PM: muda o efeito para também afetar criaturas imunes a acertos críticos.

PIRÂMIDE INTOCÁVEL

Constituição (abjuração, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** pirâmide com 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você erige uma pirâmide de energia impenetrável e imóvel que comporta até 4 criaturas Médias ou 1 criatura Grande. A pirâmide é opaca por fora, brilhando em uma cor à sua escolha, mas transparente pelo lado de dentro. Nenhuma força é capaz de entrar ou sair da pirâmide, mas criaturas em seu interior ainda podem respirar normalmente. Criaturas que não queiram ser aprisionadas na pirâmide têm direito a um teste de Reflexos para escapar.

Ao executar o jutsu, você pode decidir que a *pirâmide intocável* detém apenas forças fracas, como vento ou chuva; efeitos capazes de causar dano ainda podem passar. Nesse caso, ela oferece camuflagem total às criaturas dentro.

+2 PM: muda o efeito para que a pirâmide e as criaturas dentro fiquem imunes a efeitos de adivinhação.

+4 PM: aumenta a pirâmide para 6m de lado; ela comporta até 4 criaturas Grandes ou 1 criatura Descomunal.

+9 PM: muda o efeito para que, gastando uma ação de movimento, você possa mover a pirâmide dentro do alcance como se ela tivesse deslocamento de voo 9m. Ela pode ficar parada no ar como se estivesse em uma superfície. Quando o jutsu se esvai, criaturas dentro da pirâmide caem.

POSSESSÃO DE DORAGAMI

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide, animal ou monstro; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como o Bruxo das Seis Mil Cores, você obtém controle completo sobre um inimigo. Quando executa este jutsu, seu espírito deixa seu corpo, que fica inconsciente e inerte. Se o alvo é bem-sucedido em seu teste de resistência, fica imune a esse efeito por 1 dia. Nesse caso, como uma reação, você pode voltar para seu corpo, ou pode tentar possuir outra criatura no início de seu próximo turno como uma ação completa. A nova criatura tem direito ao teste de resistência normalmente.

Ao possuir um corpo com sucesso, você mantém seus próprios valores de habilidades mentais, Honra, nível, bônus base de ataque, perícias, pontos de magia, testes de Vontade, capacidade de executar jutsus e talentos (dentro das capacidades do novo corpo; por exemplo, se possuir uma criatura sem mãos, não pode usar armas). Você usa os valores de habilidades físicas, classe de armadura, testes de Fortitude e Reflexos, traços raciais, tamanho e pontos de vida do corpo que está possuindo.

Enquanto estiver possuindo o corpo, a alma original fica suprimida e não pode fazer nada, mas ainda consegue ver, ouvir e perceber tudo que você está fazendo. Quando o jutsu se esvai, a alma original retorna, mas o corpo possuído cai inconsciente.

Se o corpo possuído é morto, a alma original morre e sua alma volta para seu corpo, se ele estiver ao alcance. Caso contrário, você morre.

+4 PM: muda o alvo para 1 construto.

+4 PM: muda o alcance para ilimitado. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo de seu conhecimento sobre ela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*).

+9 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para instantânea. Você só pode executar o jutsu com este aprimoramento se estiver prestes a morrer; e só pode tentar possuir um único corpo, partindo para seu destino final se a tentativa falhar.

RESOLUÇÃO DE HIKARI

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Você é fortalecido pela energia positiva do Cavaleiro da Luz. O alvo recebe +4 nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência, além de 15 PV temporários. Sempre que acertar um ataque em um shiryou com Honra 0, pode destruí-lo automaticamente (5º nível ou menor) ou causar dano dobrado (6º nível ou maior).

A qualquer momento, o alvo pode descarregar este jutsu como uma reação para ficar imune a trevas pela duração da cena.

+2 PM: aumenta o bônus nas jogadas e testes em +1.

+4 PM: muda a duração para cena e o alvo também fica imune a trevas.

+9 PM: muda o efeito para o alvo também ficar imune a níveis negativos (incluindo aqueles causados por efeitos da Tormenta).

RESTAURAÇÃO DE FUYUAN

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você devolve o alvo à saúde perfeita, com a bênção da Princesa Curandeira. Escolha:

Curar: o alvo cura 100 PV.

Descansar: o alvo elimina condições de fatigado e exausto e recupera 1d4 PM.

Restaurar: o alvo cura todo dano de habilidade (exceto Honra).

Revitalizar: remove todos os níveis negativos do alvo.

+4 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Anular:* remove todos os jutsus prejudiciais que estejam afetando o alvo.

RITO DO EXORCISTA

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** veja texto.

Você acumula energias mágicas e dispara um raio de cor à sua escolha. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, escolha:

Ancorar: o alvo é envolvido por uma aura brilhante da mesma cor escolhida, que impede qualquer tipo de movimento através dos mundos. Isso inclui alguns jutsus de invocação (como *caminhos invisíveis*, *esconderijo secreto* e *viagem espiritual*) e transmutação (como *fantasma vivo*). Este efeito tem duração de cena.

Expulsar: o alvo é transportado instantaneamente de volta para seu mundo nativo. Se tiver mais níveis que você, ele tem direito a um teste de Vontade para resistir.

Além disso, se você tiver em sua posse um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, recebe +2 na jogada de ataque para cada item. Por exemplo, se executar o jutsu contra um youkai do gelo (vulnerável a água benta e fogo) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, recebe +4 na jogada de ataque. O mestre decide se determinado item é forte o bastante para isso.

+1 PM: aumenta o efeito em +1 raio adicional. Todos os raios devem ter o mesmo efeito, mas podem ser disparados contra alvos diferentes.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto.

+4 PM: se escolher *ancorar*, muda o alvo para 1 construção e a duração para permanente. Criaturas na construção não podem usar qualquer tipo de movimento através dos mundos.

SUSSURROS DOS ANCESTRAIS

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 2 criaturas; **Duração:** cena.

Os ancestrais carregam mensagens sussurradas por longas distâncias. Você cria uma ligação entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior; você pode ser uma delas. Enquanto o jutsu estiver ativo, os alvos podem se comunicar telepaticamente, não importando o idioma ou distância, se estiverem no mesmo mundo.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

+5 PM: muda o alcance para ilimitado. Se não tiver linha de efeito, você só pode estabelecer a ligação entre duas criaturas que conheça pessoalmente ou por meio de jutsus. Os alvos podem se comunicar mesmo em mundos diferentes.

TAMANHO MINÚSCULO

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo -a-corpo; **Alvo:** 1 criatura ou objeto Enorme ou menor; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu pode diminuir o tamanho de um objeto ou criatura. Uma criatura diminui em uma categoria de tamanho (mínimo Ínfimo), e recebe Força –2. Todo o equipamento carregado também é afetado. Uma criatura involuntária tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito.

Um objeto diminui 1d4 categorias de tamanho. Um item em posse de uma criatura involuntária também tem direito ao teste de Fortitude para evitar o efeito.

+1 PM: aumenta o número de categorias diminuídas para um objeto em +1.

+1 PM: uma criatura recebe +2 em Destreza.

+2 PM: afeta uma criatura Descomunal ou menor.

+3 PM: muda o bônus de Destreza para +4.

+4 PM: muda a penalidade de Força para –4.

+4 PM: afeta uma criatura Colossal ou menor.

+5 PM: uma criatura diminui duas categorias de tamanho, recebendo –4 em Força.

+6 PM: muda a penalidade de Força para –8.

+9 PM: uma criatura diminui três categorias de tamanho, recebendo –8 em Força.

TEATRO DE SOMBRAS

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 45m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como um titeriteiro de sombras, você cria ilusões grandiosas e complexas. Este jutsu funciona como *miragem mística* e seus aprimoramentos que incluem sons complexos, odores e sensações térmicas. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve estar dentro do alcance e usar uma ação padrão para se concentrar.

+1 PM: também inclui sensações táteis; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem um teste de Vontade bem-sucedido. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano.

+2 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de cena.

+2 PM: muda o efeito para que qualquer jutsu de adivinhação de grau avançado ou menor executado na área enxergue a miragem como se fosse real.

+4 PM: muda a duração para permanente.

TENTÁCULOS SOMBRIOS DA DOR

Inteligência (ácido, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Tentáculos pegajosos surgem do chão. No início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de agarrar contra os tentáculos (que recebem bônus de +15). Se a vítima falha, é agarrada. Se já foi agarrada, é esmagada e queimada em ácido, sofrendo 1d6 pontos de dano de ácido e 1d6+4 pontos de dano de esmagamento.

Uma criatura não agarrada pode se mover pela área, mas ela conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

+1 PM: aumenta o bônus do teste de agarrar em +1.

+2 PM: os tentáculos também causam imensa dor. Uma criatura agarrada recebe uma penalidade de –4 em testes de Sabedoria, perícias baseadas em Sabedoria e testes de Vontade.

+2 PM: aumenta o dano de ácido ou trevas em +1d6.

+9 PM: em vez do efeito normal, os tentáculos absorvem energia vital. Uma criatura já agarrada que falhe em seu teste de agarrar deve fazer um teste de Fortitude: criaturas de até 3º nível morrem em caso de falha ou sofrem 6d6 pontos de dano de trevas se bem-sucedidas; entre 4º e 6º nível morrem em caso de falha ou sofrem 2d6 pontos de dano de trevas se bem-sucedidas; criaturas acima de 6º nível apenas sofrem 2d6 pontos de dano de trevas em caso de falha.

TERROR NINJA

Carisma (encantamento, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1d6 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você mira os olhos de seus oponentes e dobra suas mentes fracas. Cada criatura escolhida dentro do alcance que falhe no teste de resistência fica apavorada ou confusa, à sua escolha. Este jutsu é um efeito de medo e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Uma criatura bem-sucedida no teste fica abalada ou enjoada, à sua escolha, por 1 rodada.

+4 PM: muda o alcance para longo.

TOQUE DA MORTE

Força (ninja, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana energias letais, afetando os pontos de pressão do oponente. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou cai inconsciente e sangrando com seus PV reduzidos a –1; ou sofre 5d6 pontos de dano de trevas se for bem-sucedido. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este jutsu.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+1 PM: aumenta o dano secundário em +1d6.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda o efeito para que se o alvo falhe em seu teste de resistência, morra instantaneamente.

+9 PM: se acertar, role o dano normal. Entretanto, em vez de causar esse dano, para cada 4 pontos de dano que causaria, causa 1 ponto de dano em uma habilidade física à sua escolha (Força, Destreza ou Constituição).

TRANSFORMAÇÃO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Muda a forma física e aparência do alvo para a de uma criatura existente ou imaginada por você. Este jutsu também afeta todo o seu equipamento, absorvendo ou mantendo em uso itens à sua escolha. Itens mágicos só podem ser usados, ou continuam em funcionamento, se não forem absorvidos. O alvo recebe +30 em testes de Enganação para disfarçar-se como a criatura escolhida. Suas estatísticas não mudam, mas pode escolher 1d4+1 das seguintes vantagens:

Armas naturais: escolha entre garra (1d4 corte), ferrão (1d4 perfuração), mordida (1d6 corte), chifre (1d6 perfuração), cauda (1d6 esmagamento) ou pancada (1d4 esmagamento). É possível atacar com a arma natural escolhida e causar o dano indicado (para criaturas Médias; para outros tamanhos, consulte a tabela no Capítulo 3). Pode-se escolher essa vantagem mais vezes, uma vez para cada arma natural, e duas para garras. Se atacar com todas as armas naturais, recebe uma penalidade de –4 em todos os ataques.

Armadura natural: escolha entre pele normal (+0), pele grossa (+1), pelo (+2), pelo grosso (+3), couro (+4), escamas (+5), exoesqueleto (+7), carapaça (+8) ou casco (+10), recebendo o bônus indicado na CA.

Deslocamento alternativo: escolha entre escalada 12m, escavar 6m, natação 18m ou voo 18m. É possível escolher essa vantagem mais vezes, cada vez para um deslocamento diferente.

Habilidade física: aumenta o valor de uma habilidade física (Força, Destreza, Constituição) em +4. Pode-se escolher essa vantagem mais vezes; seus efeitos são cumulativos até um máximo de +16 (Força) e +8 (Destreza e Constituição).

Mudar tamanho: escolha um tamanho de Mínimo até Enorme. O tamanho muda para o tamanho escolhido, com os bônus e penalidades apropriados (veja o Capítulo 5).

Mudar tipo: escolha entre animal, humanoide ou monstro. O tipo muda para o tipo escolhido para propósitos de efeitos de jutsus e itens mágicos.

Se a nova forma não é capaz de falar, não pode entoar mantras. Se não tem membros capazes de fazer gestos precisos, não pode fazer selos.

+2 PM: aumenta o número de vantagens que pode escolher em +1.

+4 PM: muda as escolhas de *mudar tamanho* para Diminuto a Descomunal.

+4 PM: também inclui youkai nas escolhas de *mudar tipo*. Não é possível ser ressuscitado se morrer enquanto youkai.

+9 PM: muda as escolhas de *mudar tamanho* para Ínfimo a Colossal.

+9 PM: também inclui construto nas escolhas de *mudar tipo*, recebendo imunidades de construto.

+9 PM: como uma ação livre no início de seus turnos, o alvo pode mudar de forma e aparência, escolhendo um novo conjunto de vantagens.

TRUQUE DAS CÓPIAS SÓLIDAS

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 3 cópias; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Três cópias ilusórias suas aparecem dentro do alcance. Elas agem no seu turno e realizam ações idênticas às suas. Se quiser que elas façam coisas diferentes, você deve gastar uma ação padrão para se concentrar.

As cópias são idênticas em aparência e sons, e usam as suas estatísticas, mas não têm PV ou PM, e não conseguem causar dano; seus ataques físicos parecem sempre errar o alvo. Sempre que uma cópia é atingida, você pode fazer um teste de Enganação ou Identificar Magia como uma reação para fazer parecer que ela sofreu dano ou outro efeito apropriado. Se falhar, o ataque a atravessa de maneira óbvia e o atacante tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. Como as cópias não têm cheiro, podem ser detectadas como algo estranho por uma criatura com faro, que tem direito a um teste de Vontade para perceber as ilusões. Mesmo que um observador perceba a ilusão, as cópias não desaparecem, mantendo-se ativas até o final de sua duração.

+2 PM: muda a concentração desse jutsu para uma ação de movimento.

+4 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+4 PM: as cópias são quase sólidas e podem atacar. Se uma cópia acerta um ataque, causa 25% do dano normal.

+4 PM: você pode executar jutsus através das cópias, se estiverem dentro do alcance. No início de seus turnos, escolha de qual cópia seus jutsus vão se originar. Isso gasta ações e PM normalmente; apenas os jutsus se originam da cópia escolhida.

+5 PM: aumenta o dano das cópias em +25% (até um máximo de 100%).

+5 PM: muda a concentração do jutsu para uma ação livre.

VIAGEM ESPIRITUAL

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você transporta os alvos para outro mundo. Nesse lugar, as criaturas chegam de 10 a 1.000km do destino pretendido (1d100 x10km). Se o destino é desconhecido, o mestre escolhe o lugar de chegada.

Enquanto pelo menos um alvo transportado pelo jutsu estiver em um mundo que não seja o seu, seus PM máximos são reduzidos em 6. Se um alvo morrer em outro mundo, a perda é permanente.

+9 PM: seus PM máximos são reduzidos em 15, mas apenas enquanto você estiver em outro mundo. Não há perda permanente se um alvo morrer em outro mundo.

VIDÊNCIA DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 1 hora; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Os ancestrais permitem que você perceba uma pessoa distante. Você pode ver, ouvir e farejar a criatura escolhida e seus arredores (3m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo recebe os seguintes modificadores em seu teste de resistência:

- Você não conhece o alvo: +10.
- Você ouviu falar do alvo: +5.
- Você já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Você conhece bem o alvo: –5.
- Você tem uma descrição ou pintura do alvo: –2.
- Você tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –5.
- Você tem uma parte do alvo (unhas, cabelos, lascas...): –10.
- O alvo está em outro mundo: +5.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto. Ele só tem direito ao teste de resistência se estiver em posse de uma pessoa; use os modificadores em relação ao objeto, não seu possuidor.

+1 PM: você pode receber os benefícios dos jutsus *compreensão dos ancestrais*, *leitura de chacras*, *percepção elevada* e *visão perfeita* enquanto estiver percebendo o alvo distante.

+4 PM: muda a duração para cena. Você pode usar uma ação de movimento por rodada para perceber o alvo distante.

VOO DE HINOTORI

Inteligência (fogo, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Com jatos flamejantes ou asas de chamas, o alvo pode se elevar aos céus, recebendo deslocamento de voo 12m. Quando o jutsu se esvai, se o alvo não estiver no solo, pousa como no jutsu *truque do gato*.

Se o alvo gasta uma ação completa para voar, seu deslocamento é aumentado em 1,5m vezes o resultado de um teste de Atletismo ou Identificar Magia. Por exemplo, com um resultado 20 no teste, move-se 42m (20 x 1,5m + 12m) naquela rodada. Nesse caso, o alvo só pode voar em linha reta. Ele pode manter essa velocidade durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes de poder tentar novamente.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1 criatura.

+4 PM: aumenta o deslocamento de voo em +3m.

Jutsus Sublimes

Amuleto de Repulsão

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Este jutsu cria um amuleto invisível que impede a aproximação de certas criaturas. Escolha um tipo entre animais, construtos, humanoides, monstros e youkai. Criaturas do tipo escolhido não podem se aproximar a menos de 3m do alvo. Elas ainda podem usar suas habilidades e jutsus, e até atacar com projéteis, desde que estejam a mais de 3m.

Alternativamente, pode-se escolher uma categoria específica de criatura dentro de um tipo. Por exemplo, pode repelir insetos mas não outros animais; ou shiryou mas não outros youkai.

+1 PM: aumenta o número de escolhas de categorias adicionais dentro de um tipo já escolhido em +1. Por exemplo, se gastar +2 PM, pode escolher repelir insetos, répteis e animais aquáticos, mas não outros animais.

+2 PM: aumenta a distância em +3m.

+5 PM: aumenta o número de escolhas de tipos em +1.

Arma dos Cinco Ventos

Força (vento); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Seus golpes uivam como os cinco ventos. A arma afetada causa +1d10 pontos de dano de vento, e pode atacar criaturas a até 30m. Se você for desarmado, soltar ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

Se você acertar um crítico, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou sofre um dos efeitos a seguir (role 1d6).

1) Vento Divino: atordoado por uma rodada.

2) Vento Enlouquecedor: confuso por 1d4 rodadas.

3) Vento Uivante: apavorado por 1d4 rodadas.

4) Vento Ensurdecedor: surdez pela cena.

5) Vento Despedaçador: 5d10 pontos de dano de vento adicional.

6) Encontro de dois ventos: role duas vezes, ignorando resultados "6".

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância, afetando qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma. Você pode começar a contar a distância da arma a partir de qualquer ponto a até 30m de você: o projétil parece "dançar no vento" e pode até fazer curvas.

Arma do Vácuo

Força (vácuo); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Seus golpes carregam o poder do vácuo. A arma afetada ignora redução de dano e causa +4d8 pontos de dano. Se você for desarmado, soltar ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: a arma afetada também atinge criaturas incorpóreas como se fossem normais.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+5 PM: a arma afetada faz ataques de toque em vez de ataques normais.

Armadura de Dai'Gun

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Como o Mestre das Batalhas, você é envolvido por uma aura mística ou armadura fantasmagórica que aumenta suas capacidades de combate. O alvo recebe +6 na CA, jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Também recebe 60 PV temporários. Enquanto este jutsu estiver ativo, o alvo não pode executar outros jutsus.

Se o alvo sofrer dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, pode descarregar este jutsu como uma reação e ignorar completamente esse dano.

+5 PM: muda o efeito para que o alvo possa executar outros jutsus enquanto este jutsu estiver ativo.

+10 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas voluntárias. O jutsu pode ser descarregado individualmente por cada criatura. Isso não afeta a duração para outros alvos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Armazenar Jutsu

Carisma (invocação); Tempo de Execução: 1 minuto; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto mundano; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Você armazena um de seus jutsus em um objeto. Somente um jutsu pode ser guardado no objeto, e você não pode ter mais de um objeto armazenando jutsus ao mesmo tempo. Você ainda pode usar o jutsu que armazenou normalmente.

Uma criatura que esteja segurando o objeto pode gastar uma ação padrão para executar o jutsu armazenado, sem precisar entoar mantras, fazer selos ou gastar PM; uma vez executado o jutsu, o objeto se esvazia. Quaisquer escolhas do jutsu são feitas por você ao executar *armazenar jutsu*. Se o jutsu causa uma penalidade de PM, isso afeta você, e não a criatura que executou o jutsu armazenado.

+5 PM: aumenta o número máximo de objetos armazenando jutsus ao mesmo tempo em +1.

Barreira de Foices de Leen

Inteligência (abjuração, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** foices flutuantes; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Apoiado pelo Ceifador Sombrio, você cria uma massa de pequenas foices flutuantes que giram e cortam incessantemente. Elas podem formar uma barreira com até 30m de largura e 6m de altura, ou um círculo com 6m de raio e 6m de altura, na intersecção entre quadrados. As foices oferecem resistência: atravessar a barreira exige uma ação padrão e sucesso em um teste de Atletismo ou Acrobacia. Bem-sucedida ou não, a tentativa causa 10d6 pontos de dano de corte (Reflexos reduz à metade). A *barreira de foices de Leen* fornece cobertura contra ataques através dela.

Uma vez por rodada, você pode usar uma ação livre para disparar uma das foices flutuantes contra um inimigo a até 30m da barreira. A foice acerta automaticamente, causa 2d6 pontos de dano de corte (sem resistência) e se reintegra à barreira.

+1 PM: aumenta a barreira em +3m na largura ou altura.

+1 PM: aumenta o dano por atravessar em +1d6.

+2 PM: aumenta o dano das foices disparadas em +1d6.

+4 PM: aumenta o número de ataques por rodada das foices flutuantes em +1. Elas devem atacar alvos diferentes.

Bombardeio Celestial

Inteligência (fogo, eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** até 6 explosões com 3m de raio; **Duração:** cena ou até ser descarregado; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você cria até seis esferas invisíveis de energia potencial, que podem explodir imediatamente ou quando você ordenar. O jutsu causa um máximo de 12d6 pontos de dano de fogo, mais 12d6 pontos de dano de eletricidade, divididos pelo número de esferas. Por exemplo, você pode criar uma esfera que cause 12d6 de fogo e 12d6 de eletricidade; duas que causem 6d6 de fogo e 6d6 de eletricidade) Três que causem 8d6 de fogo, 8d6 de eletricidade e 4d6 de fogo e eletricidade; e assim por diante.

Cada esfera deve ficar em uma intersecção de quadrados; suas áreas de efeito podem se sobrepor. As explosões podem acontecer no momento em que você executa o jutsu, ou quando você gastar uma ação livre para ativar a esfera escolhida.

+1 PM: aumenta o dano máximo de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano máximo de eletricidade em +1d6.

Círculo das Trevas

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Este jutsu cria uma explosão de escuridão que absorve a força vital das criaturas na área. O *círculo das trevas* pode matar instantaneamente criaturas vivas de 2º nível ou menor, totalizando 10d4 níveis. Alvos com menos níveis são afetados primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Criaturas de 3º a 10º nível recebem 1d4 níveis negativos. Criaturas de 2º nível ou menor que não tenham morrido também recebem esses níveis negativos. Criaturas acima de 10º nível não são afetadas pelo *círculo das trevas*.

+1 PM: aumenta o número de níveis afetados pelo efeito de morte em +1d4.

+2 PM: aumenta o limite de nível para os efeitos em +1. Por exemplo, se gastar +6 PM, criaturas de 5º nível ou menor podem ser mortas instantaneamente, entre 6º e 13º nível recebem níveis negativos, e acima de 13º nível não são afetadas.

+2 PM: aumenta o número de níveis negativos causados em +1.

Círculo de Luz

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Este jutsu cria uma explosão de luz solar que pode destruir shiryou na área. O *círculo de luz* pode destruir instantaneamente shiryou de 2º nível ou menor, totalizando 10d4 níveis. Alvos com menos níveis são afetados primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Shiryou de 3º a 10º nível ficam cegos e lentos, com duração de 1 dia. Shiryou de 2º nível ou menor que não tenham morrido também recebem esses efeitos. Shiryou acima de 10º nível não são afetados pelo *círculo de luz*.

Outras criaturas de qualquer nível dentro da área removem 1d4 níveis negativos que tenham sofrido.

+1 PM: aumenta o número de níveis afetados pelo efeito de destruição em +1d4.

+2 PM: aumenta o limite do nível para os efeitos em +1.

+2 PM: aumenta o número de níveis negativos removidos em +1.

Colunas de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Área:** explosão de 4 cilindros com 3m de raio e 18m de altura; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Imensas colunas de gelo se projetam a partir da superfície em direção aos céus. Cada coluna causa 8d6 pontos de dano de frio e deixa as criaturas na área caídas; criaturas bem-sucedidas no teste de Reflexos reduzem o dano à metade e não ficam caídas. As colunas não podem se sobrepor, mas podem ficar adjacentes entre si. Elas permanecem no campo de batalha com duração de cena, oferecendo cobertura total. Além disso, os espaços adjacentes às colunas são considerados terreno difícil.

+4 PM: aumenta o dano de cada coluna em +1d6.

Corpo de Terracota

Constituição (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você e seu equipamento se transformam em uma estátua viva de terracota. Enquanto este jutsu estiver ativo, o alvo pode

gastar uma ação de movimento para ficar completamente imóvel e inerte, voltando ao normal com outra ação de movimento.

No *corpo de terracota*, o tato fica limitado a substâncias que poderiam arranhar pedra. O alvo fica imune a atordoamento, cegueira, dano de habilidade, doenças, surdez, venenos e não precisa respirar ou se alimentar. Também recebe redução de dano 8, resistência a fogo 20 e penalidade de armadura –5.

+2 PM: muda o alcance para longo, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente, como *maldição da transformação*, *corpo de terracota* e *estátua de gelo*.

+5 PM: muda o alcance para longo, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e o teste de resistência para Fortitude anula. Em vez do efeito normal, transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua de terracota inerte e inconsciente. Se a estátua for quebrada a criatura morrerá (veja a CA, RD e PV de objetos no Capítulo 5).

CRÔNICA DE TANADORA

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** instantânea.

A Professora Celestial relata a você histórias envolvendo o alvo escolhido. Ao executar este jutsu, você deve fazer um teste de Identificar Magia. A dificuldade é reduzida em 5 se você estiver tocando o alvo; CD normal se não estiver tocando o alvo, mas já possui informações sobre ele; e CD +5 se não estiver tocando o alvo e ainda não sabe nada sobre ele.

Se bem-sucedido, você recebe 2d4 informações úteis sobre o alvo, de acordo com o que estiver procurando. Aquilo que você descobre exatamente depende do mestre: muitas vezes você não vai descobrir tudo que há para saber, mas pode ganhar pistas para continuar a investigação. Se falhar, você não descobre nada, mas os PM são gastos mesmo assim. Você pode tentar novamente.

Você fica exausto por 1 dia após executar este jutsu. Essa condição só pode ser removida com descanso.

+5 PM: muda o efeito para que você não fique exausto após executar este jutsu.

DESTRUIR SENTIDOS

Carisma (encantamento, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você destrói completamente os cinco sentidos do alvo. O alvo fica caído, cego, surdo e a habilidade faro deixa de funcionar. Ele não consegue se levantar sozinho, arrastando-se com deslocamento 3m. Ele também falha automaticamente em todos os testes de Percepção (mas ainda pode usar outros sentidos, como percepção às cegas ou *leitura de chacras*). Se tiver deslocamento de voo obtido por asas, não consegue voar. Também não consegue usar outros métodos de deslocamento, como escalar e escavar.

O alvo não fica mudo, mas tem muita dificuldade de articular palavras: há apenas 25% de chance de se fazer entender ou conseguir entoar mantras. No início de seus turnos, o alvo tem 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando.

Se bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos do jutsu por 1 rodada.

+5 PM: muda a duração para permanente. Se bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos do jutsu pela duração da cena.

DOMINAR GRAVIDADE

Inteligência (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você tem completo controle sobre a gravidade. Você pode escolher quais criaturas e objetos livres na área não sofrem os efeitos do jutsu. Escolha:

Aumentar gravidade: as criaturas na área recebem as condições fatigado e lento se falharem em um teste de Fortitude; ou recebem penalidades por excesso de carga em caso de sucesso (–2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem, –3m no deslocamento).

Gravidade subjetiva: as criaturas e objetos livres na área "caem" em direção a uma das faces do cubo escolhidas por você, atingindo-a em uma rodada. Se um obstáculo (como um teto ou parede) impedir esse movimento, elas sofrem 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de "queda". Podem então levantar e caminhar no obstáculo.

Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando na face da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se mover normalmente, independente da gravidade. Uma criatura adjacente a algo em que possa se agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a "queda", mas deve permanecer presa pela duração do efeito, ou cairá.

Reduzir gravidade: as criaturas na área recebem um bônus de +9m no deslocamento em terra, podem carregar o triplo do peso, e fazer testes de Atletismo para salto em altura sem correr para pegar impulso.

+5 PM: no início de seus turnos, você pode gastar uma ação padrão para escolher um novo efeito. O efeito anterior se esvai.

DOMINAR MADEIRA

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo/Área:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Como a Princesa das Estações, você tem controle sublime sobre as propriedades de itens de madeira. Escolha:

Madeira-ferro: você fornece a um item de madeira de até 50kg a resistência e peso do metal. Assim, você pode ter uma katana ou uma o-yoroi de madeira com as mesmas estatísticas de suas versões metálicas. Efeitos que afetam metal não afetam itens de madeira-ferro. Você pode construir itens de madeira para tornar em madeira-ferro usando Ofício (carpintaria) ou jutsus como *artesão dedicado*. O efeito tem duração permanente.

Metal em madeira: todos os objetos de metal em uma área de explosão com 12m de raio se transformam em madeira. Objetos em posse de criaturas têm direito a um teste de Vontade para anular o efeito; objetos mundanos livres são afetados automaticamente; itens mágicos livres também têm direito ao teste de Vontade. O efeito tem duração permanente.

Armas transformadas em madeira impõem penalidade de –2 em jogadas de ataque e dano. Armaduras têm seu bônus

na CA reduzido em 2. Além disso, armas quebram com um resultado 1 natural na jogada de ataque, e armaduras têm CA reduzida em 1 cada vez que são atingidas por um ataque com resultado 20 natural.

Pedra em madeira: como *metal em madeira*, mas afeta apenas objetos feitos de pedra, incluindo gemas preciosas (mas não terra, argila, areia ou cerâmica). Construções de pedra transformadas em madeira passam a usar as estatísticas de objetos de madeira (veja no Capítulo 6).

Repelir madeira: todos os objetos de madeira são movidos até o limite do alcance. Objetos fixos de tamanho Médio ou maior não são afetados. Objetos fixos menores se quebram — e suas partes são empurradas. Objetos livres são apenas empurrados. Itens como arcos, clavas, lanças, cabos de armas, flechas e escudos leves são empurrados, mesmo se forem mágicos. Uma criatura pode largar uma arma como uma ação livre, ou um escudo como uma ação de movimento, para evitar ser empurrada também.

O alcance do efeito é centrado no ponto em que você estava quando executou o jutsu. Você pode ser mover, mas o efeito continua emanando a partir do ponto escolhido. O efeito tem duração de cena.

+5 PM: muda a duração de *madeira-ferro*, *metal em madeira* ou *pedra em madeira* para instantânea. Você perde 3 PM permanentes cada vez que executa este jutsu com este aprimoramento.

Enxame Espiritual

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** enxame de youkai; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você invoca centenas ou até milhares de youkai de tamanho Diminuto ou Ínfimo. O enxame de youkai ocupa um cubo de 3m de lado, e surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance. Uma criatura dentro da área recebe 2d6 pontos de dano de perfuração (sem resistência) e 6d6 pontos de dano de veneno (Fortitude reduz à metade). No início dos seus turnos, o enxame causa dano novamente a qualquer criatura dentro da área.

Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode ordenar ao enxame que se mova até 30m em qualquer direção. O enxame não causa dano enquanto estiver se deslocando.

Você pode escolher em linhas gerais a aparência das criaturas do enxame. O enxame é imune a dano e permanece até o jutsu se esvair, ou ser dissipado. Em ambos os casos, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um *enxame espiritual* invocado por vez.

+3 PM: aumenta o dano de perfuração em +1d6, e o dano de veneno em +1d6.

+5 PM: muda o dano de veneno para vácuo, e o teste de resistência para nenhum.

Esconderijo Perfeito

Destreza (ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto Grande ou maior; **Duração:** permanente ou até ser descarregado.

Você cria uma abertura invisível em um objeto, onde pode se esconder completamente. Até dez criaturas escolhidas por você podem usar o *esconderijo perfeito*, levando consigo seu equipamento. O local é idêntico ao jutsu *esconderijo secreto*.

Criaturas e objetos dentro do *esconderijo perfeito* não podem ser detectadas por nenhum efeito ou jutsu de adivinhação. O *esconderijo perfeito* persiste enquanto houver criaturas dentro. Quando a última criatura sai, o jutsu se esvai e quaisquer objetos trazidos de fora surgem no local onde o jutsu foi executado.

+2 PM: muda a categoria de tamanho do alvo, reduzindo-a em um passo. Esse aprimoramento é cumulativo.

Espírito dos Objetos

Sabedoria (invocação, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** veja texto; **Duração:** cena.

Seu poder desperta momentaneamente o espírito das coisas. Você pode afetar 1 objeto Enorme ou 2 objetos Grandes ou 4 objetos Médios ou 8 objetos Pequenos ou 16 objetos Mínimos. Você também pode afetar combinações diferentes de tamanhos. Por exemplo, pode afetar 1 objeto Médio, 4 objetos Pequenos e 4 objetos Mínimos.

Este jutsu não afeta itens mágicos, nem objetos em posse de criaturas. Objetos fixos como plantas e construções podem ser afetados, mas seu deslocamento deve ser mudado para 0m.

Os objetos são transformados em tsukumogami de tamanho apropriado (veja no Capítulo 7: Bestiário), e podem agir no começo de seu próximo turno, normalmente avançando e atacando seus inimigos. Você pode dar ordens a eles como uma ação livre. Você não pode executar este jutsu enquanto já tem um *espírito dos objetos* ativo.

+1 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos e duração para permanente até ser descarregado. Você armazena o jutsu nos objetos escolhidos. Escolha um local a até 30m dos objetos quando o jutsu é executado. Qualquer criatura que toque ou entre no local irá despertar os objetos, que atacarão. Uma vez despertos, os tsukumogami têm duração de cena. Você dá suas ordens aos objetos quando executa o jutsu, podendo incluir ordens específicas como "não ataque animais" ou "não ataque quem pronunciar esta senha".

+5 PM: muda os alvos afetados em um passo: 1 objeto Descomunal ou 2 objetos Enormes ou 4 objetos Grandes ou 8 objetos Médios ou 16 objetos Pequenos ou 32 objetos Mínimos.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade anula. Pode afetar itens mágicos e objetos em posse de criaturas, caso falhem em um teste de Vontade.

+10 PM: muda os alvos afetados em dois passos: 1 objeto Colossal ou 2 objetos Descomunais ou 4 objetos Enormes ou 8 objetos Grandes ou 16 objetos Médios ou 32 objetos Pequenos ou 64 objetos Mínimos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Estátua de Gelo

Inteligência (frio, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua de gelo, ou prende-o em um bloco de gelo. De qualquer modo, o alvo fica inerte e inconsciente. A estátua ou bloco de gelo são imunes a dano, mas

o jutsu pode ser dissipado. Um jutsu de fogo lendário pode ser usado como *anulação* para esse propósito.

+1 PM: muda a duração para cena e o teste de resistência para nenhum. Em vez do efeito normal, o alvo se torna uma estátua de gelo viva. Ele fica imune a atordoamento, cegueira, dano de habilidade, doenças, frio, surdez, venenos e não precisa respirar ou se alimentar. Também recebe penalidade de armadura –2, e vulnerabilidade a fogo.

+2 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, você cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente, como *maldição da transformação*, *corpo de terracota* e *estátua de gelo*.

+5 PM: muda o efeito para que a estátua ou bloco de gelo não sejam imunes a dano. Se a estátua ou bloco for quebrado, a criatura morrerá (veja a CA, RD e PV de objetos no Capítulo 5).

Estrela da Invencibilidade

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Uma estrela brilha mais forte no céu, envolvendo você em luminosidade tênue. Escolha:

Imunidade Mágica: fica imune a um descritor, escolhido entre adivinhação, ácido, encantamento, eletricidade, fogo, frio, ilusão, luz, transmutação, trevas ou vento.

Invencibilidade: fica imune a uma ou mais condições, escolhidas entre abalado e apavorado; agarrado e enredado; atordoado e pasmo; caído; cego, ofuscado e surdo; confuso e fascinado; dano de habilidade (escolha três habilidades, exceto Honra); doenças e venenos; enjoado, exausto e fatigado; ou lento e paralisado. Além disso, não precisa respirar, se alimentar e dormir, mas ainda precisa descansar para recuperar PM.

Invulnerabilidade: fica imune a um tipo de dano físico, escolhido entre corte, esmagamento ou perfuração) Também fica imune a uma manobra de combate, escolhida entre atropelar, desarmar, empurrar ou separar.

A proteção da *estrela da invencibilidade* pode ser sobrecarregada. Se sofrer um efeito ao qual é imune mais de uma vez por rodada, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade; se falhar, o jutsu vai protegê-lo uma última vez e então é descarregado.

+1 PM: aumenta o número de efeitos por rodada antes de sobrecarregar o jutsu em +1.

+2 PM: aumenta o número efeitos que podem ser escolhidos dentro de uma opção em +1. Por exemplo, se gastar +4 PM e escolher imunidade mágica, pode ficar imune a ácido, fogo e frio.

+5 PM: aumenta o número de opções que podem ser escolhidas em +1. Por exemplo, se gastar +5 PM, pode escolher uma opção de imunidade mágica e uma de invulnerabilidade.

Explosão Radiante

Inteligência (fogo, luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 30m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Uma imensa explosão de luz e chamas ocorre ao seu redor. Todas as criaturas na área ficam cegas e sofrem 6d6 pontos de dano de luz e 6d6 pontos de dano de fogo; shiryou e criaturas com sensibilidade à luz sofrem o dobro do dano de luz. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a cegueira. Você não é afetado pelo jutsu.

+1 PM: aumenta o dano de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

+2 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas na área são afetadas.

Forma Espiritual

Sabedoria (invocação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seu corpo e equipamentos são transformados em versões puramente espirituais. O tipo do alvo muda para youkai; ele e seu equipamento ficam invisíveis e incorpóreos. Ele pode se mover com seu deslocamento em terra em qualquer direção, e também é capaz de enxergar criaturas e objetos invisíveis.

O efeito de invisibilidade é idêntico ao jutsu *invisibilidade ninja*; além disso, pode se mover e continuar invisível, e o jutsu não se esvai se fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar. Como uma ação de movimento, pode-se ficar visível ou voltar a ficar invisível.

Você pode atacar e interagir normalmente com criaturas e objetos normais ou incorpóreos. Contra criaturas normais, seus ataques são sempre considerados de toque. Se pegar um objeto livre que consiga carregar, ele também fica incorpóreo.

Nessa forma, não é possível executar jutsus com alvo diferente de você. Se a *forma espiritual* se esvair ou for dissipada enquanto o alvo estiver dentro de um objeto sólido, ele sofre 1d6 pontos de dano que não pode ser reduzido para cada 1,5m de deslocamento, e ressurge no espaço vazio mais próximo.

+5 PM: muda o efeito para que seja possível executar qualquer jutsu nessa forma.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas voluntárias.

Fortaleza Oculta

Inteligência (abjuração, elemental); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** longo; **Área:** construção com qualquer tamanho; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** veja texto.

Todo mestre tem um santuário inexpugnável. Este jutsu protege uma construção com diversos efeitos:

Clima agourento: qualquer criatura que se aproxime a 30m da construção ativa um efeito idêntico ao jutsu *chuva da revelação* que cerca a construção a até 30m.

Confusão: sempre que houver uma escolha de direção, como um corredor em "T", um efeito de confusão é ativado, gerando 50% de chance de seguir pelo caminho oposto ao escolhido (Vontade anula).

Miragens: as portas que você escolher são cobertas por uma *miragem mística*, ficando idênticas a paredes comuns.

Névoa: como uma reação, você pode fazer uma névoa surgir ou se dissipar em todos os corredores. A névoa obscurece toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Proteção: todas as portas são protegidas por um efeito idêntico ao jutsu *amuleto de proteção*.

Além desses efeitos, a construção fica imune a adivinhação. Ainda é possível usar jutsus de adivinhação em seu interior, mas se a própria construção é o alvo, nada diferente é detectado, informações não estão disponíveis, é impossível localizá-la, etc.

O jutsu *anulação* pode dissipar um efeito, mas não a própria *fortaleza oculta*. *Disjunção* usada contra a construção dissipa *fortaleza oculta*.

+5 PM: muda a duração para permanente. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 10.

Fusão

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** você e 1 nakama voluntário; **Duração:** cena.

Você e um nakama efetuam uma fusão completa de seus corpos, formando uma nova criatura que mescla as melhores qualidades de ambas. A outra criatura deve ser de mesmo tipo e tamanho similar (uma categoria maior ou menor). Você tem o controle da criatura mesclada. A aparência da fusão reúne elementos de ambos, escolhidos por você.

A fusão tem pontos de vida máximos iguais à soma dos PV atuais de ambas as criaturas. Para cada valor de habilidade, a fusão tem o maior entre ambos. Todos os traços raciais, habilidades de classe, talentos e perícias treinadas de ambas as criaturas estão disponíveis (mas não se acumulam entre si). A fusão usa o tamanho, resistências, bônus de ataque e perícias mais altos. Você decide quais equipamentos de cada criatura são absorvidos e quais permanecem em uso pela fusão. Itens mágicos absorvidos não podem ser usados e deixam de funcionar.

A fusão tem pontos de magia máximos iguais à soma dos PM atuais de ambas as criaturas, e conhece todos os jutsus que cada criatura conhece.

Quando o jutsu se esvai, as criaturas se separam. A outra criatura aparece em espaço adjacente ao seu. Se não houver espaço, você e a criatura sofrem 10d6 pontos de dano e se separam, ocupando o mesmo espaço (e em posição bastante desconfortável...). Os pontos de vida e magia remanescentes são divididos igualmente entre você e seu nakama, arredondados para cima; você pode sair da *fusão* com mais PV ou PM que antes, mas não mais que seu máximo. Ambas as criaturas continuam sob quaisquer efeitos prejudiciais que tenham afetado a fusão, como doenças, venenos, níveis negativos e dano de habilidade. Se a fusão morre, ambas as criaturas morrem e seus corpos se separam.

+5 PM: muda o alvo para você e uma criatura, e o teste de resistência para Fortitude anula. Você pode forçar uma *fusão* com uma criatura involuntária; se bem-sucedido, recebe todos os efeitos normais deste jutsu. Porém, a cada rodada seguinte, no início de seus turnos, a criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade; se bem-sucedida, o jutsu se esvai. Usar este aprimoramento é uma violação de honra severa.

Golpe Desintegrador

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você desfere um golpe que brilha com uma energia esverdeada. Se acertar seu próximo ataque, causa dano normal e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, sofre mais 20d6 pontos de dano que ignoram redução de dano; se bem-sucedido, o dano extra diminui para 5d6.

Independentemente do teste de Fortitude, se o alvo é reduzido a 0 PV ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando apenas pó.

Se errar o ataque, o jutsu se esvai; se acertar um objeto, ele só tem direito ao teste de resistência se estiver em posse de uma criatura.

+1 PM: escolha um tipo de material, como metal, madeira ou pedra. Se acertar um objeto ou criatura composta principalmente por este tipo de material, o dano é maximizado, como se estivesse sob efeito do talento Jutsu Maximizado.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para longo, e o alvo para efeito de raio. Você dispara um raio esverdeado contra uma criatura ou objeto, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, causa o efeito do jutsu.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Golpe Final

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você foca suas energias e avança em direção a um único oponente, tentando finalizar o combate. Você deve se deslocar até um espaço adjacente ao alvo, e fazer um ataque corpo-a-corpo com bônus de +8. Se acertar, o alvo cai inconsciente e sangrando, reduzido a –1 PV. Se errar, causa o dano normal de seu ataque.

Você fica fatigado com duração de cena após executar este jutsu. Além disso, se você se deslocar pelo ar para desferir o *golpe final*, cai em seguida.

+1 PM: muda o efeito para que você não sofra dano de queda se deslocar-se pelo ar para desferir o golpe.

+2 PM: muda o efeito para que você não fique fatigado após executar o jutsu.

Grande Kami

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** longo; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você suplica aos espíritos por ajuda, solicitando a presença de um youkai para ajudá-lo. Você escolhe o ND do youkai, mas a criatura que aparece é escolhida pelo mestre. O youkai escolhido tem ND máximo equivalente a seu nível –2. Caso o youkai seja bem-sucedido em seu teste de Vontade, pode se recusar a aparecer — o jutsu se esvai, e os PM são gastos mesmo assim. Se ele falhar, é invocado pela magia.

Quando o youkai é invocado, aparece dentro do alcance do jutsu. Você então pode solicitar um serviço — desde algo simples como "use suas asas para nos levar até o topo da montanha" até algo complexo como "escolte esses camponeses até a fortaleza" —, mas isso exige um pagamen-

to em troca. O custo fica entre ND x 50 ¥o para tarefas simples, até um máximo de ND x 500 ¥o para tarefas complexas.

A forma de pagamento varia: doações a um templo, um item mágico, Yan... Você pode tentar negociar, com um teste oposto de Diplomacia para barganhar. Se vencer, muda o custo em 50% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, não precisa pagar nada. Se perder, o youkai vai embora. E se perder por 5 ou mais, ele o ataca.

A criatura retorna a seu mundo de origem após cumprir a tarefa.

+5 PM: aumenta o ND máximo do youkai em +1.

Indolência dos Malditos

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 18m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Ondas de energia sombria se espalham à sua frente. Todas as criaturas na área ficam exaustas, ou apenas fatigadas se forem bem-sucedidas em seu teste de resistência.

+2 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas na área serão afetadas.

Insanidade de Okoreeji

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A mente do alvo é enevoada para sempre pelo Lorde Louco. Escolha:

Catatonia: o alvo fica enjoado.

Comportamento Errático: o alvo fica confuso.

Espasmos: o alvo tem penalidade de –10 em qualquer teste envolvendo ações físicas, como jogadas de ataque, dano, Reflexos e perícias baseadas em Força e Destreza.

Paranoia: o alvo tem atitude hostil contra todas as criaturas que encontrar.

Você também pode inventar sua própria insanidade, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito. Os efeitos deste jutsu só podem ser removidos pelos jutsus *purificação*, *restauração de Fuyuan* e *revitalização de Hyaku-nen*.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Se bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre o efeito do jutsu por 1 rodada.

Kata da Toupeira

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como a covarde toupeira, você não teme se sujar para derrotar seus inimigos. O alvo recebe deslocamento de escavar 9m. Se estiver em contato com o solo, consegue perceber outras criaturas que também estejam, com um alcance de 18m.

+2 PM: aumenta o deslocamento de escavar em +3m.

+2 PM: aumenta o alcance da percepção em +9m.

Maldição do Ridículo

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você faz um oponente se comportar de maneiras imprevisíveis. Escolha:

Dança Irresistível: o alvo começa a dançar loucamente. Ele só pode fazer uma ação de movimento por rodada, fica desprevenido e recebe –10 em testes de Reflexos.

Riso Histérico: o alvo gargalha loucamente sem parar. Ele não pode fazer ações. Uma criatura de uma raça diferente da sua recebe +4 no teste de resistência, porque o humor é diferente entre as raças.

Voz Hilariante: o alvo fala sem parar com uma voz engraçada. Ele não pode entoar mantras ou usar qualquer habilidade ou perícia que exige falar, e só pode fazer uma ação (padrão ou de movimento) por rodada.

Se bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre o efeito do jutsu por 1 rodada.

+5 PM: muda a duração para cena.

Manipulador de Vontades

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode moldar as atrações e aversões do alvo. Escolha:

Atração: o alvo fica interessado em uma criatura, objeto ou local escolhido por você. Ele usará suas ações para obter, conhecer, se aproximar, dar atenção ou localizar o objeto de sua atração. Apesar disso, o alvo não cometerá ações suicidas. Ele ainda será capaz de reconhecer perigo, mas não fugirá a menos que a ameaça seja imediata. Se o alvo estiver atraído por uma criatura, sua atitude para com ela será prestativa.

Aversão: o alvo fica incomodado com uma criatura, objeto, palavra, ação ou local escolhido por você. Se a aversão for contra um criatura ou objeto, o alvo tentará manter-se no mínimo a 9m de distância, e sua atitude para com a criatura será inamistosa. Se a aversão for a uma palavra, o alvo tentará não pronunciá-la. Se a aversão for a uma ação, o alvo não praticará a ação por vontade própria; se a aversão for a um local, o alvo não ficará nele.

O alvo usará suas ações para evitar sua aversão, mas não entrará em perigo para fazê-lo. Se for forçado a realizar ou se aproximar de sua aversão, fica abalado e sua atitude muda para hostil no caso de aversão a uma criatura.

+2 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto, o alvo para 1 objeto e o teste de resistência para Vontade parcial. Você também deve escolher um tipo de criatura, como humanoides, animais, etc. ou uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano. Criaturas do tipo ou Honra escolhidas que estejam a até 30m do objeto ficam atraídas ou aversas a ele pela cena se falharem em seu teste de resistência; se forem bem-sucedidas podem agir normalmente naquela rodada, mas devem fazer o teste novamente se estiverem dentro do alcance.

+2 PM: muda o tempo de execução para 1 hora, o alvo para área de cubo de 30m de lado e o teste de resistência para Von-

tade parcial. Você também deve escolher um tipo de criatura, como humanoides, animais, etc. ou uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano. Criaturas do tipo ou Honra escolhidas que entrem na área ficam atraídas ou aversas a ela pela cena se falharem em seu teste de resistência; se forem bem-sucedidas podem agir normalmente naquela rodada, mas devem fazer o teste novamente se estiverem dentro da área.

Movimento Instantâneo

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você desaparece e reaparece em outro lugar instantaneamente. Não é necessário enxergar o destino: por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. No entanto, não é possível se transportar para lugares nunca visitados, que não sejam óbvios ou cuja descrição não possua. Ou seja, não é possível se transportar diretamente para a "sala de tesouro do magistrado" se nunca esteve nela e nem falou com alguém que esteve. Este jutsu não permite viajar para outros mundos.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Os alvos não podem aparecer dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, ressurgem no espaço vazio mais próximo.

+1 PM: muda o alvo para até 10 criaturas voluntárias. Elas devem estar adjacentes entre si para serem afetadas pelo jutsu.

+1 PM: aumenta o número de criaturas afetadas em +1.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 500kg.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento e a duração para cena. Enquanto o jutsu estiver ativo, o alvo pode se movimentar com seu deslocamento normal, mas sem precisar atravessar fisicamente o espaço em questão. Ele apenas desaparece e ressurge imediatamente no local escolhido, desde que pudesse chegar ali com seu deslocamento normal. Isso gasta ações de movimento normalmente.

Palanquim Celestial

Destreza (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Efeito:** carruagem de nuvens; **Duração:** cena.

Você cria um palanquim aberto, feito de nuvens, capaz de carregar até cinco criaturas e seus equipamentos. O palanquim tem deslocamento de voo 180m, e se estiver em combate pode fazer uma ação de movimento por rodada, seguindo seus comandos mentais.

Os passageiros são considerados incorpóreos, incluindo seus equipamentos.

+1 PM: aumenta o número máximo de passageiros em +1.

+1 PM: muda o descritor para frio. O palanquim passa a ser feito de espuma do mar, e ganha deslocamento de natação 180m, em vez de voo. Seus passageiros não precisam respirar, nem sofrem penalidades por lutar embaixo d'água.

Palavra dos Ancestrais

Carisma (abjuração, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pronuncia como mantra uma única palavra, que é ecoada pelas vozes de centenas de espíritos ancestrais. Este jutsu afeta apenas criaturas com medida de Honra acima ou abaixo da sua, à sua escolha. Por exemplo, se você é honrado (Honra 12), o jutsu afetará apenas criaturas com Honra 16+ ou Honra 9 ou menor. As criaturas na área sofrem os efeitos abaixo de acordo com seu nível.

- Acima de 14º nível: ficam pasmas por uma rodada e surdas pela cena.
- Entre 6º e 14º nível: ficam confusas ou paralisadas (à sua escolha) por 2d4 rodadas, e lentas pela cena.
- Abaixo de 6º nível: morrem ou caem inconscientes (à sua escolha).

Além disso, se você estiver em seu mundo nativo, todos os youkai afetados são banidos para seu mundo de origem, como no efeito expulsar do jutsu *rito do exorcista*.

+5 PM: aumenta o limite do nível para os efeitos em +1. Por exemplo, se gastar +10 PM, os efeitos ocorrem com criaturas acima de 16º nível, entre 8º e 16º nível e abaixo de 8º nível.

Perfeição do Dragão

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você se torna sábio e poderoso como um abençoado filho do Deus-Dragão. O alvo recebe +4 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+5 PM: muda o efeito para que o alvo também receba bônus em Honra. Você só pode usar este aprimoramento se for honrado ou digníssimo.

+10 PM: aumenta os bônus em +2.

+15 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Punhos de Tikauromu

Força (transmutação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 2 punhos mágicos; **Duração:** cena.

Um par de punhos gigantes feitos de energia surge ao seu redor. Ao executar o jutsu, cada punho inicia uma das opções a seguir:

Agarrar: o punho usa a manobra agarrar contra um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +30. O punho só solta o alvo se receber esta ordem.

Arrastar: se já estiver agarrando um alvo, o punho pode arrastá-lo, com deslocamento de voo 9m, até o limite do alcance do jutsu.

Cobertura: o punho se posiciona entre você e um alvo à sua escolha dentro do alcance, fornecendo cobertura (CA +4) contra o alvo. Nada é capaz de enganar o punho — escuridão, invisibilidade, transformações ou disfarces não o impedem de protegê-lo.

Empurrar: o punho usa a manobra empurrar contra um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +30, até o limite do alcance do jutsu.

No início de seus turnos, os punhos continuam realizando as ações escolhidas contra os alvos escolhidos. Nesse momento, você pode gastar uma ação de movimento para dar novas ordens para os punhos, escolhendo outras ações e oponentes.

+1 PM: aumenta o bônus de ataques e manobras dos punhos em +1.

+2 PM: adiciona a seguinte escolha para os punhos: *Golpear:* a cada rodada, o punho ataca um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +32, causando 2d6+10 pontos de dano de esmagamento. Uma criatura atingida pelo punho deve passar em um teste de Fortitude ou ficará atordoada por 1 rodada.

+3 PM: adiciona a seguinte escolha para os punhos: *Esmagar:* se já estiver agarrando uma criatura, o punho pode esmagá-la, causando 2d6+10 pontos de dano de esmagamento que ignoram qualquer redução de dano.

+5 PM: aumenta o dano das escolhas *golpear* e *esmagar* em +1d6.

+10 PM: muda o efeito para quatro punhos mágicos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Punição dos Ancestrais

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Os ancestrais tecem uma aura de energia ao seu redor, para proteger e punir. O alvo recebe CA+6 contra criaturas com Honra acima ou abaixo da sua, mas apenas uma ou outra. Por exemplo, se o alvo é honesto (Hon 12), recebe o bônus contra criaturas honradas e digníssimas, ou contra criaturas desonradas, sórdidas e desumanas.

O alvo pode descarregar esse jutsu como uma ação padrão para usar um efeito idêntico aos jutsus *rito do exorcista* ou *anulação*, mas apenas contra criaturas que tenham tantos níveis quanto você + seu modificador de Sabedoria e que sejam afetadas pelo bônus, ou contra jutsus executados por criaturas afetadas pelo bônus.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

Rajada das Mil Gemas

Destreza (elemental, ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Raios multicoloridos surgem à sua frente, causando vários efeitos diferentes. Criaturas na área que falhem em um teste de Vontade ficam cegas pela cena. Além disso, cada criatura na área é atingida por um ou mais raios de cor específica, como visto a seguir. Role 1d8 para cada criatura:

1) Vermelho. 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

2) Laranja. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano de Constituição).

3) Amarelo. 12d12 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

4) Verde. 8d8 pontos de dano de ácido (Fortitude reduz à metade).

6) Azul-verde (ao). 10d10 pontos de dano de vento (Reflexos reduz à metade).

5) Azul. Estátua de gelo (como no jutsu de mesmo nome, Fortitude anula).

7) Violeta. Enviado para outro mundo (Vontade anula).

8) Atingido por dois raios. Role mais duas vezes, ignorando resultados "8".

+10 PM: muda o efeito para que cada criatura na área seja atingida por dois raios; em um resultado "8", é atingida por três raios.

Regeneração de Sugora

Constituição (luz, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus ferimentos não duram muito, como acontece com o Senhor dos Kaiju. O alvo recebe cura acelerada 5 e imunidade a doenças, venenos e às condições fatigado e exausto. Partes do corpo que tenham sido arrancadas (como uma mão ou perna), assim como ossos quebrados e órgãos danificados, crescem novamente. Se a parte arrancada estiver em contato com o corpo, a regeneração é instantânea; caso contrário, leva 2d10 rodadas, e a parte arrancada se desintegra.

À sua escolha, o alvo pode receber cura acelerada 20, mas o mestre escolhe secretamente um tipo de dano não afetado pela cura acelerada, entre físicos (corte, perfuração ou esmagamento) ou energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, vento).

+2 PM: muda o efeito para que a regeneração de qualquer parte arrancada ou danificada seja instantânea.

+5 PM: além do efeito normal, um alvo decapitado não morre e pode regenerar um novo corpo a partir da cabeça. O corpo original se desintegra, deixando apenas seus equipamentos para trás.

Retirada Relâmpago

Inteligência (eletricidade, invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Os precavidos sabem que, às vezes, é necessário bater em retirada. Ao executar este jutsu, você escolhe um lugar seguro, que deve conhecer pessoalmente. Se escolher um lugar que conhece, mas não visita há mais de 1 mês, deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia. Em caso de falha, o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim.

Enquanto o jutsu está ativo, o alvo pode entoar um mantra ou fazer um selo a qualquer momento, como uma reação; um relâmpago cai, transportando-o para o lugar seguro escolhido, e o jutsu é descarregado. O jutsu não é capaz de transportar o alvo para outros mundos.

Enquanto o jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 10.

+1 PM: muda o efeito para que o alvo não precise de um selo ou mantra para descarregar o jutsu.

+2 PM: ao descarregar o jutsu, o alvo causa 10d8 pontos de dano de eletricidade em qualquer criatura adjacente (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas. Cada criatura pode ativar o jutsu independentemente das outras, e você pode ativar o jutsu para outras criaturas. Enquanto o jutsu estiver

ativo em pelo menos uma das criaturas, seus PM máximos são reduzidos em 10.

+10 PM: muda o efeito para ser capaz de transportar o alvo para outros mundos.

Revitalização de Hyaku-nen

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você instila a persistência de Hyaku-nen, o Imortal, em um nakama. Este jutsu cura 100 PV, além de todo dano de habilidade (exceto Honra). Se o alvo tiver PV negativos em número maior que metade de seus PV totais, antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-lo. Para todos os propósitos, ele não chegou a morrer.

Este jutsu também cura qualquer doença ou veneno, e qualquer das seguintes condições: atordoado, cego, confuso, enjoado, exausto, fatigado, ofuscado, pasmo e surdo. Se usado contra um shiryou, causa 100 pontos de dano de luz (Vontade reduz à metade).

+1 PM: se o alvo estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+5 PM: aumenta a cura ou dano em +50 PV.

+5 PM: também remove todos os níveis negativos do alvo.

+5 PM: muda o alvo para até 5 criaturas.

Revolta Espiritual

Carisma (encantamento, invocação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena) **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você libera forças espirituais ocultas dentro de si, e sombras fantasmagóricas possuem seus inimigos. Se o alvo falhar em seu teste de resistência, fica sob seu controle mental como no jutsu *dominar mente*. Além disso, fica envolto por uma aura sombria: ganha camuflagem (ataques contra ele têm 20% de chance de falha), seus ataques físicos causam +1d10 pontos de dano de trevas, e recebe +4 em jogadas de ataque e testes de Furtividade.

Se o alvo sair do alcance do jutsu, o controle se esvai — mas não a aura sombria, que permanece até o fim da duração.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Você pode gastar uma ação de movimento para dar uma mesma ordem a todos os alvos, ou uma ação de movimento para cada ordem diferente.

+5 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+10 PM: muda o efeito para que o jutsu não se esvaia se o alvo sair do alcance. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Rocha Cadente

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** rocha cadente com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Este jutsu derruba uma pedra imensa no campo de batalha; dizem que um mago gaijin adaptou e popularizou este jutsu em Arton. A rocha aparece a uma altura de 30m e mergulha em direção ao solo. Criaturas voadoras em seu caminho sofrem 1d6 pontos de dano de esmagamento para cada 1,5m de queda da rocha, e caem. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita a queda.

Criaturas no chão da área atingida sofrem dano total (20d6 pontos de esmagamento) e ficam presas sob a rocha. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita o aprisionamento. A única ação possível para uma criatura presa é tentar erguer a rocha para sair, com uma ação padrão e um teste de Atletismo (CD 25). Várias criaturas podem se unir para levantar a rocha, usando a regra de prestar ajuda.

+5 PM: muda o dano da rocha para 2d6 pontos de dano de esmagamento para cada 1,5m de queda.

Trilha Infalível de Nozomi

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Inspirado pela Senhora dos Caminhos, você sabe a trilha mais simples e direta para entrar ou sair de um lugar. Assim, o jutsu pode ser usado para descobrir a rota até o quarto do senhor de uma fortaleza, ou a saída mais próxima de um complexo de cavernas, mas não serve para encontrar o caminho até uma criatura ou objeto; o jutsu funciona apenas em relação a lugares.

Se o alvo tiver um encontro significativo (uma cena) enquanto tenta percorrer a trilha, o conhecimento se perde e o jutsu se esvai. A trilha oferecida é sempre a mais curta, e que seja capaz de seguir usando suas capacidades normais — ela nunca indicará caminhos que exijam testes de perícia mais difíceis que CD 10, e sempre tentará evitar armadilhas e perigos similares (mas não revela onde estão armadilhas e perigos, apenas tenta evitá-los).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. O alvo mantém o conhecimento mesmo que tenha encontros significativos; o jutsu só esvai ao chegar no local escolhido. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Truque das Cópias Perfeitas

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo/Efeito:** você/cópia; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você desorienta seus inimigos ficando invisível e criando uma cópia de sombras simultaneamente. O efeito de invisibilidade é idêntico ao jutsu *invisibilidade ninja*; além disso, você pode se mover e continuar invisível e o jutsu não se esvai se você fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar.

Ao mesmo tempo, uma cópia ilusória sua aparece no espaço em que você está. Ela funciona como no jutsu *truque das cópias sólidas*; ela também tem seu cheiro e você pode fazer jogadas de ataque com ela. Ataques da cópia causam 50% do dano normal. Você pode executar jutsus através da cópia, se estiver a até 30m. No início de seus turnos, você deve escolher de quem seus jutsus vão se originar (você ou cópia), mas ainda deve gastar suas próprias ações e PM normalmente.

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+5 PM: aumenta o dano da cópia em +25% (até um máximo de 100%).

Jutsus Lendários

Amuleto Mental

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Você cria um amuleto invisível que o protege contra todos os efeitos mentais. O alvo fica imune a adivinhação, atordoamento, confusão, dano de habilidade (apenas mentais), dominação, encantamento, ilusão, medo, pasmar e possessão. Mesmo jutsus lendários como *distorção da realidade* e *milagre dos ancestrais* não vencem essas imunidades, se usados para afetar a mente.

Jutsus de adivinhação, encantamento ou ilusão ainda funcionam se executados em uma área onde o alvo está, mas ele não será afetado. O alvo ainda percebe ilusões, mas elas se tornam óbvias e não podem afetá-lo negativamente.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Assimilação

Constituição (transmutação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** corpo-a-corpo**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Este jutsu sombrio permite que você absorva o corpo de outra criatura. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) + 30d6 pontos de dano de trevas. Se o alvo é reduzido a 0 PV ou menos, é totalmente assimilado e morre; caso contrário, é parcialmente assimilado, apenas sofrendo dano.

Uma assimilação parcial faz você ganhar pontos de vida temporários iguais à metade do dano causado, com duração de cena.

Uma assimilação total faz você ganhar pontos de vida temporários iguais ao dano causado e +4 em todas as suas habilidades (exceto Honra). Você também aprende 1d6 jutsus conhecidos pela criatura, à escolha do mestre; e ganha alguma semelhança física com a criatura assimilada, recebendo +10 em testes de Enganação para disfarçar-se como ela. Todos esses efeitos têm duração de cena.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+5 PM: se assimilar totalmente uma criatura, você também recupera 10 pontos de magia.

Aura Celestial

Sabedoria (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** até 5 criaturas**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** veja texto.

Os grandes espíritos protegem seu sentai. Este jutsu envolve os alvos com um brilho de cor à sua escolha, que fornece +4 na CA e testes de resistência, e também impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, você deve escolher uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano, ao executar o jutsu. Criaturas da Honra escolhida que ataquem um dos alvos (não importando se acertem ou não) sofrem um dos efeitos a seguir, à sua escolha: 2d4 pontos de dano de habilidade (Força ou Destreza); cegueira pela cena; confusão pela cena; lentidão pela cena. Um teste bem-sucedido de Fortitude evita este efeito.

+2 PM: aumenta o bônus na CA e testes de resistência em +1.

Barreira das Seis Mil Gemas

Destreza (abjuração, elemental, ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Efeito:** barreira multicolorida**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** veja texto.

A proteção suprema de Doragami-sama. A barreira é vertical, imóvel e opaca, com até 30m de largura e 9m de altura, na intersecção entre quadrados. Ela brilha em energias multicoloridas, cada cor bloqueando uma forma de ataque e causando um efeito diferente em criaturas que tentem atravessá-la. Você pode atravessar a barreira sem sofrer seus efeitos.

A barreira pode ser desfeita com jutsus específicos, uma cor de cada vez, em qualquer ordem. Para propósitos de anular a barreira, você executa os jutsus sem que seus outros efeitos aconteçam, mudando o alcance para curto e o alvo para barreira, sem custo adicional de PM.

• *Vermelho.* Detém ataques à distância mundanos. Causa 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade). Anulada por *dominar água*.

• *Laranja.* Detém ataques à distância mágicos. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano de Constituição). Anulada por *lâmina de vento*.

• *Amarelo.* Detém trevas e transmutação. Causa 12d12 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Anulada por *rocha cadente*.

• *Verde.* Detém efeitos elementais e de luz. Causa 8d8 pontos de dano de ácido (Fortitude reduz à metade). Anulada por *caminhos invisíveis*.

• *Azul-verde (ao).* Detém adivinhações e encantamentos. 10d10 pontos de dano de vento (Reflexos reduz à metade). Anulada por *leque de chamas*.

• *Azul.* Detém todos os jutsus. *Estátua de gelo* (como no jutsu de mesmo nome, Fortitude anula). Anulada por *fogo-fátuo*.

• *Violeta.* Detém todos os efeitos e objetos. Envia criaturas para outro mundo (Vontade anula). Anulada por *anulação*.

+1 PM: aumenta o número de criaturas que pode atravessar a barreira sem sofrer seus efeitos em +1.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o efeito para aura multicolorida. Você é envolvido por uma aura com as propriedades da *barreira das seis mil gemas*. Você conse-

gue enxergar e usar seus sentidos normalmente, mas não pode executar jutsus. Criaturas que tentem atacá-lo fisicamente em combate corpo-a-corpo sofrem os efeitos de uma das cores, escolhida aleatoriamente como em *rajada das mil gemas*.

Buraco Negro

Carisma (trevas, vácuo); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** longo**; Efeito:** buraco negro**; Duração:** 3 rodadas**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Este jutsu cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo nas proximidades (incluindo você). Escolha um quadrado desocupado para o *buraco negro*. No início das três rodadas seguintes, todas as criaturas a até 60m devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude, ou ficam caídas e são puxadas 30m na direção do *buraco negro*. Objetos que não estejam presos também são puxados.

Criaturas podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +4 em seus testes de resistência. Criaturas e objetos a 30m ou menos são sugados pelo *buraco negro*, desaparecendo para sempre. Lendas dizem que as vítimas na verdade são enviadas para outros mundos, habitados por youkai desumanos e torturas sem fim.

+5 PM: muda o efeito para que você não seja afetado.

+15 PM: muda o efeito para que as criaturas escolhidas dentro do alcance não sejam afetadas.

Ciclone de Shunka'shuuto

Inteligência (frio, vento); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** ciclone**; Duração:** concentração +1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

Controlando o clima como a Princesa das Estações, você cria um ciclone poderoso encimado por uma nuvem de chuva e granizo. Ele ocupa um cilindro de 3m de raio e 30m de altura e se desloca em uma direção escolhida por você com deslocamento 18m. Enquanto mantiver a concentração, você pode fazer o ciclone mudar de direção, parar ou voltar a se mover.

Os efeitos a seguir afetam qualquer criatura a até 30m do ciclone:

• Ventos uivantes forçam criaturas a fazer um teste de Fortitude a cada rodada, ou ficar surdas com duração de cena.

• Chuva e granizo reduzem a visibilidade como no jutsu *bomba de fumaça* (não dissipada por efeitos de vento).

• Destroços no chão e no ar tornam toda a área terreno difícil, e ataques físicos à distância são impossíveis.

• Toda a área é considerada sob condições terríveis para propósitos de executar jutsus.

Criaturas dentro da área do ciclone sofrem efeitos ainda mais perigosos. Criaturas de tamanho Enorme ou menor devem fazer um teste de Reflexos por rodada para não sofrer 6d6 pontos de dano de frio ou vento (à sua escolha para cada criatura). Criaturas Médias ou menores sofrem dano automaticamente, e também devem fazer um teste de Reflexos por rodada para não serem sugadas pelos ventos até a metade da altura do ciclone, ficando paralisadas enquanto o ciclone persistir.

Você pode fazer o ciclone expelir qualquer criatura que tenha sugado, como uma ação livre. Você escolhe onde a criatura expelida pousa (ou cai, à sua escolha). Uma queda causa 10d6 pontos de dano (Reflexos reduz o dano à metade e permite cair em pé).

+5 PM: muda a duração para cena. Você pode gastar uma ação padrão para se concentrar em controlar o ciclone.

Dança das Chamas Mortais

Força (fogo, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Uma de suas armas é envolvida por chamas de cores exóticas. Uma vez por rodada, o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo como uma ação padrão; se acertar, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude ou morre instantaneamente, consumida pelas chamas mortais. Uma criatura bem-sucedida em seu teste de resistência não pode mais ser afetada por esta execução de *dança das chamas mortais*.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se bem-sucedida no teste de resistência, a vítima ainda sofre 10d6 pontos de dano de fogo.

Disjunção

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Área:** explosão com 9m de raio**; Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este poderoso jutsu é uma versão melhorada de *anulação*. Todos os jutsus na área são dissipados, e todos os itens mágicos na área — exceto aqueles em sua posse — se tornam itens mundanos. Itens mágicos têm direito a um teste de Vontade para evitar esse efeito (usando a resistência de seu possuidor ou o seu próprio, o que for melhor).

Além disso, você tem 10% de chance de destruir um artefato na área, mesmo que ele esteja em sua posse. Se isso acontecer, você deve fazer um teste de Vontade; se falhar, recebe os efeitos do jutsu *lágrimas de Mizuha*.

+10 PM: muda o efeito para que você escolha até 5 criaturas na área que não serão afetadas pela *disjunção*. Isso inclui os itens mágicos em posse dessas criaturas, mas não artefatos.

Distorção da Realidade

Inteligência (ilusão, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo/Área/Efeito:** veja texto**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** veja texto.

Este é um dos mais poderosos jutsus da existência, permitindo alterar a realidade a seu bel-prazer. Você pode escolher entre os seguintes efeitos já conhecidos, ou mesmo inventar novos efeitos.

Cada uso a seguir faz você perder 1 PM permanente:

• Duplicar o efeito de qualquer jutsu de grau sublime ou menor. Você pode incluir aprimoramentos, e deve seguir as regras normais do jutsu escolhido (incluindo penalidade ou perda de PM, se houver).

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 ¥o.

• Conceder a uma criatura um bônus permanente de +1 em uma habilidade. Uma mesma habilidade pode ser aumentada até cinco vezes.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer jutsu (como trazer de volta uma criatura sugada por um *buraco negro* ou recuperar uma criatura afetada por *fracasso*), exceto morte.

• Curar instantaneamente todos os PV e todas as condições de até 10 criaturas.

• Transportar instantaneamente até 10 criaturas de qualquer local para qualquer outro local, em qualquer mundo, independente das condições. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Vontade para evitar o efeito.

Cada uso a seguir faz você perder 5 PM permanentes:

• Desfazer um acontecimento recente. Uma jogada de dados feita na rodada anterior pode ser rolada novamente. Por exemplo, se um aliado morreu devido ao acerto crítico de um inimigo, você pode obrigar esse inimigo a refazer a jogada de ataque, efetivamente "mudando o passado".

• Ressuscitar alguém. A criatura ressuscitada perde um nível, mantendo XP mínimo de seu novo nível (uma criatura de 1º nível, em vez disso, perde 2 pontos de Constituição). Nada pode restaurar essas perdas. A criatura volta à vida com todos os seus PV e PM. Valores de habilidade que tenham sido reduzidos a zero aumentam para 1. Venenos, doenças e quaisquer condições prejudiciais afetando a criatura são curados. Esse efeito não afeta criaturas transformadas em shiryou, ou do tipo youkai. Não é possível ressuscitar criaturas mortas há mais de dez anos, mortas por velhice, por morte honrada, ou involuntárias — sua alma pode simplesmente recusar-se a voltar do além-vida.

A *distorção da realidade* pode gerar efeitos ainda mais poderosos, limitados somente por sua imaginação. Porém, os grandes espíritos desaprovam estes usos — mesmo uma distorção bem-intencionada ainda é um jutsu de ilusão lendário (violação de honra moderada). Muitas vezes, distorcer a realidade pode trazer resultados imprevistos ou até negativos. Qualquer pedido não previsto entre os efeitos descritos acima deve ser decidido pelo mestre.

DOMINAR O TEMPO

Inteligência (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** veja texto**; Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Quem controla o tempo, controla o mundo. Escolha:

Acelerar o tempo: você entra em um estado de aceleração que faz todas as criaturas e efeitos parecerem congelados. Você pode agir livremente por 1d4 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam, mas criaturas e objetos em posse de criaturas ficam imunes a seus ataques e jutsus. Jutsus de área e com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando a aceleração acabar. Esse efeito costuma ser usado para fortalecer suas defesas e invocar criaturas.

Envelhecer: uma criatura envelhece de 1 a 30 anos, à sua escolha. Ela recebe as penalidades apropriadas em suas habilidades físicas, mas não os bônus em habilidades mentais, e pode morrer de velhice se atingir sua longevidade máxima dessa maneira. Criaturas não humanas envelhecem um período de tempo equivalente a seu ajuste de idade (veja no Capítulo 1) — por exemplo, de 3 a 90 anos, para um ryuujin. Se falhar em um teste de Fortitude, o envelhecimento é permanente e o alvo fica exausto; se for bem-sucedido o envelhecimento tem duração de cena e o alvo fica fatigado. Usar este aprimoramento em uma criatura involuntária é uma violação de honra severa.

Fuga: até 10 criaturas voluntárias são transportadas de 1 a 24 horas para o futuro, desaparecendo com um brilho. Elas ressurgem no mesmo lugar, com a mesma velocidade e orientação; pelo seu ponto de vista, nenhum tempo se passou. Se um objeto sólido agora ocupa o espaço de uma criatura, ela ressurge na área vazia mais próxima. Personagens jogadores não recebem XP por um encontro evitado dessa maneira.

Voltar no tempo: você vive novamente a rodada anterior. Todas as ações da rodada anterior são desfeitas (incluindo perda de PV e PM). Você retorna para a posição em que estava no início do seu turno na última rodada, sendo o único que sabe o que acontecerá. Todos os outros personagens e inimigos devem repetir as mesmas ações, mas você pode avisar seus nakama sobre o que vai acontecer. Você perde 5 PM permanentes ao executar o jutsu dessa maneira.

DUPLICAÇÃO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Você se divide, criando uma duplicata que passa a ocupar o espaço adjacente mais próximo. A duplicata pensa e age exatamente como o alvo. É possível dar-lhe ordens como uma ação livre, mas ela não fará nada que você não faria.

As estatísticas de jogo da duplicata são idênticas (incluindo pontos de vida atuais e máximos), mas com dois níveis negativos que não podem ser removidos ou curados de nenhuma forma. A duplicata pode executar jutsus, mas seus PM não são duplicados: ela compartilha os PM normais do alvo. Qualquer efeito, condição ou jutsu afetando o alvo não é transferido para a duplicata.

A duplicata inclui cópias de equipamento do alvo, exceto itens consumíveis e mágicos. Se uma dessas peças de equipamento é removida da duplicata de alguma maneira, se desfaz em pó. No entanto, projéteis ou armas de arremesso ainda são efetivos em combate.

Quando o jutsu se esvai, a duplicata é reunida ao alvo, não importando a distância que os separe. O alvo recebe metade do dano sofrido pela duplicata, podendo cair inconsciente ou morrer com esse dano. Se a duplicata morre antes do jutsu se esvair, o alvo recebe um nível negativo. Se o alvo morre antes do jutsu se esvair, a duplicata se torna "o alvo" (mas ainda mantendo dois níveis negativos).

Você só pode executar este jutsu se estiver em seu próprio corpo, e só pode ter uma *duplicação* ativa por vez. A própria duplicata não pode executar este jutsu. Não é possível usar *fusão* com uma duplicata.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 hora, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, e a duração para instantânea. O jutsu cria uma duplicata inerte, inconsciente. Se o alvo morre, sua alma é

transportada para a duplicata como uma reação, e ela então ganhará vida. A duplicata é criada sem equipamentos, e tem as mesmas estatísticas do alvo no momento de sua morte. Morte por velhice não permite ter a alma transportada para a duplicata. Enquanto a duplicata estiver inerte, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, e a duração para permanente. O jutsu cria uma duplicata de uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Constituição. A duplicata tem níveis negativos iguais à metade de seu nível, que não podem ser removidos ou curados de nenhuma forma.

Qualquer um que conheça a criatura original pode fazer um teste de Percepção ou Intuição para perceber que é uma cópia. A duplicata aceita suas ordens como uma ação livre, mas ela não fará nada que você não faria. A duplicata não ganha XP e não recupera PV ou PM. Enquanto a duplicata estiver viva, seus PM máximos são reduzidos em 15. Além disso, você perde 1 PM permanente cada vez que executa o jutsu com este aprimoramento.

FRACASSO

Carisma (encantamento, trevas); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** permanente**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Tudo o que o alvo conquistou é perdido. Escolha:

Amnésia: o alvo perde a memória, esquecendo seu nome, amigos e lembranças. Ele perde acesso a todas as suas perícias, talentos, habilidades de classe e jutsus, tornando-se na prática uma pessoa comum. Na verdade, nada é realmente perdido — a vítima simplesmente não se lembra do que podia fazer. Valores de habilidade, traços raciais, idiomas, pontos de vida e pontos de magia permanecem os mesmos (o personagem os utiliza inconscientemente). Itens obtidos por talentos, habilidades de classe e similares apenas desaparecem como se nunca tivessem existido.

Caso o jutsu seja dissipado, o alvo recupera suas memórias aos poucos, ao longo de 1d4+2 dias (o mestre decide quais habilidades são lembradas, e em que ordem; itens reaparecem vestidos, empunhados ou ao redor). Eventualmente, uma vítima pode ter "lampejos" de memória, que permitam usar uma de suas habilidades — especialmente em situações extremas. A criatura não saberá explicar de onde veio essa habilidade. *Distorção da realidade* ou *milagre dos ancestrais* recuperam imediatamente todas as memórias perdidas.

Desonra: a Honra do alvo é reduzida em dois passos, para o valor mais baixo da medida (até um mínimo de 1). Por exemplo, um samurai digníssimo (Hon 26) seria reduzido a honesto (Hon 10), enquanto um bushi desonrado (Hon 8) seria reduzido a sórdido (Hon 1).

Falência: todo o dinheiro e posses do alvo desaparecem. Seus itens e equipamentos, sejam mundanos ou mágicos, se desfazem em trevas (podendo deixá-lo literalmente nu!). Dinheiro guardado, posses e construções não desaparecem, mas são perdidas — a realidade se rearranja para comportar a perda. Por exemplo, se o alvo tinha uma fortaleza, ela pode ter sido subitamente conquistada pelos akumushi ou tomada pelos magistrados como reparação. Este efeito não afeta itens obtidos por talentos, habilidades de classe e similares.

Caso o jutsu seja dissipado, o alvo recupera seus itens e equipamento imediatamente (eles ressurgem vestidos, empunhados ou ao redor). Outras riquezas retornam aos poucos, ao longo de 1d4+2 dias, conforme a realidade se reafirma (o mestre determina quais riquezas retornam em que ordem). *Distorção da realidade* ou *milagre dos ancestrais* recuperam imediatamente todas as riquezas perdidas.

GOLPE SUPREMO

Força (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** instantânea.

Você concentra sua energia cósmica ao máximo e golpeia à sua frente, além de qualquer limite. Faça uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou à distância. O alvo é atingido onde quer que esteja, recebendo bônus ou penalidades em sua CA dependendo do conhecimento que você tiver dele (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*).

Se acertar, causa dano normal + 30d6 pontos de dano, que ignora qualquer redução de dano ou imunidade do alvo. Usar este jutsu contra uma criatura que não esteja em combate contra você é uma violação de honra extrema.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto Enorme ou maior. Você ataca diretamente uma construção, elemento de terreno ou similar, causando o dano indicado caso acerte. A critério do mestre, dependendo do tipo de construção ou terreno, você pode causar efeitos similares aos do jutsu *terremoto corrosivo* (como desmoronamentos) ou *dominar água* (reduzindo o nível de um corpo d'água).

+5 PM: aumenta o multiplicador de crítico do ataque em 1.

INCÊNDIO INFINITO

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Área:** cubo com 30m de lado**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Chamas se espalham por toda a área, causando 17d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+1 PM: muda a duração para permanente e o dano para 4d6 pontos de dano de fogo. Criaturas e objetos livres na área sofrem o dano no início de seus turnos. Enquanto o jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

KATANA CELESTIAL

Sabedoria (eletricidade, luz); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** duas explosões em linha com 30m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Fortitude anula, Reflexos reduz à metade.

Um golpe vindo dos céus atravessa o campo de batalha. Cada linha deve seguir em uma direção diferente, criando uma única linha de 60m ou um corte em "V". Criaturas na área recebem 10d6 pontos de dano de eletricidade e 10d6 pontos de dano de luz; mortos-vivos e criaturas com sensibilidade à luz sofrem o dobro do dano de luz (um teste de Reflexos reduz

o dano à metade). Criaturas na área também ficam cegas e surdas com duração de cena (Fortitude anula).

+1 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

+10 PM: muda a área para 4 explosões em linha de 30m; cria duas linhas de 60m cruzadas como um corte em "X".

Kiai Assassino

Força (vento, trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** explosão em cone de 9m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você emite um grito terrível, que mata instantaneamente as criaturas na área que o ouvirem (exceto você mesmo).

+5 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas dentro da área são afetadas.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Criaturas bem-sucedidas ficam abaladas com duração de cena.

Ladrão de Almas

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** permanente**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você rouba a alma da vítima, armazenando-a em um objeto. Se falhar em seu teste de resistência, o corpo do alvo fica caído, inconsciente e inerte, enquanto sua alma é transportada para dentro do objeto. O corpo não envelhece nem se decompõe, permanecendo em estase. Ele pode ser atacado e destruído normalmente. Enquanto a alma estiver presa, o alvo não pode receber nenhum efeito de ressurreição (como o talento Bênção de Hyakunen ou o jutsu *distorção da realidade*).

O objeto escolhido deve custar 1.000¥o por nível da criatura. Um objeto que não seja valioso o bastante se quebrará quando a magia for lançada (embora personagens não conheçam o conceito de "nível" dentro do mundo de jogo, podem ter noção do poder geral de uma criatura específica, estimando assim o valor do objeto). Se o objeto for destruído, o jutsu se esvai.

Se o corpo ainda estiver disponível, a alma retorna para ele. Se o corpo foi destruído, um efeito de ressurreição será necessário. Uma criatura cuja alma está aprisionada não pode ser ressuscitada por nenhum meio, até que a alma seja libertada.

Você perde 1 PM permanente ao executar este jutsu.

+10 PM: como uma reação ao executar este jutsu com sucesso, você pode possuir o corpo sem alma do alvo, como no jutsu *possessão de Doragami*.

Lágrimas de Mizuha

Carisma (vácuo); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu solicita a intervenção de Mizuha, a Feiticeira, fechando permanentemente os chacras do alvo. Se falhar em um teste de Vontade, o alvo perde os seus talentos que abrem chacras e não pode mais executar jutsus, por nenhum meio. O fechamento dos chacras também resulta na perda de PM recebidos pelo modificador dos chacras em questão. O alvo também não consegue usar a perícia Ladinagem ou Identificar Magia para usar instrumento mágico, nem pode ativar um ofuda (mesmo que conheça o jutsu em questão).

Essa perda não pode ser revertida por nenhum meio mortal, nem mesmo *distorção da realidade*; apenas intervenção divina direta ou *milagre dos ancestrais* podem fazê-lo. Você perde 5 PM permanentes ao executar este jutsu com sucesso. Executar este jutsu sem receber a permissão de Mizuha é uma violação de honra extrema.

Localização Perfeita

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** ilimitado**; Alvo:** 1 criatura ou objeto**; Duração:** instantânea.

Este jutsu funciona como *localização*, mas encontra o alvo não importando onde ele esteja. O jutsu supera qualquer proteção ou imunidade a adivinhação, exceto aquela oferecida pelo jutsu *amuleto mental* ou intervenção divina direta (incluindo o jutsu *milagre dos ancestrais*).

Para encontrar uma criatura, você precisa conhecê-la pessoalmente ou ter consigo um objeto pessoal dela; para encontrar um objeto, você precisa tê-lo tocado ao menos uma vez.

+5 PM: muda o efeito para que o jutsu encontre o alvo até mesmo através dos mundos.

Mandala da Afinidade

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** emanação com 9m de raio**; Duração:** cena.

Você traça uma mandala de energia no chão ao seu redor. Ao executar o jutsu, você deve escolher quais criaturas na área serão consideradas aliadas e quais criaturas serão marcadas como inimigas.

Criaturas marcadas como inimigas sofrem todo o dano que você sofrer (incluindo dano de habilidade, mas não dano de Honra) e sofrem os efeitos de qualquer jutsu prejudicial de grau básico ou mediano que tenha você como alvo (elas terão direito a seu próprio teste de resistência, se houver).

Criaturas consideradas como aliadas recuperam pontos de vida e são curadas sempre que você recupera pontos de vida e recebe efeitos de cura, além de receber os benefícios de qualquer jutsu de grau básico que tenha você como alvo.

Se uma criatura afetada sair da mandala, o efeito é dissipado para ela. Uma criatura que entre na área após o jutsu ser executado não é afetada.

+10 PM: muda o efeito para que criaturas marcadas como inimigas também sofram os efeitos de qualquer jutsu prejudicial de grau avançado que tenha você como alvo.

Mandala-Espelho

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena ou até ser descarregado.

Você tece uma mandala protetora invisível ao seu redor. Qualquer jutsu que tenha você como alvo é refletido de volta

para aquele que o executou. *Mandala-espelho* não funciona contra jutsus de área, mas reflete jutsus de efeito disparados contra você. Assim, se você for o alvo de *dominar mente*, pode refletir o jutsu (possivelmente fazendo com que você domine a criatura que executou o jutsu); se estiver na área de uma *explosão de fogo*, sofre seus efeitos normalmente; e se for alvo do efeito de raio de *rito do exorcista*, também pode refletir o jutsu.

Pode-se refletir até 6 PM de custo base de jutsus (sem contar aprimoramentos). Por exemplo, um jutsu avançado, ou dois jutsus medianos, ou seis jutsus básicos, ou um jutsu mediano e três jutsus básicos. Após refletir todos os jutsus que puder, o jutsu se esvai.

Se tanto você quanto aquele que executou o jutsu contra você estiverem protegidos pela *mandala-espelho*, ambos os efeitos se cancelam e você é afetado normalmente, sem gastar jutsus do seu limite.

+10 PM: muda o limite de custo base de jutsus refletidos para 10 PM.

Mantra dos Ancestrais

Carisma (encantamento, vento); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto.

Você entoa um mantra fortalecido com as vozes dos ancestrais. Este jutsu não exige fazer selos para ser executado. O alvo é afetado de acordo com sua quantidade atual de PV. Escolha:

Atordoar: o alvo fica atordoado. Se estiver com 50 PV ou menos, a duração é cena; se estiver com 51 a 200 PV, a duração é 1d4 rodadas; se estiver com 201 PV ou mais, não é afetado.

Cegar: o alvo fica cego. Se estiver com 200 PV ou menos, a duração é permanente; se estiver com 201 PV ou mais, a duração é cena.

Matar: o alvo morre se estiver com 100 PV ou menos; se estiver com 101 PV ou mais, não é afetado.

+10 PM: aumenta o número de PV para os efeitos em +50. Por exemplo, se gastar +10 PM e escolher *matar*, o alvo morre se estiver com 150 PV ou menos.

Matador de Kaiju

Força (transmutação, vácuo); Tempo de Execução: 2 rodadas**; Alcance:** pessoal**; Área:** explosão em cone de 30m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Este é um dos mais poderosos jutsus de destruição existentes. Após entoar longos mantras, reunindo energias e gesticulando com sua arma ou mãos, você libera uma carga de energia imensa à sua frente, causando 20d12+20 pontos de dano de vácuo em todas as criaturas, objetos livres e construções na área. O jutsu também cancela a cura acelerada das criaturas na área por 1d4 rodadas.

Apesar de seu poder destrutivo, este jutsu é lento e difícil de usar em combate. Além disso, ele pode causar tantos danos colaterais que poucos se arriscam a utilizá-lo. Executar este jutsu contra criaturas com a mesma categoria de tamanho que você (ou menor) é uma violação de honra severa.

+3 PM: aumenta o dano em 1d12+1.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa e a área para explosão em linha de 30m.

Mente Inviolável

Carisma (abjuração, encantamento); Tempo de Execução: reação**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** contra-ataque mental**; Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Nada pode tocar sua mente! Se você for o alvo de um efeito de adivinhação, encantamento ou ilusão, ou algo que cause atordoamento, confusão, dano de habilidade (apenas mentais), dominação, medo, pasmar ou possessão, pode ativar este jutsu.

A criatura que executou o jutsu ou tentou causar o efeito ou condição sofre 3d6 pontos de dano de habilidade, escolhido por você entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para curto, o efeito para alvo de até 5 criaturas, e a duração para cena ou até ser descarregado. Cada criatura pode ativar o efeito para si mesma como uma reação, descarregando o jutsu para si. O jutsu se esvai quando a duração acaba ou todas as criaturas ativam o efeito.

+10 PM: aumenta o dano de habilidade em +1d6.

Milagre dos Ancestrais

Sabedoria (luz, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo/Área/Efeito:** veja texto**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** veja texto.

Você pede a intervenção direta dos ancestrais e grandes espíritos, realizando um milagre. Você só pode aprender este jutsu se for um devoto. Escolha:

• Duplicar o efeito de qualquer jutsu de grau sublime ou menor. Você pode incluir aprimoramentos, e deve seguir as regras normais do jutsu escolhido (incluindo penalidade ou perda de PM, se houver).

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 ¥o.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer jutsu (como libertar uma criatura de uma *prisão de Doragami* ou recuperar uma alma roubada por *ladrão de almas*), exceto morte.

• Produzir qualquer outro efeito de poder similar aos efeitos acima, conforme os desejos e objetivos dos deuses, grandes espíritos ou ancestrais.

Este jutsu não causa perda permanente de PM — a menos que você implore por algo mais poderoso. Os usos a seguir custam 5 PM permanentes:

• Mudar o destino de uma batalha quase perdida, trazendo de volta à vida todos os seus nakama caídos, como o efeito de ressurreição de *distorção da realidade*.

• Proteger uma cidade ou similar de um desastre natural, como uma erupção vulcânica, enchente, terremoto ou ataque de kaiju.

• Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos dos deuses, grandes espíritos ou ancestrais. O mestre pode decidir que alguns pedidos, mesmo que sejam atendidos, são violações de honra.

MURALHA DA TEMPESTADE

Inteligência (abjuração, eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** muralha de relâmpagos**; Duração:** concentração**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial, Reflexos reduz à metade.

Você canaliza o poder do Deus-Dragão e cria uma imensa muralha de pura energia elétrica. A muralha é imóvel e tem até 60m de largura e 30m de altura, na intersecção entre quadrados. Ela bloqueia a visão parcialmente (considere como cobertura) e impede a passagem de projéteis físicos.

Qualquer criatura que se aproxime a 15m da muralha é atacada por um relâmpago como uma reação, sofrendo 6d6 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Quando uma criatura atravessa ou passa por cima da muralha (a até 1 km de altura), é atingida por três desses relâmpagos e também deve fazer um teste de Fortitude, ficando surda com duração de cena caso seja bem-sucedida, ou atordoada por 1d4 rodadas em caso de falha. Criaturas só podem ser afetadas por este jutsu uma vez por rodada.

+3 PM: aumenta o dano de cada relâmpago disparado em +1d6.

PORTAL ESPIRITUAL

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** curto**; Efeito:** portal**; Duração:** cena.

Você cria um círculo brilhante em uma superfície, como o chão ou uma parede. O círculo pode ter até 6m de raio (mínimo 1,5m). Qualquer criatura que pisar ou atravessar o portal é transportada como no jutsu *movimento instantâneo*. O destino é escolhido por você ao executar o jutsu, e pode levar criaturas para outros mundos.

À sua escolha, o portal pode ficar invisível e ser pisado ou atravessado por acidente. Junte com um destino hostil, e você terá uma armadilha bastante eficaz!

+5 PM: em vez do efeito normal, o jutsu atrai uma criatura qualquer à sua escolha através do portal, vinda de outro mundo. Ela age no início de seu próximo turno.

Se a criatura tiver tantos níveis quanto você, estará sob seu controle e avança e atacará seus inimigos, a menos que receba ordens para fazer outra coisa. Você pode dar ordens a ela como uma ação livre. Se ela tiver mais níveis, estará livre para fazer o que quiser (incluindo atacá-lo, por tirá-la de seu lar...).

A criatura invocada permanece até o jutsu se esvair ou ser destruída. Em ambos os casos, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter uma criatura invocada por esse aprimoramento por vez. Divindades e outras criaturas de extremo poder (de acordo com o mestre) não podem ser invocadas por este jutsu. Você perde 1 PM permanente ao executar o jutsu com este aprimoramento.

PRISÃO DE ORAGAMI

Carisma (encantamento, ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você tece uma prisão inviolável com a ajuda do Bruxo Tirano. Escolha:

Desincorporação: o alvo fica invisível e incorpóreo, com exceção da cabeça, que é depositada num jarro ou outro recipiente. Ele continua consciente e pode falar, mas não pode sair do recipiente, atacar ou usar qualquer tipo de habilidade ou jutsu.

Nessa forma a vítima não precisa respirar, se alimentar e não envelhece. Esse efeito é permanente. Reduza a CD do jutsu em 4.

Estase: a criatura cai em um estado de animação suspensa ou sono mágico. Todas as funções fisiológicas cessam — a vítima fica inconsciente, não envelhece, nem precisa respirar ou se alimentar. Ela ainda é detectada como uma criatura viva. É como se o tempo parasse para ela. Esse efeito dura 10 anos. Reduza a CD do jutsu em 2.

Miniaturização: o alvo é reduzido para um tamanho de 3cm, e aprisionado dentro de um objeto à sua escolha. Ele não pode sair, não precisa se alimentar, respirar e não envelhece. Esse efeito tem duração permanente. Reduza a CD do jutsu em 5.

Outra Dimensão: o alvo é transportado para um semiplano, uma "realidade portátil" como no jutsu *esconderijo perfeito*. No entanto, a vítima só consegue encontrar a saída se for bem-sucedida em um teste de Inteligência (CD 20) para escapar, o que exige uma ação completa. Se escapar, ou o jutsu se esvair, o alvo reaparece onde estava quando o jutsu foi executado. Efeitos que permitem viajar através dos mundos permitem escapar da *outra dimensão*. Esse efeito tem duração de cena.

Prisão: o alvo não consegue deixar os limites de uma construção ou aposento em que esteja. O aposento ou construção em questão irradia um efeito igual ao jutsu *manipulador de vontades*, causando *aversão* em qualquer criatura que se aproximar a até 30m (exceto você). Esse efeito dura 1 ano. Reduza a CD do jutsu em 1.

Tumba: a criatura é enterrada a até 1km sob a terra e colocada em animação suspensa (como em *estase*). Descobrir sua localização exige jutsus de adivinhação lendários como *localização perfeita*. Esse efeito é permanente. Reduza a CD do jutsu em 3.

Independente da prisão escolhida, você pode especificar uma condição que, se realizada, dissipa o jutsu e liberta a criatura. Determinar uma condição aumenta a CD do teste de Vontade em +2. Por exemplo, você pode determinar que a criatura será libertada se a caixa em suas mãos for aberta.

Este jutsu não é afetado por *anulação*, mas pode ser removido por *disjunção*. Enquanto este jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 hora e o alcance para ilimitado. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*). Além disso, você pode ter até seis assistentes, cada um se concentrando ao seu lado durante todo o tempo de execução. Ao final do tempo de execução, cada assistente deve executar um jutsu de encantamento de grau avançado ou maior. Para cada assistente, a CD do teste de Vontade aumenta em +2. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, os PM máximos de cada assistente são reduzidos em 6.

SENTAI ESPIRITUAL

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** longo**; Efeito:** criaturas invocadas**; Duração:** cena.

Este jutsu é uma versão mais poderosa de *espírito guardião*. Você invoca 1d3+1 espíritos avançados, ou 1d4+2 espíritos medianos, ou 2d4+2 espíritos básicos. Cada youkai pode ter uma habilidade de deslocamento e percepção sem custo em PM.

+1 PM: adiciona uma habilidade de deslocamento do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+1 PM: adiciona uma habilidade de percepção do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+2 PM: aumenta os PV de todas as criaturas em +2/nível.

+2 PM: aumenta o bônus de ataque e dano corpo-a-corpo das criaturas em +2.

+2 PM: aumenta a CA e o bônus de ataque à distância das criaturas em +2.

+5 PM: adiciona uma habilidade de proteção do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+10 PM: muda a duração para permanente. As criaturas invocadas devem proteger um local escolhido por você, que pode ser uma sala, passagem, entrada ou construção. Elas atacam, mas não perseguem, qualquer criatura não autorizada por você a menos de 30m. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

SÉTIMO SENTIDO

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode ultrapassar o sexto sentido que protege os iluminados. O alvo não pode ser surpreendido, flanqueado ou ficar desprevenido. Além disso, recebe +8 na CA e testes de Reflexos.

+1 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. O alvo pode descarregar este jutsu como uma reação para receber um bônus de +15 em sua CA ou em uma única jogada ou teste. É possível usar o bônus depois da jogada ser feita, mas deve-se usá-lo antes do mestre dizer se foi bem-sucedida ou não.

TERREMOTO CORROSIVO

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** dispersão com 30m de raio**; Duração:** 1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

O solo da área é abalado por tremores, sofrendo rachaduras que expelem jatos de ácido. Criaturas no solo não podem se deslocar, atacar ou executar jutsus. Você pode fazer o solo da área explodir em 5 cilindros com 1,5m de raio e 30m de altura com um efeito similar ao do jutsu *ferida da terra*, causando 5d4 pontos de dano de ácido (Reflexos anula). Os cilindros podem se sobrepor.

Além disso, dependendo do terreno, outros efeitos podem acontecer como consequência do terremoto:

Caverna ou subterrâneo: o teto desaba, causando 10d6 pontos de dano de esmagamento e prendendo todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar preso.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar qualquer construção de madeira ou alvenaria simples, mas não alvenaria reforçada. O teto desaba, como em uma caverna.

Espaço aberto: fendas se abrem no chão; cada criatura na área tem 25% de chance de cair em uma delas. A vítima tem direito a um teste de Reflexos para escapar.

As fendas se fecham ao final da duração, matando todos em seu interior.

Penhascos: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância vertical da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 10d6 pontos de dano de esmagamento e fica presa. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar presa.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos para não afundarem na lama e ficarem presas. As fissuras se fecham ao final da duração, possivelmente afogando as criaturas que ficaram presas.

Criaturas presas sofrem 1d6 pontos de dano de esmagamento por rodada no início de seus turnos. A única ação possível para uma criatura presa é tentar se soltar, com uma ação padrão e um teste de Atletismo (CD 28). Múltiplas criaturas podem usar a regra de prestar ajuda para soltar uma criatura presa.

+5 PM: muda o alcance para ilimitado.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa e a duração para concentração +1 rodada. A cada rodada, você pode ativar um cilindro de *ferida da terra* como uma ação livre, até um máximo de 5 cilindros por execução do jutsu. Os tremores continuam enquanto você mantiver a concentração, impedindo criaturas no solo de se deslocar, atacar ou executar jutsus. Porém, os efeitos adicionais acontecem apenas no momento em que o jutsu é executado, ou conforme apropriado, como no caso das fendas de *espaço aberto*.

Transformação Perfeita

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura ou objeto**; Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você pode transformar qualquer coisa. Uma criatura pode ser transformada em outra, ou em um objeto; o mesmo vale para objetos. O jutsu não funciona em itens mágicos, e não transforma itens mundanos em mágicos. Escolha:

Alvo em objeto: o alvo é transformado em um objeto mundano à sua escolha, de tamanho Ínfimo a Grande, com as mesmas estatísticas de um objeto normal desse tipo. Para criar itens específicos, com estatísticas de jogo, você deve ser bem-sucedido em um teste apropriado de Ofício. Este uso não permite transformar o alvo em itens consumíveis.

Criatura em criatura: o alvo recebe o efeito do jutsu *transformação*. Você escolhe a nova forma, incluindo vantagens e o que acontece com os equipamentos do alvo. As escolhas de *mudar tipo* incluem youkai e construto, como nos aprimoramentos; as escolhas de *mudar tamanho* vão de Ínfimo a Colossal.

Objeto em criatura: o alvo é transformado em uma criatura à sua escolha. A criatura escolhida pode ter tantos níveis quanto você + seu modificador de Inteligência. Ela não pode ter níveis de classe, exceto níveis de cidadão. Use as estatísticas de uma criatura normal desse tipo, com uma penalidade de –4 nas habilidades mentais (o objeto tem dificuldade em se habituar a ser uma criatura). Você não ganha nenhum tipo de controle sobre o objeto transformado em criatura, embora ele comece com uma atitude no mínimo neutra em relação a você.

+5 PM: muda a duração para permanente. Se você escolher *alvo em objeto*, o jutsu também pode transformá-lo em materiais valiosos ou especiais, como prata, ouro, platina, seda, aço-rubi, jade, pedras preciosas, etc. Se escolher *objeto em criatura*, a penalidade nas habilidades mentais diminui em 1 para cada semana que o objeto permanecer na nova forma. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o alvo para até 5 criaturas voluntárias e a duração para cena ou até ser descarregado. Em vez do efeito normal, cada alvo recebe o efeito do jutsu *transformação*, escolhendo 1d4+4 vantagens. Todos os alvos devem se transformar em variações da mesma criatura (como cinco lobos, ou cinco onis). Cada alvo pode voltar à sua forma natural por livre vontade, como uma ação livre; o jutsu se esvai quando todos voltam à forma natural ou a duração acaba.

Tsunami Congelante

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** paredão de água congelante**; Duração:** concentração, até o fim da cena**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial, Reflexos reduz à metade.

Você cria uma onda gigantesca, que varre e congela tudo à sua frente. O paredão de água ocupa até 30m de largura e 30m de altura, com 1,5m de espessura.

Quando o jutsu é executado, o tsunami surge e se desloca 9m em uma direção escolhida por você. Enquanto você mantiver a concentração, o tsunami continua se deslocando 9m a cada rodada, no início de seus turnos.

Criaturas na área do tsunami quando ele passa sofrem 17d6 pontos de dano de frio (Reflexos reduz à metade). Elas também devem fazer um teste de Fortitude, ficando lentas com duração de cena caso tenham sucesso, e paralisadas por 1d4 rodadas em caso de falha. Objetos livres também sofrem esse dano, sendo completamente congelados caso reduzidos a 0 PV. Criaturas e objetos só podem ser afetados por este jutsu uma vez por rodada.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: aumenta o deslocamento por rodada do tsunami em +9m.

Velocidade da Luz

Destreza (luz, transmutação); Tempo de Execução: reação**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Sua velocidade não conhece limites. O alvo não precisa fazer testes de Iniciativa ao entrar em combate, é sempre o primeiro a agir a cada rodada e não pode ficar surpreendido. Se duas ou mais criaturas usam *velocidade da luz* ao mesmo tempo, faça testes de Iniciativa para determinar sua ordem de ações, que acontecem sempre antes das ações de todos os outros.

O alvo pode se levantar e sacar ou guardar armas como uma reação, e manipular itens como uma ação livre. Uma vez por rodada, pode se movimentar como uma ação livre, a uma distância igual a seu deslocamento.

Sempre que for atacado, tem 50% de chance de não ser atingido. Ao fazer tes-

tes de Reflexos, pode rolar os dados duas vezes e escolher o melhor resultado. Por fim, como uma ação completa, pode usar o jutsu *golpe múltiplo* sem gastar PM ou ficar desprevenido.

Porém, corpos mortais não suportam esse nível de velocidade sem consequências. A cada rodada, o alvo deve fazer um teste de Fortitude, sofrendo 2 pontos de dano de Constituição em caso de falha. Se não tem um valor de Constituição ou é imune a dano de habilidade, recebe 20 pontos de dano que não podem ser reduzidos.

+5 PM: muda o efeito para 1 ponto de dano de Constituição em caso de falha, ou o dano de PV para 10.

Véu das Mentiras

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** ilusão que ocupa até 1 cubo de 300m**; Duração:** concentração +1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

Seu domínio sobre ilusões e sombras atinge a perfeição. A ilusão funciona como *miragem mística* e seus aprimoramentos que incluem sons complexos, odores, sensações térmicas e táteis. Jutsus de adivinhação enxergam a miragem como se ela fosse real.

Normalmente, criaturas não têm direito a um teste de Vontade contra este jutsu. O teste é permitido apenas se a criatura presenciar algo obviamente ilógico — como um exército marchando por uma estrada e subitamente desaparecendo.

+1 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de cena. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se você quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve usar uma ação padrão para se concentrar.

+5 PM: muda a duração para permanente. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se você quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve usar uma ação padrão para se concentrar. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Viagem Astral

Sabedoria (invocação, vácuo); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** curto**; Alvo:** você e criaturas voluntárias escolhidas**; Duração:** veja texto.

Este jutsu envia os corpos físicos dos alvos para o Astral, um mundo que interliga todos os outros. Cada alvo recebe os efeitos do jutsu *forma espiritual*, e pode executar jutsus enquanto estiver nessa forma. Enquanto os alvos estiverem no Astral, podem sofrer dano e morrer; se isso acontecer com você, o jutsu se esvai e os outros alvos retornam ao seu mundo nativo, no local de onde saíram.

O Astral parece uma esfera prateada e infinita, com caminhos coloridos que levam para todos os mundos. Os alvos podem viajar pelo Astral indefinidamente, até que retornem a seu mundo nativo (o que encerra o jutsu). Você pode guiar os alvos através do Astral para um destino desejado. A cada hora de viagem, deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia ou Sobrevivência para encontrar o caminho. Locais famosos, como a Fortaleza Takayama, assento de poder de Lin-Wu, exigem apenas um teste simples; outros lugares podem exigir mais tempo de viagem e um teste estendido, a critério do mestre.

Almas de criaturas mortas também viajam pelo Astral até seus destinos finais, como os campos de cerejeiras em Sora. Você pode usar este jutsu para procurar por essas almas, fazendo os testes descritos acima. A quantidade de sucessos também é decidida pelo mestre. Em caso de falha, a alma já seguiu para seu destino final e não pode ser encontrada. Almas encontradas desse modo podem ser guiadas para outros mundos, mas não de volta à vida. Elas também podem oferecer informações que tinham quando em vida. Em geral, almas têm as mesmas estatísticas que tinham em vida, incluindo cópias espirituais de seus equipamentos.

Ao entrar em outro mundo, os alvos criam uma nova forma física, idêntica à sua forma normal. Se essa forma for destruída, desaparece em um brilho e o alvo retorna para seu mundo nativo, no lugar de onde saiu, em seu corpo original. Se todos os alvos tiverem suas formas destruídas dessa maneira, o jutsu se esvai.

CAPÍTULO CINCO

JOGANDO

Império de Jade é um jogo de aventuras. Ao longo dessas aventuras, os personagens enfrentam diversos desafios. Este capítulo traz as regras necessárias para superá-los.

O capítulo é dividido em duas seções. Primeiro, traz as regras para testes de habilidade, de perícia e de outros tipos. Depois, traz as mecânicas para combates contra criaturas — ou mesmo contra outros personagens.

Testes

Sempre que um personagem tenta uma tarefa cujo resultado é incerto — como empurrar um bloco de pedra ou decifrar um pergaminho antigo — precisa fazer um *teste*.

Basicamente, um teste é uma rolagem de 1d20 + o bônus de uma característica específica, como seu bônus de Força para empurrar o bloco de pedra ou seu bônus de Conhecimento (arcano) para decifrar o pergaminho.

Testes de Habilidade

O tipo de teste mais simples, um teste de habilidade é uma rolagem de 1d20 somada ao modificador da habilidade apropriada. Você usa testes de habilidades para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia serve.

O mestre determina a CD, ou então considera um teste oposto quando dois personagens estão envolvidos em uma competição — como uma queda de braço, por exemplo. Aqui estão alguns exemplos simples de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer um estranho que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Testes de Perícia

Um teste de perícia é feito da seguinte forma:

1d20 + graduações + modificador de habilidade + outros modificadores

Graduações: este valor é igual ao nível do personagem +3, para perícias treinadas; e metade do nível do personagem (arredonde para baixo) para outras perícias.

Modificador de Habilidade: cada perícia tem uma habilidade-chave. Por exemplo, Acrobacia tem Destreza como habilidade-chave. Assim, personagens com Destreza alta são melhores em Acrobacia.

Outros Modificadores: podem ser bônus ou penalidades fornecidos por traços raciais, habilidades de classe, talentos, equipamentos, jutsus, itens mágicos ou situações específicas.

Para ser bem-sucedido, seu resultado deve ser igual ou maior que uma classe de dificuldade (CD) escolhida pelo mestre, ou maior que um teste de outro personagem.

Testes Simples

Fugindo de goblins em Rankami, Karina encontra uma cabana. Como a porta está trancada, Karina decide forçar a fechadura. Isso exige um teste de Ladinagem. Karina joga 1d20 e consegue um 6. Com seu bônus de +8, o resultado final é 14. Mas a classe de dificuldade é 20, então ela falha e não consegue abrir a porta.

Estes são alguns exemplos de classe de dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las.

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível (Percepção).

Fácil (5): subir uma encosta íngreme (Atletismo).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Percepção).

Difícil (15): estancar o sangramento de alguém ferido (Cura).

Desafiador (20): nadar contra uma correnteza (Atletismo).

Formidável (25): sabotar uma armadilha de engenharia avançada (Ladinagem).

Heróica (30): decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento).

Quase Impossível (40): rastrear um ninja à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência).

Testes Opostos

Sem poder entrar na cabana, Karina decide se esconder em meio a ruínas. Para isso ela faz um teste de Furtividade. Karina rola 1d20 e consegue um 12. Somando seu bônus de +8, o resultado final é 20.

Agora os dois goblins fazem um teste de Percepção para notar a yakuza movendo-se escondida. Os monstros têm um bônus de +1. O mestre rola 1d20 uma vez para cada um deles, e consegue um 4 e um 9. Os resultados finais dos bakemono são 5 e 10. Nenhum deles nota a yakuza escondida, e continuam a vagar pelas ruas da Cidade Perdida.

No caso de empates em testes opostos, o personagem com o maior bônus de perícia vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Outras Regras

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho ou tornem a tarefa mais fácil. Por exemplo, ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação, ou procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.

- Impor ao personagem uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho ou tornam a tarefa mais difícil, como fazer um teste de Atuação para um magistrado rabugento, ou procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.

Por exemplo, o monge Kuankun acabou de chegar à vila e quer saber mais sobre os ataques youkai ocorridos por aqui. Ele tenta conversar com os moradores locais, e o mestre pede um teste de Obter Informação com CD 15. Para deixar os camponeses mais amigáveis, Kuankun se oferece para ajudar na colheita. Devido a isso, o mestre oferece um bônus de +2 no teste.

Infelizmente, o único morador da vila com alguma informação importante é o velho Ottosan, expulso do Monastério Eterno por traficar itens. Ele não gosta de monges. Por isso, contra ele o teste terá uma penalidade de –2.

Ferramentas

Algumas perícias requerem instrumentos próprios, como um kit de ferramentas. Se ele for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 5 pontos que o teste de ajuda exceder a CD (+2 para um resultado de 15, +3 para um resultado de 20 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então, apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa em situação de risco — você tem tempo limitado ou está em perigo, por exemplo. Quando este não é o caso, você pode alcançar resultados mais confiáveis. Estas regras aceleram os testes sob circunstâncias rotineiras, diminuindo o número de rolagens que os jogadores precisam fazer durante o jogo.

Escolher 1. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD menos 1, mesmo sob pressão, você é automaticamente bem-sucedido mesmo sem fazer o teste. A tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, você obtém o mínimo possível (como se tivesse rolado 1 no dado). Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, se quiser.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20. Quando não há pressão, e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até ser bem-sucedido. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia, ou demora uma cena inteira, o que for mais demorado.

Testes Estendidos

A maioria das tarefas podem ser resolvidas com um único teste de perícia. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste. Entretanto, para situações complicadas e que consomem tempo (como escalar uma montanha ou curar uma doença grave), ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Exemplos de Testes Estendidos		
Sucessos exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um kabuto (Adestrar Animais)
9	Alta	Atravessar a estepe gelada (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Identificar Magia)

Em um teste estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de testes bem-sucedidos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Por exemplo, os personagens estão investigando um clã ninja. Para isso precisam fazer perguntas na cidade durante algum tempo — pela dificuldade da tarefa, rolar um único teste parece estranho.

O mestre pede um teste estendido de Obter Informação. Acumular seis sucessos indica que eles encontram pistas. Acumular três falhas antes de seis sucessos, entretanto, indica que eles foram descuidados e alertam os membros do clã, além de não conseguir descobrir o que queriam.

Tanto testes de habilidade quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.

Penalidades em Testes Estendidos

O mestre pode aplicar uma penalidade para cada falha em um teste de perícia estendido – isto é, além do fato de cada falha deixar o personagem mais perto de uma falha total.

Por exemplo, digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um samurai, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, ele pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o samurai está ficando cada vez mais ofendido.

Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha, ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

Testes Estendidos Usando Várias Características

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, uma audiência com o Imperador pode exigir Diplomacia e Intuição, enquanto infiltrar-se em um acampamento ninja pode envolver Atletismo e Furtividade.

O mestre pode exigir um determinado número de sucessos em cada perícia — por exemplo, três sucessos em Diplomacia e três sucessos em Intuição antes de três falhas ao todo. Ou deixar em aberto — seis sucessos entre testes de Diplomacia e Intuição. A segunda opção permite que os personagens usem perícias nas quais são melhores, o que pode envolver mais jogadores na cena.

Se o mestre quiser mais variedade, pode misturar outros tipos de testes. Por exemplo, a busca pelas ruínas de um templo na Ferida Profunda pode envolver testes de perícia (Percepção e Sobrevivência) e resistência (Fortitude).

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda normalmente em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir que personagens prestem ajuda com outras perícias que estejam relacionadas à tarefa. Por exemplo, alguém fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura pistas, realizando testes de Percepção. Assim como permitir diversas perícias nos testes estendidos, isso pode envolver mais jogadores na cena.

Combate

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, eventualmente os personagens não terão escolha a não ser sacar suas armas, preparar seus jutsus e partir para a batalha.

Esta seção traz todas as regras de combate.

Como funciona o combate?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens envolvidos no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos:

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido não age na primeira rodada, e está desprevenido.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpresos agora podem agir.

Jogada de ataque

Quando você ataca, faz uma jogada de ataque — isto é, rola um d20 e soma seu bônus de ataque. Se o resultado da jogada é igual ou maior que a classe de armadura do alvo, você acerta e causa dano (veja "Dano", a seguir).

Seu ataque corpo-a-corpo é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Força; seu ataque à distância é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Jogada de ataque corpo a corpo: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força.

Jogada de ataque à distância: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Por exemplo, um yakuza de 5º nível (bônus base de ataque +3) com Força 12 (+1) e Destreza 16 (+3) tem ataque corpo-a-corpo +4 e à distância +6. Ele rolará 1d20 e somará 4 ao resultado para atacar corpo-a-corpo, ou 6 para atacar à distância.

Pode haver ainda outros modificadores, oferecidos por bônus raciais (como o bônus dos ryuujin contra oponentes desonrados), talentos (como Foco em Arma), jutsus, armas mágicas e outras condições.

Acertos e erros automáticos. Ao fazer sua jogada de ataque, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é um erro, e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um acerto, não importando seu bônus de ataque ou a classe de armadura do alvo. Um 20 natural também é um acerto crítico — veja adiante em "Acertos Críticos".

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja adiante em "Pontos de Vida").

Você rola outros dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma kunai ou 1d10 para uma katana. O dano de cada arma é descrito no **Capítulo 3: Equipamento**.

Dano com arma de corpo-a-corpo ou de arremesso: dano da arma + modificador de Força do atacante.

Dano com arma de disparo: dano da arma.

Aqui também pode haver outros modificadores, oferecidos por talentos (como Especialização em Arma), jutsus, armas mágicas e outras condições.

Então um personagem com Força 16 e usando uma katana causa 1d10+3 pontos de dano (1d10 da katana, +3 pelo modificador de Força.

Redução de dano. Algumas criaturas e personagens ignoram parte do dano de ataques físicos (corte, esma-

gamento ou perfuração). Subtraia o valor da redução de dano do dano causado. Então, se uma criatura com redução de dano 2 recebe um ataque que causa 5 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 PV. Redução de dano não afeta dano de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas, vácuo ou vento).

Dano mínimo. Um acerto bem-sucedido sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que quaisquer penalidades reduzam o dano a menos que 1. Efeitos de redução de dano são aplicados depois de penalidades, e *podem* reduzir o dano a 0 (mas nunca a um valor negativo).

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo partes mais vulneráveis ou pontos vitais do oponente.

Consulte o **Capítulo 3: Equipamento**. Você verá, na tabela de armas, uma coluna onde diz "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Quando nenhuma margem de ameaça aparece, será sempre 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será sempre x2.

Ao fazer sua jogada de ataque, quando você rola um valor igual ou maior à margem de ameaça da arma e o ataque acerta, é um acerto crítico. Um crítico multiplica o dano do ataque por 2, 3 ou 4, conforme o multiplicador da arma.

Por exemplo: se você ataca com uma espada longa (margem 19, multiplicador x2), rola 19 ou 20 na jogada de ataque e acerta, você causa dano dobrado. Todos os bônus de dano (bônus por nível, modificador de Força, o talento Especialização em Arma...) são multiplicados. Dados extras (como a habilidade de classe ataque furtivo), entretanto, nunca são.

Mesmo criaturas sem pontos vitais sofrem acertos críticos; nestes seres o ataque atinge articulações ou mecanismos importantes. No entanto, certos tipos de criaturas são imunes a acertos críticos. Algumas habilidades, como a fortificação do bushi, também protegem contra críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Normalmente, seres resistentes ou imunes ao ataque furtivo de um yakuza também são resistentes ou imunes a acertos críticos, e vice-versa.

Iniciativa

Em cada rodada, todo personagem tem sua vez, sua chance de agir. Este é seu turno. A iniciativa determina quais personagens recebem seus turnos primeiro.

Teste de Iniciativa. No início de um combate, cada jogador faz um teste da perícia Iniciativa para seu personagem. O mestre faz testes para os inimigos. Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

O mestre pode anotar em um papel os nomes dos personagens e inimigos na ordem da Iniciativa, para ser capaz de dizer rapidamente de quem é a vez de agir.

Quando dois participantes têm resultados iguais em seus testes de Iniciativa, aquele com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Em caso de empate, aquele com maior modificador de Destreza age primeiro. Se mesmo assim o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa apenas entre si, para decidir quem age primeiro.

Para poupar tempo, o mestre pode fazer um único teste de Iniciativa para todos os inimigos, rolando um d20 e somando o mais baixo bônus de Iniciativa entre eles. Assim, tanto cada jogador quanto o mestre terão um turno por rodada.

Entrando na batalha. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazer testes de Percepção contra uma classe de dificuldade, ou resistidos contra o teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos). Exemplos:

• O grupo entra em uma casa de chá onde se reúne uma gangue yakuza. Os bandidos, alertas, também percebem os personagens. Ambos os lados estão cientes de seus inimigos; nenhum está surpreendido. Tanto os personagens quanto os mafiosos fazem testes de Iniciativa, e o combate começa.

• Durante uma exploração em um antigo castelo, os personagens são seguidos sorrateiramente por um ninja. O assassino espreita nas sombras, esperando o momento certo para atacar. O mestre faz um teste de Furtividade para o ninja, oposto a testes de Percepção dos personagens. Aqueles que vencem o teste agem normalmente quando o ninja ataca; aqueles que falham no teste de Percepção estarão surpreendidos, só poderão agir na segunda rodada de combate.

Um personagem que nunca fica surpreendido pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. No mundo real, a rodada é o tempo necessário para cada jogador (incluindo o mestre) fazer alguma coisa. Em sua iniciativa, cada jogador tem a chance de executar uma ou mais ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa quando o primeiro jogador (aquele que teve Iniciativa mais alta) vai agir, e termina após o último (aquele com Iniciativa mais baixa) fazê-lo. Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

A cada rodada, no seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento (ou o contrário).

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento. Mas não pode fazer o inverso (trocar sua ação de movimento para uma ação padrão).

Você também pode abrir mão das duas ações (padrão e de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode executar:

• Uma ação padrão e uma ação de movimento (em qualquer ordem);

• *Ou* duas ações de movimento;

• *Ou* uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou executar um jutsu são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão, ou gritar uma ordem simples, são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Por exemplo, dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar todo o Livro dos Seis Anéis levaria uma cena inteira!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença entre as duas é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada apenas na iniciativa do personagem; mas uma reação é um reflexo ou resposta

automática, que pode ocorrer mesmo quando não é seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um kappa escondido no lago, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Ataque corpo-a-corpo. Com uma arma corpo-a-corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias; ou um inimigo adjacente, no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe (e também executar outras manobras que exigem uma jogada de ataque, como agarrar, derrubar...).

Ataque à distância. Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver, e que esteja a até quatro vezes a distância da arma.

Atirando em Combate Corpo-a-Corpo. Quando faz um ataque à distância contra um alvo envolvido em combate corpo-a-corpo, você sofre penalidade de –4 na rolagem de ataque. Um personagem está em combate corpo-a-corpo se estiver a 1,5m (ou adjacente, no tabuleiro) de qualquer inimigo.

Ataques Adicionais. Em alguns casos especiais, você pode usar uma ação padrão para fazer mais de um ataque. Sempre que uma regra oferece ataques adicionais, todos esses ataques são feitos com a mesma ação padrão — você não pode, por exemplo, fazer um ataque, um movimento e depois outro ataque.

Ataques de Toque. Às vezes você precisa apenas tocar o alvo, sem precisar atravessar sua armadura. Nesses casos, em vez de uma jogada de ataque normal contra a CA do alvo, faça uma jogada de ataque oposta a um teste de Reflexos do alvo. Se você for bem-sucedido, acertou o ataque de toque. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (uma jogada de ataque corpo-a-corpo) oposto com a criatura. Esse teste recebe +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou –4 para cada categoria abaixo de Médio. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita. Você pode usar qualquer arma corpo-a-corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode tentar:

• *Agarrar.* Uma criatura agarrada sofre –2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar determina aleatoriamente qual alvo acerta (50% de chance para cada).

• *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentado durante uma investida.

• *Derrubar.* Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar uma queda de grande altura. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, você derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção à sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele tem direito a um teste de Reflexos (CD 25) para se agarrar numa beirada.

• *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte, etc.).

• *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento. Se usada em conjunto com uma investida, você recebe +4 na jogada de ataque, em vez do bônus normal de +2.

• *Separar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

Fintar. Para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada. Fazer um teste de Enganação é uma violação de honra leve.

Executar um jutsu. A maioria dos jutsus que afetam outros alvos exigem uma ação padrão para serem executados.

Preparar. Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação (padrão ou de movimento) mais tarde, depois da sua iniciativa, mas antes da sua iniciativa na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar, e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, seu resultado de Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

Usar um talento ou item mágico. Alguns talentos e itens mágicos, como ofuda, exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item. Este tipo de ação nunca envolve atacar, interferir ou causar qualquer efeito nocivo a outra criatura.

Você pode executar uma ação de movimento por rodada. Ou duas, se desistir de sua ação padrão.

Executar um jutsu. Muitos jutsus que afetam o próprio personagem exigem apenas uma ação de movimento para serem executados.

Levantar-se. Levantar do chão exige uma ação de movimento.

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Manipular item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Sacar ou guardar arma. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se tiver gastado uma ação de movimento para movimentar-se naquela rodada, você pode fazer um teste de Iniciativa (CD 20). Se for bem-sucedido, pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, deixa a arma cair no chão. Se você tiver o talento Saque Rápido, pode sacar ou guardar uma arma por rodada como uma ação livre.

Ações Completas

Uma ação completa consome todo o seu tempo e esforço durante a rodada inteira, impedindo você de executar ações padrão ou de movimento.

Corrida. Você pode correr mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Executar um jutsu. Alguns jutsus mais poderosos exigem uma ação completa para serem executados. Você fica desprevenido ao executar jutsus como ação completa. Ao executar jutsus com tempo de execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Golpe de misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (resultado 1 em 1d4) para PJs e PdMs importantes, e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para PdMs secundários.

Investida. Você pode avançar até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, fazer um ataque corpo-a-corpo. Você recebe +2 na jogada de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de –2 na classe de armadura até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Em uma investida, você pode usar a manobra atropelar como uma ação livre.

Usar um talento. Alguns talentos, como Gerador Arcano ou Tiro Rápido, exigem uma ação completa para serem usados.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir certas ações muito complexas.

Atrasar. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

Limites para atrasar. Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus total de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar até –13. Nesse ponto,

deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

Vários atrasos. Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Executar jutsus, ou usar habilidades de classe que dependem da voz (como dedo-duro de yakuza), *não* são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

Jogar-se no chão. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar-se no chão.

Largar um item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que um personagem recebe dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *explosão de fogo* ou caindo em uma armadilha ninja —, ele perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem, ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

Perda de Pontos de Vida

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir normalmente — não até que seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15) para estabilizar e parar de sangrar. Se falhar, você perde 1d4 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer.

Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15), ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV (isso inclui efeitos que fornecem PV temporários). Se restaurar seus pontos de vida para 1 ou mais, você recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a um número negativo igual à metade de seus PV totais, você morre. Então, um personagem com 30 PV ainda estará vivo com –14 PV, mas morre quando chega a –15 PV.

É possível ressuscitar um personagem morto, embora apenas os jutsus mais poderosos sejam capazes disso. Normalmente, é mais simples construir um novo personagem para continuar jogando!

Cura

Depois de sofrer dano, você pode recuperar seus pontos de vida naturalmente, com descanso, ou com efeitos de cura.

Cura natural. Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Um personagem de 6º nível, por exemplo, recupera 6 PV com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Meditação. Personagens com esta habilidade de classe, como o kensei, o monge e o shinkan, recuperam 2 PV por nível de personagem após certo tempo meditando.

Cura mágica. Certas habilidades, jutsus e itens mágicos podem recuperar pontos de vida. O efeito normalmente é instantâneo.

Limite de cura. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida do que perdeu. Mesmo a cura mágica não pode elevar seus PV acima de seu total original.

Dano Não Letal

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, jutsus de dano...) é letal.

Dano não letal funciona como o dano letal, mas não conta para determinar quando você vai morrer. Por exemplo, se você sofrer dano não letal suficiente para levar seus PV a 0 ou menos, vai cair inconsciente. No entanto, mesmo que esse dano não letal seja suficiente para levar seus PV a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida, você não morrerá.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não letal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –4 na jogada de ataque.

MOVIMENTAÇÃO

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento depende de sua raça, sendo normalmente 9m para raças Médias.

Tabuleiro. Para auxiliar a visualização dos personagens e monstros em combate, você pode usar um mapa ou tabuleiro quadriculado, e peças ou miniaturas para cada criatura. Um quadrado no tabuleiro tipicamente tem 2,5cm de lado (mas pode ter qualquer outra medida) e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento.

Você pode traçar seus próprios tabuleiros, ou procurar por mapas próprios em lojas de RPGs ou online.

Atravessar um espaço ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado, em um tabuleiro) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso (inconsciente, paralisado...), ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados). O mesmo vale para movimento diagonal em três dimensões (voando, ou nadando).

Outros tipos de movimento. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou mergulhar. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida, e metade na descida. Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m. O oposto é válido para um personagem usando deslocamento de escavar.

Terreno difícil. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

CONDIÇÕES ESPECIAIS

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não.

Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50%.

Personagens com visão na penumbra (como os henge, nezumi e vanara) ignoram camuflagem por escuridão. Personagens com visão no escuro (kaijin, mashin, ryuujin) ignoram camuflagem total por escuridão.

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Você também recebe cobertura se for uma criatura Média, usar uma carapaça kappa e se jogar no chão. Cobertura fornece +4 na classe de armadura.

No tabuleiro, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se essa linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura.

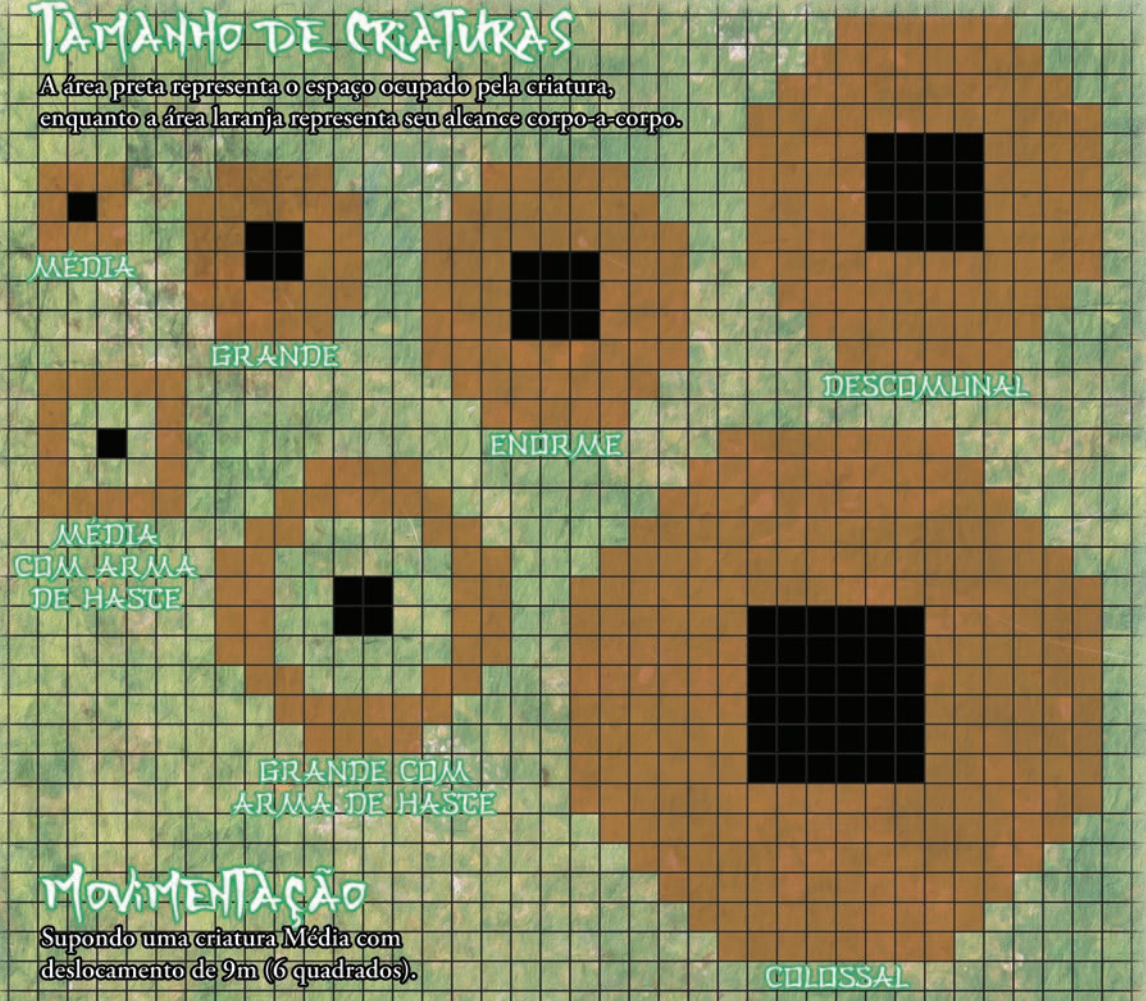
O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não puderem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Você também recebe cobertura total se for uma criatura Pequena ou menor, usar uma carapaça kappa e se jogar no chão. Cobertura total impede que você seja atacado.

Flanquear. Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente, e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está exatamente entre vocês —, vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em suas jogadas de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância. Flanquear é uma violação de honra moderada, que pode ser evitada simplesmente desistindo do bônus.

TAMANHO DE CRIATURAS

A área preta representa o espaço ocupado pela criatura, enquanto a área laranja representa seu alcance corpo-a-corpo.



MOVIMENTAÇÃO

Supondo uma criatura Média com deslocamento de 9m (6 quadrados).

Movimentação normal

Movimentação diagonal

Movimentação sobre terreno difícil (representado pela área laranja)

FLANQUEAR

Para saber se dois personagens estão flanqueando uma criatura, trace uma linha que cruze o centro dos espaços ocupados pelos personagens. Se a linha atravessar bordas opostas do espaço ocupado pela criatura, os personagens estarão flanqueando.

Situações em que há flanquear

Situações em que *não* há flanquear

SERES MAIORES E MENORES

A maior parte dos personagens jogadores é de tamanho Médio, e alguns poucos são Pequenos ou Mínimos. No entanto, existem criaturas ainda menores, como insetos; ou bem maiores, como dragões.

CONDIÇÕES ESPECIAIS

O atacante está...	Modificador no ataque
Abalado	–2
Caído	–4
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+1
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo-a-corpo)
Invisível	+4 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–1
O alvo está...	**Modificador na CA**
Caído	–4 contra ataques corpo-a-corpo, +4 contra ataques à distância
Cego	–8
Desprevenido	–4
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+4
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Assim como raças Pequenas e Mínimas sofrem ajustes em suas jogadas de ataque, CA e Furtividade, o mesmo vale para seres de outros tamanhos — é mais fácil acertar ou perceber um kaiju que um sapo!

Criaturas de tamanho Grande ou maior também usam regras um pouco diferentes. Primeiro, elas ocupam mais espaço (uma criatura Grande ocupa um espaço de 3m, ou 4 quadrados). Segundo, elas têm alcance natural superior a 1,5m, sendo capazes de fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos mais distantes. Essas regras são mais importantes se você estiver jogando com um tabuleiro.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

Um objeto imóvel tem CA 5 + seu modificador de tamanho (veja exemplos na tabela). Um objeto em movimento tem CA 10 + seu modificador de tamanho. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, veja a manobra separar em "Ações Padrão".

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm redução de dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído. Veja as tabelas na página ao lado para as estatísticas de diversos objetos.

TAMANHO DE CRIATURAS

Categoria de Tamanho	Exemplo	Espaço	Alcance Natural	Modificador de ataque e CA	Modificador de Furtividade
Ínfimo	Mosca	15cm	1,5m	+8	+16
Diminuto	Sapo	30cm	1,5m	+4	+12
Mínimo	Carpa, gato, pardal	75cm	1,5m	+2	+8
Pequeno	Nezumi, goblin	1,5m	1,5m	+1	+4
Médio	Humano	1,5m	1,5m	0	0
Grande (alto)	Ogro	3m	3m	–1	–4
Grande (comprido)	Cavalo, cão-leão, bariki	3m	1,5m	–1	–4
Enorme (alto)	Odokuro	4,5m	4,5m	–2	–8
Enorme (comprido)	Dragão celestial adulto	4,5m	3m	–2	–8
Descomunal (alto)	Titã	6m	6m	–4	–12
Descomunal (comprido)	Dragão celestial venerável	6m	4,5m	–4	–12
Colossal (alto)	Kaiju sauroide	9m	9m	–8	–16
Colossal (comprido)	Kaiju insetoide	9m	6m	–8	–16

Estatísticas de objetos

Exemplo	Tamanho	CA	RD	PV
Folha de papel	Diminuto	9	0	1
Corda	Mínimo	7	0	2
Corrente	Mínimo	7	10	2
Cadeira	Pequeno	6	5	5
Barril	Médio	5	5	10
Porta de papel	Grande	5	0	5
Porta de madeira	Grande	4	5	10
Porta de pedra	Grande	4	8	60
Porta de ferro	Grande	4	10	60
Carroça	Enorme	3	5	60
Casebre	Descomunal	1	5	100
Pagode	Colossal	–3	5	400

Estatísticas de armas, armaduras e escudos

Exemplo	RD	PV*
Arma leve de madeira (nunchaku)	5	2
Arma de uma mão de madeira (clava)	5	5
Arma de duas mãos de madeira (bo)	5	10
Arma leve de metal (sai)	10	2
Arma de uma mão de metal (wakizashi)	10	5
Arma de duas mãos de metal (naginata)	10	10
Escudo leve	5	10
Escudo pesado	10	20
Armadura leve	5	20
Armadura média	10	30
Armadura pesada	10	40

*Pontos de vida de itens para criaturas Médias. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho superior.

Combate montado

Lutar a cavalo (ou cão-leão, ou outra criatura que sirva como montaria) confere diversas vantagens.

Sua montaria não rola Iniciativa. Ela age junto com você (ou seja, em sua Iniciativa). Você usa o valor de deslocamento da montaria, e não precisa gastar uma ação de movimento para se mover — quem gasta a ação é a própria montaria.

Se você não é treinado em Cavalgar, precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por rodada para guiar a montaria. Um personagem treinado em Cavalgar não precisa gastar uma ação para guiar a montaria. Ele pode, por exemplo, sacar uma arma (gastando sua ação de movimento), percorrer o deslocamento da montaria (gastando a ação de movimento dela) e então atacar um inimigo (gastando sua ação padrão).

Montar ou desmontar é uma ação de movimento. Se você ou sua montaria sofrem dano, você deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido). Se falhar, você cai da montaria e sofre mais 1d6 pontos de dano*.

O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–4 na jogada de ataque) e executar jutsus: se falhar em um teste de Vontade (CD 15 + PM gasto), o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim.

*Aliados do tipo montaria também seguem essas regras.

CAPÍTULO SEIS

MESTRANDO

Em um jogo de Império de Jade, um dos jogadores assume um papel diferente. Enquanto os demais constroem personagens, ele vai inventar a história, os coadjuvantes, os desafios, o próprio mundo. É o *mestre*.

O mestre é como o juiz de futebol: faz com que as regras sejam cumpridas e tem a palavra final sobre qualquer situação. É também como o narrador de um livro, descrevendo o cenário e acontecimentos, para que os personagens principais (os jogadores) possam agir. É um diretor de cinema e um ator que troca de figurino o tempo todo, um adversário e aliado dos jogadores. Se RPG fosse videogame, o mestre seria o próprio aparelho: ele cria a realidade em que os personagens existem. Sem o mestre, não há jogo.

Mas não deixe o título pomposo enganá-lo: o mestre não é o "chefe" do jogo, não manda nos demais jogadores e não está acima deles. Seu dever é criar uma história para que *os outros* sejam protagonistas. Mais ainda, criar oportunidades para que o grupo construa uma história em conjunto. O mestre interpreta os vilões e enfrenta os jogadores, mas também os ajuda para que vençam (afinal, são os heróis!). O mestre oferece chances e desafios, mas não força os jogadores a nada: apenas reage às ações deles.

Em suma, o mestre é o árbitro final de tudo: história, regras, equilíbrio e diversão. Ele tem mais trabalho e responsabilidade, pois precisa preparar muita coisa com antecedência para que o jogo transcorra sem problemas. Mas também tem as maiores recompensas: quando uma aventura dá certo e todos se divertem, os méritos cabem ao mestre.

O QUE É MESTRAR?

"Mestrar" nada mais é que inventar um enredo básico, descrever o ponto de partida aos jogadores e perguntar o que eles desejam fazer. Então, narrar as consequências dessas ações.

Digamos que você inventa um ponto de partida clássico: os personagens estão todos juntos em uma taverna *izakaya*, planejando a próxima missão. Então, você anuncia um bando de capangas yakuza entrando na taverna, armas à mostra, cobrando sua "taxa de proteção". E agora? O que os jogadores farão?

Você pode achar que eles vão enfrentar os yakuza — e provavelmente está certo. Mas talvez o ninja decida se esgueirar pela porta dos fundos, para tentar descobrir se há mais capangas lá fora. Talvez o kensei queira intimidar os mafiosos com uma exibição de sua perícia, afugentando-os.

Os jogadores são livres para fazer suas escolhas — inclusive escolhas que você não esperava. Não cabe ao mestre forçá-los a nada. Você apenas pede que façam testes, e descreve o resultado de suas ações.

Mestrar é proporcionar a diversão do grupo através do RPG. É ter poder absoluto, mas saber usá-lo bem. Um bom mestre não lança um exército de ogros contra um grupo de 1° nível — você *pode* fazer isso, mas todos os personagens vão morrer, o que não é divertido. Da mesma forma, um bom mestre não coloca os heróis contra dois goblins doentes e manetas — isso é fácil demais, e vitórias sem desafio também não são divertidas.

Como mestre, você vai costurar as ideias e interpretação dos jogadores em uma história coesa. Todos constroem a história juntos. Mas é você quem a conduz.

CRIANDO AVENTURAS

Antes de começar a jogar, você vai precisar inventar uma aventura — ou ler uma aventura pronta que tenha comprado ou achado na internet.

Uma "aventura" é uma história em um jogo de RPG — mais ou menos como um capítulo de um livro ou um episódio de uma série. Aventuras podem durar apenas uma partida (ou "sessão de jogo"), ou se estender por algumas sessões. Em geral, é melhor planejar aventuras que durem algumas horas, e depois continuar outro dia.

Para criar uma boa aventura, comece com um enredo ou desafio básico. Digamos que o sentai recebe a tarefa de resgatar uma valiosa peça de arte em uma ruína ocupada pelos bakemono. Aí temos um bom ponto de partida (bem simples, mas divertido).

Pense em como os jogadores podem se envolver com essa premissa. Eles recebem a missão de um magistrado imperial? Ou talvez de uma família yakuza, ou mesmo um clã ninja? Eles são leais ao Imperador, aceitando a missão por puro dever e honra? Eles visam apenas o lucro, exigindo recompensa? A peça de arte seria uma espada de jade? O líder bakemono vai usá-la contra o sentai? Todas são opções válidas, mas não faça uma aventura que dependa de uma escolha específica dos jogadores — afinal, talvez eles não queiram recuperar a peça de arte.

Tenha algumas alternativas à mão. Em vez de uma espada, talvez um amigo ou parente tenha sido raptado pelos bakemono. Ou ainda, talvez o Império tenha convocado o sentai para retomar a ruína infestada, outrora um importante castelo.

Melhor ainda, tenha mais de uma aventura planejada: se eles não quiserem saber da espada de jade, podem se interessar pelo ninja fugitivo que dizem se esconder na montanha próxima, ou pelos monstros aberrantes que atacaram um mercador semana passada.

Então é hora de criar personagens coadjuvantes, vilões e outros elementos de regras. Você pode usar fichas prontas (por exemplo, os bakemono apresentados neste livro) ou construir seus próprios adversários. Faça um mapa do castelo (talvez com armadilhas) e capriche nas estatísticas do líder bakemono, que provavelmente será o chefe final.

Por fim, decida as recompensas pelo sucesso na missão. Os jogadores podem ficar com a espada? O Imperador vai conceder-lhes a propriedade do castelo? Ou vão desistir de tudo isso e preferir apenas a honra?

Aí está. Você tem uma estrutura básica, agora basta forrar esse esqueleto com coisas interessantes. Pense em personagens que você gostaria que os jogadores encontrassem, cenas que você gostaria que acontecessem. Talvez, no caminho para o castelo, encontrem um hanyô que os desafia para um duelo de poemas. Talvez o castelo seja assombrado pelo fantasma do ancestral de um dos personagens. Talvez um dos bakemono seja na verdade um ninja infiltrado, disposto a ajudar o sentai. Suas histórias podem ser tão simples ou complexas quanto você quiser.

Ao encerrar uma aventura, você pode descartar os personagens e nunca mais voltar a eles. Ou pode começar outra história com os mesmos protagonistas. Uma série de aventuras com os mesmos personagens, em uma história contínua, é uma *campanha*.

Algumas campanhas têm um grande enredo, que se desenrola de episódio em episódio. Outras são séries de aventuras isoladas, sem muita ligação entre si. Faça o que achar melhor.

Lembre-se: quanto mais esforço, criatividade e dedicação você coloca em uma aventura, mais você e seus amigos se divertem.

ESTILOS DE JOGO

Não há maneira "certa" ou "errada" de jogar RPG. Cada grupo de jogadores tem seu próprio estilo.

Alguns gostam de menos papo e mais ação, sem muita conversa, com perigo e combate o tempo todo. Outros preferem o lado mais teatral do jogo — gostam de interpretar seus personagens a fundo, pensar em sua personalidade. Outros ainda enxergam o jogo como um quebra-cabeças, um exercício de tática e estratégia.

Todos estão certos. O importante neste jogo é que todos se divirtam. Então, pense no tipo de aventura que seus amigos preferem: para alguns grupos, vasculhar masmorra após masmorra atrás de um tesouro seria algo chatíssimo — mas, para outros, matança de monstros é diversão garantida.

Construa suas aventuras tendo em mente as preferências dos jogadores — *todos eles*. Se há um kensei que adora duelar para provar sua força, inclua situações assim na história. Para um yakuza esperto que adora enganar seus adversários, providencie cenas que não precisam terminar em combates. Mesmo que seu grupo goste mais de ação, interpretação ou tática, procure incluir sempre um pouco de cada. Variar é sempre bom, e dá chances a todos para agir.

CONDUZINDO O JOGO

Quando a aventura estiver planejada, é hora de sentar e jogar. É quando sua criatividade e planejamento dão frutos.

Em geral, não há grande dificuldade em mestrar. Siga o que já foi discutido neste capítulo (apresentando situações e escolhas aos jogadores, e reagindo às ações deles) e os exemplos de jogo em outros capítulos deste livro. Mesmo que sua primeira sessão não seja um sucesso total, não desanime. Mestrar é uma forma de contar histórias, e isso é natural para todos nós. Cedo ou tarde, você vai pegar o jeito.

IMPROVISANDO

Por mais regras e exemplos que existam neste livro, é impossível cobrir *todas* as situações que possam surgir na mesa de jogo. Os jogadores *certamente* vão apresentar ideias que não encaixam no que está descrito aqui. Então, você precisará improvisar.

Ótimo! Ser mestre não é apenas recitar os regulamentos do livro. É usar seu próprio bom senso e discernimento para manejar as situações de jogo. Quando tiver que improvisar uma regra (ou mesmo o desenrolar da história), pense no seguinte.

• O que será mais divertido para o grupo?

• Esse tipo de situação já aconteceu em filmes ou livros de que você lembra? Qual foi o resultado?

• O jogador está sendo criativo e usando a imaginação, ou apenas "apelando" e procurando saídas fáceis? Boa vontade deve ser incentivada; busca por atalhos ou furos nas regras, desencorajada.

• Não existe mesmo *nada* parecido nas regras? Não é possível apenas adaptar uma regra já existente?

Em geral, tente sempre dizer "sim" para qualquer ideia nova apresentada pelos jogadores. Nada é mais chato que um mestre tentando negar tudo, só porque não aparece no livro ou não se encaixa em sua visão da história.

Como regra geral, pense em um teste (de habilidade ou perícia) que possa resolver a situação. Boas ideias e/ou condições favoráveis oferecem +2 de bônus, enquanto que ideias ruins e/ou condições desfavoráveis impõem –2 de penalidade.

LIDANDO COM O GRUPO

Independente da aventura que você planejou, ou dos personagens que seus amigos interpretam, você estará lidando com pessoas. Provavelmente eles veem você como uma espécie de líder (já que o mestre tem as maiores responsabilidades). Então, tenha alguns cuidados para que o jogo transcorra bem.

Em primeiro lugar, garanta que *todos* estejam se divertindo. Alguns jogadores são mais extrovertidos; outros são tímidos e retraídos. Não deixe que os primeiros dominem a sessão inteira. Se alguém está quieto no canto, sem abrir a boca, pergunte: "E você? O que está fazendo?"

Uma das melhores maneiras de garantir a participação de todos é manter o grupo unido. Há mestres que gostam de conduzir "sessões paralelas" com cada personagem, fazendo seus destinos se cruzarem apenas eventualmente. Embora isso não seja errado, em geral é mais difícil, e não rende tanta diversão. Império de Jade é sobre aventureiros que enfrentam o mal juntos, confiando uns nos outros. Não perca muito tempo com apresentações ou a história individual de cada personagem antes que eles se encontrem. Assim que possível, una-os em torno de um objetivo comum e faça com que

VOCÊ DEVE SER O MESTRE SE...

• Tem uma boa ideia para começar uma história, mas quer inventar o meio e o fim junto com seus amigos.

• Conhece bem as regras. O bastante para tomar decisões de improviso, ou pelo menos garantir equilíbrio quando elas forem quebradas.

• Gosta de assumir o papel do vilão.

• Não se importa em "ser derrotado" pelos heróis.

• Não quer os "holofotes" sobre si o tempo todo.

VOCÊ NÃO DEVE SER O MESTRE SE...

• Tem uma boa ideia para uma história, mas já decidiu o começo, meio e fim. Um mestre deve estar disposto a mudar sua história a todo momento.

• Não conhece as regras, nem tem tempo ou paciência para aprendê-las. Nesse caso, cedo ou tarde você vai cometer alguma injustiça com os jogadores.

• Não consegue desafiar seus amigos, mesmo em um jogo de faz de conta.

• Quer "vencer" o tempo todo.

• Precisa ser sempre o centro das atenções.

interajam. Mesmo que não seja a coisa mais realista do mundo, será divertido.

Você e o seu grupo devem decidir como encarar questões externas que afetam o jogo diretamente. Se alguém não puder jogar, a sessão ocorre mesmo assim? Ou é melhor cancelar e deixar para outro dia? Se um dos jogadores se atrasa, ele entra no meio da história, ou todos esperam a sua chegada? Como o jogo não acontece sem o mestre, essas decisões muitas vezes caberão a você — mas devem ser consenso.

Muitos grupos (ou todos) gostam de contar piadas, relembrar partes de filmes e conversar sobre outras coisas durante o jogo. Afinal, em uma reunião de amigos, a descontração é a norma. Vocês devem decidir se gostam dessas interrupções ou não. Alguns grupos não se importam em parar o jogo a cada dez minutos para comentar o último episódio de uma série. Outros preferem concentrar-se na interpretação, e deixar o bate-papo para outra hora. Seja o que for que vocês decidirem, o mestre será o responsável por fazer valer a decisão.

Por fim, pode ser que algum jogador esteja atrapalhando a diversão de todos. Você precisa controlá-lo de alguma forma — essa é, com certeza, a pior parte de ser um mestre. Para a grande maioria das situações em que isso ocorre, a solução é a mesma: converse com os jogadores. Nenhuma tabela de penalidades em pontos de experiência ou tesouros resolve isso com a mesma eficiência de um pedido honesto.

Diversão é Tudo

Priorize sempre a diversão do grupo acima de todos os outros fatores. Você pode julgar o que será divertido melhor que os outros jogadores (afinal, você tem uma boa ideia do que acontecerá a seguir na aventura). Assim, mesmo que os jogadores achem "mais divertido" ganhar uma tonelada de jade por vencer um goblin de 1° nível, você sabe que será mais satisfatório obter a recompensa depois de bastante esforço.

Procure manter o jogo sempre em movimento. Não deixe os jogadores muito tempo parados, pensando no que fazer. Insira algum novo elemento, faça a história seguir! Isso não significa necessariamente combate, ou mesmo ação. Pode ser que um yakuza apresente um argumento destruidor contra as opiniões dos personagens, ou que um mensageiro trazendo notícias importantes de uma província distante. Tanto na interpretação quanto na batalha, o melhor é seguir em frente.

Recapitulações

Para manter a história fresca na memória dos jogadores e evitar erros desnecessários, você pode fazer uma recapitulação da sessão anterior no início de cada partida.

Melhor ainda é pedir para que os jogadores o façam: em cada sessão, um deles é responsável por recapitular e relembrar os colegas dos eventos anteriores. Você pode premiar recapitulações especialmente inspiradas ou úteis com pontos de experiência ou outras recompensas (veja no **Capítulo 8**).

O Mundo de Jogo

Esta seção traz informações sobre aspectos do cenário: personagens do mestre, clima e viagens e custo de vida dos personagens jogadores.

Personagens do Mestre

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. No entanto, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens — interpretados pelo mestre. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por gente com personalidades distintas.

É importante criar coadjuvantes divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente. Esses coadjuvantes (chamados personagens do mestre, ou "PdMs") são construídos da mesma forma que os personagens jogadores. Mas você não precisa preencher fichas de personagem, calcular estatísticas ou escolher talentos para todos eles. Na verdade, são raros os PdMs que merecem esse tratamento de luxo!

Só precisam de fichas os inimigos que os heróis podem enfrentar, aliados importantes (cujas características serão relevantes em combate) ou outros que tenham influência direta sobre os aventureiros. Para os demais, um nome e traços gerais de personalidade são suficientes. E para personagens incidentais (a gueixa na casa de chá, o monge meditando, o magistrado visto de longe...) nem mesmo um nome pode ser necessário.

Digamos que a sua aventura envolve o resgate da esposa de um samurai, raptada por ninjas vingativos. O samurai encontra os heróis no mercado da cidade, acompanhado por um servo fiel. Você provavelmente precisaria da ficha do samurai (um aliado que lutará ao lado dos heróis), dos ninjas (que enfrentarão os heróis) e do líder ninja (um vilão importante, que deve ser um bom desafio). Você não precisa fazer ficha para o servo (um alívio cômico para a aventura, sem função real no combate) ou sua esposa (uma vítima indefesa), apenas seus nomes e personalidades são suficientes. E quanto aos mercadores, guardas e aldeões no mercado? Nem se importe com eles. Descreva-os em uma ou duas frases e siga em frente.

Alguns mestres gostam de incluir PdMs que acompanham o grupo — seja como companheiros e iguais, seja como conselheiros, ou mesmo protegidos. Não há problema em fazer isso. Apenas lembre-se que os PdMs são *coadjuvantes*. Por mais que você goste de seus PdMs, *nunca* faça com que sejam o centro das atenções. Esse papel cabe aos jogadores. Para PdMs que acompanham o grupo, considere usar as regras para aliados, no **Capítulo 8**.

Assim, os PdMs não devem oferecer respostas de enigmas, apontar o curso de ação "certo" ou salvar a pele dos jogadores em caso de perigo. Se você *precisar* incluir um wu-jen poderoso acompanhando o grupo, faça com que ele morra ou desapareça no início da aventura, para que não possa auxiliar os aventureiros.

Cidadãos

Alguns PdMs usam as mesmas regras de criação que os personagens jogadores, com acesso às mesmas classes, perícias e talentos. No entanto, esses são apenas os mais importantes e poderosos coadjuvantes (outros aventureiros, os líderes dos vilões, um artista marcial famoso...).

A maior parte das pessoas do mundo não tem poderes ou qualidades especiais. São simples fazendeiros, mercadores, estudiosos, nobres, bandidos, guardas... Todos pertencem a uma única *classe de PdM*, chamada "cidadão".

Ao contrário dos heróis aventureiros, cidadãos nunca serão poderosos, nunca matarão dragões, nunca salvarão o mundo. Apesar do nome, a classe não se aplica apenas a membros da casta shimin: aristocratas, estudiosos, mercadores e outros que jamais viveram aventuras também pertencem à classe.

Pontos de Vida: um cidadão tem 3 pontos de vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um cidadão tem 1 ponto de magia no 1º nível, e não ganha nenhum PM adicional por nível seguinte.

Bônus Base de Ataque: igual a 3/4 do seu nível (como a progressão do ninja, shugenja ou yakuza).

Perícias: um cidadão tem 2 perícias treinadas (+ modificador de Inteligência). Ele não tem perícias de classe: pode escolher qualquer perícia como treinada.

Talentos: um cidadão recebe Usar Armas Simples e Usar Armaduras Leves.

A seguir estão três exemplos de PdMs genéricos. Eles usam a seguinte distribuição de valores de habilidade: 13, 12, 11, 10, 9, 8, mais um valor variável para Honra.

BANDIDO — ND 1/2

Humano, Cidadão 2, desonrado; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 14 (+1 nível, +1 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: clava +5 (1d6+3); Fort +1, Ref +2, Von +0; For 16, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 9, Car 8, Hon 8.

Perícias e Talentos: Atletismo +8, Furtividade +6, Iniciativa +6, Intimidação +4, Percepção +0; Foco em Arma (clava), Perícia Aprimorada (Iniciativa), Vitalidade.

Equipamento: armadura de couro, clava.

GUARDA DE CIDADE — ND 1/2

Humano, Cidadão 2, honesto; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 15 (+1 nível, +1 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: yari +4 (1d6+2); Fort +2, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 9, Hon 10.

Perícias e Talentos: Atletismo +6, Iniciativa +6, Percepção +5; Foco em Arma (yari), Perícia Aprimorada (Percepção), Vitalidade.

Equipamento: armadura ashigaru, yari.

SARGENTO DA GUARDA — ND 1

Humano, Cidadão 4, honesto; Médio, desl. 6m; PV 20; CA 16 (+2 nível, +4 armadura); corpo-a-corpo: naginata +7 (1d10+3, x3); Fort +3, Ref +2, Von +2; For 16, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 9, Hon 12.

Perícias e Talentos: Atletismo +7, Iniciativa +8, Intuição +7, Percepção +7; Foco em Arma (naginata), Perícia Aprimorada (Percepção), Usar Armaduras Médias, Vitalidade.

Equipamento: haramaki, naginata.

VIAGENS

A maioria das sagas de fantasia envolve grandes jornadas até reinos distantes. Você pode simplesmente resumir essas viagens em uma ou duas frases ("A jornada até o Trono de Sugora é longa e perigosa, mas vocês alcançam a cordilheira em algumas semanas...") ou conduzi-las em detalhes, com inúmeras aventuras pelo caminho.

Para determinar a distância percorrida por hora ou dia de viagem, consulte a tabela a seguir, considerando o deslocamento do membro mais lento do grupo.

MOVIMENTO EM VIAGENS

Deslocamento	Distância por hora*	Distância por dia†
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	60km

*Igual ao deslocamento x0,5km.
†Igual ao deslocamento por hora x8.

TERRENO E CLIMA

As distâncias na tabela consideram terreno aberto e clima bom. Em terreno difícil (florestas, montanhas, pântanos...) ou clima ruim (noite sem estrelas, chuva, neblina...) diminua a distância percorrida pela metade.

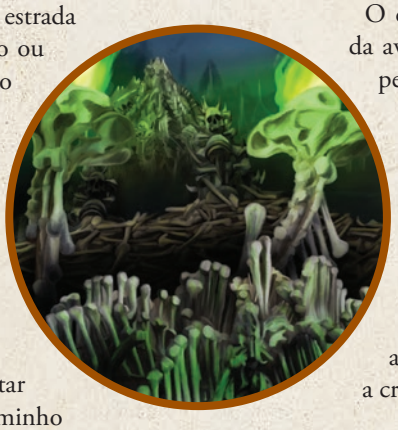
Reduções por terreno difícil e clima ruim são cumulativas. Assim, um grupo que normalmente percorreria 36km por dia, viajando por florestas e sob chuva percorrerá apenas 9km por dia. De acordo com o mestre, testes de Sobrevivência podem anular essas reduções.

Marcha Forçada

As distâncias na tabela consideram um ritmo normal de caminhada. Também é possível correr; nesse caso, a distância percorrida dobra, mas a cada hora o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano não letal.

Perdendo-se

Se o grupo não está seguindo uma estrada ou acidente geográfico — como um rio ou praia —, o guia deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (veja a página 109) por dia de viagem, ou ficará perdido. Um grupo perdido viaja em uma direção aleatória. Uma vez por dia, cada membro pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por dia de viagem aleatória) para perceber que está no caminho errado.



Uma vez que o grupo perceba estar perdido, pode determinar um novo caminho com um teste de Sobrevivência (CD de acordo com o tipo de terreno, +1 por dia de viagem aleatória). Se mais de um personagem tenta determinar a direção certa, faça testes em segredo para cada um. Para os que forem bem-sucedidos diga a direção correta; para os que falharem diga uma direção aleatória, que eles *pensam* ser a correta. Os jogadores devem decidir qual escolher.

Suprimentos

Normalmente, é melhor não se importar com a quantidade de comida ou bebida que os personagens carregam. Esse tipo de preocupação pode tornar o jogo uma sequência interminável de cálculos, e desviar a atenção das partes mais divertidas da aventura.

A exceção é quando a aventura em si exige preocupação com suprimentos — durante uma travessia pela árida e gelada Grande Estepe, a falta de água e comida pode ser tão perigosa quanto qualquer monstro! Nesses casos, os jogadores devem controlar quantas rações de viagem os personagens possuem. Testes de Sobrevivência para encontrar mais suprimentos, e de Fortitude para resistir à fome e à sede, podem tornar uma viagem através de uma região inóspita tão emocionante quanto qualquer combate.

Clima

O clima pode ser um aspecto importante da aventura — uma batalha sob uma tempestade costuma ser mais dramática que lutar em um belo dia de sol! O clima pode fornecer desafios variados, e tornar a cena toda mais interessante.

Neblina

Neblina e nevoeiro densos obscurecem a visão, fornecendo camuflagem a criaturas até 1,5m, e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m.

Precipitações

A precipitação mais comum é a chuva, mas Tamu-ra é especialmente fria e assolada por mau tempo. Tempestades são as precipitações mais violentas e, além de tornarem viagens praticamente impossíveis, podem ser bastante perigosas por si só.

Chuva: –4 em testes de Percepção, e os mesmos efeitos de vento forte (veja adiante).

Neve: –4 em testes de Percepção, além de criar terreno difícil (que reduz o deslocamento à metade).

Granizo: –4 em testes de Percepção, e também causa 1d3 pontos de dano de esmagamento por minuto.

Tempestade: –8 em testes de Percepção, e os mesmos efeitos de vendaval (veja adiante). Além disso, uma vez por cena uma criatura (escolhida aleatoriamente) será atingida por um raio (6d10 pontos de dano de eletricidade).

Vento

O vento pode apagar chamas, atrapalhar ataques à distância e, se poderoso o bastante, até arrastar criaturas.

Vento fraco: nenhum efeito em termos de jogo.

Vento forte: –2 nas jogadas de ataque à distância e 50% de chance de apagar chamas. Também dissipa névoas e fumaças em 4 rodadas.

Vendaval: –4 nas jogadas de ataque à distância e apaga chamas. Também dissipa névoas e fumaças em 1 rodada.

Furacão: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou caem no chão; criaturas Médias ou menores, além de cair, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento, e sofrem 1d4 pontos de dano de vento por cada 1,5m.

Tornado: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 25) ou caem; criaturas Grandes ou menores também são arrastadas 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória, e sofrem 1d4 pontos de dano de vento por cada 1,5m

Custo de Vida

Entre uma aventura e outra, heróis precisam comer, dormir e comprar roupas, como qualquer pessoa. Mas Império de Jade é sobre lutar por honra e combater o mal, e não administrar despesas domésticas!

Para simplificar, em vez de pagar cada estadia ou refeição, um jogador pode pagar um custo mensal que representa o sustento de seu personagem. Esse valor inclui despesas mundanas como alimentação, moradia, vestuário e transporte, mas não equipamento de aventura — como armas, armaduras e itens mágicos.

O jogador pode escolher um dos custos mensais a seguir.

Pobre (custo mensal de 10 ¥o): você fica nas piores hospedarias. Suas refeições quase nunca incluem qualquer coisa exceto arroz, e os trapos que você veste são... bem, *trapos*. Muitos kensei, monges, shinkan e wu-jen vivem assim por opção, mantendo apenas o mínimo para uma vida decente. Outros, como bushi e onimusha, não se importam muito com conforto.

Médio (50 ¥o): você dorme em ryokan e come em izakaya, com uma eventual dose de saquê à noite. É um estilo de vida caro para pessoas comuns — imagine alguém que viva em hotéis e coma em restaurantes todos os dias —, mas boa parte dos aventureiros pode pagar por isso.

Rico (100 ¥o): você fica em quartos privativos nos ryokan, e sua montaria é bem tratada nos estábulos. Se puder pagar por isso sem preocupações, você provavelmente está tendo sucesso em sua carreira.

Luxuoso (200 ¥o): suas roupas são feitas sob encomenda pelos melhores alfaiates, seus jantares são banquetes, e você dorme nos melhores ryokan — isso quando não é convidado por um nobre local para ficar em seu castelo.

Desafios & Condições

Os personagens não precisam se preocupar apenas com monstros e inimigos — Tamu-ra é uma terra de perigos, e as vidas dos aventureiros são sempre arriscadas! Esta seção traz diversos desafios que você pode usar em suas aventuras, além de regras para condições prejudiciais que podem afetar os heróis.

Desafios

Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano de ácido por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um poço de ácido) causa 10d6 pontos de dano de ácido por rodada.

Armadilhas

Vilões desonrados adoram forrar seus covis de armadilhas, para afastar aventureiros intrometidos. Mesmo antigos templos e masmorras abandonadas podem conter as mais diversas armadilhas protegendo seus tesouros.

A ficha de cada armadilha traz as informações a seguir.

Teste de Resistência: o tipo e CD do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito.

Dano/Efeito: o que acontece com a criatura que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas a criatura que a disparou; se afetar uma área, isso estará especificado aqui.

CD de Percepção e Ladinagem: a dificuldade dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

ND: a medida do perigo que a armadilha representa. Também serve como medida para quantos pontos de experiência (XP) o grupo recebe por desarmá-la (ou por ativá-la e sobreviver...).

As armadilhas a seguir estão organizadas em ordem crescente de nível de desafio. Usando estas como base, você também pode inventar novas armadilhas. O mestre deve decidir como é o gatilho de cada armadilha, deixando espaço para soluções criativas dos jogadores.

Armadilhas com o nome em *itálico* são mágicas, e podem ser neutralizadas com jutsus como *anulação*.

Agulha envenenada: Reflexos (CD 20) evita; 1 ponto de dano de perfuração mais veneno de cascavel; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Arame farpado: Fortitude (CD 20) reduz à metade; 1d6+2 pontos de dano de perfuração; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Bloco de pedra: Reflexos (CD 15) evita; 4d6 pontos de dano de esmagamento; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso: Reflexos (CD 15) evita; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Rede: Reflexos (CD 15) evita; a vítima fica enredada e não pode se deslocar (no seu turno, pode tentar escapar com uma ação completa e um teste de Acrobacia CD 20; a rede tem 5 PV); Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Virote: Reflexos (CD 20) evita; 1d10+2 pontos de dano de perfuração; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso camuflado: Reflexos (CD 20) evita; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 1.

Amuleto de proteção: Reflexos (CD 18) reduz à metade; 4d6+1 pontos de dano elemental (escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento) em 3m de raio; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 2.

Fosso profundo: Reflexos (CD 20) evita; queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 2.

Lâmina na parede: Reflexos (CD 20) evita; 2d6+5 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 2.

Pedras afiadas: Reflexos (CD 18) reduz à metade; 1d8+3 pontos de dano de perfuração por 1,5m atravessado, –9m no deslocamento por 1 dia, ocupa quadrado com 6m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 2.

Pêndulo de teto: Reflexos (CD 25) evita; 1d12+10 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 3.

Fosso com estacas: Reflexos (CD 20) evita; queda de 9m que causa 6d6 pontos de dano mais estacas que

causam 2d4+5 de perfuração; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 4.

Gás venenoso vaporizado: Fortitude (CD 17) reduz à metade; veneno que causa 1d12 pontos de dano por rodada durante 4 rodadas; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 4.

Símbolo do sono: Vontade (CD 18) evita; se tiver 10 níveis ou menos, a vítima cai inconsciente como no jutsu *sono de Mizuha*; Percepção / Ladinagem (CD 28); ND 4.

Estátua executora: dois testes de Reflexos (CD 25) evita; cada teste falho resulta em 1d12+10 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 5.

Símbolo do medo: Vontade (CD 22) evita; todos a até 9m ficam apavorados até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 29); ND 5.

Parede instável: Reflexos (CD 25) reduz à metade; 8d6 pontos de dano de esmagamento numa área de 3m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 6.

Símbolo da dor: Fortitude (CD 22) evita; todos a até 9m sofrem dores terríveis, que impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 30); ND 6.

Sala inundada: depois de ativada, os personagens têm 5 rodadas para achar uma saída (arrombando uma porta, encontrando uma passagem secreta, dissipando uma ilusão...). Após esse tempo, cada personagem deve prender a respiração para não se afogar; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 7.

Símbolo da fraqueza: Fortitude (CD 25) evita; todos a até 9m sofrem uma fraqueza semi-paralisante que causa 3d6 pontos de dano de Força; Percepção / Ladinagem (CD 31); ND 7.

Bruma da insanidade vaporizada: Fortitude (CD 20) evita; todos em uma área de 6m de lado ficam confusos até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 8.

Símbolo do atordoamento: Fortitude (CD 25) evita; todos a até 9m ficam atordoados por 1d6 rodadas; Percepção / Ladinagem (CD 32); ND 8.

Desabamento do teto: Reflexos (CD 30) reduz à metade; 15d6 pontos de dano de esmagamento em todos os personagens numa área de 6m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 9.

Símbolo da insanidade: Vontade (CD 28) evita; todos a até 9m ficam permanentemente confusos; Percepção / Ladinagem (CD 33); ND 9.

Abismo da morte: Reflexos (CD 30) evita; o chão se abre numa área de 6m de lado, derrubando os personagens numa queda de 30m que causa 20d6 pontos de dano, sobre estacas que causam mais 2d8+10 pontos de dano de perfuração; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 10.

Sala esmagadora: depois de ativada, os personagens têm 2 rodadas para achar uma saída; depois desse tempo, cada personagem que ainda estiver na sala começa a sofrer 10d6 pontos de dano de esmagamento por rodada; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 10.

Símbolo da morte: Fortitude (CD 28) evita; criaturas com menos de 100 PV a até 9m morrem; Percepção / Ladinagem (CD 34); ND 10.

Calor e Frio

Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano de fogo ou frio. Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

Doenças

Um personagem exposto a uma doença deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme a doença) para evitar o contágio, ou sofre seus efeitos.

Em caso de contágio, o personagem doente deve repetir o teste todos os dias para evitar o mesmo efeito. Dois sucessos seguidos indicam que o personagem está curado.

Calafrios diabólicos: transmitida por alguns tipos de oni. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Exemplos de Doenças

Doença	Tipo	CD	Efeito
Calafrios diabólicos	Ferimento	16	1d4 For
Enjoo cegante	Ingestão	18	1d4 For
Febre demoníaca	Ferimento	20	1d6 Con
Febre do esgoto	Ferimento	14	1d3 Des, 1d3 Con
Febre do riso	Inalação	18	1d6 Sab
Febre escarlate	Ferimento	17	1d6 For
Febre mental	Inalação	14	1d4 Int
Maldição pegajosa	Contato	16	1d4 Con
Tremores	Contato	15	1d8 Des

Enjoo cegante: transmitida por água contaminada. Sempre que a vítima perde 2 ou mais pontos de Força, deve fazer outro teste de Fortitude ou fica permanentemente cega.

Febre demoníaca: transmitida por alguns tipos de oni. Quando sofre qualquer dano, a vítima deve fazer outro teste de Fortitude; se falhar, perde 1 ponto de Constituição permanentemente.

Febre do esgoto: transmitida por ratos gigantes. Uma pessoa ferida que passe por lugares imundos também pode contrair esta doença.

Febre do riso: causa surtos de agitação e, em casos mais graves, loucura.

Febre escarlate: causa enfraquecimento muscular.

Febre mental: causa enxaquecas e torpor.

Maldição pegajosa: transforma os órgãos internos da vítima em uma massa disforme. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Tremores: causa convulsões, tremores e movimentos involuntários.

Fogo

Um personagem diretamente exposto a chamas deve ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 15) ou vai pegar fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa, ou uma ação padrão e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15), ou um mergulho na água...

Fogo provocado por efeitos instantâneos, como nos jutsus *explosão de fogo* e *leque de chamas*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e sede

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem água, ou por dia sem comida (CD 10, +1 por teste anterior). Falha resulta em 1 ponto de dano de Constituição.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10 +1 por teste anterior). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois restes seguidos causa 1d6 pontos de dano.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior. Fumaça provocada por efeitos como o jutsu *bomba de fumaça* normalmente não causa dano.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta.

Imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão... hmm, melhor construir outro personagem) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano.

QUEDA

Uma queda causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza em 6m (ou seja, –4d6) o dano.

Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (rocha, altar, carroça...).

SONO

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere PM. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem dormir (CD 10, +1 por teste anterior). Falha deixa o personagem fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

SUFOCAMENTO

Um personagem pode prender a respiração durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição (por exemplo, 15 rodadas se tem Con 15).

Após esse tempo, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até chegar a Con 0 (morte) ou respirar novamente.

VENENOS

Um personagem exposto a veneno deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme o veneno) ou sofre o efeito do veneno. Alguns venenos poderosos afetam a vítima mesmo em caso de sucesso no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesses casos, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece, e mesmo em caso de sucesso ainda precisará fazer os outros.

Os venenos são divididos em quatro tipos básicos, de acordo com o método de inoculação.

Contato: inoculados através de um ataque bem-sucedido de toque ou com arma (mesmo que não cause dano), ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento: inoculados através de um ataque bem-sucedido com arma, que cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação: inoculados através da respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados à distância de 3m. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo de 3m. Todas as criaturas na área são expostas — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão: inoculados através de comida ou bebida.

EXEMPLOS DE VENENOS

Veneno	Tipo	CD	Efeito	Preço
Arsênico	Ingestão	15	1d6 Con	50 ¥o
Chan-su (veneno de sapo)	Ferimento	15	1d6 Con	100 ¥o
Sonífero	Ferimento	15	Inconsciente pela cena	100 ¥o
Chá da flor de shikimi	Ingestão	18	2d6 Des (1d6 Des)	300 ¥o
Essência de yurei	Ingestão	18	2d6 For (1d6 For)	300 ¥o
Pó de cogumelo kakishimeji	Ingestão	18	2d6 Des (1d6 Des)	300 ¥o
Veneno de naja	Ferimento	18	1d4 Con, 1d10 Con na cena seguinte	600 ¥o
Espinho do polvo azul	Contato	18	2d6 For (1d6 For)	900 ¥o
Névoa da insanidade	Inalação	18	Confuso pela cena	1.200 ¥o
Peçonha cegante	Ferimento	22	Cego pela cena	1.800 ¥o
Extrato de lótus negra	Contato	22	3d6 Con (1d6 Con), repete na cena seguinte	2.700 ¥o
Seiva de araragi	Contato	22	Lento pela cena	2.700 ¥o
Fugu	Contato	25	Paralisado (lento) pela cena	3.600 ¥o
Gás da sonolência	Inalação	25	Inconsciente pela cena	3.600 ¥o

Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão, com 10% de chance de exposição acidental ao veneno durante o processo (um personagem com o talento Usar Venenos ignora essa chance). O veneno afeta apenas a primeira criatura atingida pela arma. Usar venenos é uma violação de honra severa.

CONDIÇÕES

Estas são condições prejudiciais diversas que podem afetar os personagens. Se várias condições se aplicarem a um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Se os efeitos entrarem em conflito, aplique o mais severo. Penalidades no deslocamento nunca o reduzem abaixo de 1,5m.

Abalado: com medo de algo. O personagem sofre –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência.

Agarrado: preso em combate corpo-a-corpo. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, só pode atacar com armas leves, fica desprevenido e não pode se mover.

Apavorado: com muito medo de algo. O personagem deve tentar fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Se não conseguir poderá lutar, mas com as penalidades de estar abalado.

Atordoado: incapaz de fazer ações e desprevenido.

Caído: deitado no chão. O personagem sofre –4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e –6m em seu deslocamento. Seus oponentes recebem +4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, mas sofrem –4 nas jogadas de ataque à distância.

Cego: incapaz de enxergar. O personagem tem 50% de chance de falha em qualquer ataque, fica desprevenido, sofre –4 na CA (para um total de –8 na CA), –9m no deslocamento e –4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza.

Confuso: comportando-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de cada turno: 1 – Deve deslocar-se em uma direção qualquer; 2-3 – Não faz ações (fica balbuciando incoerentemente); 4-5 – Ataca a criatura mais próxima (ou a si mesmo se estiver sozinho); 6 – Age normalmente.

Dano de Habilidade: o personagem perdeu 1 ou mais pontos em um ou mais valores de habilidades. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor. Um personagem com Força ou Destreza 0 fica caído e paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 fica caído e inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre. Dano de Honra é tratado de outra maneira; veja "Honra" no Capítulo 1.

Desprevenido: com a guarda baixa. O personagem sofre –4 na classe de armadura e –4 em testes de Reflexos.

Enjoado: passando mal por qualquer motivo. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado: com o movimento prejudicado. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, CA, testes de Reflexos e de perícias baseadas em Destreza, –4 em jogadas de ataque à distância, –6m no deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Exausto: muito cansado. O personagem sofre –3 nas jogadas de ataque, dano, CA, testes de Reflexos e de perícias baseadas em Força e Destreza, –9m no deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Fascinado: com a atenção presa em alguma coisa. O personagem fica parado, sem fazer nada exceto observar aquilo que lhe fascinou, e sofre –4 nos testes de Percepção. Qualquer ameaça óbvia anula este efeito. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão.

Fatigado: cansado. O personagem sofre –1 nas jogadas de ataque, dano, CA, testes de Reflexos e de perícias baseadas em Força e Destreza, não pode correr ou fazer investidas.

Inconsciente: indefeso e incapaz de fazer ações. Criaturas inconscientes por efeitos de sono podem ser acordadas com qualquer ferimento, mas não por barulho normal. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Incorpóreo: sem corpo físico. O personagem só pode ser afetado por jutsus, itens mágicos ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por um item mágico ou jutsu, esses tem 50% de chance de falha (exceto efeitos do descritor vácuo, que sempre funcionam).

Personagens incorpóreos podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los — eles não têm valor de Força no mundo físico. Se estiver dentro de um objeto sólido, o personagem não pode usar seus sentidos. Seus ataques são sempre considerados de toque, exceto contra outras criaturas incorpóreas. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Indefeso: amarrado, inconsciente ou paralisado. Um personagem indefeso não pode fazer testes de Reflexos, tem CA 5 + seu modificador de tamanho, e pode sofrer golpes de misericórdia.

Inerte: em animação suspensa. Um personagem inerte não está morto, mas também não pode ser detectada como uma criatura viva, parecendo sem vida se for examinado e contando como um objeto para propósitos de jutsus e habilidades de detecção.

Invisível: não pode ser visto. O personagem recebe camuflagem total (ataques contra você tem 50% de chance de falha), pode fazer testes de Furtividade mesmo que na presença de outras criaturas e contra seus ataques todas as criaturas ficam desprevenidas.

Lento: o personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Além disso, sofre –2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos e tem seu deslocamento reduzido diretamente a 3m. Criaturas lentas podem gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas avançam apenas 3m.

Nível negativo: um nível negativo impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também causa 2 pontos de dano e faz a vítima perder 2 PM. Níveis negativos com duração maior que uma cena podem se tornar penalidades permanentes. Quando a duração termina, você deve fazer um teste de Fortitude para cada nível negativo (CD igual à do efeito original, ou 20 + ND da criatura que causou o efeito). Um teste bem-sucedido elimina o nível negativo; uma falha torna o nível negativo uma penalidade permanente, reduzindo também seu total de PV e PM de acordo.

Ofuscado: com a visão prejudicada. O personagem sofre –1 nas jogadas de ataque.

Paralisado: indefeso e incapaz de se mover (mas não necessariamente caído). O personagem fica com valores efetivos de Força e Destreza de 0, e só pode realizar ações puramente mentais.

Pasmo: incapaz de fazer ações. Criaturas imunes a atordoamento ou encantamento não podem ficar pasmas.

Sangrando: com um ferimento aberto. No início de cada turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, estabiliza. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo: incapaz de ouvir. O personagem sofre –4 nos testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para executar jutsus (CD 10 + custo em PM do jutsu), não conseguindo em caso de falha mas gastando os PM mesmo assim. Um jutsu sem mantras não sofre essa limitação.

Surpreendido: não ciente de seus inimigos. O personagem não pode agir e fica desprevenido durante a primeira rodada do combate.

Clarificações

Acumulando Bônus

Diversos pontos deste livro falam sobre o acúmulo ou não de bônus. Mas, para facilitar e reunir tudo em um lugar só, também faremos isso aqui.

Antes de começar, vamos responder a uma pergunta comum: por que não facilitar tudo e apenas dizer que todos os bônus acumulam entre si? Por dois motivos: realismo e jogabilidade.

Não é realista dizer que todos os bônus acumulam, pois na vida real certas coisas não funcionam em conjunto. Não é possível vestir duas armaduras completas, uma sobre a outra — se fosse, todo combatente faria isso! Mas o excesso de peso, articulações desencontradas e outros problemas tornariam simplesmente impossível se mover.

Em termos de jogo, dizer que todos os bônus se acumulam elimina parte da estratégia. Para aqueles que gostam de regras, é divertido encontrar combinações que funcionam (os famigerados combos). Se todas as combinações funcionassem, perderia a graça!

Fontes de Bônus

Em Império de Jade (e seu jogo-irmão, Tormenta RPG), a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Em outras palavras, apenas sabendo de onde vem os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +1 em ataques fornecido por um item e um bônus de +1 em ataques fornecido por um jutsu acumulam; dois bônus de +1 em ataques fornecido por dois itens, não. Simples.

As fontes de bônus são:

- **Habilidades de raça**
- **Habilidades de classe**
- **Talentos**
- **Itens**
- **Jutsus**
- **Aliados**

Exceções & Explicações

• **Habilidades de classe e talentos.** Bônus por habilidades de classe acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade. Assim, o bônus na CA fornecido pelo sexto sentido do monge acumula com o bônus na CA da esquiva engenhosa do ninja.

O mesmo se aplica a talentos. Bônus por talentos acumulam entre si, a menos que venham do mesmo talento. Note que alguns talentos têm outros efeitos cumulativos, como Poder Mágico; eles são explicados no próprio talento.

• **Bônus na CA de armaduras e escudos.** Bônus de armaduras acumulam com escudos e itens mágicos. Não se pode vestir duas armaduras, nem empunhar dois escudos — exceto em casos especiais, como a char-aina e a carapaça kappa.

• **Aprimoramentos de itens.** Aprimoramentos de itens não acumulam entre si, não importando a fonte. Assim, uma *machadinha +1* obra-prima fornece +1 nas jogadas de ataque (e dano), não +2.

• **Acumulando jutsus.** Efeitos de jutsus não acumulam entre si. Assim, um personagem sob efeito de *tamanho gigante* e *físico do dragão* (Força) recebe apenas Força +4, não +6. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *casco da tartaruga* e *mandala-escudo* recebe apenas CA +4 (o maior entre os dois), não +6. Mas há maneiras de contornar essa limitação; um personagem sob efeito de *mandala-escudo* e *físico do dragão* (Destreza) recebe CA +6, porque físico do dragão (Destreza) não fornece um bônus direto na CA, e sim um bônus na Destreza (e este, por sua vez, aumenta a CA).

• **Acumulando itens.** Efeitos de itens mágicos não acumulam entre si. Então, usar dois *amuletos do relâmpago* fornece apenas +4 em testes de resistência contra eletricidade, não +8. Do mesmo modo, usar um *quimono +2* sobre um *dai'zenshi-fuku +4* resulta em CA +4 (o melhor entre ambos), não +6.

• **Acumulando aliados.** Aliados que oferecem o mesmo bônus não acumulam entre si. Então, um onimusha que tenha um animal feroz como companheiro aberrante, e também um aliado fortão, não acumula o bônus de dano para ataques corpo-a-corpo, usando apenas o melhor entre os dois. Como o animal feroz oferece o mesmo bônus em ataques à distância, nesse caso não há conflito.

• **Multiplicadores.** Multiplicadores de dano (e quaisquer outros) são somados antes da multiplicação, subtraindo 1 de cada multiplicador após o primeiro. Assim, um personagem com o talento Investida Implacável (dano x2 com uma investida montada) que consegue um acerto crítico com um machado de batalha (dano x3) causa dano x4, não x6. Efeitos que aumentam o multiplicador diretamente (como a habilidade de classe letalidade, do ninja) não precisam passar pela subtração. No exemplo acima, se o mesmo personagem tiver a habilidade letalidade, causa dano x5.

• **Condições.** Quando várias condições prejudiciais afetam a um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Quando os efeitos entram em conflito, aplique apenas o mais severo.

• **Chance de falha.** Efeitos que causam chance de falha sempre acumulam, não importando a fonte. Por exemplo, um alvo está sob camuflagem (20% de chance de falha) e usando uma armadura média de akamono (20% de chance de falha) impõe ao atacante 40% de chance de falha. No entanto, chances de falha jamais acumulam acima de 95%; sempre há uma chance, ainda que ínfima, de acertar o alvo.

• **Fortificação.** Efeitos contra acertos críticos e ataques furtivos sempre acumulam, não importando a fonte. Então, um bushi com 25% de fortificação e uma armadura fortificada (25% de fortificação) tem 50% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo. Não há limite máximo; um personagem com fortificação 100% ou mais é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

• **Redução de dano, resistência a energia, cura acelerada, PV temporários.** Estes efeitos sempre acumulam, exceto quando suas fontes não o fazem. Um bushi usando resolução (RD 2) com uma armadura invulnerável (RD 5) e o talento Corpo Aberrante (RD 2) tem RD 9. Mas um personagem não pode receber o jutsu *mandala elemental* três vezes para ganhar resistência a fogo 30 — embora a resistência seja cumulativa, jutsus não são. No caso de RD ou cura acelerada que pode ser vencida por um tipo de dano específico, o acúmulo ainda vale, e também os tipos de dano que a vencem.

CAPÍTULO SETE

BESTIÁRIO

Não apenas humanos, henge, nezumi e outras raças vivem em Tamu-ra. A vasta ilha sempre foi habitada por uma grande variedade de criaturas, desde animais selvagens até seres fantásticos como dragões e demônios.

Este capítulo traz algumas dessas criaturas, para o mestre usar em suas aventuras. Encontros com estes seres muitas vezes representam perigo, mas alguns podem ser pacíficos, amistosos e até aliados do Império.

A seguir estão as explicações das estatísticas presentes nas fichas de cada criatura.

Nome: este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida, mas o texto descritivo pode apresentar outros.

ND: o nível de desafio da criatura. Consulte o **Capítulo 6: Mestrando** para saber mais sobre ND.

Tipo, Nível, Tamanho, Honra: o tipo determina algumas habilidades especiais. Também diz quais habilidades, talentos, jutsus e itens mágicos afetam essa criatura — por exemplo, o jutsu *mestre verdadeiro* tem como alvo uma criatura do tipo humanoide, enquanto que um jutsu *pacto com a natureza* só funciona contra animais.

O nível é típico para esta criatura. Existem exemplares de níveis mais altos ou baixos, embora sejam raros.

O tamanho segue as regras explicadas no **Capítulo 5: Jogando**.

Honra diz se a criatura é digníssima, honrada, honesta, desonrada, sórdida ou desumana, conforme seu valor de Honra. Pode haver exemplares com valores diferentes, mas é raro que se afastem muito do padrão. Se a criatura tem valor de Honra nulo, nada é mencionado aqui.

Iniciativa: bônus de Iniciativa da criatura.

Sentidos: bônus de Percepção da criatura, e quaisquer habilidades especiais relacionadas a sentidos.

CA: classe de armadura da criatura.

PV: pontos de vida da criatura.

PM: pontos de magia da criatura. Criaturas podem gastar 1 PM como uma ação livre para ganhar um bônus de +1 na sua próxima jogada de ataque, cumulativo até o limite. O limite de PM de uma criatura é sempre igual a seu nível, a menos que indicado o contrário.

Resistência: bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais de defesa, como redução de dano, resistência a energia ou imunidades.

Deslocamento: este é o movimento da criatura em terra. Caso tenha outro tipo de deslocamento, como voo, ele estará descrito logo após o deslocamento terrestre.

Corpo-a-corpo: ataques corpo-a-corpo da criatura. Após o nome está o bônus de ataque; entre parênteses, o dano e o crítico. Caso o crítico não apareça, será 20/x2.

À distância: ataques à distância da criatura, no mesmo formato dos ataques corpo-a-corpo.

Habilidades: valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma e Honra da criatura.

Perícias: se a criatura tem outras perícias além de Iniciativa e Percepção, elas aparecem aqui.

Habilidades especiais: um "M" entre parênteses após o nome indica uma habilidade mágica sujeita a efeitos que afetam especificamente jutsus, como *anulação*.

Equipamento: caso a criatura utilize algum equipamento, ele será descrito aqui.

Tesouro: consulte o **Capítulo 8: Recompensas** para ver mais sobre tesouros de criaturas e como calculá-los.

Tipos de Criaturas

Todas as criaturas de Império de Jade são classificadas em cinco tipos básicos.

- **Animais:** feras irracionais, sem poderes mágicos.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Humanoides:** seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias.
- **Monstros:** seres de anatomia estranha, e/ou com habilidades fantásticas.
- **Youkai:** seres sobrenaturais, incluindo espíritos nativos de outros mundos e mortos-vivos.

Animais

A maior parte dos animais reais conhecidos (cães, gatos, cavalos...) existe em Tamu-ra. No entanto, a influência de forças mágicas e fenômenos espirituais também provocou o surgimento de bestas espantosas.

Seres como os cães-leões podem ser feras fantásticas, mas ainda são considerados animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Há exceções; henge são considerados do tipo animal.

A maioria dos animais tem as seguintes características:

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.
- Visão na penumbra.

Bisonte — ND 4

Espécie de búfalo lanoso com uma cabeçorra enorme, este animal de clima frio pastava em vastas manadas na Grande Estepe, servindo de caça aos cães-leões e povos humanos antigos. Como outros animais nativos, foi extinto pela Tormenta. No entanto, com o fim da ocupação aberrante e o retorno progressivo da vida natural, bandos migratórios têm sido avistados chegando pelo Norte Branco. Aos poucos, os bisontes estão repovoando a vastidão gelada de Dai'Soogen.

Bisontes são encontrados em bandos de 4d6 indivíduos, sendo raro vê-los sozinhos. Embora herbívoros, são extremamente agressivos, atacando qualquer intruso à primeira vista. Por seu péssimo temperamento, tentativas de domesticá-los nunca foram totalmente bem-sucedidas — em algum momento os animais explodem em fúria e atacam seus criadores. Apenas os aventureiros mais embrutecidos, capazes de sobreviver a seus episódios de raiva, ousam tentar domá-los.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +6 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +12 (1d12+17).

Habilidades: For 28, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6, Hon –.

Investida Avassaladora: se o bisonte acerta um ataque em investida, além de causar dano, empurra a vítima 1d6 x 1,5m na mesma direção. O oponente tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar ser empurrado (mas não o dano).

Tesouro: nenhum.

Cão-Leão — ND 3

Em estado selvagem, estas poderosas bestas — também conhecidas como *koma inu* — caçam em bandos na Grande Estepe. No entanto, séculos atrás, antigos povos bárbaros aprenderam a domesticar os cães-leões. Mais tarde eles seriam usados como bestas de montaria, carga e guerra em toda Tamu-ra. Acreditou-se que haviam sido extintos pela Tormenta mas, sem qualquer explicação, os animais estão aos poucos repovoando

seus antigos territórios — e voltando a ser montarias cobiçadas pelos guerreiros.

Apesar do tamanho e aparência intimidadores, cães-leões podem ser bastante dóceis e obedientes quando domesticados. E embora sejam exímios caçadores, são na verdade onívoros; se acostumados desde filhotes, podem ser alimentados apenas com frutas e legumes.

Por sua aparência algo dracônica, cães-leões são considerados animais sagrados (molestar ou ferir um deles é violação de honra moderada; matar um, violação severa). De fato, seu retorno milagroso tem sido atribuído ao próprio Lin-Wu.

Animal 5, Grande (comprido)

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17 (+2 nível, +3 Des, –1 tamanho, +3 natural).

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d6+7) ou 2 garras +6 (1d6+7) e mordida +5 (1d8+7).

Habilidades: For 20, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 8, Hon –.

Agarrar Aprimorado: se o cão-leão acerta um ataque de mordida, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +9).

Bote: se o cão-leão faz uma investida, pode atacar o alvo com todas as suas armas naturais, recebendo o bônus padrão de +2 por investida em todos eles.

Dilacerar: se o cão-leão acerta um alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, também causa 2d6+7 pontos de dano extra com as patas traseiras. Esta habilidade não pode ser usada se o cão-leão estiver sendo montado.

Tesouro: nenhum.

KABUTO

Ao olhar estrangeiro, este besouro negro com chifres enormes pode parecer alguma aberração residual da Tormenta. Na verdade, o kabuto não apenas é parte da fauna nativa, mas também muito amado pelo povo de Tamu-ra.

Existem muitas espécies de kabuto, de tamanhos e formatos muito variados. Em comum, todos possuem impressionantes galhadas, que podem ser conjuntos de chifres, pinças ou ambos — de fato, podem ser usadas como chifres em investidas, e também como pinças para agarrar e cortar. Esse armamento terrível e o corpo blindado podem fazê-lo parecer assustador, mas na verdade são herbívoros pacíficos, lutando apenas em autodefesa. De fato, podem ser domesticados para uma variedade de tarefas; embora não sejam muito espertos, aprendem a reconhecer o dono e obedecer comandos simples.

Na natureza, os kabuto duelam por liderança ou fêmeas. Embora impressionantes de ver, tais embates raramente terminam em ferimentos sérios, cada lutador apenas usando a galhada para derrubar o adversário de costas.

Kabuto podem voar, mas de modo lento e desajeitado. Enquanto voam, não podem fazer investidas e causam uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

CHIBI-KABUTO — ND 1/3

Os menores kabuto têm o tamanho aproximado de um rato. São muito populares como bichos de estimação — é passatempo comum entre as crianças colocar seus besouros para lutar em "torneios". No entanto, também é verdade que bandidos e ninjas os treinam (ou encantam) para entrar em lugares protegidos e roubar itens, ou mesmo assassinar vítimas adormecidas, graças a veneno ministrado em suas pinças.

Animal 1, Diminuto

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 tamanho, +2 natural).

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 6m, voo 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +1 (1d3-3).

Habilidades: For 5, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total –7).

Tesouro: nenhum.

KO-KABUTO ND 1/2

Do tamanho de cães, estes kabuto podem ser ensinados a proteger plantações contra pragas e invasores. Podem ser perigosos em estado selvagem, atacando em pequenos bandos.

Animal 2, Pequeno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17 (+1 nível, +1 Des, +1 tamanho, +4 natural).

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, voo 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +5 (1d6+3).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total +5).

Tesouro: nenhum.

DAI-KABUTO ND 3

Os maiores kabuto, grandes e massivos como rinocerontes, são muito apreciados como bestas de carga e montaria. Costumam ser treinados para derrubar ou imobilizar um oponente com as poderosas mandíbulas, deixando-o vulnerável aos ataques do cavaleiro.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 9m, voo 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +15 (1d12+13).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total +23).

Tesouro: nenhum.

OONOKAMI ND 3

Também chamado caranguejo-rei, este crustáceo é uma cobiçada iguaria — sua carne saborosa está entre os pratos favoritos da nobreza imperial. Exemplares capturados por pescadores com esse fim normalmente têm tamanho Pequeno. No entanto, em alguns pontos da ilha, o animal pode atingir proporções muito maiores, tornando-se também mais perigoso.

O caranguejo-rei ataca sozinho ou em pequenos bandos, em terra e na água. Podem ser atraídos por grandes quantidades de comida ou presas fáceis, como uma criação de porcos ou a carga de um barco pesqueiro.

Animal 7, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21 (+3 nível, –1 tamanho, +9 natural).

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +3, redução de dano 10/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +11 (1d8+9) ou 2 pinças +9 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 10, Car 4, Hon –.

Tesouro: nenhum.

RATO GIGANTE ND 1/3

Grandes como cães, estas ratazanas são utilizadas pelos nezumi como animais de guarda e caça. Um bom caçador nezumi pode comandar um bando inteiro de ratos contra uma presa, distraindo-a para que ele próprio tenha vantagem em seu ataque. Em períodos de escassez, também podem prover carne ao povo-rato; nezumi são os únicos capazes de comer ratos gigantes sem ficar doentes.

Ratos gigantes foram amplamente usados pelos nezumi em seus ataques contra humanos no passado, não apenas como feras de guerra, mas também espalhando doenças. Por esse e outros motivos óbvios, o tamuraniano típico tem grande repulsa a ratos — uma infelici-

dade, pois eles existem em praticamente todos os lugares, sejam selvagens ou domesticados pelos nezumi.

Animal 1, Pequeno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +1 tamanho, +1 natural).

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 12m, escalada 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d4 + doença).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 13, Car 4, Hon –.

Perícias: Furtividade +11.

Doença: ser mordido por um rato gigante exige um teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, a vítima contrai febre do esgoto (veja o **Capítulo 6: Mestrando**).

Tesouro: nenhum.

Salamandra Gigante ND 2

Também chamado *osanshuou*, este animal lembra uma salamandra comum, mas atingindo quase 2m de comprimento. Assim como os crocodilos, é um predador aquático de emboscada; aguarda perfeitamente camuflado à margem de rios e lagos, em meio à lama e vegetação, para abocanhar suas presas.

Diferente de outros anfíbios, a salamandra gigante respira apenas na água — por isso nunca se afasta muito da margem. Seus olhos são quase cegos, mas sua pele é sensível a vibrações ambientes. Ataca principalmente à noite.

Embora sua carne seja comestível, é geralmente evitada por sua textura viscosa e sabor de barro.

Animal 3, Médio

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +2, percepção às cegas 12m.

Classe de Armadura: 16 (+1 nível, +1 Des, +4 natural).

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d8+5).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2, Hon –.

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar Aprimorado: se a salamandra acerta um ataque de mordida, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +7).

Secreção: ao sentir-se ameaçada ou receber qualquer ferimento, como uma reação, a salamandra gigante secreta uma substância leitosa de cheiro ardente. Qualquer criatura adjacente deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará enjoada durante 1d4+1 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Construtos

São objetos animados, ou criaturas fabricadas artificialmente. Construtos normalmente não possuem inteligência real (os mashin são uma notável exceção); em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas, como proteger um lugar.

A maioria dos construtos tem as seguintes características:

• Valor nulo de Constituição. Construtos são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto efeitos que afetam especificamente objetos ou construtos.

• Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.

• Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, encantamento, enjoo, fadiga, luz, paralisia, sangramento, sono, trevas e venenos.

• Não precisam respirar, se alimentar e dormir.

• Não recuperam pontos de vida com descanso ou curas mágicas (embora alguns possam ser consertados, ou recuperar-se de outras formas).

• Construtos são destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).

• Visão no escuro.

AKUMASHIN — ND 5

Por muito tempo acreditou-se que os mashin seriam imunes à corrupção da Tormenta. Hoje, sabe-se que isso não é exatamente verdade...

Um akumashin é um mashin contaminado por forças aberrantes. Assim como acontece com seres vivos, seus corpos e mentes são deformados de maneiras horrendas, tornando-os algum tipo de monstruosidade mecânica. E como os kaijin, eles também manifestam poderes da Tormenta.

Muitos akumashin são samurais mashin que marcharam contra os invasores assim que a Tormenta se abateu sobre Tamu-ra, caindo vítimas da corrupção. Outros acabaram contaminados em tempos mais recentes, possivelmente durante expedições imperiais à Ferida Profunda. Em ambos os casos, estes construtos amaldiçoados ficaram irremediavelmente loucos, atacando e matando tudo que encontram. Não existindo qualquer cura conhecida, destruí-los não é apenas um dever, mas um ato de piedade.

Construto 5, Médio, Desumano

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9.

Classe de Armadura: 22 (+2 nível, +1 Des, +6 yoroi, +3 Carapaça).

Pontos de Vida: 40.

Pontos de Magia: 5.

Resistências: Fort +6, Ref +3, Von +3, fortificação 75%, redução de dano 4, imunidade a ácido.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d8+12, x3).

Habilidades: For 19, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 6, Hon 0.

Afinidade com a Tormenta: um akumashin jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

Cura Elemental: o akumashin é imune a dano de ácido, seja natural ou mágico. Além disso, quando exposto a ácido de origem mágica, ele cura PV em quantidade igual à metade do dano normal.

Jato de Ácido: como uma ação padrão e gastando 1 PM, o akumashin pode disparar ácido em um cone de 6m, causando 5d4+2 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 15 reduz à metade).

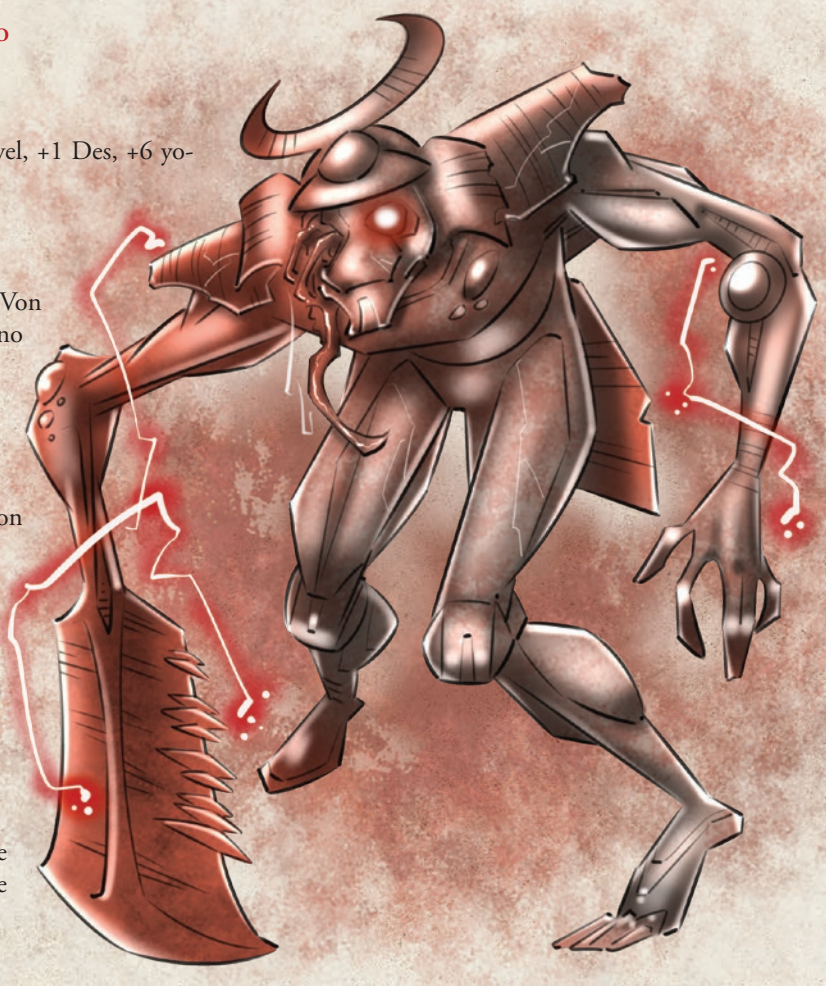
Equipamento: yoroi.

Tesouro: padrão.

BARIKI — ND 3

Um bariki é um belo cavalo mecânico, construído com as técnicas usadas na fabricação dos mashin, mas com a mesma inteligência de um cavalo comum. Originalmente criados como montarias para os mashin, acabaram se tornando populares também entre outros guerreiros; um cavalo que não precisa comer, beber ou descansar é algo extremamente valioso para aventureiros.

Um bariki pode ser cavalgado por qualquer pessoa habituada a montar cavalos. Ele age e comporta-se como um cavalo normal — sua rede neuro-elemental é muito mais limitada que aquelas empregadas nos mashin.



Construto 4, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +2, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+2 nível, –1 Des, –1 tamanho, +4 haramaki).

Pontos de Vida: 50.

Pontos de Magia: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +3, fortificação 75%, imunidade a eletricidade.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +6 (1d8+6).

Habilidades: For 19, Des 9, Con –, Int 2, Sab 12, Car 6, Hon –.

Perícias: Atletismo +9.

Cura Elemental: quando exposto a eletricidade de origem mágica, o bariki cura PV em quantidade igual à metade do dano normal.

Sem Cura: o bariki não recupera pontos de vida com curas mágicas. A perícia Cura (primeiros socorros, cuidado prolongado) também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

Equipamento: haramaki de animal obra-prima.

Tesouro: nenhum.

TSUKUMOGAMI

Um tsukumogami é um objeto que de alguma forma ganhou um espírito, ganhou vida. Isso pode ocorrer caso o objeto seja possuído por um espírito, ou afetado pelo jutsu *despertar espírito*, ou simplesmente pela passagem do tempo — em Tamu-ra acredita-se que todas as coisas, um dia, adquirem espírito. Embora isso aconteça tipicamente com ferramentas, existem tsukumogami de todas as formas e tamanhos, desde roupas e armas até casas e castelos.

De acordo com sua forma ou circunstâncias de criação, alguns tsukumogami têm as seguintes habilidades.

Cegar: um objeto achatado e flexível (como um futon ou cortina) que use a manobra agarrar deixa a vítima cega, até ela se soltar.

Constrição: um objeto flexível (como uma corda ou corrente) que use a manobra agarrar causa dano automático igual a seu ataque de pancada, a cada rodada que consiga manter-se agarrado.

Deslocamento aprimorado: os deslocamentos nas estatísticas presumem objetos que precisam se arrastar. Objetos com duas pernas (ou similares, como estátuas ou escadas de mão) recebem deslocamento +3m. Objetos com várias pernas (mesas e cadeiras) recebem deslocamento +6m. Por fim, objetos com rodas recebem deslocamento +12m.

Despertar espírito: um objeto trazido à vida com este jutsu tem um valor de Inteligência e Honra igual a 3d6 e um bônus de +4 em Sabedoria e Carisma. Ele sabe falar um idioma (normalmente ningo).

Redução de dano: depende do material de que o objeto é feito. RD 0 para papel, tecido ou corda; RD 1 para vidro; RD 5 para madeira; RD 8 para pedra; e RD 10 para metal.

	Tsukumogami Mínimo, Construto 1	**Tsukumogami Pequeno, Construto 1**
Iniciativa:	+2	+1
Sentidos:	Percepção –5	Percepção –5
Classe de Armadura:	14	13
Pontos de Vida:	5	15
Pontos de Magia:	1	1
Resistências:	Fort +0, Ref +2, Von –5	Fort +0, Ref +1, Von –5
Deslocamento:	12m	9m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +1 (1d3–1 esmagamento)	pancada +1 (1d4 esmagamento)
Habilidades:	For 8, Des 14, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Médio, Construto 2	**Tsukumogami Grande, Construto 4**
Iniciativa:	+1	+2
Sentidos:	Percepção –4	Percepção –3
Classe de Armadura:	14	15
Pontos de Vida:	30	50
Pontos de Magia:	2	4
Resistências:	Fort +1, Ref +1, Von –4	Fort +2, Ref +2, Von –3
Deslocamento:	9m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +2 (1d6+2 esmagamento)	pancada +5 (1d8+5 esmagamento)
Habilidades:	For 12, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 16, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Enorme, Construto 8	**Tsukumogami Descomunal, Construto 16**
Iniciativa:	+4	+6
Sentidos:	Percepção –1	Percepção +3
Classe de Armadura:	20	24
Pontos de Vida:	80	140
Pontos de Magia:	8	16
Resistências:	Fort +4, Ref +3, Von –1	Fort +8, Ref +6, Von +3
Deslocamento:	6m	3m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +11 (2d6+10 esmagamento)	pancada +17 (2d8+17 esmagamento)
Habilidades:	For 22, Des 8, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 28, Des 6, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Colossal, Construto 32	**ND dos Tsukumogami**	
Iniciativa:	+13	**Mínimo:**	1/2
Sentidos:	Percepção +11	**Pequeno:**	1
Classe de Armadura:	30	**Médio:**	2
Pontos de Vida:	400	**Grande:**	3
Pontos de Magia:	32	**Enorme:**	5
Resistências:	Fort +16, Ref +13, Von +11	**Descomunal:**	7
Deslocamento:	3m	**Colossal:**	10
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +28 (4d8+33 esmagamento)	**Honra:**	–
Habilidades:	For 37, Des 4, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	**Tesouro:**	nenhum.

Humanoides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase tudo isso.

Todos os humanoides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — mesmo seres monstruosos como os ogros ou enigmáticos como os titãs. Alguns podem ser aliados dos humanos, mas é bem mais comum que sejam inimigos.

Quase todas as raças para personagens jogadores deste livro são do tipo humanoide. As exceções são os henge (animal), mashin (construto) e kaijin (monstro).

Bakemono. Humanoides selvagens, violentos, sórdidos ou pior (Honra 5 ou menos), que representam perigo para o Império, são conhecidos coletivamente como *bakemono*. Quase todas as criaturas a seguir também pertencem a este grupo.

Goblin — ND 1/2

Também existentes no Reinado de Arton, estes seres pequenos e frenéticos já foram muito numerosos em Tamu-ra. Alguns até mesmo clamam que esta raça já habitou toda a ilha, como parte de um antigo império bakemono. Hoje, felizmente, existem apenas em pequenos bandos — mas ainda causam problemas ao Império.

O goblin de Tamu-ra é muito mais variado em aparência e habilidades. Alguns têm bocarras enormes e repletas de dentes, quase como tubarões. Outros têm cascos em vez de pés, sendo capazes de correr e escalar como cabras. Outros, ainda, têm pequenas asas e podem voar.

Goblins vivem em constante disputa de território com os nezumi, uma vez que ambas as raças apreciam os subterrâneos escuros e sujos. Também fazem emboscadas em estradas, atacando viajantes que não pareçam capazes de defender-se. Ainda, é comum que ocupem ruínas de habitações humanas, desabitadas durante a Era Akumushi; expulsar goblins de aldeias e castelos antes de sua reconstrução tem sido uma missão comum para aventureiros de nível baixo.

Quase desnecessário dizer, goblins não têm um pingo de honra. Recorrem a armadilhas e emboscadas, e sempre atacam em maior número. Quando percebem que estão perdendo uma luta, imediatamente fogem ou rendem-se e imploram clemência (na verdade buscando uma oportunidade para pegar seus oponentes desprevenidos).

Humanoide 1, Pequeno, Sórdido

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +1 tamanho, +2 armadura de couro).

Pontos de Vida: 5.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von –1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +2 (1d6+1).

Ataques à Distância: arco curto +3 (1d4, x3).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6, Hon 2.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, armadura de couro, 20 flechas, maça.

Tesouro: padrão.

Kappa — ND 1

Kappa são humanoides aquáticos malignos. Têm o aspecto de tartarugas bípedes, com face reptiliana, olhos redondos e vermelhos, escamas verde-amareladas e trazendo uma grande carapaça às costas. Suas mãos e pés tem três dedos unidos por membranas. São, no entanto, muito mais rápidos e ágeis do que a aparência sugere; são os melhores artistas marciais entre os bakemono.

Talvez o traço mais curioso sobre os kappa seja a depressão que trazem no alto da cabeça — como uma tigela ou vasilha, contendo um pouco d'água. Se essa água é derramada, o kappa fica enfraquecido. Tal façanha, no entanto, não é nem um pouco simples. Por sua extrema agilidade, um kappa consegue manter a depressão sempre cheia, mesmo enquanto luta.

Embora não sejam exatamente monstros desumanos, kappa são pouco honrados e muito inquietos. É possível

negociar com eles usando de muita diplomacia e paciência, com extremo cuidado para não os aborrecer. Caso isso ocorra, o kappa enfurecido imediatamente ataca o causador de sua irritação. Kappa odeiam (justificadamente) os nezumi, que os caçam para extrair sua concha e fabricar armaduras.

Kappa vivem sempre próximos a rios e lagos. Quando cooperativos, podem prover informações importantes sobre a região. E quando violentos, tentam afogar seus inimigos, derrubando-os e segurando-os sob a água com manobras de artes marciais.

Humanoide 2, Médio, Desonrado

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +6, percepção às cegas 12m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19 (+1 nível, +4 Des, +4 natural).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2, cura acelerada 5.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +5 (1d6+4).

Habilidades: For 17, Des 19, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 8, Hon 6.

Perícias: Sobrevivência +10.

Agarrar Aprimorado: se o kappa acerta um ataque corpo-a-corpo, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +9).

Anfíbio: kappa respiram e agem normalmente em terra e na água.

Carapaça Kappa: um kappa não pode ser flanqueado. Além disso, quando deitado, rastejando ou sendo atacado na água por adversários em terra, recebe cobertura total (não pode ser atacado).

Tigela d'água: movimentação normal (incluindo combate) não derrama a água na cabeça do kappa. Para isso, um oponente deve ser bem-sucedido em uma manobra de agarrar ou empurrar. Caso a água seja derramada, o kappa fica enjoado e perde sua cura acelerada até encher a tigela outra vez.

Tesouro: padrão.

OGRO — ND 3

Muito conhecidos também no Reinado de Arton, ogros são humanoides imensos e brutais, medindo entre 2,5 e 3m de altura. Aqueles encontrados em Tamu-ra são um pouco mais inteligentes, até mesmo capazes de forjar e empunhar armas melhores. No entanto, a diferença mais marcante é sua pele cinza-azulada.

Há numerosos sinais de que ogros teriam formado, em algum ponto da história, uma cultura avançada. Existem até mesmo registros de que alguns podiam executar jutsus, ou conjurar magias como os feiticeiros do Reinado. No entanto, mesmo que tais relatos sejam verdadeiros, os ogros atuais são pouco mais que gigantes brutos. Vivem de caça e pilhagem, não raras vezes atacando povoados humanos para roubar comida e equipamentos.

Humanoide 4, Grande (alto), Sórdido

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18 (+2 nível, –1 tamanho, –1 Des, +2 armadura, +6 natural).

Pontos de Vida: 32.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+8).

Ataques à Distância: azagaia +1 (1d8+8).

Habilidades: For 23, Des 8, Con 17, Int 8, Sab 10, Car 7, Hon 2.

Perícias: Atletismo +13.

Equipamento: azagaia, tacape, armadura de couro.

Tesouro: padrão.

TENGU — ND 6

Este povo alado de homens-corvos é formado por guerreiros habilidosos, orgulhosos de suas técnicas. Eram um povo honrado no passado, mas os horrores da Tormenta talvez tenham sido demasiados para eles. Hoje atuam como bandoleiros, atacando viajantes e vilarejos. No entanto, por preferirem usar as melhores armas e armaduras, seus alvos favoritos são kensei, samurais e outros guerreiros bem equipados, que os tengu enfrentam sem nenhum temor.

Quase todos os tengu empunham boas espadas como a katana, wakizashi, jian, chuan e nodachi — enquanto outros lutam desarmados, recorrendo a jutsus de combate. Derrotar um tengu não é façanha simples; muitos kensei e outros artistas marciais sonham vencer tal duelo, acreditando ser o melhor teste para suas habilidades (e também um meio de conseguir boas armas).

Humanoide 12, Médio, Sórdido

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24 (+6 nível, +5 Des, +3 armadura ashigaru).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +8, Ref +13, Von +8.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: katana +14 (1d10+12, 19) ou desarmado +13 (1d8+10).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10, Hon 5.

Perícias: Enganação +15.

Desorientação: embora sejam capazes de voar, daitengu preferem lutar em terra, usando movimentos súbitos das asas para distrair os adversários. Uma vez por rodada, um tengu pode fazer uma finta como uma ação livre (veja a página 104).

Golpe Relâmpago: tengu podem usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, ele pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O tengu pode realizar no máximo 5 ataques extras na mesma rodada.

Poder Marcial: o tengu fortalece seus golpes com sua energia. Ele pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu limite.

Equipamento: katana, armadura ashigaru.

Tesouro: padrão.

DAITENGU — ND 8

Este tengu tem feições ligeiramente mais humanas. Além das armas e técnicas utilizadas por outros tengu, o daitengu também domina alguns jutsus. Não é raro encontrar um deles liderando outros tengu.

Humanoide 14, Médio, Sórdido

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26 (+7 nível, +5 Des, +3 armadura ashigaru, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 70.

Pontos de Magia: 30 (limite 18).

Resistências: Fort +9, Ref +14, Von +9.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: nodachi +15 (2d6+13, 19) ou desarmado +14 (1d10+11).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10, Hon 4.

Perícias: Enganação +17.

Desorientação: embora sejam capazes de voar, daitengu preferem lutar em terra, usando movimentos súbitos das asas para distrair os adversários. Uma vez por rodada, um daitengu pode fazer uma finta como uma ação livre (veja a página 104).

Golpe Relâmpago: daitengu podem usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, ele pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O daitengu pode realizar no máximo 5 ataques extras na mesma rodada.

Jutsus (M): o daitengu conhece e pode executar os jutsus *golpe do vento distante*, *golpe pesado*, *mandala elemental* e *tamanho gigante*.

Poder Marcial: o daitengu fortalece seus golpes com sua energia. Ele pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano em seu próximo ataque. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu limite.

Equipamento: nodachi, armadura ashigaru.

Tesouro: padrão.

TITÃS

O mundo de Arton é assolado por numerosos tipos de humanoides gigantescos — mas os titãs, ou *kyojin*, são um caso especial e terrível. A origem destes seres está entre os maiores enigmas de Tamu-ra; ninguém sabe onde ou como eles surgem. Apenas são vistos vagando em terras selvagens, aparentemente sem rumo, mas na verdade procurando comunidades humanas. Para atacar, destruir e devorar.

Titãs não caçam animais ou outras criaturas. Não parecem realmente precisar de alimento, movidos por alguma força vital misteriosa. No entanto, caçam e devoram seres humanos. Esse parece ser seu único objetivo.

Além dos dois tipos descritos a seguir, existe ainda o titã colossal (veja adiante em "Kaiju"). Suspeita-se que seria mais inteligente, liderando bandos de titãs menores. Felizmente, nenhum destes tem sido visto há séculos.

TITÃ ENORME — ND 10

Estes gigantes deformados e macabros têm pouca semelhança com seres humanos, sem feições reconhecíveis. Movem-se lentos e trôpegos, mas esse comportamento é enganoso, pois podem subitamente correr e atacar com rapidez mortal. Suas bocarras desproporcionais são capazes de devorar humanos com uma só mordida.

A tática padrão do titã enorme é tentar agarrar o alvo e, uma vez imobilizado, matá-lo com a mordida terrível. Ele usará pancadas apenas contra adversários de tamanho Grande ou maiores.

Humanoide 14, Enorme (alto), Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23 (+7 nível, –2 Des, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 140.

Pontos de Magia: 14.

Resistências: Fort +15, Ref +5, Von +6, cura acelerada 5/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +19 (2d6+18 esmagamento) ou agarrar +29 ou mordida +25 (4d6+18, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 32, Des 6, Con 22, Int 6, Sab 9, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Tesouro: padrão.

TITÃ DESCOMUNAL — ND 14

Muito maiores e mais monstruosos, estes titãs exibem músculos e ossos salientes, exagerados, retorcidos. Geralmente acompanham um grupo de titãs enormes — não exatamente no comando, já que não parecem capazes de qualquer comunicação, mas lutando de formas mais efetivas. Enquanto um titã enorme apenas devora humanos e reage quando atacado, o titã descomunal procura destruir obstáculos ou atacar o adversário mais perigoso. Ele parece menos interessado em devorar, e mais em facilitar o avanço dos outros titãs.

Humanoide 20, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +24, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 26 (+10 nível, –2 Des, –4 tamanho, +13 natural).

Pontos de Vida: 240.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +17, Ref +10, Von +11, cura acelerada 10/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +25 (2d8+25 esmagamento) ou agarrar +39 ou mordida +31 (6d6+25, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 40, Des 6, Con 24, Int 8, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Fúria Explosiva: como se recorrendo a energias de fonte desconhecida, um titã descomunal pode mover-se e atacar com velocidade incrível para seu tamanho. O titã enorme pode gastar 4 PM como uma ação livre para realizar uma ação adicional (padrão ou movimento).

Tesouro: padrão.

Monstros

Dos horrendos kaijin aos gigantescos kaiju, monstros são criaturas de anatomia estranha ou com poderes mágicos.

Mesmo antes da Tormenta, Tamu-ra era assolada por ataques de kaiju e outros monstros. Hoje, por influências das forças sobrenaturais liberadas durante a Batalha dos Deuses, ainda mais criaturas bizarras vagam pela ilha.

Todos os monstros possuem visão no escuro.

Akumushi

Palavra que significa "inseto-pesadelo", os akumushi são conhecidos no Reinado como lefeu, ou demônios da Tormenta. Uma raça de monstros aberrantes, composta por seres tão diferentes e estranhos que humanos não podem vê-los como realmente são. A mente racional os interpreta como monstros-inseto horrendos — apenas uma sombra do terror e loucura ocultos em sua forma verdadeira.

A Tormenta devora vários pontos de Arton, mas sua primeira manifestação aconteceu em Tamu-ra. Após longos anos de infestação, foi necessário um exército de deuses para expulsar os monstros. E embora os mais poderosos invasores tenham partido, uma vasta região da ilha permanece contaminada, conspurcada, impregnada de pesadelo. Essa área ficaria conhecida como Kiri'Kizu, a Ferida Profunda. Ali, forças misteriosas ainda atuam. Akumushi ainda rondam.

Afastados da coletividade, incapazes de alcançar sua Anticriação, os monstros agem de formas totalmente imprevisíveis. Vagam. Assustam. Matam. Devoram. Hibernam. Fecham-se em casulos e mudam. Fundem-se a outros. O que planejam, é impossível antever; suas mentes alienígenas funcionam de forma intrincada, inexplicável. Talvez apenas estejam loucos. Talvez tenham um plano.

Estudiosos do Reinado de Arton foram bem-sucedidos em catalogar numerosas espécies e castas lefeu. Alguns ainda podem ser encontrados na Ferida, isolados. No entanto, outros tantos surgiram — nascidos, formados, metamorfoseados. Caçá-los e destruí-los está entre as missões mais importantes para os sentai imperiais.

Todos os akumushi tem as seguintes características:

• Não precisam respirar, se alimentar e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

• Imunidade a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doenças, eletricidade, fogo, frio, luz, paralisia, sono, transmutação, trevas, venenos e vento.

• Por seus múltiplos olhos, não podem ser flanqueados.

Akumushi, Dokumo — ND 2

Esta espécie akumushi jamais foi observada fora de Tamu-ra. Mais que apenas matar, a Tormenta também aterroriza e enlouquece suas vítimas, adotando o aspecto de seus maiores temores. Uma vez que o folclore tamuraniano tem muitas histórias sobre aranhas monstruosas, isso talvez explique o surgimento da criatura.

Um dokumo lembra uma aranha grande como um cão, com um macabro abdome ósseo que lembra um crânio humano. Caçam em bandos, capturando vítimas com a teia e mantendo-as em casulos com finalidade ainda não explicada. Alguns acreditam que suas presas são simplesmente devoradas. Outros, que seus corpos servirão para incubar centenas de ovos. E outros ainda teorizam que o casulo transforma a vítima em kaijin.

Monstro 4, Grande (comprido), Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18 (+2 nível, +3 Des, –1 tamanho, +4 natural).

Pontos de Vida: 28.

Pontos de Magia: 8.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d8+4 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +6 toque (enredado).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 2, Hon 0.

Perícias: Furtividade +14.

Teia: o dokumo pode disparar teia como um ataque de toque à distância que custa 1 PM. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 em jogadas de ataque, –4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (PV 5, RD 5).

O dokumo também pode cobrir de teia um quadrado com 6m de lado gastando uma ação completa e 1 PM. Por sua transparência, a teia é difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e RD 5. O dokumo pode andar em sua própria teia sem se enredar. Um dokumo percebe automaticamente qualquer criatura na teia, como se tivesse percepção às cegas.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Akumushi, Hidotsu — ND 1

Em Tamu-ra, corvos e gralhas são bichos indesejados, até temidos, considerados portadores de mau agouro. Sempre buscando instilar terror, a Tormenta produziu sua própria versão destes animais agourentos.

Hidotsu lembram grandes pássaros profundamente vermelhos, quase negros, como sangue coagulado. Têm vários pares de asas sempre em movimento frenético, difíceis de contar. A cabeça grande e rugosa traz muitos olhos e um bico monstruoso, capaz de amputar membros. Enquanto o gralhar de corvos comuns é apenas desagradável e incômodo, o som produzido pelo hidotsu causa verdadeiro terror, incapacitando suas vítimas enquanto são perseguidas e mortas a bicadas.

Monstro 2, Pequeno, Desumano

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17 (+1 nível, +3 Des, +2 Sab, +1 tamanho).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 4.

Resistências: Fort +3, Ref +8, Von +3, redução de dano 5.

Deslocamento: 6m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d8+2).

Habilidades: For 12, Des 16, Con 10, Int 3, Sab 14, Car 1, Hon 0.

Gralhar Aterrador: no início de seus turnos, qualquer criatura a até 9m do hidotsu deve fazer um teste de Vontade (CD 10 +1 para cada hidotsu ao alcance). Em caso de falha, a vítima fica abalada enquanto o som persistir. Em caso de falha por 5 ou mais, fica apavorada (tenta fugir). Um personagem bem-sucedido no teste fica imune a esta habilidade durante um dia.

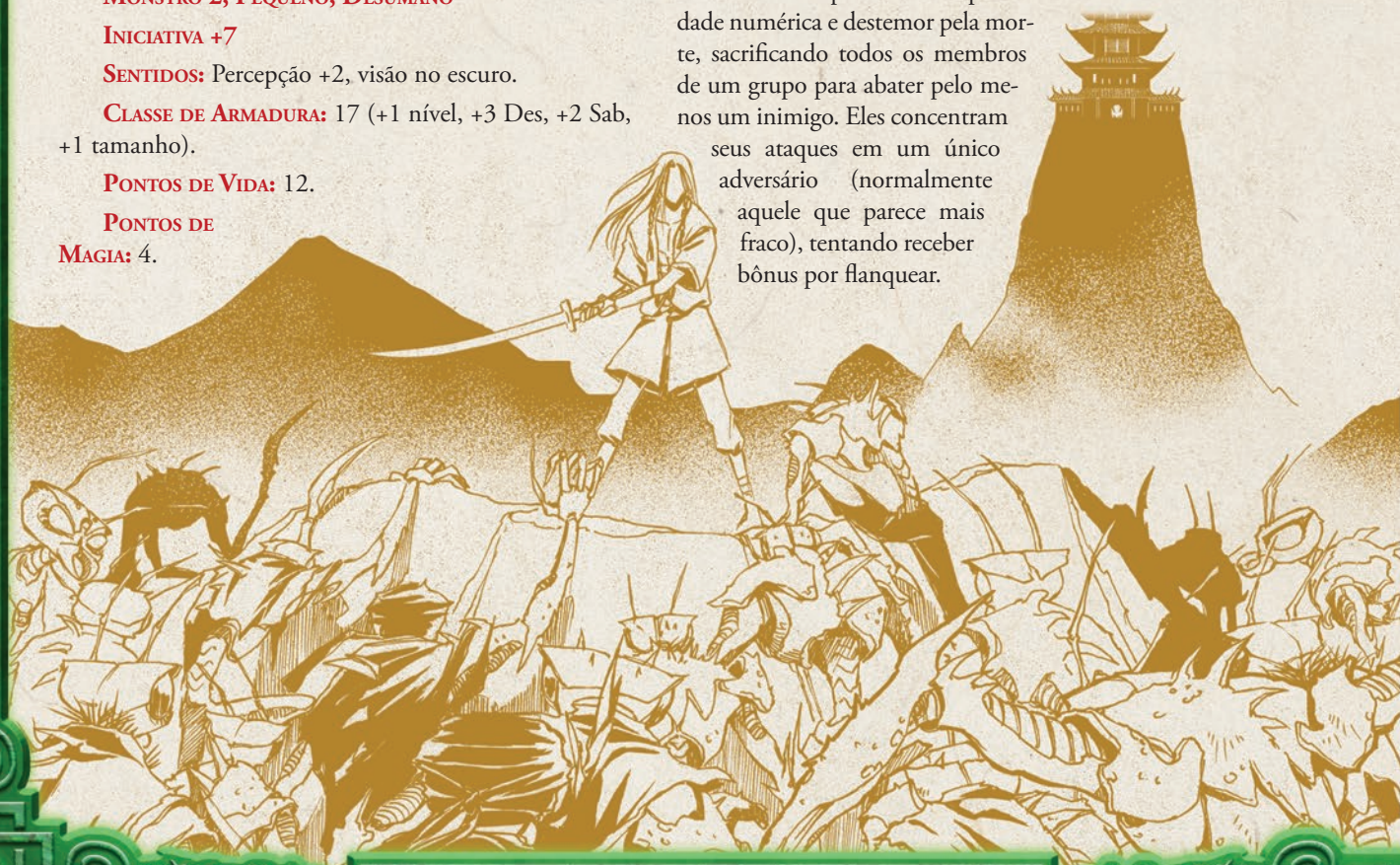
Tesouro: nenhum.

Akumushi, Kanatur — ND 4

Conhecidos no Reinado como "uktril", eram a espécie akumushi mais comum e numerosa. Por isso ainda podem ser encontrados vagando em pequenos grupos.

Kanatur lembram humanoides de estatura elevada, corpo delgado e carapaça vermelha articulada. A cabeçorra lembra uma formiga. Um dos braços termina em uma mão funcional, enquanto o outro pode ser uma ferramenta ou uma arma.

Kanatur exploram sua superioridade numérica e destemor pela morte, sacrificando todos os membros de um grupo para abater pelo menos um inimigo. Eles concentram seus ataques em um único adversário (normalmente aquele que parece mais fraco), tentando receber bônus por flanquear.



Monstro 6, Médio, Desumano

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22 (+3 nível, +3 Des, +1 Sab, +5 natural).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +4, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +13 (1d8+8 perfuração) e garra +12 (1d4+8 corte).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2, Hon 0.

Tesouro: nenhum.

Akumushi, tai-kanatur — ND 6

Versão maior e mais perigosa dos kanatur, conhecida no Reinado como "geraktril". Sua forma lembra um kanatur avançado, com três braços — dois deles no mesmo lado do corpo, terminando em pinças terríveis. São encontrados sozinhos, em pequenos grupos, ou liderando um bando kanatur; até onde se sabe (e espera-se), tais bandos representam os últimos grupos akumushi organizados em Tamu-ra.

Monstro 9, Médio, Desumano

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25 (+4 nível, +4 Des, +1 Sab, +6 natural).

Pontos de Vida: 99.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +10, Ref +11, Von +5, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +17 (1d8+10 perfuração) e garra +16 (1d4+10 corte).

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 6, Hon 0.

Tesouro: nenhum.

Kaijin — ND 6

Homens-monstros que lutam para proteger Tamu-ra são exceção, não a regra. Quase todos os kaijin são criaturas selvagens, insanas, amaldiçoadas, pouco ou nada restando de sua alma humana. Ainda que alguns demonstrem certa inteligência cruel, são cheios de ódio pelo que se tornaram, com o único propósito de causar morte e sofrimento. São os vilões monstruosos que surgem regularmente com intenções de "destruir a humanidade", e alvo principal das equipes sentai.

Kaijin normalmente agem sozinhos — pois sua reação natural, ao encontrar outro kaijin, é lutar até a morte. Contudo, os mais fortes e espertos conseguem comandar capangas, ou até mesmo ninjas, para executar seus loucos planos de vingança contra o Império.

Monstro 10, Médio, Desumano

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27 (+5 nível, +2 Des, +4 Con, +6 Carapaça).

Pontos de Vida: 100.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +6, redução de dano 7, imunidade a acertos críticos e surpresa, resistência a eletricidade e vento 24.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +19 (1d8+21, x3).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 18, Int 12, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Perícias: Sobrevivência +14.

Afinidade com a Tormenta: kaijin jamais recebem níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

Sangue Ácido: quando este kaijin sofre dano por um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 1d4+5 pontos de dano de ácido.

Tesouro: nenhum.

Kaiju

Kaiju são os maiores seres vivos conhecidos na existência. Mais que simples monstros, são verdadeiras forças da natureza, como os terremotos, vulcões e tufões. Muitas vezes, até venerados como deuses.

Embora ninguém conheça sua origem verdadeira, quase todos os kaiju surgem na grande cordilheira além-mar chamada Trono de Sugora, enquanto outros erguem-se das profundezas do Mar dos Monstros. Seja nas águas ou montanhas, os gigantes travam batalhas titânicas e sangrentas, cujos estrondos às vezes alcançam o Império.

HABILIDADES DE CRIATURAS

Cura Acelerada: no início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV se tem cura acelerada 5).

Em alguns casos, a cura acelerada deixa de funcionar por 1 rodada quando a criatura sofre certo tipo de dano — que vai aparecer após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que na rodada anterior tenha sofrido dano por ácido ou fogo.

Faro: a criatura recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detecta automaticamente a presença e quantidade de outras criaturas a até 9m (mas não sua localização exata).

Fortificação: a criatura tem uma chance em % de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Incorpóreo: a criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por jutsus, itens mágicos ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingida por um item mágico ou jutsu, esses tem 50% de chance de falha (exceto efeitos do descritor vácuo, que sempre funcionam).

Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los — elas não têm valor de Força no mundo físico. Se estiver dentro de um objeto sólido, a criatura não pode usar seus sentidos. Seus ataques são sempre considerados de toque, exceto contra outras criaturas incorpóreas. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Percepção às Cegas: a criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão. Ela detecta automaticamente a presença, quantidade, direção e localização de cada objeto e criatura dentro do seu alcance. Efeitos de camuflagem, escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem certo alcance (descrito nas estatísticas da criatura).

(continua na página ao lado)

De tempos em tempos, um kaiju enfurecido avança sobre Tamu-ra, causando grande devastação. Para sobreviver, os tamuranianos recorriam a fortificações como Nishidori, ou buscavam refúgio no litoral leste, o mais distante possível. Ergueram ali suas maiores cidades. Tragicamente, essa parte da ilha recebeu os primeiros e piores ataques da Tormenta, matando todos os habitantes e destruindo todas as estruturas. Hoje, ainda contaminada e inabitável, tornou-se a Ferida Profunda.

Durante a Era Akumushi, o dragão-inseto Igasehra manteve os kaiju afastados. Hoje, no entanto, nada impede que retornem. Nenhum novo ataque de kaiju aconteceu ainda, mas seu trovejar distante avisa que isso pode ocorrer a qualquer momento. O Novo Império é muito mais vulnerável às bestas titânicas.

Todos os kaiju têm as seguintes características:

- Seus ataques ignoram redução de dano (incluindo de objetos).
- Qualquer ataque de um kaiju contra um alvo Enorme ou menor também atinge quaisquer criaturas adjacentes.
- Redução de dano 20.
- Resistência a energia 30.
- Cura acelerada 30.
- Imunidade a dano de habilidade, doenças, medo, trevas e venenos.
- Ao falhar em um teste de resistência contra qualquer efeito com duração diferente de instantânea, um kaiju pode fazer um novo teste por rodada até ser bem-sucedido.
- Visão no escuro.
- Caso reduzido a 0 PV ou menos, assim que restaurado por sua cura acelerada, um kaiju desiste de lutar e retorna à sua terra de origem.

Duro de Matar: quando sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, o kaiju pode gastar 4 PM para ignorar completamente esse dano.

Tesouro: padrão.

Ainda que muito variados em aparência, kaiju existem em três tipos principais: sauroides, insetoides e titãs.

KAIJU SAUROIDE — ND 26

O tipo mais comum de kaiju tem o aspecto de um gigantesco lagarto bípede, capaz de arrasar cidades com um simples golpe da cauda.

Monstro 30, Colossal (alto)

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +34, visão no escuro.

Classe de Armadura: 50 (+15 nível, –2 Des, –8 tamanho, +35 natural).

Pontos de Vida: 600.

Pontos de Magia: 60.

Resistências: Fort +30, Ref +15, Von +20.

Deslocamento: 12m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +40 (4d6+32, 18) ou cauda +38 (12d8+36 esmagamento, 18).

Habilidades: For 44, Des 6, Con 28, Int 4, Sab 12, Car 10, Hon –.

Engolir: se o kaiju sauroide acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +56). Se começar seu turno agarrando uma criatura Descomunal ou menor, pode fazer um novo teste de manobra como uma ação livre. Se bem-sucedido, engolirá a criatura, causando o dano de sua mordida, e novamente no início dos turnos da criatura. Ela pode escapar causando 30 pontos de dano de corte ou perfuração (CA 15). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas engolidas terão de abrir seu próprio caminho.

Golpe Avassalador: sempre que acerta um ataque corpo-a-corpo, o kaiju sauroide derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

KAIJU INSETOIDE — ND 24

Muitos kaiju lembram insetos gigantescos, alguns até mesmo capazes de voar.

Monstro 26, Colossal (comprido)

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +30, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40 (+13 nível, –8 tamanho, +25 natural).

Pontos de Vida: 520.

Pontos de Magia: 52.

Resistências: Fort +25, Ref +25, Von +20.

Deslocamento: 9m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +32 (6d8+26 perfuração, x3).

Ataques à Distância: tempestade de ferrões +32 toque (6d8+26 perfuração, x3 + veneno)

Habilidades: For 36, Des 10, Con 26, Int 4, Sab 13, Car 6, Hon –.

HABILIDADES DE CRIATURAS (CONTINUAÇÃO)

Redução de Dano (RD): a criatura ignora parte do dano de ataques físicos (corte, esmagamento ou perfuração). Então, se uma criatura com redução de dano 5 recebe um ataque que causa 8 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 PV. Redução de dano não afeta ataques de energia.

Efeitos de redução de dano são aplicados por último depois de bônus e penalidades, e *podem* reduzir o dano a 0 (mas nunca a um valor negativo). Por exemplo, se uma criatura com redução de dano 15 recebe um acerto crítico que causa 8 pontos de dano e tem multiplicador x2, vai perder apenas 1 PV.

Resistência a Energia: a criatura ignora parte do dano causado por um tipo de energia, como ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas, vácuo ou vento. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 que sofra um ataque que cause 15 pontos de dano de fogo perde apenas 5 PV. Uma criatura com resistência a energia, sem especificar o tipo, reduz o dano de qualquer ataque de energia.

Visão nas Trevas: a criatura pode enxergar no escuro como se fosse de dia. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo escuridão criada por jutsus e outros efeitos de trevas.

Visão no Escuro: a criatura pode enxergar no escuro, mas apenas em preto e branco. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Visão na Penumbra: a criatura ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Pode ver duas vezes mais longe que o normal em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Vulnerabilidade a Energia: a criatura sofre o dobro do dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade a frio sofrendo um ataque que cause 20 pontos de dano de frio perde 40 PV.

Tempestade de Ferrões: como uma ação padrão, o kaiju insetoide pode fazer um ataque de toque à distância contra cada criatura a até 90m, gastando 1 PM para cada criatura. Os ferrões carregam um veneno terrível (ferimento, Fort CD 28, 2d6 Con).

Kaiju titã — ND 25

Estes kaiju humanoides são os mais raros, acreditando-se serem uma versão ainda mais avançada e inteligente dos titãs descomunais. Como estes, também podem surgir liderando bandos de titãs.

Monstro 28, Colossal (alto), Desumano

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +24, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 45 (+14 nível, –1 Des, –8 tamanho, +30 natural).

Pontos de Vida: 560.

Pontos de Magia: 56.

Resistências: Fort +28, Ref +19, Von +15, cura acelerada 30/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +35 (4d8+31 esmagamento) ou agarrar +39 ou mordida +42 (8d6+31, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 45, Des 8, Con 27, Int 10, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: kaiju titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Fúria Explosiva: como se recorrendo a energias de fonte desconhecida, um kaiju titã pode mover-se e atacar com velocidade incrível para seu tamanho. Ele pode gastar 4 PM como uma ação livre para realizar uma ação adicional (padrão ou movimento).

Youkai

Este vasto grupo inclui todas as criaturas sobrenaturais, não nascidas no mundo material.

Muitas vieram de outros lugares, até mesmo de além deste plano. Outras não são feitas de carne, mas energias fundamentais do universo. Outras surgem por ocorrência de fenômenos místicos. E outras, ainda, são simplesmente as almas dos falecidos — conhecidas como *shiryou* ou, em outros lugares, "mortos-vivos".

Diferente de outras criaturas, youkai não possuem uma natureza dualista; seu corpo e alma são um só. Assim, quando um youkai morre, sua alma não abandona o corpo; em vez disso, é destruída ou devolvida a seu mundo nativo. Por isso, youkai normalmente não podem ser ressuscitados.

A maioria dos youkai possui as seguintes características:

- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Visão no escuro.

Shiryou. Os mortos inquietos são um tipo especial de youkai. Todos possuem as seguintes características:

- Valor nulo de Constituição. Shiryou são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto aqueles que afetem especificamente shiryou.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, enjoo, fadiga, paralisia, sangramento, sono e venenos.
- Não recupera pontos de vida com descanso.
- Sofre dano por efeitos de luz e recupera pontos de vida com efeitos de trevas.

Dragão celestial

Em outros lugares de Arton, dragões são grandes lagartos alados cuspidores de fogo, plenos de força mágica elemental. O dragão de Tamu-ra, no entanto, é um youkai. Moldado à imagem e semelhança de Lin-Wu, está entre os mais antigos e poderosos seres espirituais na existência, talvez superado apenas pelos deuses. Acredita-se que o próprio Imperador Tekametsu, regente supremo de Tamu-ra, seria na verdade um dragão celestial.

Dragões celestiais são alongados como serpentes, revestidos de escamas em cores muito vivas. Muitos têm grandes jubas, outros ostentam orgulhosas galhadas, e outros têm barbatanas vastas como velas de navios. Mesmo sem asas, voam de forma harmoniosa, serpenteante, como que nadando no ar. De fato, quase nunca tocam o chão, embora muitos sejam também aquáticos.

Nem todos os dragões celestiais têm sopro de chamas ou outras energias — na verdade, muito poucos compartilham essa temida habilidade dos dragões do Reinado. Seu verdadeiro poder está em sua vasta energia espiritual, capaz de alimentar os mais avançados jutsus. Dragões celestiais podem executar um grande número de jutsus por simples vontade, sem precisar de mantras ou selos. Tudo isso sem mencionar suas terríveis garras e mandíbulas.

Mesmo com todo o seu poder, os dragões celestiais foram forçados a buscar refúgio no Reino de Lin-Wu durante o ataque da Tormenta. Ali eles permaneceram no decorrer da Era Akumushi, manifestando-se no mundo material apenas em momentos críticos, geralmente para ajudar tamuranianos honrados em momentos de necessidade. Hoje, avistamentos de dragões na ilha têm sido relatados, mas ainda são eventos raros.

Embora estejam entre os seres mais honrados na existência, dragões celestiais estão longe de ser inofensivos. Em seu papel como mantenedores da honra, lei e ordem, são intolerantes com o crime e o mal. Mesmo um sentai imperial com samurais e shugenja pode ser alvo de sua ira. De fato, antes de decidir ajudar (ou poupar) um aventureiro, é bem possível que o dragão exija alguma provação de honra.

Culto: dragões celestiais são arquivos vivos de informação. Eles sempre podem escolher 10 em testes de Conhecimento.

Metamorfose (M): um dragão celestial pode executar o jutsu *transformação* sem aprimoramentos e sem custo em PM. Dragões curiosos usam esta habilidade para se misturar nas sociedades humanoides, e aprender sobre seus costumes.

Tesouro: triplo do padrão.

DRAGÃO CELESTIAL JOVEM ND 10

Youkai 12, Grande (comprido), Honrado

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +19, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28 (+6 nível, +1 Des, +4 Hon, –1 tamanho, +8 natural).

Pontos de Vida: 144.

Pontos de Magia: 72 (limite 20).

Resistências: Fort +16, Ref +13, Von +16, imunidade a eletricidade, medo, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 45m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +25 (2d6+19, 18) ou mordida +23 (2d6+19, 18) e 2 garras +22 (1d8+19).

Habilidades: For 29, Des 12, Con 19, Int 14, Sab 18, Car 16, Hon 19.

Perícias: Conhecimento +8, Diplomacia +22, Identificar Magia +21, Intuição +19.

Jutsus (M): um dragão celestial jovem pode executar os jutsus *ataque zen*, *aura zen*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *forma espiritual*, *localização* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

DRAGÃO CELESTIAL ADULTO ND 15

Youkai 20, Enorme (comprido), Digníssimo

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +28, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34 (+10 nível, +6 Hon, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 260.

Pontos de Magia: 121 (limite 31).

Resistências: Fort +23, Ref +18, Von +23, imunidade a eletricidade, medo, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 45m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +36 (3d6+27, 18) ou mordida +34 (3d6+27, 18) e 2 garras +33 (2d6+27, 18).

Habilidades: For 33, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 20, Car 18, Hon 22.

Perícias: Conhecimento +13, Diplomacia +31, Identificar Magia +30, Intimidação +27, Intuição +28.

Jutsus (M): um dragão celestial adulto pode executar os jutsus *anulação*, *ataque zen*, *aura zen*, *círculo de luz*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *esconderijo secreto*, *forma espiritual*, *leitura de chacras*, *lâmina de vento*, *localização*, *viagem astral* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

Presença Celestial: a mera visão de um dragão celestial adulto pode fascinar ou amedrontar. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 25). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver Honra 9 ou menor e 5 níveis ou menos), abalada (se tiver Honra 9 ou menor e 6 níveis ou mais) ou fascinada (se tiver Honra 10+) pela cena. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por

um dia. O dragão pode ativar e desativar essa habilidade com uma ação livre.

Dragão Celestial Venerável ND 21

Youkai 26, Descomunal (comprido), Digníssimo

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +37, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 41 (+13 nível, +8 Hon, –4 tamanho, +14 natural).

Pontos de Vida: 468.

Pontos de Magia: 198 (limite 68).

Resistências: Fort +31, Ref +23, Von +31, imunidade a eletricidade, medo, fogo, frio, paralisia, sono e vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: 12m, voo 60m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +44 (6d6+34, 18) ou mordida +42 (6d6+34, 18) e 2 garras +41 (2d10+34, 18).

Habilidades: For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 26, Car 24, Hon 26.

Perícias: Conhecimento +19, Diplomacia +40, Identificar Magia +39, Intimidação +36, Intuição +37.

Jutsus (M): um dragão celestial venerável pode executar os jutsus *anulação*, *armazenar jutsu*, *ataque zen*, *aura zen*, *bombardeio celestial*, *círculo de luz*, *cólera de Lin-Wu*, *compreensão dos ancestrais*, *cura das cerejeiras em flor*, *emprestar jutsu*, *esconderijo secreto*, *forma espiritual*, *katana celestial*, *leitura de chacras*, *lâmina de vento*, *localização*, *missão de honra*, *palanquim celestial*, *viagem astral* e *viagem espiritual*. Ele não precisa entoar mantras ou fazer selos para executar seus jutsus.

Presença Celestial: a mera visão de um dragão celestial venerável pode fascinar ou amedrontar. Qualquer criatura a até 90m deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 35). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver Honra 9 ou menor e 5 níveis ou menos), abalada (se tiver Honra 9 ou menor e 6 níveis ou mais) ou fascinada (se tiver Honra 10+) pela cena. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. O dragão pode ativar e desativar essa habilidade com uma ação livre.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão celestial venerável pode gastar 6 PM para cuspir fogo em um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 23d12+20 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos (CD 35) reduz o dano à metade.

Elementais

Estas criaturas de energia pura são nativas de mundos onde tudo é formado pelos seis elementos: terra, água, ar, fogo, luz ou trevas.

Elementais quase nunca visitam nosso mundo material, exceto quando invocados — o que geralmente só ocorre contra a sua vontade. Caso não sejam contidos, irrompem em fúria destrutiva contra aqueles que os raptaram (ou contra tudo ao redor). Invocar um elemental, sem os meios adequados para prendê-lo ou controlá-lo, é uma das coisas mais imprudentes que um conjurador pode tentar. No entanto, por serem necessários à fabricação dos mashin e outros construtos, os artífices de Tamu-ra invocam e aprisionam elementais com regularidade.

Elementais são apenas semi-inteligentes — ou melhor, sua inteligência é muito diferente da nossa. Seus mundos nativos são os ambientes mais hostis no multiverso, matariam em segundos qualquer humano desprotegido. Se essas criaturas são honradas ou desonradas, se têm cultura ou sociedade, não se sabe. A única certeza sobre eles é que são tremendamente violentos quando arrastados até aqui.

Todos os elementais têm as seguintes características:

- Imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doenças, enjoo, paralisia, sangramento, sono e venenos.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar Pequeno ND 1

Uma nuvem amorfa e mutável, com áreas de vapor escuro que sugerem a existência de dois olhos e boca.

Youkai 2, Pequeno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15 (+1 nível, +1 tamanho, +3 Des).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, imunidade a vento, vulnerabilidade a ácido.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1 vento).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 11, Hon –.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem –1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 1d4+1 de dano de vento. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e custa 3 PM.

Elemental do Fogo Pequeno — ND 1

Uma pequena coluna de chamas que avança deslizando sobre o chão, queimando tudo em seu caminho.

Youkai 2, Pequeno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+1 nível, +1 Des, +1 tamanho, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +5 (1d4+3 fogo).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 11, Hon –.

Incendiar: ao causar dano, o elemental pode gastar 1 PM como uma ação livre para tentar incendiar seu alvo. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 15) ou pegará fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa, ou uma ação padrão e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15).

Elemental da Água Médio — ND 3

Este elemental tem um corpo feito de água, com uma forma vagamente humanoide. Andando sobre terra seca, ele parece mais sólido, como se coberto por um fino de filme de gelo.

Youkai 4, Médio

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19 (+2 nível, +1 Des, +6 natural).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +5, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 6m, natação 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +6 (1d6+5 frio).

Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10, Hon –.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Além disso, ele pode executar o jutsu *anulação* pelo custo normal, mas apenas contra efeitos de fogo.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estão em contato com a água, mas sofre –1 se ambos estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 15) ou ficará agarrada (girando nas águas do redemoinho) e sofrerá 1d6+2 pontos de dano por rodada. Usar esta habilidade é uma ação livre, custa 3 PM e dura pela cena. O elemental pode soltar a vítima como uma ação livre.

Elemental da Terra Médio — ND 3

Uma criatura de forma humanoide, feita de terra compacta, com feições simples.

Youkai 4, Médio

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22 (+2 nível, –1 Des, +3 Con, +8 natural).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 12.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +4, imunidade a ácido, vulnerabilidade a vento.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (1d8+7).

Ataques à Distância: jato de ácido +3 toque (1d4+2 ácido).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 10, Hon –.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +13).

Maestria Terrestre: um elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário

estão em terra firme, mas sofre –1 se o adversário estiver voando ou nadando.

Elemental da Luz Enorme — ND 7

Uma enorme esfera flutuante de pura luz branca e sólida, que ilumina tudo ao seu redor com um calor agradável e acolhedor.

Youkai 16, Enorme (alto)

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24 (+8 nível, +8 Des, –2 tamanho).

Pontos de Vida: 160.

Pontos de Magia: 80.

Resistências: Fort +14, Ref +19, Von +10, cura acelerada 5/trevas, imunidade a eletricidade e luz, vulnerabilidade a trevas.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d8+20 eletricidade) ou 2 pancadas +21 (2d8+20 eletricidade).

Habilidades: For 18, Des 26, Con 19, Int 2, Sab 13, Car 12, Hon –.

Brilho: o elemental da luz emite luz intensa em uma área com 18m de raio centrada nele mesmo. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real. O elemental da luz pode usar uma ação livre para diminuir seu brilho para o equivalente a uma tocha.

Engolfar: como uma ação padrão e gastando 10 PM, um elemental da luz pode engolfar uma criatura de tamanho igual ou menor, que deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 22) ou terá 30 PV curados. Caso a criatura esteja com pontos de vida máximos, receberá PV temporários, que duram pela cena. No entanto, essa infusão de vida pode ser perigosa — se receber PV temporários em quantidade maior que seus PV máximos, a criatura morrerá em uma explosão de energia vital. Este é um efeito de luz.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, o elemental da luz pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento.

Elemental das Trevas Enorme — ND 7

Este elemental parece uma sombra animada e sólida; como um vazio na Criação, afasta a luz e alimenta-se da energia vital de tudo ao seu redor.

Youkai 16, Enorme (alto)

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 23 (+8 nível, +7 Des, –2 tamanho).

Pontos de Vida: 176.

Pontos de Magia: 80.

Resistências: Fort +15, Ref +17, Von +11, imunidade a trevas, vulnerabilidade a eletricidade e luz.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d10+20 trevas) ou 2 pancadas +20 (2d10+20 trevas).

Habilidades: For 21, Des 25, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8, Hon –.

Energia Negativa: como um shiryou, o elemental das trevas sofre dano por efeitos de luz e recupera pontos de vida com efeitos de trevas.

Escuridão: o elemental das trevas irradia escuridão profunda em uma área com 18m de raio centrada nele mesmo. Luzes normais (tochas, velas, lanternas...) não funcionam, nem jutsus básicos de luz. Mesmo criaturas com visão no escuro são incapazes de ver através da escuridão mágica. Todas as criaturas na área têm camuflagem total por escuridão. O elemental das trevas pode usar uma ação livre para recolher a escuridão, mantendo a camuflagem total em si mesmo.

Névoa Negra: como uma ação padrão e gastando 3 PM, um elemental das trevas pode adquirir a forma de uma névoa negra, engolfando uma criatura de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 22) ou receberá 1d6 níveis negativos. Para cada nível negativo causado, o elemental das trevas cura 5 PV. Este é um efeito de trevas.

Gaki — ND 1

Conhecidos no Reinado simplesmente como "zumbis", os gaki são mortos-vivos em grande tormento, eternamente famintos — mas incapazes de saciar sua fome, não importa o quanto comam. Têm aparência vagamente humana, com pele cinzenta e barrigas enormes, inchadas, jamais satisfeitas. Alguns também podem apresentar boca atrofiada, tornando ainda mais difícil comer. Embora tentem devorar praticamente qualquer coisa, preferem carne humana. Costumam vagar em bandos, procurando vítimas para dilacerar com as garras, antes de devorá-las (ou tentar).

Youkai 2, Médio, Desumano

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 10 (+1 nível, –1 Des).

Pontos de Vida: 14.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +2, Von +3, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +4 (1d6+3 corte).

Habilidades: For 15, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1, Hon 0.

KYOUKOTSU — ND 1/2

Embora sejam mais conhecidos por assombrar poços d'água, estes espíritos esqueléticos ocorrem em qualquer lugar onde houve mortes violentas. Muitas vezes são envoltos em mortalhas esfarrapadas, exibindo apenas o crânio vazio e cabelos emaranhados. Outros, contudo, ainda trajam suas antigas armaduras.

Como outros mortos-vivos, kyoukotsu surgem quando um corpo é descartado de forma inadequada, sem ritos funerários próprios. O rancor contido nos ossos cresce e perdura, fazendo o esqueleto erguer-se para atacar os vivos com garras ou armas. Relatos de aventureiros estrangeiros sugerem que os kyoukotsu são ainda mais agressivos e violentos que os esqueletos encontrados do Reinado.

Youkai 1, Médio, Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +0, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 armadura).

Pontos de Vida: 6.

Pontos de Magia: 3.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +2, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: yari +2 (1d6+1).

Ataques à Distância: yari +2 (1d6+1 perfuração).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Equipamento: yari, armadura ashigaru.

Tesouro: nenhum.

ODOKURO

Também chamados *gashadokuro*, estes mortos-vivos são esqueletos gigantescos que vagam à noite, jamais sendo vistos durante o dia. Quando estão em movimento, o sacolejar de seus ossos e dentes pode ser ouvido ao longe. No entanto, é mais comum encontrá-los em tocaia silenciosa perto de trilhas isoladas, erguendo-se subitamente para agarrar e devorar viajantes.

O odokuro surge em antigos campos de batalha onde morreram muitos soldados, cheios de dor e ódio em seus corações. Enquanto seus corpos apodrecem, essa raiva torna-se uma energia sobrenatural poderosa, fazendo com que os ossos de centenas de guerreiros moldem-se em um único esqueleto imenso. Seu tamanho exato depende de quantos cadáveres o formam, mas alguns podem igualar os próprios kaiju.

Todo odokuro costuma tentar agarrar suas vítimas para então matá-las a mordidas. Eles usam suas garras apenas contra adversários de uma categoria de tamanho inferior à sua (ou maiores).

ODOKURO ENORME — ND 7

É o tipo mais comum, formado pelos corpos de pelo menos cem guerreiros. São quase sempre solitários, mas podem ocorrer em pequenos grupos na Ferida Profunda.

Youkai 10, Enorme (alto), Desumano

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23 (+5 nível, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +7, imunidade a frio, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +14 (2d6+12 corte) ou agarrar +24 ou mordida +20 (4d6+12, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 25, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

ODOKURO DESCOMUNAL — ND 11

Muito mais raro, este esqueleto com quase 20m de altura forma-se onde morreram pelo menos mil guerreiros.

Youkai 16, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25 (+8 nível, –4 tamanho, +11 natural).

Pontos de Vida: 208.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +10, imunidade a frio, redução de dano 15/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +23 (2d8+17 corte) ou agarrar +37 ou mordida +25 (6d6+17, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 34, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

Odokuro Colossal — ND 15

A existência de um odokuro colossal nunca foi confirmada — seriam necessários dezenas de milhares de corpos para formá-lo, muito embora a história de Tamu-ra certamente registre matanças deste nível. Caso exista, este monstro será quase tão poderoso quanto os kaiju.

Youkai 28, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +31, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36 (+14 nível, –1 Des, –8 tamanho, +21 natural).

Pontos de Vida: 420.

Resistências: Fort +16, Ref +15, Von +16, imunidade a frio, cura acelerada 10/luz, redução de dano 20/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +35 (2d10+30 corte) ou agarrar +53 ou mordida +37 (8d6+30, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 42, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1, Hon 0.

Tesouro: padrão.

Yuurei — ND 3

Em Tamu-ra existem dois tipos de pessoas. Uns acham que fantasmas existem. Os outros, têm *certeza*.

Ao longo de sua história, a ilha foi palco de muito derramamento de sangue. Antigos senhores da guerra comandavam tropas em grandes batalhas pela supremacia. Constantes desastres naturais clamaram milhares de vidas. Tudo isso sem mencionar a maior das calamidades, a tempestade aberrante que varreu Tamu-ra de quase toda a vida. Em toda Arton, poucos lugares foram palco de tantas mortes violentas.

Yuurei é como são chamados os fantasmas em Tamu-ra — ou melhor, os mortos-vivos incorpóreos. Existem muitos tipos, com diferentes poderes e habilidades. No entanto, quase todos têm a mesma aparência que apresentavam em vida, incluindo as roupas usadas quando morreram ou foram enterrados — por isso é comum serem vistos em quimonos funerários brancos, ou armaduras de guerreiros caídos. Alguns exibem o ferimento responsável por sua morte. Outros têm cabelos longos e desgrenhados cobrindo o rosto. São translúcidos, quase invisíveis, às vezes tão tênues que parecem não ter pés.

Yuurei são almas presas a este mundo por emoções negativas, como obsessão, medo, ódio ou vingança. Normalmente assombram o lugar onde morreram, ou a pessoa culpada por sua morte, ou seus entes queridos e descendentes. Alguns simplesmente não acreditam estar mortos; tal é a determinação tamuraniana que, às vezes, nem mesmo a morte é pretexto para abandonar um objetivo. Para ajudá-los a partir, pode ser necessário encontrar seu corpo perdido, realizar um rito funerário, levar seu assassino à justiça, cumprir uma missão inacabada, ou até algo simples como entregar uma mensagem a alguém.

Youkai 3, Médio, Desumano

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 13 (+1 nível, +1 Des, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 18.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque +4 (1d6 de Força).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 10, Hon 0.

Perícias: Furtividade +11.

Sensibilidade à Luz: yuurei ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou o jutsu *brilho de Tai'Yang*.

Toque Sombrio: o toque de um yuurei causa 1d6 pontos de dano de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 passa a sofrer dano de Constituição. Se morrer por esta habilidade, a criatura torna-se um yuurei 1d4 rodadas depois. O yuurei recém-criado estará sob comando daquele que o gerou.

Tesouro: nenhum.

ONI — ND 5

Oni são diabos e demônios que assolam Tamu-ra. Originários de numerosos outros mundos, eles chegam aqui com objetivos variados — mas sempre envolvendo atos cruéis, malignos, desonrados. Parecem existir com o único propósito de perpetrar o mal.

Oni são seres *opostos* à honra, praticamente incapazes de realizar um ato digno. Quase qualquer coisa que digam é insulto, provocação, mentira ou trapaça. Lutam sujo, sempre buscando colocar o oponente em alguma desvantagem, realizando emboscadas, causando distrações, atacando pelas costas, lutando em maior número. De fato, usam táticas muito parecidas com os ninjas — exceto que oni são ainda mais violentos, selvagens, sedentos de sangue.

Oni podem ser invocados através de rituais específicos, mas apenas os jutsus mais avançados podem mantê-los sob controle. Em seu desespero, muitos shinkan e wu-jen chegaram a invocar bandos de oni para lutar contra a Tormenta. Aqueles que não foram destruídos apenas abraçaram a corrupção, juntando-se às forças invasoras. De fato, rumores dizem que um oni poderoso (talvez mais de um) declarou Kiri'Kizu como seu feudo pessoal, onde vem reunindo um exército youkai. Vários sentai foram enviados para investigar, até agora sem sucesso.

As estatísticas a seguir descrevem o tipo mais comum de oni, encontrado vagando em pequenos grupos na Ferida Profunda e outros pontos de Tamu-ra. Estes têm pele azulada, cabelos negros compridos e um par de chifres longos; vestem lamelar e empunham machados de batalha.

Espírito 6, Médio, Desumano

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +8, faro, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 21 (+3 nível, +1 Des, +5 lamelar, +2 natural).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a doenças, fogo e veneno, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +10 (1d8+7, x3) ou machado de batalha +8 (1d8+7, x3) e chifres +8 (1d6+7 mais doença).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 9, Car 6, Hon 0.

Perícias: Atletismo +10, Intimidação +13.

Doença: sofrer dano dos chifres de um oni exige um teste de Fortitude (CD 16). Em caso de falha, a vítima contrai calafrios diabólicos (veja no Capítulo 6: Mestrando).

Equipamento: lamelar, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

CAPÍTULO OITO

RECOMPENSAS

No Império de Jade, atos heroicos são recompensados. Mais que isso, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais experiente, confiante e poderoso.

Em muitas aventuras de mangás e animes, os heróis muitas vezes começam se esforçando para derrotar capangas e inimigos fracos, e terminam enfrentando desafios cósmicos como grandes demônios e espíritos imortais!

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A progressão em poder de um personagem é medida em *níveis*. Estes, por sua vez, são obtidos através de *pontos de experiência*, ou XP.

Você precisa de certa quantidade de XP para alcançar o próximo nível. Cada situação perigosa ou desafiadora (monstro derrotado, armadilha desativada, enigma decifrado...) oferece XP, conforme seu nível de desafio, ou ND — uma medida da dificuldade daquele desafio em questão.

Multiplique o nível de desafio (ND) da ameaça por 300. Essa é a quantidade de XP que o desafio renderá. Divida por igual entre todos os integrantes do sentai.

CÁLCULO DE EXPERIÊNCIA: ND X 300 = XP.

Por exemplo: derrotar um oni (ND 5) rende 1.500 XP ao todo (300 multiplicado por 5). Em um sentai formado por 4 aventureiros, cada um receberia 375 XP pela vitória (1.500 dividido por 4).

Note que os personagens só ganham XP por vencer desafios difíceis, reais. Um inimigo de ND 5 ou mais pontos menor que o grupo não rende XP nenhum — os heróis não podem mais aprender nada enfrentando-o, não há nenhuma dificuldade.

Muitos grupos preferem lidar com quaisquer monstros ou vilões da maneira mais direta e definitiva — matando-os. Isso pode não ser muito inteligente, e certamente não é a solução ideal para personagens de Honra elevada, especialmente quando o inimigo já se rendeu. Você não precisa conceder XP apenas por inimigos mortos: o importante é derrotá-los. Se um wu-jen enlouquecido é vencido e aprisionado, os aventureiros recebem XP. Um oni-real banido para sua dimensão de origem rende XP, da mesma forma que se fosse destruído. Se a vitória é real e decisiva, o XP é o mesmo.

Em geral, também é bom premiar boas interpretações e sacadas inteligentes com pontos de experiência. Quando os jogadores vencem um desafio com inteligência, interpretação e pensamento rápido, decida um ND para a situação e conceda XP da mesma forma. Mas cuidado para não distribuir pontos e mais pontos apenas por interpretações razoáveis, ou você terá um grupo de semideuses que nunca se aventuram, apenas conversam!

Tesouros

Muitos vilões guardam fortunas em ouro e joias. Adversários menores carregam valores de suas vítimas anteriores. Os heróis podem entregar esse tesouro a seus superiores, ou usá-lo para ajudar vítimas das forças do mal — especialmente aqueles de Honra elevada. No entanto, a maioria dos personagens toma essas riquezas para si, como recompensa por seu esforço e risco.

Tesouro em Combate

Quase todos os combates proporcionam tesouro para o grupo, que pode vir na forma de riquezas (moedas e outros objetos valiosos, como gemas e obras de arte) e equipamento. Para determinar o tesouro de um combate, role duas vezes na tabela nestas páginas — uma vez na coluna Riquezas, e outra na coluna Equipamento —, na linha equivalente ao nível de desafio da criatura derrotada. Caso o sentai tenha derrotado mais de uma criatura, role uma vez e multiplique o resultado pelo número de criaturas.

O ND de um adversário tipicamente é igual a seu nível de experiência. Para criaturas, procure em suas estatísticas.

A descrição de cada criatura indica o tesouro que ela fornece quando derrotada. "Nenhum" indica que a criatura não traz tesouro. Nesse caso, não use a tabela.

"Padrão" indica tesouro típico para alguém de mesmo poder. Use a tabela sem nenhuma modificação. "Dobro" ou "triplo do padrão" indica que a criatura tem uma grande quantidade de tesouro; use a tabela, mas duplique ou triplique quaisquer resultados.

Tesouro por Nível de Desafio

ND	d%	Riquezas	d%	Equipamento
1/3	01-40	—	01-60	—
	41-75	1d4x10 ¥p	61-75	Item diverso
	76-100	2d6x10 ¥p	76-100	Arma
1/2	01-35	—	01-55	—
	36-75	1d6x10 ¥p	51-75	Item diverso
	76-100	1d4x100 ¥p	76-100	Arma
1	01-30	—	01-50	—
	31-75	1d6x100 ¥p	51-75	Item diverso
	76-95	2d4x100 ¥p	76-95	Arma
	96-100	2d12x10 ¥o	96-100	Armadura
2	01-25	—	01-45	—
	26-75	1d8x100 ¥p	46-70	Item diverso
	76-95	3d6x10 ¥o	71-90	Arma
	96-100	4d8x10 ¥o	91-100	Armadura
3	01-20	—	01-40	—
	21-70	1d10x10 ¥p	41-65	Item diverso
	71-95	3d8x10 ¥o	66-90	Arma
	96-100	4d12x10 ¥o	91-100	Armadura
4	01-15	—	01-30	—
	16-65	3d8x100 ¥p	31-70	Arma
	66-95	1d6x100 ¥o	71-95	Armadura
	96-100	1d10x100 ¥o	96-100	Arma obra-prima
5	01-10	—	01-25	—
	11-60	3d10x10 ¥o	26-60	Armadura
	61-90	2d4x100 ¥o	61-90	Arma obra-prima
	91-100	1 gema	91-100	Armadura obra-prima

6	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d4x100 ¥o	26-65	Arma obra-prima
	61-90	2d6x100 ¥o	66-95	Armadura obra-prima
	91-100	1 gema	96-100	Arma de material especial
7	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d6x100 ¥o	26-65	Armadura obra-prima
	61-90	3d4x100 ¥o	66-95	Arma de material especial
	91-100	1d3 gemas	96-100	Armadura de material especial
8	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d8x100 ¥o	26-70	Arma de material especial
	61-90	2d8+1x100 ¥o	71-90	Armadura de material especial
	91-100	1d3+1 gemas	91-100	Item mágico menor
9	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d4x100 ¥o	26-65	Arma de material especial
	61-90	2d10+1x100 ¥o	66-85	Armadura de material especial
	91-100	1d4+1 gemas	86-100	Item mágico menor
10	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d6x100 ¥o	26-55	Arma de material especial
	61-90	1d3+2 gemas	56-80	Armadura de material especial
	91-100	1 obra de arte	81-100	Item mágico menor
11	01-15	—	01-50	—
	16-85	2d10x100 ¥o	51-90	Item mágico menor
	86-100	2d4 gemas	91-100	Item mágico médio
12	01-15	—	01-50	—
	16-85	3d10x100 ¥o	51-85	Item mágico menor
	86-100	1d3 obras de arte	86-100	Item mágico médio
13	01-15	—	01-50	—
	16-85	4d8x100 ¥o	51-80	Item mágico menor
	86-100	2d6 gemas	81-100	Item mágico médio
14	01-10	—	01-50	—
	11-80	3d12+1x100 ¥o	51-95	Item mágico médio
	81-100	1d4 obras de arte	96-100	Item mágico maior
15	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d10x100 ¥o	46-95	Item mágico médio
	81-100	1d6 obras de arte	96-100	Item mágico maior
16	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d12x100 ¥o	46-90	Item mágico médio
	81-100	2d4 obras de arte	91-100	Item mágico maior
17	01-10	—	01-45	—
	11-80	1d6x1.000 ¥o	46-85	Item mágico médio
	81-100	2d6 obras de arte	86-100	Item mágico maior
18	01-05	—	01-45	—
	06-75	1d8x1.000 ¥o	46-80	Item mágico médio
	76-100	2d6x1.000 ¥o	81-100	Item mágico maior
19	01-05	—	01-45	—
	06-75	2d4x1.000 ¥o	46-75	Item mágico médio
	76-100	3d6x1.000 ¥o	76-100	Item mágico maior
20	01-05	—	01-40	—
	06-75	1d12+1x1.000 ¥o	41-70	Item mágico médio
	76-100	2d10x1.000 ¥o	71-100	Item mágico maior

Caso o sentai encontre gemas ou obras de arte, role 1d% na tabela correspondente para cada item. A tabela fornece exemplos — é mais interessante descrever "vocês encontram uma esmeralda verde, brilhante e sem falhas" do que "vocês encontram uma gema de 1.000 ¥o".

Caso o sentai encontre itens diversos, armas ou armaduras, role 1d% na tabela correspondente. Armas e armaduras mundanas têm 30% de chance de serem Pequenas, 60% de chance de serem Médias, e 10% de chance de serem de outro tamanho, à escolha do mestre.

Caso o sentai encontre itens mágicos, consulte a seção "Itens mágicos", a seguir.

A maneira como o sentai encontra o tesouro fica a cargo do mestre. Você pode simplesmente descrever "de-

GEMAS

d%	Valor	Média	Exemplos
01-25	4d4 ¥o	10 ¥o	Ágata listrada, ciclope ou do musgo; quartzo azul, hematita; lápis-lazúli; malaquita; obsidiana; rodocrosita; (turquesa) olho de tigre; pérola (irregular); água-marinha.
26-50	2d4x10 ¥o	50 ¥o	Heliotropo (ou pedra sangue); cornalina; (topázio) citrino; iolita; jaspe; adulária; ônix; perídoto; cristal de rocha (quartzo hialino); quartzo rosa; zircão.
51-70	4d4x10 ¥o	100 ¥o	Âmbar; ametista; coral; piropo ou grossularite (grossulária); lignito; pérola branca, dourada, rosa ou prateada; espinela vermelha; turmalina.
71-90	2d4x100 ¥o	500 ¥o	Alexandrita; água-marinha; espinela violeta; pérola negra; espinela azul escuro; topázio amarelo.
91-99	4d4x100 ¥o	1.000 ¥o	Jade; esmeralda; opala branca, negra ou vermelha; safira azul; coríndon amarelo ou púrpura; safira-estrela azul ou negra; rubi estrela.
100	2d4x1.000 ¥o	5.000 ¥o	Jade celestial; esmeralda verde-claro; diamante branco-azulado, canário, rosa, marrom ou azul; zircão vermelho ou transparente.

OBRAS DE ARTE

d%	Valor	Média	Exemplos
01-10	1d10x10 ¥o	55 ¥o	Vaso de cerâmica esmaltado em cor simples; estatueta de marfim entalhado; pequeno bracelete de ouro finamente trabalhado.
11-25	3d6x10 ¥o	105 ¥o	Vestimentas de seda; pente de prata com muitos citrinos; lanterna de seda em forma de pagode; vaso de calcedônia decorado com crisântemos.
26-40	1d6x100 ¥o	350 ¥o	Pintura grande e colorida em papel de seda; karakuri de madeira com ornamentos de lápis-lazúli; candelabro de prata com flores de lótus esculpidas.
41-50	1d10x100 ¥o	550 ¥o	Conjunto de estatuetas de marfim de três vanaras em meditação; tanto cerimonial ornada em ouro com pérola dourada na ponta do cabo.
51-60	2d6x100 ¥o	700 ¥o	Biwa de madeira exótica decorado com turmalinas; conjunto de chá em cerâmica decorado com fios de ouro.
61-70	3d6x100 ¥o	1.050 ¥o	Vaso de coral esmaltado com pinturas delicadas; ídolo de prata maciça com olhos de âmbar.
71-80	4d6x100 ¥o	1.400 ¥o	Colar de oração com contas de ágata; conjunto de pratos de cerâmica pintados e decorados em ouro.
81-85	5d6x100 ¥o	1.750 ¥o	Altar de madeira exótica com decorações de flor de lótus; prato de jade em forma de crisântemo.
86-90	1d4x1.000 ¥o	2.500 ¥o	Katana ornamental em forma de dragão celestial; gongo de bronze folheado a ouro; espelho de prata com cabo esculpido em jade.
91-95	1d6x1.000 ¥o	3.500 ¥o	Estatueta de falcão em bronze em um galho natural envernizado; tiara ornada com águas-marinhas.
96-99	2d4x1.000 ¥o	5.000 ¥o	Estatueta de jade de um dragão celestial; daisho ornamental esmaltado em negro decorado com pérolas negras.
100	2d6x1.000 ¥o	7.000 ¥o	Jogo de chá em cerâmica esmaltada decorado com esmeraldas; anel de ouro com jade celestial.

ITENS DIVERSOS

D%	Item
01	Algemas
02	Amuleto de jade
03-12	Bálsamo restaurador
13-16	Bomba de fumaça
17-21	Corda
22-26	Corda de seda
27-28	Espelho
29-33	Furoshiki
34-38	Futon
39-40	Instrumento musical
41-42	Kit de artesão
43-44	Kit de disfarces
45-46	Kit de ladrão
47-48	Kit de medicamentos
49-53	Lanterna
54-58	Mochila
59-63	Papel
64-65	Pé de cabra
66-70	Pederneira
71-72	Pedra de tinta
73-74	Pincel
75-79	Ração de viagem
80-89	Tocha
90-94	Tokkuri
95-96	Vara de madeira
97-100	Vela

ARMADURAS

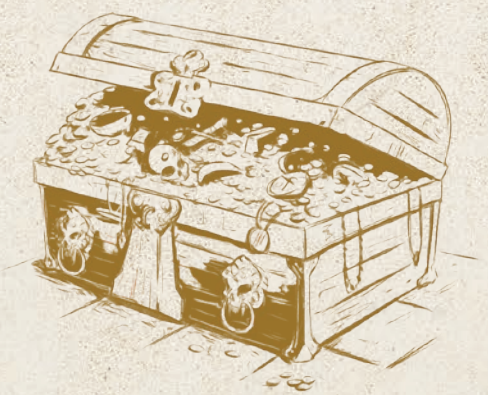
D%	Item
01-10	Armadura ashigaru
11-15	Armadura de couro
16-20	Armadura de ossos
21-23	Carapaça kappa
24-33	Char-aina
34-36	Escudo leve
37-39	Escudo pesado
40-49	Haramaki
50-59	Lamelar
60-70	O-yoroi
71-80	Suchiiru
81-90	Vestimenta (jogue novamente) 01-40) Booken-fuku 41-60) Dai'zenshi-fuku 61-90) Quimono 91-80) Shinobi shozoku
91-100	Yoroi

ARMAS

D%	Item	D%	Item
01-02	Azagaia	57-58	Lajatang
03-05	Besta leve	59	Leque
06-08	Besta pesada	60-61	Maça
09-12	Bo	62-63	Machadinha
13	Chakram	64-65	Machado de batalha
14	Chicote	66-68	Mangual
15-17	Chuan	69-70	Naginata
18-19	Cimitarra	71	Neko-te
20-21	Clava	72-73	Ninja-to
22-26	Daikyu	74-75	Nodachi
27-28	Espada curta	76-77	Nunchaku
29-31	Espada longa	78	Picareta
32-35	Fita de tecido	79	Rede
36-37	Flechas (x10)	80-81	Sai
38	Fukiya	82	Sansetsukon
39	Granada	83-84	Shuriken (x10)
40-42	Hankyu	85	Tacape
43	Jian	86-87	Tanto
44	Jitte	88-89	Tetsubo
45	Kakko'Dai	90-91	Tonfa
46-47	Kama	92	Tridente
48-52	Katana	93-94	Virotes (x10)
53	Kra'Tann	95-96	Wakizashi
54-55	Kunai	97-98	Yari
56	Kusari-gama	99-100	Zanbatou

MATERIAIS ESPECIAIS

D%	Item
01-15	Aço-rubi
16-45	Akamono
46-70	Bambu suchiiru
71-100	Jade



pois de derrotar os ogros, vocês vasculham suas bolsas e encontram o seguinte...” ou preparar algo mais elaborado.

Por exemplo, um bando de bandidos nezumi que ataca o sentai em uma estrada provavelmente não terá todo o seu tesouro consigo. Em vez disso, podem ter um covil próximo onde guardam o fruto de seus roubos. Depois de derrotar os nezumi, os personagens podem vasculhar as redondezas em busca desse esconderijo.

Outro exemplo: em uma aventura que envolva explorar um antigo templo, o mestre pode determinar que o tesouro de todos os combates está em uma sala trancada e protegida por armadilhas. Ao derrotar guardas em um corredor qualquer, o sentai não encontrará nenhum tesouro. Entretanto, se conseguirem acesso a essa câmara, terão todo o tesouro de uma só vez.

TESOURO MÉDIO POR ENCONTRO

Nível	Tesouro por Encontro	Nível	Tesouro por Encontro
1º	60 ¥o	11º	2.100 ¥o
2º	90 ¥o	12º	3.000 ¥o
3º	120 ¥o	13º	3.900 ¥o
4º	300 ¥o	14º	5.400 ¥o
5º	300 ¥o	15º	6.900 ¥o
6º	600 ¥o	16º	9.000 ¥o
7º	600 ¥o	17º	11.100 ¥o
8º	900 ¥o	18º	13.800 ¥o
9º	900 ¥o	19º	16.500 ¥o
10º	1.500 ¥o	20º	19.800 ¥o

TESOURO EM OUTRAS SITUAÇÕES

O mestre pode fornecer tesouros por outras situações que não envolvam combate — normalmente, na forma de recompensas por atos realizados pelo grupo. Se os personagens resgatam a filha de um mercador, ele pode presenteá-los com tesouro.

Esta é também é uma forma de garantir que o grupo receba o tesouro devido por uma aventura. Afinal, se os personagens são convocados por um magistrado para acabar com uma infestação de yuurei na Torre Lilás, podem passar a aventura inteira sem ganhar um único tesouro (pois yuurei são criaturas com tesouro “nenhum”). Para resolver isso, no fim da aventura o magistrado pode recompensá-los com valor equivalente ao que teriam ganhado pelos combates, se os yuurei possuíssem tesouro “padrão”.

CONTROLANDO A RIQUEZA

É importante manter a riqueza do sentai sob controle. Um grupo com dinheiro demais para seu nível terá acesso a itens que não deveria ter, tornando os desafios muito fáceis. O inverso também é verdadeiro — um grupo pobre terá mais dificuldade para sobreviver às aventuras.

A tabela **Tesouro Médio por Encontro**, acima, apresenta o tesouro médio que o grupo deve receber em cada encontro (combate ou resolução de outros desafios). A palavra-chave aqui é “médio” — os personagens não precisam ganhar esse valor exato. Mas, se passarem por muitos combates sem ganhar nada, faça com que recebam esse tesouro em outra ocasião (como visto em “Tesouro em Outras Situações”). Por outro lado, se estão muito ricos, deveriam passar por uma série de combates contra criaturas sem tesouro, até a situação se normalizar.

Um grupo de quatro aventureiros deve vencer 13-14 encontros de ND igual ao seu para subir de nível. Assim, ao longo de cada nível, um sentai deve conquistar de 13 a 14 vezes o valor na tabela. Por exemplo, um sentai com membros de 3º nível deve ganhar entre 1.560 e 1.680 ¥o até chegar ao 4º nível (390 a 420 ¥o por personagem).

Outra maneira de garantir que o grupo tenha riqueza apropriada é comparar seu nível e riqueza com a tabela **Dinheiro Inicial** do Capítulo 3. Um personagem de 10º nível, por exemplo, deve ter posses que somam perto de 13.000 ¥o. Se tiver muito mais ou muito menos, algo está errado e precisa ser ajustado.

Ajustes por casta são aplicados apenas a personagens recém-criados: um nai’nin que se aventura há vários níveis não deve necessariamente ter recursos 50% menores que seus companheiros shimin.

Itens Mágicos

O uso das energias cósmicas é muito difundido entre os heróis e aventureiros do Império de Jade, seja por meio de habilidades de classe, talentos ou jutsus. No entanto, itens mágicos são um tanto raros.

Os heróis do Império confiam mais nas próprias capacidades que em objetos para garantir sua vitória. Mesmo classes que recebem itens mágicos, como o samurai e o onimusha, valorizam esses objetos, mas sem esquecer que o verdadeiro poder vem da honra, do respeito aos ancestrais — ou infelizmente, no caso do onimusha, dos invasores aberrantes.

Por outro lado, itens mágicos são especiais! Uma arma mágica não será apenas uma ferramenta para ser usada e descartada assim que surgir algo melhor. Um kensei precisará lutar muito para conseguir uma arma encantada — e quando encontrá-la, descobrirá que é única, especial e poderosa. O mítico Tesouro Imperial do Japão inclui apenas a Kusanagi-no-Tsurugi, não dúzias de espadas. Shiro Nomatsu, sumo-sacerdote de Lin-Wu, tem *uma* katana mágica, sua espada ancestral; não um arsenal inteiro!

Itens mágicos são uma das formas mais marcantes de recompensa para os heróis. Conceda-os apenas em momentos especiais, após bastante esforço. Tente pensar em pelo menos um item para cada personagem no grupo, ligado à sua personalidade, estilo e táticas. O momento da conquista de um tesouro mágico deve ser memorável.

Métodos para a fabricação de itens mágicos são raros, exigindo períodos longos de dedicação exclusiva. Uns poucos conjuradores sabem como produzi-los — mas a maioria foi forjada no passado, por feiticeiros lendários, espíritos travessos, ou pelos próprios deuses. Além disso, fabricar esses itens é trabalho duro, executado por artífices que passam a vida em laboratórios, oficinas e torres — e não por heróis exploradores de masmorras.

Itens mágicos são divididos em: armas, armaduras, *ofuda*, amuletos e acessórios. Eles também são divididos entre itens menores, médios e maiores.

Identificando Itens Mágicos

Alguns itens mágicos parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente encantados: brilham, zunem ou são cobertos de ideogramas ou gemas faiscantes. Cabe ao mestre decidir como cada item se parece.

Quanto a seus poderes, alguns itens trazem inscrições indicando o que podem fazer; podem ser mágicas, mudando para um idioma que o usuário saiba ler, ou então exigir o conhecimento de línguas exóticas, como tengo ou yaminogo. Outros itens podem não trazer nenhuma pista sobre seu funcionamento. Nesses casos, os poderes só ficam claros quando um personagem o identifica.

Pode-se desvendar os poderes de um item mágico (ou seja, identificá-lo) executando jutsus adequados, como *apreciar arte* e *leitura de chacras*; ou através da velha tentativa e erro. Você pode apenas pendurar no pescoço aquele pingente de escama de dragão e saltar de uma janela. Se for um *pingente da leveza*, seu poder será ativado. Se não for...

Utilizando Itens Mágicos

Armas, armaduras e amuletos funcionam automaticamente: basta empunhar, vestir ou colocar o item para que seus poderes funcionem. Ofuda devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessórios existem em ambos os tipos — alguns ativam-se quando colocados, outros devem ser ativados de acordo com sua descrição. Via de regra, um personagem deve identificar o acessório para poder ativá-lo. Ativar um item mágico é uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

Para itens mágicos com efeitos que exigem um teste de resistência, a categoria do item determina a classe de dificuldade.

- **Item menor:** CD 15.
- **Item médio:** CD 22.
- **Item maior:** CD 28.

Itens que executam jutsus, ou com efeitos idênticos, usam a CD do jutsu em questão.

Executar jutsus através de um item mágico é mais simples, sem as limitações normais: você não precisa se concentrar, fazer selos ou entoar mantras (veja mais em "Executando Jutsus", no **Capítulo 4**). Usar jutsus desonrados através de itens mágicos causa dano de Honra normalmente, a menos que descrito o contrário.

Regra Opcional: Melhorando Itens Mágicos

A batalha final contra o grande vilão se aproxima. Enquanto as armas mágicas do samurai e onimusha têm os poderes certos para colocar fim à ameaça, o kensei está insatisfeito com sua arma eleita. Ele poderia simplesmente vendê-la e tentar comprar outra, mas nem sempre é fácil encontrar itens mágicos exatamente como se deseja. (De fato, é *bastante* difícil.)

Para permitir uma maior flexibilidade nos itens mágicos do grupo, o mestre pode considerar usar as seguintes regras opcionais.

Oferenda

Um item obra-prima ou mágico pode ser depositado em um templo, pagode ou outro local sagrado, como um altar em um bosque de bordos habitado por espíritos gentis. O usuário então faz uma oferenda em alimentos, incensos, tecidos e outros objetos rituais, no valor equivalente ao item mágico que deseja obter. Após certo tempo (1d6 dias para itens menores, 1d4 semanas para médios ou 1d12 meses para maiores), o personagem será visitado em sonhos ou receberá sinais de que o item está pronto. Normalmente, não é possível mudar um tipo de item para outro — se você tem uma katana, não pode fazer uma oferenda para obter uma kusari-gama mágica. Mas, em alguns casos, o item *pode* sofrer uma transformação; não seria tão estranho a katana aumentar de tamanho magicamente, tornando-se uma nodachi.

Reforja

Para alterações mais profundas — como acrescentar aço-rubi a uma arma, por exemplo —, é possível encontrar um artífice que aceite efetuar uma reforja. Embora isso pareça relacionado a armas ou objetos de metal, qualquer alteração ou substituição de componentes básicos em um item é uma reforja. Nesse caso, além de providenciar as matérias-primas, o personagem deve pagar o custo total do novo item (esse valor também inclui o trabalho do forjador). Na prática, é o mesmo que comprar um novo item, mas o item anterior não é "perdido". Isso é especialmente importante no caso de objetos especiais, como as armas ancestrais de um samurai. O processo de reforja também pode consertar um item quebrado ou destruído, concedendo novos poderes mágicos. O tempo de reforja é igual à metade do tempo para fabricar um item com a perícia Ofício.

Limites de Itens Mágicos

Um personagem pode usar tantas armas mágicas quanto puder empunhar, e mais quatro itens mágicos entre armaduras, amuletos e acessórios. Por exemplo, alguém pode usar uma armadura mágica e três acessórios, como um elmo, um anel e um par de sandálias. Se vestir um quinto item mágico, ele não terá efeito algum, a menos que o usuário remova um dos outros. Ofuda não contam nesse limite.

Bônus de itens mágicos acumulam com bônus de outras fontes (talentos, jutsus...), mas não entre si. Então, usar dois *amuletos do relâmpago* vai fornecer apenas +4 em testes de resistência contra eletricidade, não +8. Do mesmo modo, usar um *quimono +2* sobre um *dai'zenshi-fuku +4* vai fornecer apenas CA+4 (o melhor entre ambos), não +6.

Destruindo Itens Mágicos

Para determinar os pontos de vida de um item mágico, consulte a seção "Quebrando Objetos", do **Capítulo 5: Jogando**. Itens mágicos têm o dobro dos pontos de vida de um item normal do mesmo tipo, e um bônus na redução de dano conforme sua categoria:

- **Itens menores:** RD +5.
- **Itens médios:** RD +10.
- **Itens maiores:** RD +20.

Por exemplo, uma *katana +5*, item mágico maior que normalmente teria RD 10 e PV 5, tem RD 30 e PV 10.

Itens mágicos que não estejam sendo empunhados ou usados por uma criatura fazem seus próprios testes de resistência, com um bônus que depende de sua categoria: +2 para itens menores, +5 para médios e +10 para maiores.

Descrição de Itens Mágicos

Os itens mágicos descritos nas páginas seguintes são aqueles existentes no Império de Jade, embora muitos outros possam existir. Role dados nas tabelas se quiser decidir ao acaso, ou escolha como achar melhor.

Geração Aleatória de Itens Mágicos

Menor	Médio	Maior	Tipo de Item
01-05	01-10	01-35	Armas
06-10	11-20	36-55	Armaduras
11-80	21-60	—	Ofuda
81-90	61-80	56-70	Amuletos
91-100	81-100	71-100	Acessórios

ARMAS

Armas mágicas fornecem seu bônus nas jogadas de ataque e dano. Algumas também podem possuir outros poderes.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar uma arma mágica aleatoriamente, role na tabela de armas, na seção de "Tesouros", para escolher o tipo de arma. Então, role na tabela abaixo para determinar seu bônus, e se terá poderes especiais. Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "arma específica", role na tabela de armas específicas mais à frente.

CATEGORIA

Para propósitos de testes de resistência, RD, PV e poderes especiais, a categoria de uma arma mágica é determinada da seguinte maneira: armas com bônus total +1 ou +3 são consideradas itens menores; +4 a +6, itens médios; +7 a +10, itens maiores.

Bônus acima de +5. Embora fale-se de armas +6 e superiores, nenhuma arma pode ter bônus mágico superior a +5. Qualquer bônus acima disso deve ser usado para comprar poderes especiais. Então, uma arma +5 com dois poderes especiais +1 equivale a uma arma +7, e custa +98.000 ¥o. Nenhum item pode ter bônus total acima de +10.

PREÇOS

O preço na tabela é somado ao preço de um item obra-prima do mesmo tipo. Então, uma *naginata flamejante* custa 15 ¥o (preço da arma) + 300 ¥o (obra-prima) + 2.000 ¥o (bônus mágico), para um total de 2.315 ¥o.

Armas duplas. O preço da tabela só se aplica uma vez a uma arma dupla. Por exemplo, uma *kusari-gama sórdida* custa 25¥o (preço normal) + 8.000 ¥o (bônus mágico), para um total de 8.025 ¥o. O bônus mágico/poder especial pode ser utilizado com qualquer dos lados da arma, ou ambos se for usada com o talento Combater com Duas Armas.

Armas de disparo e projéteis. Armas mágicas de disparo imbuem seus bônus e poderes especiais à munição que atiram. Projéteis mágicos custam o preço indicado para 50 projéteis; é possível comprar projéteis avulsos por preços menores, proporcionalmente. O bônus de uma arma mágica de ataque à distância não é cumulativo com o bônus de um projétil mágico; apenas o melhor se aplica.

ATAQUES DESARMADOS E ARMAS NATURAIS

Personagens que lutam com ataques desarmados ou armas naturais (como a mordida de um nezumi) podem receber os benefícios de bônus mágicos e poderes. Para isso, devem comprar fitas de tecido (1 ¥p), que podem ser amarradas às mãos, pés ou torso. Quando em uso, fornecem bônus mágico/poderes especiais. Fitas que não sejam mágicas não oferecem bônus algum.

ESCUDOS

Se você tem um escudo com bônus mágico na CA (veja em "Armaduras"), pode aplicar esse bônus em seus ataques e dano com o escudo, mas não recebe bônus na CA (nem pelo escudo, nem bônus mágicos) naquela rodada. O inverso também se aplica: se você tem um escudo com bônus mágico de ataque e dano, pode aplicar esse mesmo bônus na CA, mas não recebe bônus nos ataques e dano naquela rodada. Escudos podem receber poderes especiais de armas e armaduras pelo custo normal, mas ainda devem respeitar o limite máximo de +10.

PODERES ESPECIAIS

Conforme o bônus total de uma arma mágica aumenta, sua categoria aumenta de acordo; isso faz com que a maioria dos poderes especiais fique mais forte. Assim, uma *katana +2* (item menor) que receba o poder especial *flamejante* se torna um item médio — aumentando o dano extra causado por esse poder. O efeito específico para cada categoria é explicado em cada poder especial.

ARMAS MÁGICAS

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+2.000 ¥o
71-85	11-40	—	+2	+8.000 ¥o
—	41-60	01-20	+3	+18.000 ¥o
—	61-65	21-35	+4	+32.000 ¥o
—	—	36-45	+5	+50.000 ¥o
—	—	—	+6	+72.000 ¥o
—	—	—	+7	+98.000 ¥o
—	—	—	+8	+128.000 ¥o
—	—	—	+9	+162.000 ¥o
—	—	—	+10	+200.000 ¥o
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Arma específica	—

Poderes especiais de armas

Ameaçadora: a margem de ameaça da arma aumenta em +1. Por exemplo, uma katana (crítico 19) com este poder tem margem de ameaça 18. *Item médio:* muda para +2. *Item maior:* muda para +3.

Caçadora: a arma é imune a chance de falha por camuflagem, cegueira, invisibilidade e outros efeitos que afetam a percepção. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder. *Item médio:* a arma ignora bônus na CA por cobertura. *Item maior:* seus ataques com a arma são considerados ataques de toque à distância.

Cáustica: quando usada, esta arma exala vapores e goteja ácido que não fere seu portador, mas causa +1d4 de dano de ácido. *Item médio:* muda para +1d6. *Item maior:* muda para +1d8.

Congelante: quando usada, esta arma é coberta por uma fina camada de gelo e névoa que não fere seu portador, mas causa +1d6 de dano de frio. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Defensora: o usuário desta arma recebe CA+2. Apenas armas de corpo-a-corpo podem ter este poder. *Item médio:* muda para CA+4. *Item maior:* muda para CA+6.

Destrutiva: um construto (incluindo mashin) atingido por esta arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade, ou é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item maior:* mesmo bem-sucedido no teste, o construto recebe +5d6 de dano de vácuo.

Digníssima: esta arma é imbuída com o poder da honra. Ela inflige +2d6 de dano de vácuo contra criaturas com Honra 9 ou menor. Uma criatura com Honra 9 ou menor que empunhe uma arma *digníssima* recebe um nível negativo. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* muda para +4d6.

Disruptiva: contra construtos e youkai, esta arma causa +2d6 de dano de vácuo. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* contra esses alvos, todo o dano causado pela arma muda para vácuo.

Elétrica: quando usada, esta arma emite faíscas que não ferem seu portador, mas causa +1d6 de dano de eletricidade. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Energética: quando usada, esta arma tem sua parte perigosa (a lâmina da espada, a ponta da lança...) transformada em luz ou trevas. Armas *energéticas* fazem ataques de toque em vez de ataques normais. Além disso, afetam criaturas incorpóreas como se fossem normais. Dependendo da energia, emanam luz como uma tocha ou deixam o usuário envolvido em penumbra (considere como camuflagem por escuridão). *Item maior:* todo o dano causado pela arma muda para luz ou trevas, dependendo de seu tipo.

Exorcista: um shiryou atingido por esta arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade ou é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item maior:* mesmo bem-sucedido no teste, o shiryou recebe +5d6 de dano de luz.

Fantasma: esta arma pode ser empunhada por criaturas incorpóreas como se fossem corpóreas e vice-versa. Ela causa +1d6 de dano de vácuo contra criaturas corpóreas se você for incorpóreo, e vice-versa. *Item médio:* muda para +2d6. *Item maior:* seus ataques com a arma são considerados ataques de toque.

Flamejante: quando usada, esta arma emana chamas que não ferem seu portador, mas causa +1d6 de dano de fogo. As chamas emanam luz como uma vela. *Item médio:* muda para +1d8. *Item maior:* muda para +1d10.

Longínqua: esta arma tem sua distância duplicada. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder. *Item médio:* você pode usar efeitos que dependem de curta distância (como Tiro Certeiro e ataque furtivo) a qualquer distância. *Item maior:* a distância é triplicada.

Mortal: quando o atacante rola um 20 natural na jogada de ataque, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se bem-sucedido, recebe +5d6 de dano de vácuo; se falhar é imediatamente reduzido a –1 PV. *Item mortal:* o efeito é ativado com qualquer acerto crítico.

Piedosa: esta arma causa +2d6 de dano, mas todo o dano causado é não letal. O usuário pode desativar e ativar esse poder com uma ação livre. *Item médio:* muda para +2d8. *Item maior:* muda para +4d10.

Radiante: contra monstros, shiryou e oni (youkai com Honra 5 ou menos), esta arma causa +2d6 de dano de luz. *Item maior:* muda para +3d6. *Item maior:* contra esses alvos, todo o dano muda para luz.

Retornável: esta arma voa de volta para aquele que a arremessou, no início de seu próximo turno. Pegar a arma é uma ação livre e não requer nenhum teste. Uma arma corpo-a-corpo pode ser arremessada com distância 6m. Apenas armas de corpo-a-corpo ou arremesso podem ter este poder. *Item médio:* a arma é imediatamente teletransportada de volta para o dono, após acertar ou errar o alvo. *Item maior:* com uma ação livre, a arma se teletransporta de volta para o dono se derrubada, desarmada ou solta no chão.

Sanguinária: além do dano normal, cada acerto desta arma causa 1 ponto de dano de Constituição e a condição sangrando. Criaturas imunes a acertos críticos

Poderes especiais de armas corpo-a-corpo

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-10	01-10	01-04	*Cáustica*	+1
11-25	11-20	05-09	*Congelante*	+1
26-35	21-25	10-12	*Defensora*	+1
36-50	26-35	13-17	*Elétrica*	+1
51-60	36-38	18-20	*Fantasma*	+1
61-75	39-48	21-25	*Flamejante*	+1
76-80	49-51	26-28	*Retornável*	+1
81-85	52-55	28-30	*Piedosa*	+1
86-100	56-65	31-34	*Trovejante*	+1
—	66-70	35-44	*Ameaçadora*	+2
—	71-80	45-54	*Digníssima*	+2
—	81-85	55-61	*Disruptiva*	+2
—	86-90	62-68	*Radiante*	+2
—	91-95	69-75	*Sórdida*	+2
—	96-100	76-82	*Soturna*	+2
—	—	83-85	*Energética*	+3
—	—	86-88	*Sanguinária*	+3
—	—	89-91	*Destrutiva*	+4
—	—	92-94	*Exorcista*	+4
—	—	95-97	*Veloz*	+4
—	—	98-100	*Mortal*	+5

também são imunes ao efeito desta arma. Usar uma arma *sanguinária* é uma violação de honra moderada. *Item maior:* muda para 1d3 pontos de dano de Constituição.

Sórdida: esta arma é fortalecida pela desonra do usuário. Inflige +2d6 de dano de vácuo contra criaturas com Honra 10+. Empunhar uma arma *sórdida* é uma violação de honra leve; usá-la é uma violação de honra severa. *Item médio:* muda para +3d6. *Item maior:* muda para +4d6.

Soturna: contra animais, humanoides e tenshi (youkai com Honra 16+), esta arma causa +2d6 de dano de trevas. *Item médio:* muda o bônus para +3d6. *Item maior:* contra os alvos, todo o dano causado pela arma muda para trevas.

Trovejante: quando usada, esta arma é envolvida por ventos e ribomba ao atingir o alvo, causando +1d4 de dano de vento. *Item médio:* muda para +1d6. *Item maior:* muda para +1d8.

Veloz: ao usar uma ação padrão para fazer um ataque com esta arma, você pode fazer um ataque adicional com ela. *Item maior:* muda para dois ataques adicionais.

Poderes especiais de armas de ataque à distância

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-15	01-12	01-05	*Caçadora*	+1
16-25	13-17	06-08	*Cáustica*	+1
26-35	18-22	09-11	*Congelante*	+1
36-45	23-27	12-14	*Elétrica*	+1
46-48	28-30	15-17	*Fantasma*	+1
49-58	31-35	18-20	*Flamejante*	+1
59-73	36-50	21-29	*Longínqua*	+1
74-76	51-53	30-32	*Piedosa*	+1
77-90	54-63	33-39	*Retornável*	+1
91-100	64-68	40-42	*Trovejante*	+1
—	69-73	43-47	*Ameaçadora*	+2
—	74-80	48-54	*Digníssima*	+2
—	81-85	55-61	*Disruptiva*	+2
—	86-90	62-68	*Radiante*	+2
—	91-95	69-75	*Sórdida*	+2
—	96-100	76-82	*Soturna*	+2
—	—	83-85	*Energética*	+3
—	—	86-88	*Sanguinária*	+3
—	—	89-91	*Destrutiva*	+4
—	—	92-94	*Exorcista*	+4
—	—	95-97	*Veloz*	+4
—	—	98-100	*Mortal*	+5

Armas específicas

Bordão do artista marcial: este *bo +1* parece normal e humilde, mas pode ser usado para atacar inimigos a até 9m, esticando-se espantosamente. Nas mãos de um monge ou kensei, causa o mesmo dano de um ataque desarmado, e reduz o custo das habilidades de classe de monge ou kensei em 1 PM (mínimo 0 PM).

Cauda do tigre branco: com cabo esculpido em marfim e lâmina esmaltada em branco, criando o padrão de uma cauda de tigre, esta *chuan +1* se torna +4 se usada em qualquer mundo que não o Plano Material, ou contra criaturas nativas de qualquer outro mundo. Ao acertar um ataque, como uma ação livre, o usuário pode gastar 16 PM para causar o efeito de expulsar do jutsu *rito do exorcista* (Vontade CD 22 anula).

Ceifadora de demônios: criada quando ainda não se sabia o bastante sobre os akumushi, esta é uma *cimitarra radiante* com lâmina de aço azulado, decorado com ideogramas, e que emana uma suave aura luminosa como

ARMAS ESPECÍFICAS

MENOR	MÉDIO	MAIOR	ARMA	PREÇO
01-30	01-12	—	Estrela elemental	366 ¥o
31-50	13-19	—	Unha do gato sortudo	2.310 ¥o
51-70	20-29	—	Chakram gritante	2.315 ¥o
71-100	30-39	—	Silêncio das sentinelas no roseiral	2.375 ¥o
—	40-44	—	Kra'tann sh'kann'shmin	4.335 ¥o
—	45-51	—	Dente gélido do cão lunar	7.510 ¥o
—	52-56	—	Garganta da naja	8.305 ¥o
—	57-66	—	Ceifadora de demônios	8.315 ¥o
—	67-71	—	Surpresa mortal	11.020 ¥o
—	72-77	—	Maestria marcial do magistrado	12.104 ¥o
—	78-85	—	Feixe da mente límpida	16.560 ¥o
—	86-90	01-10	Rastilho flamejante de Hinotori	19.310 ¥o
—	91-95	11-20	Cortadora profunda	19.400 ¥o
—	96-100	21-30	Lâmina da bruxa aberrante	19.400 ¥o
—	—	31-37	Crescente lunar	20.400 ¥o
—	—	38-42	Vingança traiçoeira	22.310 ¥o
—	—	43-49	Cauda do tigre branco	22.315 ¥o
—	—	50-56	Corrente do rio das almas	25.715 ¥o
—	—	57-63	Salvação no relâmpago sólido	28.315 ¥o
—	—	64-70	Bordão do artista marcial	32.300 ¥o
—	—	71-75	Kakko'dai krrat'kharn	32.320 ¥o
—	—	76-82	Daisho imperial	38.610 ¥o
—	—	83-87	Chifre das cerejeiras celestiais	41.552 ¥o
—	—	88-92	Vento silvante no bambuzal	47.100 ¥o
—	—	93-96	Pilar derrubado	50.320 ¥o
—	—	97-100	Digníssima determinação	120.800 ¥o

uma vela. Infelizmente, em uma área de Tormenta, ela perde seus poderes.

CHAKRAM GRITANTE: ao arremessar este chakram obra-prima, você pode gastar 7 PM como uma ação livre para fazê-lo gritar sons agudos, repetitivos e indistintos. Todos os inimigos a até 6m de seu trajeto devem fazer um teste de Vontade (CD 15). Aqueles que falharem ficam abalados pela cena.

CHIFRE DAS CEREJEIRAS CELESTIAIS: com a ponta forjada com um chifre de qilin, esta *yari piedosa +2* fornece +5 em testes de resistência. Nas mãos de um usuário com Honra 10+, o *chifre das cerejeiras celestiais* permite executar o jutsu *cura das cerejeiras em flor* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

CORRENTE DO RIO DAS ALMAS: a lâmina desta *kusarigama sórdida* é feita de ferro negro, com gravuras de faces em angústia. Sempre que o usuário consegue um acerto crítico em uma criatura viva, causa um nível negativo na vítima e ganha 10 PV temporários que duram pela cena. Empunhar a *corrente do rio das almas* é uma violação de honra leve; usá-la é uma violação de honra severa.

CORTADORA PROFUNDA: com uma lâmina que emana uma aura de energia sombria, esta *nodachi soturna* tem o terrível poder de sugar almas. Quando o usuário faz um acerto crítico, pode gastar 21 PM como uma ação livre; a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) ou sofrer o efeito do jutsu *ladrão de almas*. A alma é armazenada na lâmina, que pode comportar uma criatura com até 19 níveis (apenas uma alma por vez). Empunhar a *cortadora profunda* é uma violação de honra extrema.

CRESCENTE LUNAR: esta *lajatang radiante* tem lâminas prateadas e brilhantes. Contra criaturas desonradas (Honra 9 ou menor), ela ganha um bônus de +2 e causa dano dobrado contra mortos-vivos. O portador do *crescente lunar* pode usar uma ação de movimento para girar a arma acima da cabeça, causando o efeito do jutsu *brilho de Tai'Yang* centrado na própria arma.

DAISHO IMPERIAL: este conjunto é composto por uma *katana +1* e uma *wakizashi +1* com bainhas e lâminas finamente decoradas. Antes da Era Akumushi, era concedido pelo próprio Imperador Tekametsu a novos membros da casta dai'zenshi, nas raríssimas ocasiões em que isso ocorria.

O bônus total do *daisho imperial* aumenta em +1 se o usuário tem Honra 16+, o talento Devoto de Lin-Wu, ou é treinado em Diplomacia ou Conhecimento (nobreza). Os bônus são cumulativos; um personagem com Honra 16+, Devoto de Lin-Wu e treinado em Diplomacia e Conhecimento (nobreza) pode ter uma *katana +3* e uma *wakizashi +3*, ou uma *katana +5* e uma *wakizashi +1,* ou qualquer outra combinação escolhida ao empunhar as armas.

DENTE GÉLIDO DO CÃO-LEÃO: o cabo desta *wakizashi congelante* é feito com a presa de um cão-leão, e fornece resistência a fogo 10. Além disso, permite usar o efeito extinguir chama do jutsu *dominar chamas* como uma ação padrão.

Digníssima determinação: esta *katana +2* de lâmina avermelhada revela todo o seu poder apenas quando empunhada por um samurai. Nessa situação, se torna uma *katana digníssima defensora +5*, que fornece +4 em testes de resistência contra jutsus ao usuário e seus nakama a até 9m. Ao derrotar um akumushi com esta arma, o usuário recebe 20 PV temporários que duram pela cena. O usuário pode ainda executar o jutsu *anulação* sem gastar PM (aprimoramentos devem ser pagos à parte).

Estrela elemental: ao arremessar essa shuriken, você pode gastar 3 PM como uma ação livre para aumentar a categoria de dano da arma em dois passos (veja "Armas de Tamanhos Diferentes", no **Capítulo 3**) e escolher um descritor entre ácido, eletricidade, fogo, frio e vento. Todo o dano causado é do tipo de energia escolhido.

Feixe da mente límpida: caso não se movimente enquanto dispara, o usuário deste *daikyu +2* feito com finos feixes de madeira branca pode somar seu bônus de Sabedoria às jogadas de ataque e dano.

Ao rolar um 1 natural com a arma, o usuário deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, não pode receber os benefícios especiais do *feixe da mente límpida* até meditar por 1 hora.

Garganta da naja: esta *fukiya +1* é feita em madeira negra, que "chora" uma seiva escura e viscosa. Ao acertar um disparo, como uma ação livre, seu usuário pode gastar 9 PM para causar o efeito do jutsu *bote da naja* na criatura atingida.

Kakko'dai krrat'kharn (Grande destruidora de bugigangas): criada para destruir todos os inimigos dos nezumi, esta *kakko'dai +1* fornece +8 em testes de separar se empunhada por um nezumi. Como uma ação livre, o usuário pode gastar 3 PM para ignorar RD de objetos e construtos em seu próximo ataque.

Kra'tann sh'kann'shmin (Clava espinhosa de eriçar pelos de covarde): esta *kra'tann Grande +1* é feita com um osso e um crânio. Como uma ação livre e gastando 6 PM, o usuário pode deixar uma criatura a até 9m apavorada por 1d4 rodadas (Vontade CD 22 anula).

Lâmina da bruxa aberrante: resquício da ocupação akumushi, esta *katana +2* de akamono tem ventosas no cabo e lâmina. Como uma ação completa, ela pode se fundir à arma aberrante de um onimusha, oferecendo os benefícios da matéria vermelha à arma e aumentando seu poder em duas evoluções. Empunhar essa arma é uma violação de honra severa.

Maestria marcial do magistrado: se empunhada por um magistrado, esta *jitte defensora* é considerada um item maior (oferecendo CA+6). Ela também fornece +8 em quaisquer testes para resistir a manobras.

Pilar derrubado: diz-se que este *tetsubo cáustico* é feito de uma coluna de sustentação de um templo profanado. Nas mãos de uma criatura sórdida, se torna um *tetsubo cáustico +4* que causa dano como uma arma duas categorias de tamanho maior (veja "Armas de Tamanhos Diferentes", no **Capítulo 3**). Seu usuário pode executar o jutsu *pisão do bisonte* pelo custo normal. Caso já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Rastilho flamejante de Hinotori: uma lâmina flexível com entalhes de penas vermelhas, esta *jian flamejante retornável* permite executar o jutsu *voo de Hinotori* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu ou possua o talento Bênção de Hinotori, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Salvação no relâmpago sólido: forjada em ferro maciço com motivos de relâmpago, esta *naginata +1 elétrica* revela seus verdadeiros poderes durante uma tempestade. Nessas situações, seu usuário pode executar o jutsu *retirada relâmpago* pelo custo normal. Caso já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –10 PM (mínimo 1 PM).

Silêncio das sentinelas no roseiral: sempre que acertar um disparo com este hankyu obra-prima decorado com pinturas de rosas, você pode gastar 7 PM como uma ação livre para causar o efeito do jutsu *sono de Mizuha* sobre o alvo (Vontade CD 15 anula).

Surpresa mortal: este *leque +2* tem espinhos e lâminas finas na borda, podendo causar dano de corte, perfuração ou esmagamento. Fazer um ataque furtivo com o *surpresa mortal* rola d8 para o dano extra (em vez de d6), e rola-se novamente quaisquer resultados "1". Um yakuza de 7º nível, por exemplo, causa 3d8 de dano extra por ataque furtivo, em vez de 3d6.

Unha do gato sortudo: essa neko-te obra-prima oferece deslocamento de escalada 6m para seu usuário, que não fica desprevenido enquanto escala, nem precisa fazer testes de Atletismo. É preciso estar com as mãos livres—mas pode-se usar uma única mão se ficar parado no lugar.

Vento silvante no bambuzal: esta *clava +3* de bambu suchiiru tem ideogramas entalhados no idioma higo. Em ambiente ermo, ao ar livre, causa +2d6 de dano de vento e permite executar o jutsu *dança dos cinco ventos* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –2 PM (mínimo 1 PM).

Vingança traiçoeira: esta *ninja-to +1* tem lâmina delgada e fosca. Fornece +4 nas jogadas de ataque e dano quando utilizada para um golpe ninja ou ataque furtivo.

ARMADURAS

Armaduras mágicas fornecem seu bônus na classe de armadura do usuário, além do bônus normal fornecido por um item mundano do mesmo tipo, e também podem possuir outros poderes. Toda armadura mágica é obra-prima, o que reduz sua penalidade de armadura em –1.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar uma armadura mágica aleatoriamente, role na tabela de armaduras, na seção de "Tesouros", para determinar o tipo de item. Então role na tabela a seguir para determinar seu bônus, e se ela terá poderes especiais.

Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "armadura específica", role na tabela de armaduras específicas mais à frente.

CATEGORIA

Assim como armas, a categoria de uma armadura mágica para propósitos de testes de resistência, RD, PV e poderes especiais é determinada da seguinte maneira: armaduras com bônus total +1 a +3 são consideradas itens menores; +4 a +6, itens médios; +7 a +10, itens maiores.

Bônus acima de +5. Como as armas, a tabela apresenta armaduras +6 e maiores, mas nenhum item pode ter bônus mágico superior a +5. Estes bônus extras são usados para comprar poderes especiais. Então, uma armadura +5 com um poder especial +1 equivale a uma armadura +6, e custa +36.000 ¥o. Nenhum item pode ter bônus total maior que +10.

ARMADURAS MÁGICAS

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+1.000 ¥o
71-85	11-40	—	+2	+4.000 ¥o
—	41-60	01-20	+3	+9.000 ¥o
—	61-65	21-35	+4	+16.000 ¥o
—	—	36-45	+5	+25.000 ¥o
—	—	—	+6	+36.000 ¥o
—	—	—	+7	+49.000 ¥o
—	—	—	+8	+64.000 ¥o
—	—	—	+9	+81.000 ¥o
—	—	—	+10	+100.000 ¥o
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Item específico	—

PREÇOS

O preço na tabela é somado ao preço de um item do mesmo tipo. Então, uma *haramaki +2* custa 50 ¥o (preço normal da armadura) + 4.000 ¥o (bônus mágico), para um total 4.050 ¥o.

VESTIMENTAS

Personagens que não sabem ou querem usar armaduras também podem receber os benefícios de bônus mágicos e poderes. Para isso, devem comprar vestimentas. Quando em uso, vestimentas mágicas fornecem seu bônus na CA e/ou poderes especiais. Todas as peças de uma vestimenta devem ser usadas para receber o bônus, com a exceção de acessórios como chapéus, faixas e sandálias, que podem ser trocados por outros acessórios, mundanos ou mágicos.

PODERES ESPECIAIS

Quanto maior a soma de bônus mágicos e poderes especiais, mais poderosa a armadura se torna. De acordo com a categoria da armadura, os poderes especiais têm efeitos melhores ou opções adicionais, indicadas na descrição de cada poder.

Nenhuma armadura. Algumas habilidades exigem que você não esteja usando armadura de nenhum tipo. Vestimentas mágicas, mesmo aquelas que não oferecem bônus na CA, ainda contam como armaduras.

Armaduras cumulativas. Armaduras mágicas estão sujeitas ao limite normal de itens mágicos (quatro por personagem). Desde que fisicamente possível, pode-se acumular os poderes especiais de múltiplas armaduras, mas o bônus mágico não é cumulativo. Por exemplo, um personagem pode ter um *bookenfuku resistente +2*, em conjunto com uma *haramaki atlética +1*, uma *char-aina reflexiva +3* e um *escudo leve +1*. Ele terá um bônus mágico de CA+3 (o melhor entre os três) e os poderes *atlética*, *resistente* e *reflexiva*. Ele não poderia vestir uma o-yoroi por cima disso tudo — e mesmo que pudesse, não receberia bônus algum.

PODERES ESPECIAIS DE ARMADURAS E ESCUDOS

Abençoada: decorada com ideogramas no idioma tengo e gemas de jade, esta armadura fornece resistência a trevas 10 e seu usuário fica imune a níveis negativos (exceto aqueles causados por efeitos da Tormenta). *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* muda a resistência para 30.

Acrobática: decorada com motivos de criaturas ágeis como raposas, guaxinins e gatos, o usuário desta armadura recebe +5 em testes de Acrobacia e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Assustadora: esta armadura tem manchas de sangue, ossos e outras decorações horripilantes, fornecendo +5 em testes de Intimidação. Uma vez por cena, como uma ação padrão, você pode gastar 6 PM para irradiar uma onda de energia assustadora. Todos os inimigos a até 9m, ao falhar em um teste de Vontade (CD 15), ficam abalados pela cena. Este é um efeito de medo. *Item médio:* muda o bônus para +10. *Item maior:* muda o bônus para +15.

Atlética: esta armadura é marcada com símbolos de força. Seu usuário recebe +5 em testes de Atletismo e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Corrosiva: seja gotejando ácido ou exalando vapores, esta armadura fornece resistência a ácido 10. Qualquer criatura que ataca o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de ácido. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a ácido.

Corrupta: esta armadura parece borrada e desfocada, como se não estivesse completamente "ali". Oferece resistência a luz 10, e cancela sensibilidade à luz. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* muda a resistência para 30.

Desonrada: com motivos que remetem às artes ninjas, esta armadura esconde a desonra do usuário; sua Honra é considerada +2 contra ataques e efeitos que afetam personagens desonrados, sórdidos ou desumanos. Usar uma armadura *desonrada* é uma violação de honra severa. *Item maior:* muda para Honra +4.

Divergente: uma vez por rodada, esta armadura em tons azulados ou alaranjados "desvia" um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra você, à sua escolha, como uma reação. O ataque é redirecionado para um inimigo adjacente, e então resolvido normalmente contra o novo alvo. *Item maior:* você pode usar este poder mais uma vez por rodada, pagando 10 PM por cada uso extra, até um limite igual ao bônus mágico da armadura (não o bônus total).

Energizada: esta armadura tem detalhes e decorações feitas de pura luz e trevas. O usuário recebe resistência a luz, trevas e vácuo 10. *Item maior:* muda a resistência para 20.

Espiritual: esta armadura parece quase translúcida. Contra ataques de toque e toque à distância, você usa CA para se defender em vez de Reflexos. Criaturas incorpóreas podem usar uma armadura *espiritual* como se fossem corpóreas. *Item médio:* você pode executar o jutsu *fantasma vivo* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo. *Item maior:* você pode executar o jutsu *forma espiritual* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo

Fortificada: angulosa e com detalhes em metais valiosos, esta armadura protege os pontos vitais do usuário. Você tem 25% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo. *Item médio:* muda para 75%. *Item maior:* o personagem fica imune a acertos críticos.

Gélida: decorada com peles de cores frias, esta armadura fornece resistência a frio 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de frio. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a frio.

Guardiã: esta armadura impele o usuário na direção do perigo para proteger seus companheiros. Uma vez por

Poderes especiais de armaduras

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-15	01-05	—	*Acrobática*	+1
16-30	06-10	—	*Assustadora*	+1
31-45	11-15	—	*Atlética*	+1
46-55	16-30	01-10	*Fortificada*	+1
56-60	31-35	—	*Guardiã*	+1
61-70	36-40	—	*Ilusória*	+1
71-75	41-45	—	*Reluzente*	+1
76-85	45-60	11-20	*Resistente*	+1
86-100	61-65	—	*Sombria*	+1
—	66-70	21-27	*Corrosiva*	+2
—	71-75	28-32	*Espiritual*	+2
—	76-80	33-39	*Gélida*	+2
—	81-85	40-44	*Hipnótica*	+2
—	86-90	45-51	*Incandescente*	+2
—	91-95	52-58	*Relampejante*	+2
—	96-100	59-65	*Tempestuosa*	+2
—	—	66-70	*Abençoada*	+3
—	—	71-75	*Corrupta*	+3
—	—	76-80	*Desonrada*	+3
—	—	81-85	*Honrada*	+3
—	—	86-90	*Energizada*	+4
—	—	91-93	*Invulnerável*	+4
—	—	94-96	*Opaca*	+4
—	—	97-98	*Divergente*	+5
—	—	99-100	*Refletora*	+5

rodada, se um nakama adjacente recebe um ataque corpo-a-corpo ou à distância, você pode gastar 1 PM como uma ação livre para se tornar o alvo do ataque, que então é resolvido normalmente. Você deve declarar o uso deste poder *antes* da jogada de ataque ser feita. *Item médio:* sem limite de usos por rodada. *Item maior:* sem custo em PM.

Hipnótica: esta armadura é espalhafatosa e multicolorida. Com uma ação padrão e 3 PM, todos os inimigos a até 6m que puderem enxergar esta armadura devem fazer um teste de Vontade. Aqueles que falharem ficam fascinados pela cena. Este é um efeito de encantamento, que termina imediatamente se qualquer criatura afetada é atacada. Usar esta armadura é uma violação de honra leve. *Item médio:* você pode executar o jutsu *vertigem* pelo custo normal. *Item maior:* você pode executar o jutsu *aura de fascinação* pelo custo normal.

Honrada: toda armadura *honrada* traz o símbolo de Lin-Wu bordado, entalhado ou pintado. O usuário soma seu bônus de Honra à CA. Caso já tenha essa habilidade, recebe RD igual a seu bônus de Honra. Uma criatura com Honra 9 ou menor que vestir uma armadura *honrada* recebe um nível negativo. *Item maior:* soma o bônus de Honra aos testes de resistência. Caso já tenha essa habilidade, recebe resistência a energia igual ao dobro do bônus de Honra.

Ilusória: com uma ação padrão, esta armadura adquire a aparência de uma vestimenta comum, mas mantendo suas estatísticas (bônus na CA, penalidade de armadura, peso...). Este é um efeito de ilusão. Ativar este poder é uma violação de honra leve. *Item médio:* você pode executar o jutsu *véu das múltiplas faces* pelo custo normal, mas apenas em si mesmo. *Item maior:* você pode executar o jutsu *truque das cópias sólidas* pelo custo normal.

Incandescente: pintada em tons quentes e temas flamejantes, esta armadura fornece resistência a fogo 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de fogo. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a fogo.

Invulnerável: apresentando um padrão semelhante a escamas de dragão celestial, o usuário desta armadura recebe redução de dano 5. *Item maior:* muda para RD 15.

Opaca: esta armadura torna-se cinzenta e resistente a todas as energias elementais, fornecendo ao usuário resistência a energia 10. *Item maior:* muda a resistência para 20.

Reflexiva: esta armadura parece espelhada, ou inclui pequenos espelhos como decoração. Uma vez por rodada, como uma reação, você pode gastar PM igual a um usado contra você, para refleti-lo de volta a seu conjurador (como o jutsu *mandala-espelho*). Este poder só funciona contra jutsus sublimes ou inferiores. *Item maior:* você pode usar este poder mais de uma vez por rodada, pagando seu custo cada vez, até um limite igual ao bônus mágico da armadura (não o bônus total).

Relampejante: decorada em ouro, prata e electrum, com pequenos arcos de eletricidade surgindo e sumindo, esta armadura fornece resistência a eletricidade 10. Qualquer criatura que ataque o usuário em corpo-a-corpo automaticamente sofre 1d4 pontos de dano de eletricidade. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a eletricidade.

Reluzente: esta armadura está sempre limpa e brilhante, como se recém lavada ou polida. Como uma ação de movimento, você pode emitir lampejos de luz brilhante, que deixam todos os inimigos a até 6m ofuscados pela cena (Reflexos anula). *Item médio:* como uma ação de movimento e 6 PM, você pode deixar todos os inimigos a até 6m cegos por uma rodada (Reflexos anula). *Item maior:* como uma ação de movimento e 10 PM, você pode deixar todos os inimigos a até 6m atordoados por uma rodada (Reflexos anula).

Resistente: embora não tenha uma aparência distintiva, esta armadura fornece +1 em testes de resistência. *Item médio:* muda para +3. *Item maior:* muda para +5.

Sombria: esta armadura é escura, fosca e bem lubrificada, para não fazer barulho. Fornece +5 em testes de Furtividade e ignora penalidade de armadura para testes dessa perícia. *Item médio:* muda para +10. *Item maior:* muda para +15.

Tempestuosa: esta armadura está sempre envolta em rajadas de vento, concedendo resistência a vento 10. O usuário também fica sob efeito do jutsu *truque do gato*. *Item médio:* muda a resistência para 20. *Item maior:* o usuário fica imune a vento.

Armaduras Específicas

Blindagem elemental: esta *o-yoroi +1*, feita com as peças de um mashin destruído, oferece ao usuário os benefícios do traço racial cura elemental, para um descritor escolhido aleatoriamente (role 1d10: 1–2 ácido, 3–4 eletricidade, 5–6 fogo, 7–8 frio, 9–10 vento). Se instalada em um mashin com o talento Blindagem, oferece os benefícios do talento Cura Elemental Adicional para dois descritores escolhidos pelo mashin (para um total de três curas elementais).

Broto de bambu suchiiru: feita com brotos tenros e reforçada por magia, esta *suchiiru +1* não causa penalidade de armadura.

Couro huna'bito: esta *armadura de couro gélida* é feita com couro de bisonte, incluindo um chapéu de couro com chifres. Como uma reação quando atingido por um acerto crítico, o usuário pode gastar 10 PM para emitir uma onda de frio intenso, deixando o atacante paralisado por 1 rodada.

Escama do dragão azul do leste: finas joias decoram esta *lamelar +3* de jade, que oferece Constituição +2 (não cumulativo com outros objetos de jade). Como uma reação quando atingido por um ataque, o usuário pode gastar 10 PM para fazer com que o ataque seja rolado novamente. A segunda rolagem deve ser aceita, mesmo sendo melhor que a primeira — afinal, nem sempre a sorte é boa.

Escudo do dragão: embora desprezado no Império, este *escudo pesado +2* de jade (RD 12, 40 PV) foi parte da armadura cerimonial de uma antiga ordem samurai da Era Teikoku. Oferece Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de jade). Como uma reação quando atingido por um ataque, o usuário pode gastar 1 PM para fazer com que o ataque seja aplicado ao escudo, como se o atacante tivesse sido bem-sucedido em uma manobra separar (RD ainda se aplica).

Fortaleza do coração das trevas: embora muitas yoroi incluam uma máscara demoníaca, esta *yoroi +2 fortificada corrupta* torna o usuário parecido com um oni de armadura. Ela permite executar o jutsu *cripta de Liu'Yan* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

Guarda inabalável: não parecendo ter qualquer qualidade mágica, esta *armadura ashigaru guardiã* revela seu maior poder usada por um bushi. Nesse caso é considerada uma *armadura ashigaru +5 fortificada guardiã*, e aplica seu bônus na RD pela habilidade de classe resolução.

Humilde uniforme: este *booken-fuku acrobático atlético* é um simples gi de artista marcial, tingido em cores simples como vermelho, laranja e azul escuro. Vestido por um kensei ou monge, se torna um *booken-fuku +5 acrobático atlético*, que aumenta seu deslocamento em +3m.

Manto do feiticeiro do caos: este *quimono +5 resistente* cintila e muda de cor conforme a vontade do usuário (uma ação livre). Usado por um wu-jen, a dificuldade para resistir a seus jutsus aumenta em CD+2.

Ossos inquietos: esta *armadura de ossos +1* produz sons assustadores como chocalhos macabros. Com uma ação padrão, o usuário pode gastar 1 PM para disparar uma farpa de osso como um ataque de toque à distância (dano 1d10 perfuração, crítico 19, distância 36m).

Quimono celestial: este *dai'zenshi-fuku +4 resistente* é decorado com fios de prata, ouro e minúsculas gemas de jade, oferecendo Constituição +1 (não cumulativo com outros objetos de jade). Ele permite executar o jutsu *palanquim celestial* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –9 PM (mínimo 1 PM). Vestido por um ryuujin, também concede deslocamento de voo igual a seu deslocamento normal.

Rancor nos quatro espelhos: esta *char-aina refletora* parece absorver a luz em vez de refleti-la. Quando atingido por um acerto crítico, o usuário pode gastar 15 PM como uma ação livre para afetar o agressor com o jutsu *golpe desintegrador* (Fortitude 25 parcial).

Sobrevivente maldita: remanescente da Era Akumushi, esta *yoroi +4* de akamono parece feita com a carcaça de um kanatur. Como uma ação completa, pode se fundir à armadura aberrante de um onimusha, oferecendo os benefícios da matéria vermelha à armadura e aumentando seu poder em duas evoluções. Vestir a sobrevivente maldita é uma violação de honra moderada.

Armaduras específicas

Menor	Médio	Maior	Item	Preço
01-20	01-15	—	Broto de bambu suchiiru	2.300 ¥o
21-35	16-22	—	Ossos inquietos	5.320 ¥o
36-50	23-32	—	Escudo do dragão	7.515 ¥o
51-65	33-42	01-05	Couro huna'bito	9.310 ¥o
66-80	43-49	06-10	Thai'rrokhan	9.330 ¥o
81-100	50-64	11-20	Humilde uniforme	12.801 ¥o
—	63-71	21-30	Guarda inabalável	20.815 ¥o
—	72-78	31-40	Escama do dragão azul do leste	21.900 ¥o
—	79-85	41-50	Tufão sublime	25.350 ¥o
—	86-92	51-60	Sobrevivente maldita	25.550 ¥o
—	93-100	61-75	Blindagem elemental	30.000 ¥o
—	—	76-82	Quimono celestial	37.100 ¥o
—	—	83-86	Rancor nos quatro espelhos	50.375 ¥o
—	—	87-90	Fortaleza do coração das trevas	50.550 ¥o
—	—	91-95	Manto do feiticeiro do caos	56.560 ¥o
—	—	96-100	Traje das sombras eternas	64.300 ¥o

Thai'rrokhan (Terra debaixo da onda): fabricada no passado por um culto nezumi a espíritos do mar, esta *carapaça kappa +1* fornece ao usuário deslocamento de natação igual a seu deslocamento normal, e não precisa fazer testes de Atletismo para natação. O usuário também pode respirar sob a água, falar e ser compreendido por qualquer criatura aquática.

Traje das sombras eternas: grandes clãs ninjas do passado concediam este *shinobi shozoku +2 sombrio desonrado* para seus membros mais graduados. Seu usuário recebe visão no escuro, ou benefícios do talento Visão Térmica se já tem visão no escuro. Além disso, pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo quando está sendo observado.

Tufão sublime: esta *haramaki +1 tempestuosa* é esmaltada em verde escuro e tem motivos de youkai do vento. Ele permite executar o jutsu *velocidade sobrenatural* pelo custo normal. Caso o usuário já conheça esse jutsu, pode executá-lo gastando –5 PM (mínimo 1 PM).

OFUDA

No Reinado de Arton, magias estão à disposição de quaisquer aventureiros, na forma de poções e pergaminhos. Em vez de confiar em misturas arcanas feitas em laboratórios, o povo de Tamu-ra prefere usar *ofuda* — talismãs carregando o poder de um jutsu.

DESCRIÇÃO

Ofuda são fitas ou tabuletas com aproximadamente 25 x 7cm, feitas de papel, madeira, tecido ou metal, contendo inscrições em ningo ou outro idioma. É possível encontrar ofuda à venda em templos e outros locais sagrados; podem proteger a casa de um humilde fazendeiro shimin, mas também ser vistos nas mãos dos mais elevados e honrados magistrados.

IDENTIFICAÇÃO

Identificar um ofuda — isto é, saber qual o jutsu inscrito nele — exige que o usuário saiba ler aquele idioma. Se não souber o idioma, pode fazer um teste de Identificar Magia para identificar ofuda. Um ofuda já identificado pelo personagem pode ser ativado.

ATIVAÇÃO

Se o usuário não conhece o jutsu inscrito, deve empunhar o ofuda, apontando-o na direção do alvo do efeito. Isso exige uma ação padrão, ou o tempo de execução do jutsu, o que for maior. O jutsu então é executado, sem aprimoramentos, afetando o alvo escolhido. O ofuda é consumido em chamas ou outra manifestação elemental.

Se o usuário conhece o jutsu inscrito, o processo é o mesmo, mas usando o tempo de execução do jutsu, nunca maior. Você não paga o custo em PM do jutsu inscrito, apenas seus aprimoramentos, se quiser. O ofuda é consumido da mesma forma.

GERAÇÃO ALEATÓRIA

Para gerar um ofuda aleatoriamente, primeiro role na próxima tabela para saber seu grau e preço. Então role d% nas tabelas seguintes para saber qual o jutsu contido no ofuda. Jutsus que não estejam nas tabelas não podem ser inscritos em ofuda; a maioria dos ofuda consiste em jutsus de cura, proteção e fortalecimento pessoal.

OFUDA

Menor	Médio	Ofuda	Preço
01-90	01-40	Jutsu básico	50 ¥o
91-100	41-100	Jutsu mediano	300 ¥o

JUTSUS BÁSICOS

d%	Jutsu
01-05	*Apreciar arte*
06-08	*Aura zen*
09-11	*Casco da tartaruga*
12-14	*Compreensão dos ancestrais*
15-17	*Comunhão com a terra*
18-22	*Contemplação*
23-25	*Coragem dos ancestrais*
26-28	*Espírito guardião*
29-31	*Fogo-fátuo*
32-40	*Fôlego concentrado*
41-50	*Leitura de chacras*
51-55	*Mandala elemental*
56-60	*Mandala-escudo*
61-65	*Mandala de proteção*
66-68	*Pacto com a natureza*
69-73	*Pequeno kami*
74-78	*Percepção elevada*
79-83	*Proteção dos ancestrais*
84-88	*Refeição respeitosa*
89-98	*Toque curativo*
99-100	*Véu das múltiplas faces*

JUTSUS MEDIANOS	
D%	JUTSU
01-05	*Amuleto de proteção*
06-12	*Anulação*
13-16	*Brilho de Tai'Yang*
17-18	*Cântico dos mortos*
19-22	*Conselhos dos ancestrais*
23	*Escuridão de Yumeno*
24	*Fantasma vivo*
25-34	*Físico do dragão*
35-42	*Integridade corporal*
43-47	*Leitura de pensamentos*
49-52	*Localização*
53-62	*Mente do dragão*
63-67	*Ofícios dos ancestrais*
68-77	*Purificação*
78-87	*Sopro da vida*
88-90	*Truque das cópias*
91	*Truque do tronco*
92-96	*Verdade dos ancestrais*
97-100	*Visão perfeita*

AMULETOS

Estes itens mágicos são menos comuns que ofuda, mas ainda muito procurados por aventureiros do Império de Jade. De certo modo, são correlatos às varinhas e cajados mágicos do Reinado.

Cada amuleto permite executar um ou mais jutsus, como se o usuário os conhecesse, gastando seus próprios PM. O usuário deve ter chacras abertos no grau correto para executar jutsus de amuleto, mas não precisa ser o chacra correspondente a cada jutsu.

Se você já conhece o jutsus do amuleto, pode executá-lo por um custo total reduzido (mínimo 1 PM): –1 PM para jutsus básicos e medianos, –3 PM para jutsus avançados e sublimes.

DESCRIÇÃO

Amuletos surgem em enorme variedade de estilos, tamanhos e aparências, mas sempre podem ser presos ao usuário ou seu equipamento de alguma maneira: por um cordão, fita, presos ao cabelo, usados como brinco, etc. Os amuletos mais comuns são feitos de jade (veja em "Materiais Especiais" no Capítulo 3): em geral não possuem nenhum poder mágico além das propriedades especiais da gema preciosa. De acordo com sua categoria, amuletos têm RD 7 e PV 10 (menores), RD 12 e PV 10 (médios), RD 22 e PV 10 (maiores). Não pesam nada, exceto em grandes quantidades.

IDENTIFICAÇÃO

Identificar um amuleto — isto é, saber quais jutsus ele carrega — exige um teste de Identificar Magia, ou um jutsu como *apreciar arte*.

ATIVAÇÃO

Para executar um jutsu de amuleto, é preciso empunhá-lo ou exibi-lo; isso gasta apenas o tempo de execução do jutsu. Amuletos também costumam oferecer bônus ou poderes menores; a menos que indicado o contrário, esses bônus e poderes estão sempre em funcionamento, não sendo necessário nenhum tipo de ativação.

DESCRIÇÃO DOS AMULETOS

AMULETO DA ÁGUA: fita de seda azul escura, com um pingente circular de prata exibindo uma onda. Jutsus: *camada de gelo*, *criar elemento* (apenas água), *dominar água*, *onda de frio*.

AMULETO DA ANULAÇÃO: um saquinho de algodão branco contendo sal abençoado. Permite usar a habilidade de classe segredos da anulação. Jutsus: *anulação*, *mandala da anulação*.

AMULETO DA COMUNICAÇÃO: sete fitas de seda entrelaçadas nas cores do arco-íris, que podem ser usadas como venda, bandana ou enfeite. Permite fazer testes de Obter Informação em apenas 1 hora. Jutsus: *compreensão dos ancestrais*, *língua de prata*, *verdade dos ancestrais*.

AMULETO DA CURA: flor de cerejeira preservada em um delicado globo de vidro. Oferece o talento Bênção de Fuyuan durante o uso do amuleto. Jutsus: *purificação*, *toque curativo*.

AMULETO DA FORÇA INTERIOR: chumaço de pelos da juba ou cauda de um cão-leão, em forma de pingente. Oferece o talento Duro de Matar durante o uso do amuleto. Jutsus: *fôlego renovado*, *integridade corporal*.

AMULETO DA MUDANÇA RÁPIDA: moeda antiga de 15cm de diâmetro, com um kaiju ou youkai em sua face. O usuário pode usar o jutsu do amuleto como ação de movimento (CD 15) ou livre (CD 25) se bem-sucedido em um teste de Atuação, sem usar os talentos Jutsu sem Gestos e Jutsu sem Mantras (sim, é necessário falar e gesticular em voz alta!). Jutsu: *véu das múltiplas faces*.

AMULETOS

Menor	Médio	Maior	Amuleto	Preço
01-20	01-03	—	*Auras*	1.500 ¥o
21-40	04-06	—	*Mudança rápida*	1.500 ¥o
41-50	07-09	—	*Tradições*	1.500 ¥o
51-60	10-12	—	*Dia*	2.000 ¥o
61-70	13-15	—	*Noite*	2.000 ¥o
71-80	16-18	—	*Mandalas*	3.250 ¥o
81-90	19-23	01-03	*Tamanho*	5.250 ¥o
91-100	24-28	04-06	*Zen*	6.250 ¥o
—	29-40	07-10	*Cura*	10.500 ¥o
—	41-52	11-14	*Força interior*	10.500 ¥o
—	53-58	15-18	*Comunicação*	11.250 ¥o
—	59-64	19-22	*Fogo*	11.250 ¥o
—	65-70	23-26	*Noite*	11.250 ¥o
—	71-76	27-30	*Relâmpago*	11.250 ¥o
—	77-82	31-34	*Dragão*	11.500 ¥o
—	83-87	35-38	*Natureza*	11.750 ¥o
—	89-94	39-42	*Encantamento*	12.000 ¥o
—	95-100	43-46	*Espíritos*	12.250 ¥o
—	—	47-50	*Caminhos secretos*	21.000 ¥o
—	—	51-54	*Mundos*	21.000 ¥o
—	—	55-58	*Transformação*	21.000 ¥o
—	—	59-62	*Água*	21.750 ¥o
—	—	63-66	*Ar*	21.750 ¥o
—	—	67-70	*Lin-Wu*	21.750 ¥o
—	—	71-74	*Terra*	21.750 ¥o
—	—	75-78	*Ilusões*	22.500 ¥o
—	—	79-82	*Visões*	23.625 ¥o
—	—	83-86	*Anulação*	31.500 ¥o
—	—	87-89	*Ninjas*	33.000 ¥o
—	—	90-92	*Mortos*	36.750 ¥o
—	—	93-95	*Barreiras*	42.000 ¥o
—	—	96-98	*Kata*	42.000 ¥o
—	—	99-100	*Teletransporte*	52.500 ¥o

Amuleto da natureza: gomo de bambu suchiiru, com entalhes em higo. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsus: *comunhão com a terra*, *pacto com a natureza*, *tecelão vegetal*.

Amuleto da noite: um simples pingente de adulária (pedra da lua), em forma de "vírgula" com um furo na parte bojuda. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia e escolher trevas, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsu: *sombras da noite*.

Amuleto da terra: disco octogonal feito de granito ou outra pedra não preciosa. Jutsus: *criar elemento* (apenas terra), *barreira de terra*, *ferida da terra*, *moldar terra*.

Amuleto da transformação: estatueta em bambu, cerâmica ou madeira de um tanuki com chapéu de palha. Permite executar jutsus mesmo em uma forma que normalmente não o permita. Usado por um henge, permite usar o jutsu *transformação* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Jutsus: *maldição da transformação*, *transformação*.

Amuleto das auras: uma simples joia avermelhada, que fixa-se magicamente entre as sobrancelhas. Quando usada por um vanara, ele sempre poderá escolher 10 em testes de Identificar Magia. Jutsu: *leitura de chacras*.

Amuleto das barreiras: uma placa de carapaça kappa, presa como pingente. Permite pagar a metade do custo de aprimoramentos que aumentam barreiras. Jutsus: *barreira da tempestade*, *barreira de lanças de gelo*, *barreira dos ancestrais*, *barreira vulcânica*.

Amuleto das ilusões: seja bordado em um saquinho, esculpido em pedra ou madeira, ou feito de metal, traz a imagem de um youkai-raposa. Contra seus jutsus de ilusão, qualquer criatura recebe –5 em testes de Intuição para desacreditar. Jutsus: *miragem mística*, *teatro de sombras*, *truque das cópias*, *voz de wang-ho*.

Amuleto das mandalas: uma intrincada mandala bordada em uma peça de seda, decorada com minúsculas gemas de jade. Fornece Constituição +1 (não cumulativo com outro objetos de jade). Jutsus: *mandala elemental*, *mandala-escudo* e *mandala de proteção*.

Amuleto das tradições: katana em miniatura, presa como pingente. O usuário recebe o talento Honra Precavida enquanto usa. Jutsus: *apreciar arte*, *refeição respeitosa*.

Amuleto das visões: no centro de uma placa de prata em forma de mão aberta, uma pérola branca entalhada na forma de um olho aberto. A cada noite de sono, o usuário tem 50% de chance de receber o efeito sonho ou pesadelo, do jutsu *manipulador de sonhos*. Jutsus: *localização*, *percepção elevada*, *vidência dos ancestrais*, *visão perfeita*.

Amuleto de Lin-Wu: traz o símbolo sagrado do Deus Dragão: um dragão celestial enrodilhado, em suas cores sagradas (verde, ouro, vermelho-sangue). Um personagem com Honra 22+ pode executar os jutsus do amuleto mesmo que sem chacras abertos, pelo custo normal. Jutsus: *lágrimas de Wang-Ho*, *missão de honra*, *voz de Lin-Wu*.

Amuleto do ar: colar de oração com contas laranja e marrom, com um pingente de prata mostrando uma espiral azulada. Jutsus: *criar elemento* (apenas ar), *lâmina de vento*, *dominar o clima*, *sopro da montanha*.

Amuleto do dia: feldspato grande e polido, que brilha constantemente como uma vela. Permite gastar uma ação padrão para fazê-lo brilhar como uma tocha pela cena. Ao ativar a habilidade de classe canalizar energia e escolher luz, a cura ou dano aumentam em +1 dado. Jutsu: *fogo-fátuo*.

Amuleto do dragão: feito de metal escuro, mostra a cabeça de um dragão, com escamas de minúsculas gemas de jade. Fornece Constituição +1 (não-cumulativo com outros objetos de Jade). Jutsus: *físico do dragão*, *mente do dragão*. Se o usuário tem Honra 22+, também pode executar *perfeição do dragão*.

Amuleto do encantamento: um simples saquinho de seda com palavras de boa sorte bordadas em ouro. Ao usar jutsus de encantamento que afetam criaturas de acordo com seu nível + seu bônus de Carisma, esse número é aumentado em +5. Jutsus: *feitiço de Kazuko*, *influência invisível*, *mestre verdadeiro*, *sono de Mizuha*.

Amuleto do fogo: pente de ouro na forma de uma chama estilizada com três pontas. Jutsus: *criar elemento* (apenas fogo), *dominar chamas*, *explosão de fogo*, *leque de chamas*.

Amuleto do relâmpago: pequena escultura em ouro de um youkai similar a um nezumi, com bochechas decoradas com rubis. Oferece +4 em testes de resistência contra eletricidade. Jutsus: *barreira da tempestade*, *esfera elétrica*, *relâmpago divino*.

Amuleto do tamanho: bastão curto de bambu pintado em preto e branco, com um pequeno rubi no centro. Jutsu: *tamanho gigante*.

Amuleto do teletransporte: medalhão de bronze com o símbolo de um sino. O usuário fica sob efeito constante do aprimoramento de +5 PM do jutsu em questão. Jutsu: *movimento instantâneo*.

Amuleto dos caminhos secretos: pequena escultura de um gato estilizado, com uma pata levantada. Usado por um hanyô, permite executar os jutsus do amuleto sem custo (incluindo aprimoramentos) ao usar o traço racial poder salvador. Jutsus: *caminhos invisíveis*, *esconderijo secreto*.

Amuleto dos espíritos: diminuto espelho de prata com cabo de jade. Fornece Constituição +1 (não-cumulativo com outros objetos de jade). Ao usar jutsus de invocação, você paga –3 PM para usar o talento Jutsu Acelerado. Jutsus: *espírito guardião*, *espíritos espiões*, *pequeno kami*.

Amuleto dos kata: tabuleta de madeira ou metal similar a um ofuda com nomes de animais. Oferece +3m em todas as formas de deslocamento. Jutsus: *kata do gorila*, *kata do grou*, *kata do polvo*, *kata da toupeira*.

Amuleto dos mortos: réplica em miniatura de um junco, feita em madeira branca. Para propósitos de quantos shiryou pode ter sob seu controle, você é considerado 5 níveis acima. Jutsus: *cântico dos mortos*, *círculo das trevas*, *lamento dos malditos*.

Amuleto dos mundos: colar com 22 contas feitas de gemas variadas, usado no pulso ou pendurado em uma arma. Permite falar e entender qualquer criatura inteligente nativa de outros mundos. Usado por um hanyô, permite executar os jutsus do amuleto sem custo (incluindo aprimoramentos) ao usar o traço racial poder salvador. Jutsus: *rito do exorcista*, *viagem espiritual*.

Amuleto dos ninjas: shuriken ou kunai feita de metal precioso, como prata ou platina. Procurado por aqueles que tentam se passar por ninjas, mas sem recorrer às técnicas mais desonradas; usar este amuleto é uma violação de honra leve. Jutsus: *corrida ninja*, *escalada ninja*, *hipnotismo ninja*, *invisibilidade ninja*, *pernas do gafanhoto*, *terror ninja*.

Amuleto zen: pingente de metal com quatro faixas cruzadas dentro de um círculo. Oferece a habilidade de classe sexto sentido. Jutsus: *ataque zen*, *aura zen*.

ACESSÓRIOS

Todos os itens mágicos que não sejam uma arma, armadura, ofuda ou amuleto são considerados acessórios. Isso faz com que existam em imensa variedade: de tatuagens encantadas a papel de origami que traz suas criações à vida, passando por faixas, objetos decorativos, altares, bolas de cristal e muito mais.

A menos que indicado o contrário, basta usar, carregar ou vestir um acessório para que seu poder seja ativado. Acessórios sempre se adaptam magicamente ao usuário, permitindo seu uso mesmo por kaijin. Também são especialmente leves; a menos que indicado, não pesam nada.

Água sagrada: abençoada por um shinkan com energia da luz e das trevas, este frasco de cerâmica facilmente quebrável pode ser arremessado no chão à frente de uma criatura a até 9m, com um ataque à distância contra CA 7. Se acertar, o frasco quebra e a criatura sofre 2d6 pontos de dano de luz (um oni ou shiryou) ou trevas (um tenshi).

Aljava abençoada: feita com bambu suchiiru, faz com que as flechas armazenadas causem +1d6 pontos de dano de luz. Os efeitos da aljava só ativam após uma cena.

Anel da estabilidade: completamente feito de jade celestial do Reino de Lin-Wu. Fornece Constituição +2 (não-cumulativo com outros objetos de jade). Além disso, seu usuário fica imune a transmutação.

Anel de proteção: exibe padrões complexos. Contra ataques de toque ou toque à distância, o usuário usa CA em vez de Reflexos.

Anel de Sugora: esculpido a partir de um fragmento de presa de kaiju, fornece cura acelerada 5 apenas em situações de combate. O anel cessa de funcionar quando o usuário morre.

Anel do escudo mental: finamente trabalhado, forjado em ouro maciço. O usuário fica imune a jutsus de adivinhação de grau avançado ou menor.

Anel místico: este anel com uma grande joia aumenta o limite de PM do personagem +1, +3 ou +6. Usado por um wu-jen, aumenta +2, +5 ou +9.

Bainha da surpresa: feita de madeira exótica e com pinturas decorativas, permite rolar Iniciativa duas vezes e ficar com o melhor resultado. O efeito só acontece quando o usuário saca a arma guardada na bainha.

Bainha do vento divino: laqueada em azul-esverdeado, permite executar os jutsus *golpe do vento distante* e *dança dos cinco ventos* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Os jutsus só podem ser usados com uma arma na bainha, e que tenha sido sacada naquela rodada.

Bálsamo transmutador: este unguento tem duas finalidades. Aplicado em uma criatura como uma ação padrão, cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente. Se aquecido e aplicado com uma ação completa, causa o efeito do jutsu *corpo de terracota* (sem aprimoramentos). Um pote contém o suficiente para um único uso.

Bastões moxa da renovação: estes bastões de ervas emitem um cheiro forte quando queimados. Oferecem +15 em um teste de Cura. O item é destruído após o uso.

Biwa encantador: este alaúde tamuraniano é finamente decorado. Tocado com uma ação padrão e um teste de Atuação (música) CD 25, causa o efeito de *influência invisível* (sem aprimoramentos) em uma criatura de qualquer tipo que possa ouvir a música. As instruções podem ser parte de uma canção. Nesse caso, perceber as instruções ocultas exige um teste de Intuição oposto a Enganação do usuário.

Bola de cristal: esta esfera de cristal com cerca de 15cm de diâmetro pode ser usada para enxergar uma criatura ou objeto com uma ação padrão, como no jutsu *vidência dos ancestrais*. Você pode se concentrar para continuar observando o alvo, como no jutsu. Além disso, você pode se comunicar telepaticamente com um alvo inteligente (Int 3+), não importando o idioma.

Bomba da invisibilidade: ao jogar a bomba no chão como uma ação padrão, o usuário recebe o efeito de *invisibilidade ninja* (sem aprimoramentos). O item é destruído em uma nuvem de fumaça que se dissipa imediatamente. Usar este item é uma violação de honra leve.

Botas das nuvens: ao usar estas botas de tecido verde escuro, o usuário pode gastar 6 PM como uma ação livre, recebendo deslocamento de voo 18m até o fim da cena, deixando um leve rastro de vento e nuvens por onde passa.

Braçadeiras do arqueiro: estes protetores de punho fornecem +1 nas jogadas de ataque com armas de ataque à distância.

Cetro de Yumeno: este bastão curto de prata tem uma lua esculpida no topo. Quando empunhado, permite executar os jutsus *círculo de luz*, *círculo de trevas*, *estrela da invencibilidade* e *explosão radiante* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Executar estes jutsus através do cetro não resulta em violação de honra. A cada noite de sono, enquanto tiver o item, o usuário tem uma chance cumulativa de 1% de receber o efeito amnésia do jutsu *fracasso*.

Chá da revigoração honrada: este chá verde tem propriedades especiais. Se preparado com cuidado e

Acessórios Menores

d%	Item	Preço
01-05	Água sagrada	25 ¥o
06-08	Wagh'zarr	80 ¥o
09-12	Bomba da invisibilidade	150 ¥o
13-16	Bastões moxa da renovação	225 ¥o
17-19	Pó de apagar rastros	250 ¥o
20-22	Saquê fervente	300 ¥o
23-24	Travesseiro do descanso final	450 ¥o
25-27	Soro da verdade	500 ¥o
28-31	Incenso da meditação	900 ¥o
32-36	Chá da revigoração honrada	1.000 ¥o
37-41	Pena de Hinotori	1.000 ¥o
42-44	Varinha da orientação	1.100 ¥o
45-54	Anel místico +1	2.000 ¥o
55-56	Bálsamo da transmutação	2.000 ¥o
57-58	Pingente da leveza	2.200 ¥o
59-60	Colar do sustento	2.500 ¥o
61-62	Sandálias acrobáticas	2.500 ¥o
63-64	Omamori da invisibilidade específica	2.625 ¥o
65-66	Tsuba elemental	2.625 ¥o
67-68	Máscara do kabuki	2.700 ¥o
69-70	Jingasa do bushi sortudo	2.800 ¥o
71-72	Corda da escalada	3.000 ¥o
73-74	Talismã do aprimoramento (Jutsu Longínquo)	3.000 ¥o
75-76	Talismã do aprimoramento (Jutsu sem Mantras)	3.000 ¥o
77-78	Talismã do aprimoramento (Jutsu sem Selos)	3.000 ¥o
79-80	Maquiagem celestial	3.150 ¥o
81	Cinturão da pedra real	3.250 ¥o
82-84	Karakuri das armadilhas	3.500 ¥o
85-86	Bainha da surpresa	4.000 ¥o
87-88	Braçadeiras do arqueiro	4.000 ¥o
89-90	Corda do aprisionamento	4.500 ¥o
91-92	Tokkuri da fumaça eterna	5.400 ¥o
93-94	Aljava abençoada	6.000 ¥o
95-96	Bainha do vento divino	7.350 ¥o
97-98	Anel de proteção	8.000 ¥o
99-100	Anel do escudo mental	8.000 ¥o

Acessórios Médios

d%	Item	Preço
01-05	Manoplas dos dois princípios	10.000 ¥o
06-10	Papel das muitas formas	10.000 ¥o
11-15	Furoshiki profundo	10.400 ¥o
16-20	Talismã do aprimoramento (Jutsu Compartilhado)	11.000 ¥o
21-25	Talismã do aprimoramento (Jutsu Estendido)	11.000 ¥o
26-30	Biwa encantador	12.600 ¥o
31-35	Faixa do monge	13.000 ¥o
36-40	Sandálias da velocidade	14.000 ¥o
41-45	Talismã do aprimoramento (Jutsu Ampliado)	14.000 ¥o
46-50	Jogo de chá ancestral	15.100 ¥o
51-55	Faixa do vanara incompleto	16.000 ¥o
56-60	Remo voador	17.000 ¥o
61-70	Anel místico +3	18.000 ¥o
71-75	Botas das nuvens	20.000 ¥o
76-80	Elmo monstruoso	24.000 ¥o
81-85	Fantasia do cão-leão	26.500 ¥o
86-95	Periapto da saúde	27.000 ¥o
96-100	Pincel do poeta andarilho	27.700 ¥o

Acessórios Maiores

d%	Item	Preço
01-05	Lanterna da revelação	30.000 ¥o
06-10	Taiko de Dai'Gun	30.500 ¥o
11-15	Elmo do kiai invencível	32.600 ¥o
16-21	Sandálias da liberdade	37.500 ¥o
22-27	Pérola da fúria divina	38.000 ¥o
28-30	Gerador arcano externo	40.000 ¥o
31-35	Bola de cristal	42.000 ¥o
36-40	Anel de Sugora	45.000 ¥o
41-50	Estandarte da honra	50.000 ¥o
51-55	Máscara aberrante	50.500 ¥o
56-60	Varinha da repulsão	60.000 ¥o
61-65	Cetro de Yumeno	63.000 ¥o
66-70	Talismã do aprimoramento (Jutsu Acelerado)	70.000 ¥o
71-75	Talismã do aprimoramento (Jutsu Irresistível)	70.000 ¥o
76-80	Talismã do aprimoramento (Jutsu Maximizado)	70.000 ¥o
81-85	Lágrima do norte branco	71.000 ¥o
86-95	Anel místico +6	72.000 ¥o
96-100	Anel da estabilidade	100.000 ¥o

consumido respeitosamente em seguida (o que demora 10 minutos), recupera PM em quantidade igual ao bônus de Honra daquele que o preparou. Uma criatura desonrada recupera apenas a metade desse valor; uma criatura sórdida ou desumana simplesmente não recupera PM, e fica enjoada pela cena. Cada pacote tem chá suficiente para 5 pessoas.

Cinturão da pedra real: largo cinturão de prata com um enorme rubi na fivela, que fornece +5 em testes de Atletismo. Quando usando uma jitensha, o usuário recebe deslocamento extra +3m (somado aos +3 normais da jitensha). E quando usado por um kaijin, permite mudar para uma forma humana normal — e de volta — com uma ação completa. Na forma humana, não sofre os efeitos do traço racial disforme.

Colar do sustento: este simples colar de contas de madeira elimina a necessidade de comer e beber durante seu uso. Também refresca corpo e mente, permitindo dormir duas horas por dia como se fossem oito. Os efeitos do colar só ativam após uma semana de uso.

Corda da escalada: esta corda de cânhamo de 30m é forte o suficiente para suportar até 1.500kg. Com um comando (ação padrão), a corda se move em qualquer direção (incluindo para cima) a 3m por rodada, fixando-se firmemente onde o usuário desejar. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Corda do aprisionamento: esta corda de seda de 30m pode, com um comando (ação padrão), amarrar uma criatura de tamanho Enorme ou menor. Arrebentá-la exige um teste de Força (CD 30); a corda tem RD 5 e 4 PV.

Elmo do kiai invencível: este elmo cor-de-sangue dá uma aparência feroz ao usuário. Você pode usar uma ação padrão para gritar "kiai!" e causar o efeito do jutsu *kiai atordoante*. Usado por um samurai, reduz o custo para ativar a habilidade de classe grito de kiai, ou jutsus com "kiai" no nome, em 1 PM (mínimo 0 PM).

Elmo monstruoso: esta peça horrível parece ter sido feita com a cabeça de um akumushi, ou mesmo um kaijin. O usuário fica com uma aparência "borrada", e ataques contra ele tem 20% de chance de falha. Usado por um kaijin, conta como dois talentos da Tormenta adicionais para calcular poderes de outros talentos da Tormenta. Usar este item é uma violação de honra severa.

Estandarte da honra: este pedaço de tecido retangular, montado em uma estrutura de bambu para ser preso às costas, traz a inscrição "Honra maior que a vida". O usuário pode usar a Honra como reserva de força duas vezes por sessão de jogo (ou duas vezes por cena, se tiver a habilidade de classe honra suprema). Se usado por uma criatura com Honra 9 ou menor, apenas impõe um nível negativo enquanto é usado.

Fantasia de cão-leão: este item de dança tradicional consiste em uma cabeça estilizada presa a longos tecidos de seda. Fornece +5 em testes de Atuação (dança) e imunidade a medo. Ao gastar uma ação de movimento para dançar, se bem-sucedido em um teste de Atuação (CD 25), todas as criaturas escolhidas a até 30m também ficam imunes a medo pela cena.

Faixa do monge: esta simples faixa de tecido, quando amarrada na cintura, fornece grandes habilidades de combate desarmado. O usuário recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado. Caso já o tenha, é considerado uma categoria de tamanho acima para propósitos de dano desarmado. Um personagem com a habilidade de classe dano desarmado é considerado duas categorias de tamanho acima.

Faixa do vanara incompleto: esta faixa de tecido branco ou marrom deve ser presa a um cinto ou outra faixa de cintura. Ela então fornece os benefícios do traço racial cauda. Se usada por um vanara, deve ser enrolada em sua cauda; ela então poderá empunhar armas de uma mão, ou ajudar a empunhar armas de duas mãos. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, o vanara pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional com a cauda (desarmado, com arma leve, ou de uma mão).

Furoshiki profundo: este simples furoshiki é maior por dentro que por fora. Pode guardar até 500kg, mas pesará no máximo 250g. Se rasgado, todos os objetos em seu interior aparecem no espaço vazio mais próximo. Criaturas vivas não podem ser colocadas no furoshiki.

Gerador arcano externo: este cilindro de metal de 60 por 20cm de diâmetro é finamente decorado, exigindo linhas de força que brilham levemente, como uma vela. Acoplado às costas de um mashin, fornece os benefícios do talento Gerador Arcano. Se o mashin já possui o talento, reduz o tempo de meditação para 30 minutos.

Incenso da meditação: este incenso exala fragrância adocicada e fumaça perolada. Enquanto aceso, oferece ao personagem mais próximo a habilidade de classe meditação. Um bloco de incenso dura 2 horas.

Jingasa do bushi sortudo: este elmo cônico de metal fornece 25% de chance de evitar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. Usado por um bushi, permite rolar uma segunda vez a chance de evitar o dano adicional, devendo aceitar o segundo resultado mesmo sendo pior.

Jogo de chá ancestral: este conjunto de jarros e copos de cerâmica é finamente decorado e pintado. Fornece +5 em testes de Atuação (arte tradicional). Usado em uma cerimônia do chá como uma ação completa e um teste bem-sucedido de Atuação (CD 25), causa o efeito de *verdade dos ancestrais* (com os aprimoramentos +3 e +12 PM). Para manter o efeito ativo, o usuário deve continuar a cerimônia, gastando uma ação padrão a cada rodada, como se estivesse se concentrando em um jutsu.

Karakuri das armadilhas: este engenhoso invento, que combina magia e mecânica, parece um gato ou outro animal Mínimo. Ativado com uma ação padrão, ele procura e encontra uma única armadilha a até 9m, desabilitando-a em seguida. Mas existe 5% de chance do karakuri ativar a armadilha por acidente, sendo inevitavelmente destruído no processo.

Lágrima do norte branco: esta esfera de cristal azulado de 20cm de diâmetro é gelada ao toque. Quando empunhada, com uma ação completa e 6 PM, o usuário pode mudar o clima como no jutsu *dominar o clima* (sem aprimoramentos), mas só pode criar neblina, neve ou granizo. O usuário também fica imune a frio.

Lanterna da revelação: feita de bronze e decorada com os olhos severos de Tanadora-sensei, sua luz revela todas as criaturas e objetos invisíveis a até 9m, que aparecem como formas translúcidas. Funciona com combustível normal.

Manoplas dos dois princípios: este par de luvas de armadura fornece o talento Combater com Duas Armas. Se o usuário já tem o talento, recebe +1 nas jogadas de ataque ao usá-lo.

Maquiagem celestial: este kit de maquiagem obra-prima contém 5 usos. Quando aplicada, o que exige 10 minutos, a maquiagem fornece imunidade a encantamento com duração de cena.

Máscara aberrante: feita com pedaços de akumushi, esta máscara de akamono pode ser incorporada a um elmo ou apenas vestida sobre o rosto. Ataques contra o usuário têm 10% de chance de falha. Além disso, o usuário consegue enxergar alguns instantes no futuro, somando seu bônus de Sabedoria às jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos. Usar este item é uma violação de honra severa.

Máscara do kabuki: esta máscara permite executar o jutsu *véu das múltiplas faces* (sem aprimoramentos) mesmo sem chacras abertos. O usuário também recebe +5 em testes de Atuação (dramaturgia).

Omamori da invisibilidade específica: similar a um ofuda de metal, fica preso a um cordão de cabelos de youkai. Quando comprado ou encontrado, role 1d6: 1 – animais, 2 – construtos, 3 – oni, 4 – shiryou, 5 – youkai, 6 – monstros. Com uma ação padrão e 1 PM, o usuário recebe o efeito de *invisibilidade ninja* (sem aprimoramentos) apenas contra aquele tipo de criatura.

Papel das muitas formas: este pedaço de papel colorido pode ser usado por um personagem com Ofício (origami) ou Atuação (arte tradicional). Como uma ação completa, o usuário pode dobrar o papel e fazer um teste de perícia (CD 20 + ND da criatura, ou igual à CD para fabricar o objeto). Se bem-sucedido, a figura se torna um objeto ou criatura real, de tamanho Enorme ou menor. Não importando a aparência, tem as estatísticas de um tsukumogami de tamanho apropriado (veja o Capítulo 7: Bestiário), além de qualquer forma de deslocamento da criatura original. A criatura ou objeto permanece até o fim da cena, então volta a ser um origami. Depois de dobrado, o origami pode voltar a ser usado (ação padrão) para invocar a criatura ou objeto escolhido. Se o origami for destruído ou desdobrado, perde seu poder.

Pena de Hinotori: esta pena avermelhada deve ser agitada (ação padrão) sobre um nakama caído com 0 PV ou menos, levando-o automaticamente a 1 PV. Se a vítima excedeu PV negativos em mais da metade de seus PV totais, este item ainda pode curá-la (antes de uma rodada inteira ter se passado). Para todos os propósitos, a vítima não chegou a morrer. Após usado, o item se desfaz em chamas.

Periapto da saúde: o usuário desta joia verde em um cordão de prata fica imune a doenças e venenos.

Pérola da fúria divina: esta pérola enorme (10cm de diâmetro) fica presa a um cordão de electrum. Com um comando (ação padrão), fornece +2 nas jogadas de ataque e dano do usuário, mas também uma penalidade de –2 na CA, com duração de cena. Usada por um shugenja, soma seu bônus de Honra a jogadas de ataque, dano, CA e CD de jutsus (cumulativo com outros efeitos similares).

Pincel do poeta andarilho: este pincel parece ordinário. Fornece +5 em testes de Atuação (oratória) e Ofício (escriba). Seu verdadeiro poder revela-se quando o usuário desenha ideogramas no ar, como se estivesse escrevendo. Escrever uma frase exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Atuação (oratória), CD 25. Ao fazê-lo, a frase se torna algo visível e perceptível – mas na verdade não passa de uma ilusão. Os efeitos são similares ao jutsu *teatro de sombras* — e o mestre deve julgar caso a caso. O tamanho máximo da ilusão é igual a uma emanação de 45m de raio.

Pingente da leveza: pedra preciosa em forma de escama de dragão celestial, presa num pingente. O usuário sempre cai em pé e não sofre dano por quedas. Usado por um ryuujin, fornece deslocamento de voo 3m (ou 6m se tiver o talento Leveza Celestial).

Pó de apagar rastros: capaz de ocultar a passagem do personagem e seus companheiros. Lançado ao ar, faz com que um recinto com até 9m de lado torne-se empoeirado, sujo e coberto de teias de aranha, como se abandonado e intocado por uma década. Espalhado sobre uma trilha, apaga as pegadas de um grupo com até doze criaturas, incluindo montarias, por uma distância de até 90m. Testes de Sobrevivência para rastrear pegadas afetadas por este item têm sua dificuldade aumentada em CD +20.

Remo voador: este remo é capaz de voar com deslocamento 12m, e pode acelerar como no jutsu *voo de Hinotori*. Pode carregar até 200kg, ou viajar sozinho a um lugar determinado pelo dono, desde que ele tenha uma boa ideia da localização. Se estiver a até 300m do dono, o remo vem até ele quando um comando é pronunciado (ação livre).

Sandálias acrobáticas: essas leves sandálias de tecido permitem ignorar qualquer tipo de terreno difícil. O usuário também ignora efeitos negativos que dependem da vítima estar com os pés no chão, como *estrepes invisíveis* ou *pisão do bisonte*.

Sandálias da liberdade: este par de sandálias de bambu suchiiru fornece +3m no deslocamento e mantém o usuário sob efeito de *libertação de Nozomi* (sem aprimoramentos).

Sandálias da velocidade: pintadas com motivos de relâmpago, o usuário destas sandálias pode, no início de suas rodadas, fazer uma ação de movimento adicional para deslocar-se.

Saquê fervente: armazenada em uma tokkuri de cerâmica, esta bebida borbulhante oferece a capacidade de cuspir labaredas. Tomar um gole requer uma ação de movimento; a criatura então poderá, com uma ação padrão, cuspir fogo como no jutsu *leque de chamas* (sem aprimoramentos). A tokkuri vem com dois goles.

Soro da verdade: este elixir obriga aquele que o ingerir (ação padrão) a responder com a verdade qualquer pergunta feita durante a cena (Vontade CD 15 anula). A vítima ainda pode se recusar a responder ou ficar em silêncio.

Taiko de Dai'Gun: este tambor pode ser carregado no ombro e exige as duas mãos para ser tocado. Fornece +5 em testes de Atuação (música). Usado durante uma viagem, aumenta o deslocamento do grupo em +6m. Ainda, gastando 2 PM, uma ação padrão e sendo bem-sucedido em um teste de Atuação (música) CD 25, pode causar 6d6 pontos de dano em um cone de 9m (Reflexos CD 25 reduz à metade). Esse dano ignora redução de dano de objetos e construtos. Se falhar no teste, a explosão sonora ainda funciona, mas também causa o dano ao usuário. O dano pode ser aumentado em +1d6 para cada +2 PM gastos.

Talismã do aprimoramento: esta corrente de ferro frio com um medalhão de um ideograma místico fornece o talento de aprimoramento indicado. Caso já tenha esse talento, o usuário pode reduzir o custo total de um jutsu com este aprimoramento em 1 PM (menor), 2 PM (médio) ou 3 PM (maior), no mínimo 1 PM.

Tokkuri da fumaça eterna: quando a tampa desta garrafa de metal é retirada (ação de movimento), uma grande quantidade de fumaça preta é liberada, gerando um efeito igual ao jutsu *bomba de fumaça* (sem aprimoramentos). A fumaça persiste até a garrafa ser tampada com outra ação de movimento.

Travesseiro do descanso final: este saquinho de grãos abençoados deve ser colocado sob a cabeça de uma criatura morta; enquanto ela repousar neste travesseiro, não entrará em decomposição, nem retornará como um shiryou.

Tsuba elemental: esta guarda para lâminas pode ser incorporada a qualquer arma de corpo-a-corpo de corte. O usuário pode gastar 1 PM como uma ação livre para causar +1d6 pontos de dano de um descritor elemental à sua escolha com a arma. Instalar ou remover a tsuba gasta uma ação de movimento.

Varinha da orientação: esta varinha de madeira é adornada com fitas de papel dourado em zigue-zague. Com uma ação padrão e 1 PM, o usuário pode conceder +1 aos testes de resistência de uma criatura a até 9m, até o fim da cena. Usado por um shugenja, permite o uso da habilidade de classe orientação em criaturas que não possam ver ou ouvir o shugenja.

Varinha da repulsão: feita de um galho de amieiro descascado até formar um tufo de casca encaracolada, esta varinha oferece +5 nas jogadas de ataque de *rito do exorcista* contra qualquer youkai. Além disso, o alvo fica sob efeito constante de *amuleto de repulsão*, apenas contra youkai.

Wagh'Zarr (pintura de guerra): fabricada pelos nezumi, esta tinta é usada para desenhar padrões no rosto, torso e braços de um guerreiro. Aplicar a *wagh'zarr* exige uma ação completa. O usuário recebe +1 nas jogadas de dano para cada categoria de tamanho que o alvo de seu ataque tenha acima da sua própria, durante uma cena. Um nezumi recebe o dobro destes bônus. Usar este item é uma violação de honra moderada.

ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas grandes espíritos têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com um propósito específico. Os espíritos cuidam para que artefatos caiam nas mãos dos mais poderosos heróis e vilões, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores.

Artefatos não são simplesmente "outro tipo de item mágico". São relíquias fabulosas, lendárias. A busca para recuperar ou destruir um deles pode ser base para uma campanha inteira. Não há tabelas para geração aleatória de artefatos, e nem custo em ouro para comprá-los. Esses itens devem entrar em uma campanha apenas através da decisão deliberada do mestre.

FLAUTA DAS ERAS

Visitantes do Reinado de Arton frequentemente ficam confusos e não entendem como é viver pela Honra. Por que alguns atos, que seriam considerados normais naquela terra distante, aqui são sinal de uma alma desonrada? Por que uma criatura ou objeto que muda de forma não é necessariamente desonrado, enquanto uma criatura ou objeto disfarçado por uma ilusão é?

Sábios vanara diriam que a diferença está na dicotomia entre *ser* e *estar*. Aquilo que se transforma em duas coisas *é* ambas; mas o que se esconde tenta ocultar aquilo que é, mudando como *está*. Isso se relaciona com um dos artefatos mais antigos de que se tem notícia: a *Flauta das Eras*.

Segundo as lendas e textos sagrados, o toque desta simples shakuhachi é suficiente para decretar o fim de uma era — e o começo de uma nova. Em cada transição, há histórias, narrativas e até mesmo testemunhas do poder da flauta. Os mitos contam que ela trouxe à ilha os primeiros kaiju, na Era Sugora. Elevou os poderes dos piores bakemono, criando os terríveis impérios daquela era. Reuniu em conselho os antigos povos-fera, dando início à Era Kemono. Sua música trouxe a Princesa Nozomi até aqui, culminando na Era Hunabito. E assim por diante.

Seus poderes são inúmeros e variados. Apenas carregar a *Flauta das Eras* oferece um bônus de +5 na CA e testes de resistência. A flauta pode mudar de forma, se tornando outro instrumento de sopro — ou uma *tanto defensora +5*. Uma criatura que toque uma melodia perfeita com a flauta (uma cena inteira e um teste de Atuação (música) CD 40) pode obter os mais variados efeitos, como se tivesse executado o jutsu *milagre dos ancestrais*, sem custo em PM. Se tocar a melodia perfeita com sucesso doze vezes consecutivas, uma nova era se inicia.

O que esta nova era traz, e o que fica para trás, fica a critério do mestre. Como exemplo, se usada por uma criatura com Honra 22 ou maior, a mudança de era é harmoniosa, ou tem um resultado de paz e prosperidade, como a chegada da Era Teikoku. Se usada por uma criatura com Honra 5 ou menor, a mudança é caótica e destrutiva, provavelmente resultando em tragédia. Poderia invocar um kaiju capaz de destruir toda a civilização, por exemplo.

Para cada dia carregando a *Flauta das Eras*, seu dono perde 5 PM permanentes. Quando essa perda leva seus PM a 0, seus chacras são fechados como no jutsu *lágrimas de Mizuha*, e a flauta se teletransporta para um lugar qualquer, esperando pelo próximo portador.

KAMINARI, O TROVÃO DIVINO

Esta é a espada pessoal do próprio Lin-Wu. Além de aparecer quando o Deus Dragão caminha pelo mundo como o Samurai de Sangue ou o Espadachim Trovejante, ela ocasionalmente é ofertada por breves períodos a grandes heróis, buscando feitos impossíveis em nome da honra.

Nas mãos de um samurai ou shugenja, *Kaminari* tem todos os poderes de uma *digníssima determinação*, além de *elétrica*, *fantasma*, *radiante*, *trovejante* e *veloz*.

Nas mãos de qualquer outra criatura, é apenas uma *katana +1*. Se empunhada por uma criatura desonrada, impõe imediatamente uma *missão de honra*, sem direito a teste de resistência. Caso a missão seja cumprida, fornecendo +1 de Honra com sucesso, ela continua impondo novas missões até que a criatura atinja Honra 10.

Se empunhada por uma criatura sórdida ou desumana, relâmpagos caem dos céus ou a própria espada emite choques fortíssimos a cada rodada, causando 26d6 pontos de dano de eletricidade que ignora qualquer resistência ou imunidade, até a criatura ser morta ou soltar a espada.

ORBE DOURADA DAS QUATRO DIREÇÕES

Este afamado objeto mágico concede poderes cósmicos fenomenais a qualquer um. O único problema é a dificuldade em obtê-lo. As lendas dizem que o *Orbe Dourado das Oito Direções* foi criado pelos maiores conjuradores dos povos que dominaram Tamu-ra durante a Era Kemono. Uma imensa esfera, com 3m de diâmetro, feita de uma gema dourada e translúcida, que brilhava ao sol. Dentro do orbe, oito joias vermelhas em forma de estrelas com 30cm de diâmetro, incrustadas na própria rocha.

Armazenado em um pedestal no centro de um templo localizado no exato centro da ilha principal, o *Orbe*

protegia as oito direções (norte, nordeste, leste, etc...) e os povos que viviam em cada uma delas. Desastres naturais e ataques de kaiju não podiam superar seu poder; por algum tempo, na Era Kemono, houve paz.

Contudo, um curioso henge gato chamado Kando trouxe a ruína e o fim dessa era. Invadindo o templo secretamente, este portador de segredos fez um pedido ao orbe — e a realidade se rearranjou, mudando para sempre a história. Uma das joias-estrela desapareceu para sempre. O orbe encolheu, perdendo 50cm de diâmetro. E a proteção a uma das direções se encerrou, eventualmente causando a queda de diversos reinos kemono. O templo desapareceu, levando consigo a orbe.

As lendas ficam mais e mais incertas a partir daí. Ao que parece, a cada desejo atendido, o orbe perdeu outra gema vermelha, e diminuiu ainda mais. Atualmente, teria 1m de diâmetro, carregando dentro de si apenas quatro estrelas. Seu paradeiro, como a maioria das mais poderosas relíquias de Tamu-ra, é desconhecido.

Em termos de regras, uma criatura que toque o *Orbe Dourado das Quatro Direções* pode fazer um desejo, um pedido que será atendido como se a criatura tivesse executado o jutsu *distorção da realidade*, sem custo em PM, perda permanente de PM ou cometer violação de honra. Dizem que esse seria uma das únicas maneiras de trazer de volta à vida um nakama caído em batalha, que não pôde ser salvo de outras maneiras.

Uma vez ativado o orbe, catástrofes naturais e ataques de kaiju passarão a se concentrar em uma das quatro direções de Tamu-ra (norte, sul, leste ou oeste), por décadas, séculos ou até milhares de anos. O orbe diminui de tamanho e desaparece. Também desaparece uma das gemas-estrela e a construção em que o orbe estava — mas as criaturas que estavam ali permanecem onde estavam, podendo cair dependendo do caso.

O-yoroi do Samurai de Sangue

Enquanto a *Kaminari* é ofertada a heróis em missões de honra impossíveis, a *O-yoroi do Samurai de Sangue* surge nos momentos em que as batalhas mais ferrenhas parecem perdidas, protegendo aqueles que caem nas graças de Lin-Wu. Ela surge em um trovão divino, precedida de um forte cheiro de sangue.

Em casos assim, a armadura surge como uma reação e comporta-se como uma criatura conjurada. Ela é completamente imune a qualquer dano ou efeito, e pode prover cobertura total para uma única criatura de qualquer tamanho, como uma parede indestrutível. No início da rodada seguinte, ela se veste sozinha no herói escolhido para portá-la, como uma ação livre. Se o escolhido já usava armadura, ela é absorvida durante o processo, retornando mais tarde.

A *O-yoroi do Samurai de Sangue* é colorida de vermelho e preto, em fino acabamento. Seu elmo inclui uma máscara de Lin-Wu, como um dragão enfurecido. É uma *o-yoroi assustadora espectral fortificada guardiã honrada resistente +5* (embora não seja translúcida), sem penalidade de armadura. Além disso, quando usada por um samurai ou shugenja, não limita o bônus máximo de Destreza na CA e não reduz o deslocamento.

Sasori'ken, a Espada-Escorpião

Poucas décadas antes do fim da Era Teikoku, uma grande perturbação assolou os clãs ninjas de todo o Império: em busca de um grande prêmio, todos se digladiaram naquela que ficou conhecida como Kage'Sensou, a Guerra das Sombras. Uma campanha de guerrilha, sabotagem, sequestros e terror afetou as vidas de incontáveis tamuranianos, dano colateral perante o poder supremo que estaria nas mãos daquele que obtivesse a *Sasori'Ken*.

Boatos e rumores entre os clãs ninjas atuais contam que a existência da *Espada-Escorpião* foi revelada simultaneamente em toda Tamu-ra, por sinais, mensagens e pesadelos que traziam em comum a assinatura de Wang-Ho, o Sombrio — afamado patrono dos ninjas, aquele que teria sussurrado o Tratado da Arte Ninja para Ashida Kagemaru. Uma vez revelado o segredo, todos os ninjas — do mais humilde *kyukyu* ao mais elevado *chigyo* — desejariam colocar as mãos naquela arma. A Guerra das Sombras só terminaria com a chegada da Era Akumushi, e o fim do antigo Império.

Nas mãos de qualquer personagem, *Sasori'Ken* é uma simples *ninja-to +1*. Seu poder verdadeiro é revelado apenas se empunhada por um ninja, tornando-se uma *ninja-to +5 ameaçadora sanguinária sórdida*. Qualquer ataque bem-sucedido da arma neutraliza cura acelerada por 1 rodada, mesmo em criaturas com cura acelerada que não pode ser interrompida. Se usada contra outros ninjas, também possui o poder *mortal* (CD 34).

Além disso, seu usuário pode gastar 10 PM como uma ação livre para, em voz alta, jurar matar uma criatura específica que esteja a até 9m. Contra aquela criatura, todos os ataques da espada são considerados acertos críticos.

Por fim, *Sasori'Ken* tem o poder de tornar permanente qualquer efeito de um jutsu, tocando a lâmina da espada

no efeito ou alvo e gastando 1 PM permanente. O preço é baixo pelo poder potencial contido nessa habilidade — um ninja com bom conhecimento de jutsus poderia ficar imune a uma vasta quantidade de ataques, ou tornar seu toque tão mortal quanto o mais poderoso dos venenos.

Todo esse poder tem um preço. Sempre que a *Sasori'Ken* é desembainhada, seu usuário deve matar uma criatura de ND igual ou maior ao seu. Não basta apenas reduzi-la a menos de 0 PV; a vítima deve de fato morrer pela espada. Se tentar embainhar a espada sem pagar esse preço, ela "ferroa" o usuário, diminuindo sua Constituição em 1 ponto *permanentemente*.

O atual destino da arma é desconhecido. O clã ninja do Ferrão espalha rumores de que a ninja-to está em suas mãos, mas os outros clãs ninjas sabem que isso não pode ser verdade, ou a Kage'Sensou já teria recomeçado. O mais provável é que esteja somente perdida. Outra dúvida é o que Wang-Ho, o Sombrio, teria ganhado com isso; alguns sábios versados na história ninja acreditam que talvez a *Sasori'Ken* seja um estratagema de outro membro da Família Celestial, ainda mais insidioso...

A Última Flecha

A Batalha dos Deuses, que culminou com a expulsão da Tormenta e a restauração do Império, viu dezenas destes seres poderosíssimos caírem em combate. Parte do poder disperso ajudou a formar Kiri'Kizu, a Ferida Profunda. Por esse motivo, ali dizem ser possível encontrar alguns dos artefatos mais poderosos de Arton. Conta-se que um desses artefatos resgatados foi a *Última Flecha*.

Quando a onda da batalha parecia virar a favor do exército dos deuses, o Lorde da Tormenta empunhou um arco profano de energias desumanas, matando deuses como se fossem moscas. Uma flecha, uma morte. Então o Deus dos Arqueiros, o elfo Cette, enfrentou o Lorde. Flecha se chocou contra flecha, em sucessão contínua — até Cette, que guiava cada disparo feito em toda parte, ser traído pelas energias aberrantes. Seu peito, perfurado por uma flecha distorcida. Seu arco, espedaçado. Mas a *Última Flecha* voou certeira, cortando a corda do arco corrompido.

A flecha foi recuperada por um sentai, mas depois roubada por ninjas, e seu paradeiro atual é desconhecido. É uma *flecha caçadora mortal +5* que pode ser usada em qualquer arco ou besta. Ela sempre reaparece na aljava após acertar ou errar seu alvo. Antes de disparar a *Última Flecha*, você pode gastar uma ação de movimento para realizar um teste de Percepção (CD igual à CA do alvo). Em caso de sucesso, seu ataque será um acerto crítico automático, se acertar.

Seu maior poder se revela enfrentando akumushi. Contra eles, ignora qualquer redução de dano e imunidade, incluindo a acertos críticos. Os rumores dizem que a *Última Flecha* seria capaz até mesmo de matar Lordes da Tormenta. Mas há sussurros de que, nesse caso, o arqueiro estaria destinado a morrer da mesma maneira que o Deus dos Arqueiros, mesmo que bem-sucedido em sua empreitada.

Wakizashi da Morte

Durante a Era Teikoku, uma classe especial de samurais surgiu. Os Executores eram treinados para tirar a vida de condenados, decapitando-os com um único e certeiro movimento. Um Executor que errasse seu golpe traria grande desonra a seu senhor. Assim, o posto vinha cercado de grande prestígio, mas também de grande responsabilidade.

A cada geração, um samurai recebia o posto de Executor Imperial, servindo diretamente ao próprio Imperador Tekametsu. O último detentor deste posto foi Masato Kodai; desde o início da Era Hikari, ainda não é sabido se a esta tradição será retomada.

A *Wakizashi da Morte* era um símbolo deste posto — e, como muitas relíquias do Império, está desaparecida desde a invasão akumushi. Em termos de poder mágico, é uma simples *wakizashi +1*, mas seu poder real é muito mais impressionante.

Qualquer criatura inteligente (Int 3+) que veja seu reflexo na lâmina da wakizashi vai enxergar o momento de sua própria morte. Um personagem que veja sua morte recebe +4 em CA e testes de resistência em qualquer combate antes do momento fatídico. Em compensação, no encontro que levará à sua morte, sofre –4 em CA e testes de resistência, e todos os acertos contra ele são considerados críticos (ignorando imunidade a acertos críticos). Tudo conspira para que a profecia se cumpra. Para mortes que não envolvem combate, esses modificadores são adaptados. Por exemplo, um personagem marcado para morrer de doença recebe +4 em testes de Fortitude, mas falha automaticamente ao entrar em contato com a peste que vai matá-lo.

Felizmente, nem sempre a previsão é exata. Caso o personagem consiga destruir definitivamente a causa de sua morte (matando um inimigo, erradicando uma doença...), ele consegue mudar o futuro, e todos os bônus e penalidades somem. Contudo, muitas vezes isso é ilusório — quando chega o momento, descobre-se que o inimigo morto tinha um irmão gêmeo, ou a doença "erradicada" voltou mais forte.

O mestre determina as circunstâncias da morte de qualquer personagem que veja seu reflexo na lâmina.

OUTRAS RECOMPENSAS

Conforme a campanha avança, o sentai vê seu nome ser reverenciado entre os shimin, enquanto suas histórias são contadas por toda parte. Cada vez mais pessoas querem prestar homenagem aos heróis.

Esta seção descreve três outros tipos de recompensa: reputação, honrarias e aliados.

REPUTAÇÃO

Reputação é uma recompensa opcional, que o mestre pode usar se quiser aumentar a relação dos personagens com o mundo de jogo.

Um personagem que faça um ato chamativo pode ganhar uma *reputação*. Note que há reputações boas e ruins! Por exemplo, salvar uma vila de uma horda de bakemonos pode render uma reputação positiva, enquanto que ser pego mentindo para um magistrado pode render uma reputação negativa.

Exatamente quando e como cada personagem ganha uma reputação fica a cargo do mestre — não há uma diretriz exata. Não saia distribuindo reputações por cada combate vencido ou teste de perícia bem-sucedido, ou você vai ter um grupo de baixo nível mais famoso que Shiro Nomatsu! Via de regra, personagens devem estar em níveis médios (a partir do 6º) para ganhar uma reputação, ou vencer um desafio realmente impressionante (ND 5 ou mais pontos acima do nível deles).

Cada reputação fornece um bônus e/ou uma penalidade em uma ou mais perícias baseadas em Carisma. Não há limite para quantas reputações um personagem pode ter — mas, como os modificadores não se acumulam, a partir de certo ponto não faz diferença mecânica. É possível perder uma reputação ao se fazer algo grandioso e oposto ("cancelando" uma má ou boa reputação).

A seguir estão alguns exemplos de reputação. O mestre é livre para criar outras.

Altruísta. O personagem sacrificou-se para um bem maior. *+4 em Diplomacia e Obter Informação, –4 em Intimidação.*

Célebre. O personagem compôs um poema que ficou famoso, ou fez uma apresentação impressionante no Palácio Imperial. *+4 em Atuação.*

Correto. O personagem agiu de acordo com o protocolo em uma situação importante. *+4 em Diplomacia.*

Covarde. O personagem recusou um duelo ou fugiu de uma batalha. *–4 em Intimidação.*

Cruel. O personagem teve a chance de mostrar clemência a inimigos... E não o fez. *+4 em Intimidação, –4 em Diplomacia e Obter Informação.*

Popular. O personagem ajudou o povo de alguma forma — doando dinheiro, usando jutsus de cura, etc. *+4 em Obter Informação.*

Temido. O personagem derrotou um inimigo poderoso ou sobreviveu a um desafio letal. *+4 em Intimidação.*

Trapaceiro. Uma mentira que o personagem contou foi descoberta (na hora ou mais tarde). *–4 em Enganação.*

Sempre que o mestre achar que a reputação do personagem pode ser um fator na cena, faz um *teste de reputação* para os PdMs envolvidos. O teste de reputação é 1d20 + o modificador de Inteligência do PdM + o nível do personagem contra CD 25. A critério do mestre, se o personagem estiver num lugar especialmente longínquo, onde a fama dele pode não ter chegado, o teste sofre uma penalidade de –5. Em caso de sucesso, os PdMs envolvidos reconhecem o personagem, e todos os modificadores de reputação dele se aplicam.

Note que, além de uma recompensa, reputações também são um jeito de manter os jogadores na linha! Por exemplo, se um personagem abusa de Enganação para conseguir tudo que quer, pode acabar sendo reconhecido como um mentiroso. Como mestre, você nunca deve forçar seus jogadores a tomar certa ação — mas quando eles verem os aldeões sussurrando e rindo às suas costas, talvez resolvam mudar seu comportamento!

HONRARIAS

Assim como reputação, honrarias são recompensas opcionais. São úteis como forma de aumentar o poder dos personagens sem enchê-los de itens mágicos.

Enquanto a reputação é informal, honrarias são mais concretas. São concedidas por um magistrado, pelo Imperador ou mesmo pelo povo, por aclamação popular, quando um personagem realiza um grande feito.

Não há uma diretriz exata para quando conceder uma honraria; é uma questão de história. Você pode usar as mesmas sugestões de reputação (pelo menos 6º nível/vencer um desafio de ND 5 ou mais pontos acima do nível) ou substituir itens mágicos por honrarias. Nesse caso, ao rolar um item mágico numa tabela de tesouro, exclua o item do tesouro. Porém, ao voltar para a cidade, os personagens recebem uma honraria de uma autoridade. Via de regra, os efeitos mecânicos das honrarias são menos espetaculares que dos itens mágicos. Por outro lado, uma honraria não pode ser roubada ou destruída, o que equilibra as coisas.

Cada personagem pode ter uma honraria. As seguintes características aumentam esse limite.

Nível. No 7º nível, o limite de honrarias aumenta para 2. No 13º, aumenta para 3. Por fim, no 20º nível, o limite de honrarias aumenta para 4.

Honra. Um personagem Honrado (Hon 16+) aumenta seu limite de honrarias em +1. Um personagem Digníssimo (Hon 22+) aumenta em +2.

Sabedoria. Um personagem sábio (Sab 17+) aumenta seu limite de honrarias em +1.

Carisma. Um personagem admirável (Car 17+) aumenta seu limite de honrarias em +1.

Caso um personagem que já tenha alcançado seu limite de honrarias receba uma nova, terá que descartar uma delas à sua escolha.

A seguir estão alguns exemplos de honrarias, mas o mestre é livre para criar outras.

Amigo dos Kami

O personagem atraiu a graça dos espíritos. Gastando uma ação livre e 1 PM, ele pode clamar pela proteção deles. Até o fim da cena, o personagem recebe +4 em testes de resistência contra jutsus e efeitos mágicos.

Campeão do Daimyo

O personagem é o campeão de seu senhor. Antigamente, apenas samurais possuíam esta honraria, mas atualmente outros combatentes podem recebê-la. O personagem recebe +2 nas jogadas de dano sempre que estiver lutando a mando de seu daimyo. Se estiver lutando para proteger a vida dele, o bônus é dobrado (+4).

Matador de (inimigo)

O personagem matou uma quantidade enorme de inimigos de um tipo — por exemplo, "Matador de Bakemonos" ou "Matador de Akumushi". Sua margem de ameaça em ataques contra os inimigos desse tipo aumenta em +1.

Sensei

O personagem é reconhecido como um mestre num campo de atuação específico. Ele recebe um bônus de +4 num teste de perícia específico (normalmente, um tipo de Conhecimento). Devido ao respeito que a sociedade tamuraniana presta a professores, também recebe +2 em testes de Diplomacia.

Magistrado

O personagem recebeu o título de magistrado. Personagens Honestos (Hon 10+) ou mais honrados respeitam o personagem e hesitam em atacá-lo, sofrendo uma penalidade de –2 em jogadas de ataque contra ele. Já personagens Desonrados (Hon 9–) temem a autoridade do personagem, e sofrem uma penalidade de –2 em testes de resistência contra jutsus dele.

Pré-requisito: talento Detectar Honra.

Aliados

Aliados são um tipo especial de personagem do mestre, que se aventuram com o grupo. O ferreiro que conserta o equipamento do grupo pode ser muito importante, mas não chega a ser um aliado, um PdM que luta ao lado com os heróis. Algumas habilidades de classe e talentos oferecem aliados como benefício. No entanto, personagens jogadores podem ter aliados de muitas outras maneiras.

Quando Usar Aliados

Em um jogo de RPG, o foco da história são os personagens jogadores — eles são os astros, os protagonistas, aqueles que resolvem os problemas. PdMs devem ser figurantes ou, no máximo, coadjuvantes. Assim, evite aliados que participem da ação o tempo todo. A menos que sua campanha seja justamente sobre recrutar aliados, eles devem ser usados apenas em situações especiais; a mais clássica é quando heróis estão perto de enfrentar um vilão poderoso, que não podem derrotar sozinhos. Antes do confronto final, recrutam aliados para equilibrar a batalha.

Aliados também podem ser recompensas por boas ideias ou missões completadas. O grupo fez amizade com um samurai local? Quando um monstro atacar a cidade, talvez ele apareça para dar uma mãozinha. O grupo salvou o magistrado? A autoridade pode enviar um shugenja para acompanhá-los na próxima aventura. Receber ajuda de um aliado é algo original, especialmente se os jogadores estão cansados de ouro e itens mágicos.

Outra opção para introduzir aliados é permitir a um personagem (com a perícia Adestrar Animais) domesticar

um animal selvagem, criando-o desde filhote e tornando-o um companheiro inseparável. O jogador bem-sucedido na tentativa de domesticação pode receber um aliado de tipo que faça sentido para o animal treinado.

Por outro lado, evite usar aliados apenas como bônus. Aliados devem ter personalidade e fazer parte da história. Esse é o caso de aliados obtidos por talentos como Companheiro Animal/Espiritual e Liderança, ou habilidades de classe como companheiro aberrante (onimusha) e capangas (yakuza). Caso contrário, serão reduzidos a um ajuste numérico na ficha, ou esquecidos! Se tudo que você quer é aumentar seu dano, há maneiras mais simples...

O mestre não precisa interpretar o aliado a cada momento (lembre-se: ele é um coadjuvante, não precisa de tanto "tempo de tela"), mas eventualmente faça com que ele diga alguma coisa ou dê uma ideia (que nem precisa ser boa). Aliados obtidos por habilidades de classe e talentos devem ser interpretados pelo próprio jogador que os escolheu.

Aliados funcionam melhor se usados com parcimônia. Um aliado sempre com o grupo pode virar "cenário" e ser esquecido. Além disso, se os jogadores sempre puderem contar com seus bônus, ele deixará de ser especial. Mesmo que o aliado seja amigo do grupo, arranje motivos para que ele não possa se aventurar sempre. O samurai precisa proteger a cidade, afinal de contas!

Como Usar Aliados

Em termos de jogo, aliados não atuam como PdMs completos. Eles não têm um turno na iniciativa, não podem ser atacados, nem realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e nível do aliado (Iniciante, Veterano ou Mestre). Essa classificação é abstrata, não indicando raça ou classe do PdM, e fica a cargo do mestre.

Um PdM bushi, por exemplo, pode ser um Fortão, Atirador, Guardião... — conforme seu conceito. Quanto ao nível de poder, isso depende do nível do personagem jogador (mas pode mudar, conforme o equipamento ou outras características do PdM).

- **Até 5º nível:** Iniciante.
- **6º a 11º nível:** Veterano.
- **Acima de 12º nível:** Mestre.

Há dois bons motivos para usar aliados dessa forma. O primeiro é acelerar o jogo — se cada aliado tiver suas próprias ações, tudo ficará mais lento. O segundo motivo é manter o foco nos personagens. Ao agir independentemente, um aliado pode acabar rolando o ataque decisivo que mata o vilão, frustrando os jogadores. Assim, com aliados que apenas oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar o apoio de seu próprio aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação — mas, durante a rodada da troca, o aliado não fornece bônus para ninguém. Um aliado montaria deve ser desmontado e montado normalmente, com as ações normais (veja a perícia Cavalgar).

Em situações dramáticas, o mestre ou jogador podem decidir que algo ruim acontece com o aliado. Por exemplo, quando o grupo é capturado por um exército de goblins, o bariki do mashin não será aprisionado; ele pode acabar a serviço do exército, ou mesmo destruído por pura crueldade. Nesses casos, o mestre pode considerar justo que o personagem encontre um novo aliado — especialmente em habilidades de classe e talentos, que costumam explicar como (e se) o aliado pode ser recuperado.

Tipos de Aliados

Estes são exemplos de aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar bônus: por exemplo, um mestre samurai pode fornecer +3 em jogadas de ataque e +2 em classe de armadura e testes de resistência!

Atirador

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* em ataques à distância, +1d4 de dano do mesmo tipo de sua arma. *Veterano:* muda para +1d6. *Mestre:* muda para +1d10.

Assassino

Um ninja, yakuza ou outro tipo furtivo que mata pessoas. Aceitar um aliado assassino é uma violação de honra severa. *Iniciante:* você recebe a habilidade de classe ataque furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo. *Veterano:* fornece esse bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda para +2d6 e fornece esse bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. Além de +2 em jogadas de ataque corpo-a-corpo, o bônus por flanquear permite que o personagem sempre use seu ataque furtivo em ataques corpo-a-corpo.

Curandeiro

Um shinkan, shugenja, herbalista ou outro PdM com capacidades curativas. *Iniciante:* você recebe cura

acelerada 2. *Veterano:* você recebe cura acelerada 5, ou remove uma condição prejudicial por turno (como abalado ou fatigado) como uma ação livre. *Mestre:* você recebe cura acelerada 10, ou remove uma condição prejudicial por turno como uma reação. Esta cura acelerada não reverte a morte.

CONSELHEIRO

Um shugenja, yakuza, geisha ou outro PdM que ajuda com palavras firmes ou gentis. *Iniciante:* você recebe +1 em testes de perícia e resistência. *Veterano:* muda para +2. *Mestre:* muda para +4.

DESTRUIDOR

Um wu-jen, shinkan ou yakuza com itens alquímicos do Reinado. *Iniciante:* uma vez por turno, como uma ação livre, você pode causar 1d6 pontos de dano de energia (apenas ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento) em qualquer alvo a até 9m. *Veterano:* muda o dano de energia para 2d6. *Mestre:* muda o dano de energia para 4d6. Como alternativa, você pode causar 6d6 pontos de dano de energia em uma área de 6m de raio a até 30m.

FORTÃO

Um bushi, capanga, kensei ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois. *Iniciante:* em ataques corpo-a-corpo, +1d6 de dano do mesmo tipo de sua arma. *Veterano:* muda para +1d8. *Mestre:* muda para +1d12.

GUARDIÃO

Um animal de guarda, miliciano, guarda-costas ou outro PdM cuja função primária é proteger. *Iniciante:* CA+1 e RD 2. *Veterano:* CA+2 e RD 4. *Mestre:* CA+4 e RD 6.

LUTADOR

Além de samurais, este tipo inclui qualquer combatente preciso, como kensei, monges e animais de caça. *Iniciante:* +1 em jogadas de ataque. *Veterano:* +3 em jogadas de ataque. *Mestre:* +5 em jogadas de ataque ou um ataque extra por turno.

MONTARIA

Um animal de montaria ou engenho mágico/tecnológico que possa transportá-lo, como um bariki. *Iniciante:* deslocamento +3m e uma ação de movimento extra por turno (apenas para deslocar-se). *Veterano:* muda para +6m. *Mestre:* muda para +12m ou recebe deslocamento de voo 18m.

LIMITE DE ALIADOS

Por padrão, cada personagem pode ter apenas um aliado por vez. Isso é simples e funciona bem. Mas, se o mestre quiser complicar um pouco as coisas (e beneficiar jogadores que investiram em Carisma), o limite de aliados pode ser ligado ao Carisma.

- Um personagem com Carisma 9 ou menor não pode ter aliados. Ele é muito chato e ninguém quer lutar ao seu lado. Ele ainda pode ter aliados por habilidades de classe, que atuam normalmente, mas vão resmungar e reclamar o tempo todo.
- Um personagem com Carisma 10 a 15 pode ter apenas um aliado por vez (como a regra padrão). Ele é gente boa, mas não tem a presença de espírito necessária para inspirar mais pessoas.
- Um personagem com Carisma 16 a 21 pode ter dois aliados ao mesmo tempo, recebendo bônus de ambos (entretanto, bônus de mesmo tipo não se acumulam).
- Um personagem com Carisma 22 ou mais pode ter até três aliados ao mesmo tempo. Ele é um farol luminoso no campo de batalha, todos querem ajudá-lo. Também conhecido como "popular".

PERSEGUIDOR

Um animal farejador, onimusha ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +4 em testes de Percepção e Sobrevivência para rastrear. *Veterano:* recebe os benefícios do talento Rastrear. *Mestre:* recebe percepção às cegas 6m.

RECOMPENSAS FORA DE JOGO

Alguns mestres gostam de premiar não apenas os personagens, mas os próprios jogadores. Dedicação ao jogo (limpando a sala depois da partida, comprando os refrigerantes, mandando mensagens a todo mundo para marcar a sessão...) ou outras contribuições podem valer alguma recompensa. Se quiser incluir isso, fique à vontade — você pode conceder um uso adicional de Honra como reserva de força aos mais prestativos, ou algum outro pequeno bônus. Mas lembre-se que o objetivo aqui não é fazer os jogadores bajularem você!

CAPÍTULO NOVE

SHINKYO, A NOVA CAPITAL

Este capítulo apresenta Shin'Yumeng, atualmente a maior cidade do Império, e aquela mais acessível a estrangeiros. Aqui é o lugar ideal para começar suas primeiras aventuras, seja com heróis nativos de Império de Jade, seja com aventureiros de Tormenta RPG.

YAMADORI, ANTIGA CAPITAL

Enquanto o Reinado de Arton é composto por dezenas de nações, cada qual com seu povo e sua regência, Tamu-ra conheceu esse tipo de divisão apenas no passado.

Séculos atrás, nos primórdios da Era Kotoba, os senhores de terras conhecidos como daimyo passariam a proteger os camponeses em troca de tributo — que poderia vir na forma de serviços, impostos ou mesmo devoção a alguma divindade ou filosofia. No início, comandavam apenas pequenos povoados. Conforme seus territórios avançavam, alguns passariam a absorver feudos menores e governar vastas extensões de terras, que seriam declaradas províncias. Disputas territoriais e políticas levariam a um período de guerra conhecido como a Era Naisen, quando foram travadas as maiores e mais violentas batalhas na história da ilha, derramando o sangue de milhares de vítimas.

Diante da tirania cruel e sem honra dos xoguns, o próprio Deus Dragão se enfureceu. Terremotos e vulcões explodiram por toda Tamu-ra, destroçando castelos orgulhosos, tragando exércitos para as profundezas da terra. Em meio ao caos, lendas sobre um monge iluminado atravessavam os campos de batalha, trazendo esperança à população — por onde ele passava, a natureza se acalmava, os desastres cessavam. Ao encontrar cada líder, daimyo ou xogum, o andarilho soprava algumas notas em sua flauta e declamava um breve poema:

Honra
Maior que a vida
Sem vida
Sem honra

Mais tarde o monge flautista seria revelado como Tekametsu, um dragão celestial em forma humana, representante do próprio Lin-Wu. Estava decretada a Grande Unificação e o início da Era Teikoku. As províncias ainda existiriam, mas como estados, como partes de algo muito maior — partes do Império de Jade. Tekametsu, por sua vez, seria declarado o único e eterno Imperador.

O Império prosperou, o povo aprendeu o valor da união. Cada criança era ensinada, desde o berço, que a comunidade é mais importante que o indivíduo, as necessidades de muitos superam as necessidades de um. Nunca mais os tamuranianos voltariam-se uns contra os outros. Mais importante, nunca mais voltariam-se contra a honra.

Na costa leste da ilha, a grande cidade de Yamadori havia sido declarada capital do Império, abrigando o Castelo Imperial e vastos complexos de templos em honra a Lin-Wu. O mais distante possível das investidas dos kaiju, jamais chegou a ser atacada pelas feras gigantes — em sua determinação, heróis tamuranianos conseguiram repelir os raros monstros que chegaram perto demais. A densa população chegava aos milhões, todos queriam viver próximos a seu imperador. Poucas metrópoles cresceram e prosperaram tanto na história do planeta, seus castelos, templos, parques e jardins aprazendo o próprio Deus Dragão.

Logo fariam os primeiros contatos com povos estrangeiros. Seriam visitados por uma audaz navegante, vinda de um distante e vasto Reinado. A revelação era inacreditável; até então pensava-se que o continente era habitado apenas por monstros! Outrora fechados a tudo que era estrangeiro, os tamuranianos logo afastaram antigos preconceitos e buscaram amizade com aquela gente tão peculiar, com seus próprios costumes e deuses. Nos arredores de Valkaria, a maior metrópole gaijin, imigrantes ergueriam seu próprio bairro; era a Pequena Tamu-ra, ou apenas Nitamu-ra, a maior população tamuraniana fora do Império. Para os povos amigos, o futuro parecia brilhante.

Até que veio a tempestade.

A Era Akumushi

Começou como uma tempestade, como tantas outras que vinham do oceano — mas causando calafrios aos mais sensíveis. Não demorou até que todos notassem algo errado, algo maligno. As nuvens eram escuras, sim, mas também carregadas de vermelhidão profunda. E quando a chuva veio, não era água; era sangue corrosivo, derretendo o que tocava, limpando a carne dos ossos.

Com a chuva de inferno, também vieram os raios — não aqueles causados pelas constantes escaramuças da Família Celestial, mas relâmpagos de natureza anormal, aberrante. Caíam com violência sem igual, cada golpe explodindo muralhas e castelos inteiros. Na outrora vasta e orgulhosa metrópole, não restou um único ser vivo. Não restou pedra sobre pedra.

Outros povos chamariam de Tormenta. Tamu-ra chamaria *oni-ame*, a chuva de demônios.

E demônios vieram. Demônios-inseto, diriam alguns. Seriam nomeados *akumushi*, "insetos-pesadelo". Mas não eram realmente insetos, nem nada que a mente humana pudesse reconhecer, imaginar ou mesmo tolerar. Apenas olhá-los de perto levava à loucura. Enquanto os tamuranianos buscavam ser uma coletividade unida, aqueles seres haviam alcançado esse objetivo em sua forma mais extrema, mais absurda, a ponto de não existirem como mentes individuais. Eram um *universo consciente*, uma realidade viva e pulsante, estendendo seus tentáculos até outros mundos. E aquilo que tocava, a Tormenta devorava, corrompia, tornava algo igual.

Mas aquela raça, aqueles monstros, tinham seus líderes — ou viram a necessidade de criá-los quando aqui chegaram. Veio Igasehra, o primeiro Lorde da Tormenta. O dragão-inseto-demônio, muito maior e mais terrível que qualquer kaiju conhecido. Tão feroz, tão medonho, que jamais nenhum outro monstro ousou aproximar-se da ilha. E seu reinado perdurou inquestionável durante toda a terrível Era Akumushi, quando Tamu-ra simplesmente deixou de existir, tornou-se um inferno aberrante inabitável. Apenas aqueles que fugiram, aqueles que estavam distantes, foram poupados.

Por pouco o povo e cultura de Tamu-ra não foram totalmente extintos. A salvação veio graças à amizade com o Reinado de Arton, e também ao sacrifício honrado de seu imperador dragão.

A Pequena Tamu-ra

Tekametsu foi o primeiro a perceber que a tempestade era anormal e poderosa, ainda mais poderosa que o próprio Lin-Wu. Os maiores heróis, os mais antigos dragões celestiais, até mesmo os maiores kaiju... mesmo que todos fossem reunidos, nada significavam contra aquela força. A ilha estava condenada. Morreria. Mas sua essência, sua honra, ainda podia ser salva. Tamu-ra viveria no coração e alma de seus sobreviventes.

Momentos antes da tempestade começar, Tekametsu reuniu todo o seu poder mágico, toda a sua energia vital, orando a Lin-Wu para que fosse suficiente. Realizando uma conexão mística com o maior número de almas tamuranianas reunidas em terra estrangeira, o dragão celestial executou um jutsu jamais tentado na história. E conseguiu um milagre.

Uma pequena parte de Yamadori, com suas casas e ocupantes, desapareceu. Viajou através do Astral, até ser depositada placidamente no subúrbio da distante Valkaria, capital do Reinado de Arton. Duas mil pessoas e suas habitações juntariam-se a Nitamu-ra, agora quase uma cidade própria. Eram tudo o que restava do Império de Jade.

Mas o milagre teve um alto preço. O esforço extraordinário consumiu Tekametsu até as últimas forças. O amado e honrado imperador dragão desapareceu, regressando ao convívio com Lin-Wu.

Os refugiados foram prontamente aceitos pelo bondoso Imperador-Rei de Deheon. Os tamuranianos ainda estariam sujeitos às leis do Reinado — mas, por sua condição especial, seria permitido a eles manter seu próprio líder daimyo, escolhido e sancionado pelo rei. Dentro de sua própria comunidade seriam livres para preservar seus costumes, suas artes, seu modo de vida. Era pouco, comparado ao povo grandioso que foram, mas ao mesmo tempo era tudo. Em dívida de honra, os sobreviventes de Tamu-ra juraram proteger e honrar o Reinado de Arton. E assim seria pelos anos seguintes,

seus samurais, shugenja e até ninjas lutando lado a lado com os heróis locais, integrando grupos de aventureiros, combatendo o mal.

Mas a terrível Tormenta seguia atacando, manifestando-se em outros pontos de Arton, até mesmo no coração do Reinado. Novos Lordes da Tormenta surgiram. Onde acontecia, não havia volta. Jamais um Lorde havia sido vencido, jamais uma área de Tormenta havia sido dissipada.

Tamu-ra parecia perdida para sempre. Mas, uma vez mais, o Reinado veio em seu socorro. Pois eles não veneravam um único grande deus, mas vinte! Ainda, incontáveis divindades menores, fortalecidas pela fé daquelas pessoas em poderes e ideais superiores!

Após uma espetacular série de aventuras e batalhas, o campeão sagrado de nome Orion Drake levaria aos demônios a justiça de Khalmyr, Deus da Ordem. Aliado a companheiros que também se tornariam lendas, ele liderou um exército de deuses em batalha contra a Tormenta. Jamais houve tamanho embate na história do universo. Deuses, heróis e demônios tombaram. E o maior sonho, a grande esperança, enfim tornava-se real: a Tormenta deixava Tamu-ra.

Terminava o pesadelo da Era Akumushi. Começava a Era Hikari, a Era da Luz.

A RECONSTRUÇÃO

Em sua história, muitas e muitas vezes, os tamuranianos presenciaram o fim. Na fúria dos tufões, na violência dos terremotos, na selvageria dos kaiju, eles viram suas cidades devastadas inúmeras vezes. Mas eram resolutos em não esmorecer. Recomeçavam. Reconstruíam. Pois não há povo mais decidido em reerguer-se após cair. Aqueles abençoados por Lin-Wu não temem a morte ou o fim. Após a morte, vem renascimento. Após o fim, novo começo.

De fato, no Reinado, alguns dizem que os tamuranianos só esperavam que a ilha fosse destruída, apenas pelo prazer de reconstruí-la mais uma vez!

Tamu-ra não estava totalmente livre. Sua região leste, aquela mais densamente habitada no passado, ainda trazia a contaminação da Tormenta. Talvez nunca volte ao normal. Portanto, o Império renasceria em outro lugar. Um lugar melhor. Mais acessível a viajantes do Reinado.

Esse lugar seria o extremo sul da ilha. Ali, onde a fria Tamu-ra não é tão fria, os primeiros tamuranianos voltaram a pisar sua terra natal pela primeira vez em mais de uma década. Ali ergueriam suas habitações, fervorosos, otimistas. E nunca sozinhos, agora acompanhados por viajantes do Reinado, ajudando na reconstrução. Em um piscar de olhos, havia uma vila de pescadores. Um estaleiro para juncos. Um grande mercado. Criações de porcos. Tavernas izakaya e estalagens ryokan. Casas de chá. Um templo para Lin-Wu. Um pagode para a Família Celestial. Um castelo imperial.

Em Tamu-ra, pressa é algo deselegante. É inimiga da perfeição, e sempre deve-se buscar a perfeição em cada ato, cada obra. Ainda assim, em toda a história de Arton, jamais uma cidade cresceu *tão rápido!* Tal era a ansiedade tamuraniana em recuperar o que haviam perdido, voltar a ser quem haviam sido.

A partir do litoral, Shin'Yumeng logo espalhou-se por grandes distâncias — tamuranianos são habituados a caminhar longa e lentamente, apreciando as paisagens e entretidos em conversas, enquanto percorrem caminhos. Assim, enquanto as cidades do Reinado fecham-se atrás de muralhas, a nova capital abraça sua terra, permeia suas colinas e bosques, entrelaça-se com a própria natureza. Existe grande preocupação em não perturbar, espantar ou aborrecer os espíritos. Mesmo perto do coração da cidade, é possível percorrer vastas áreas naturais para chegar de um ponto a outro, através de trilhas e ruas pavimentadas com pedras. Há quem diga ser perigoso, dar esconderijo a bandidos, ninjas e monstros. Também torna quase impossível proteger a cidade inteira contra hordas ou exércitos. Mas Tamu-ra cansou-se de viver em medo, em pesadelo. Ainda que a ilha tenha sua dose de problemas e ameaças, é agora maravilhosamente melhor que poucos anos atrás. O melhor lugar do mundo.

A CIDADE IMPERIAL

Shin'Yumeng, mais conhecida como Shinkyo, não é apenas a maior cidade do novo Império — é também uma cidade como nunca existiu por aqui. Ainda tamuraniana em sua alma, ainda exibindo majestosos castelos de telhados recurvados, impressionantes templos em louvor ao Dragão, magníficos jardins de cerejeiras, serenos lagos com carpas coloridas. No entanto, é também a cidade mais cosmopolita na história da ilha, aquela sob maior influência de culturas estrangeiras. A população da nova capital tem quase tantos gaijin quanto tamuranianos! Seja em busca de oportunidades, por pura admiração e respeito, ou para começar vida nova em uma terra renascida, muitos viajantes do Reinado escolhem plantar raízes aqui.

E a cidade acolhe todos. Existem ryokan tradicionais, mas também estalagens. Existem izakaya onde bebe-se bom saquê, mas também cerveja em tavernas. Um forjador de

armaduras pode exibir uma haramaki ao lado de uma cota de malha. O teatro pode apresentar uma peça de kabuki e, na semana seguinte, um bardo entoando cânticos. Um elfo de Lenórienn pode ser visto desafiando um kensei para um duelo de arquearia. Um halfling e um hanyô esfomeados comem lamen no mesmo balcão. Um clérigo de Valkaria prega a palavra de sua deusa nas ruas, enquanto uma shugenja ryuujin observa e sorri complacente. Um ladino goblin troca informações do submundo com um yakuza. Shinkyo não é apenas a nova capital imperial; é onde Reinado e Império vivem como irmãos.

Há limites, claro. Gaijin não são reconhecidos como cidadãos, membros da casta shimin. Na prática, significa pouco: estrangeiros são tratados com respeito e gentileza, raramente proibidos ou barrados por qualquer motivo. Podem frequentar qualquer lugar, realizar qualquer atividade ou comprar qualquer item permitido a cidadãos nativos. No entanto, em certas questões legais ou burocráticas — por exemplo, conseguir uma audiência com o Imperador, ou defender-se de uma acusação criminal —, a dificuldade pode ser bem maior para um gaijin.

Como seria esperado, nem todos em Tamu-ra enxergam essa abertura com bons olhos. Ainda que a gratidão ao Reinado seja sentimento geral, muitos guerreiros sentem-se feridos em seu orgulho, em sua honra; não foram capazes de recuperar sua terra sem ajuda! Para eles, a presença dos estrangeiros é lembrete constante de seu fracasso, sua vergonha. Preferiam que fossem embora, embora jamais digam isso em voz alta. Sempre tratam os gaijin com toda a cortesia, mesmo que apenas para mostrar sua civilidade superior.

LUGARES PRINCIPAIS

CHUUSHINBU, CENTRO DA CIDADE

Enquanto os estrangeiros pensam ser algum nome próprio, na verdade *chuushinbu* é apenas a palavra tamuraniana para "centro da cidade". Seja como for, acabou tornando-se o nome oficial para a área mais densamente construída.

A vibrante Chuushinbu é o que existe de mais parecido, em Shinkyo, com um grande centro urbano. A pouca distância do Porto Tsuki, subindo o rio Shirakawa, numerosas casas comerciais aglomeram-se em ambos os lados da ponte Katsubashi. Diferente da placidez encontrada no resto da cidade, aqui é lugar de atividade frenética, procurado por todos para negociar ou se divertir.

Grandes mercados, quiosques e bazares enchem as ruas coloridas de Chuushinbu — este deve ser o único lugar de Tamu-ra onde pode-se comprar praticamente qualquer coisa. Comida e bebida, trajes e armaduras, ferramentas e armas, montarias e veículos, joias e itens mágicos... se existe, aqui há alguma casa especializada em vender, comprar ou consertar. Itens originários do Reinado também podem ser obtidos aqui, ainda que por custos bem acima do padrão (afinal, são trazidos de muito longe).

É importante lembrar que os mercadores de Tamu-ra não estão habituados a baixar seus preços; aqui, paga-se o valor certo. Pechinchar é considerado rude entre os nativos (violação de honra leve), mas muitos já começam a ficar acostumados com a "tradição" estrangeira de barganhar. Entre comerciantes que querem agradar bons clientes, em vez de dar descontos, muito mais comum é oferecer brindes: amuletos, lembranças, ou apenas um pouco mais daquilo que estão comprando.

Entre os comerciantes, existe certa rivalidade saudável sobre qual lado da ponte é realmente o "centro" da cidade. Ambos têm seus marcos: a oeste temos a pequena e florida Praça Kishi, adornada com uma estátua do campeão Orion Drake, o cavaleiro estrangeiro que libertou Tamu-ra. Sempre movimentada, cercada de barraquinhas, bazares e ambulantes, é o melhor lugar para quem deseja tratar de seus assuntos em público, diante de muitas testemunhas. Enquanto isso, a leste, a Feira Tsuki recebe frutos do mar frescos diretamente do porto de mesmo nome, sendo assim indicada para degustar boa comida de rua. Aqui também ficam os melhores bares e restaurantes — incluindo a célebre Churrascaria Kamen, cujo misterioso dono e cozinheiro está sempre mascarado; dizem ser um antigo herói aposentado.

Em Chuushinbu também existe a curiosa tradição das casas *ichimitan*, ou "lojas de 1 mitan". O nome refere-se a uma antiga moeda tamuraniana, anterior ao Yan, e equivalente a 3¥ atuais. Por esse valor, pode-se comprar qualquer item na loja inteira, entre uma vastidão impressionante de artigos: suprimentos, trajes, utensílios de cozinha, ferramentas, até armas — tudo em variantes mais baratas, de menor qualidade. Qualquer item cujo preço padrão não seja superior a 1¥p pode ser comprado

1 CHUUSHINBU

2 PALÁCIO IMPERIAL

3 MEIYO DERA

4 PORTO TSUKI

5 RIO SHIRAKAWA

6 BAÍA SHINKYO

aqui, mas em versão inferior (quando utilizado, role 1d6; com um resultado 1, o item quebra, rasga, estraga, fica inútil ou causa dor de barriga).

Aqui também se encontra um grande número restaurantes, bares, casas de chá e barraquinhas de rua, servindo todos os pratos e bebidas tradicionais de Tamu-ra — destaque para o macarrão ensopado *lamen*, os bolinhos de polvo *takoyaki*, os espetinhos de frango *yakitori* e a pizza frita *okonomiyaki*. Para aqueles não acostumados à culinária local, também é possível encontrar certas "iguarias" do Reinado (muito embora os estrangeiros afirmem ter sabor *muito* diferente...).

Palácio Imperial

A nova residência da nobreza imperial é uma das maiores construções em Shinkyo, e certamente a mais fortificada. Um massivo castelo de sete pavimentos, cercado por uma sólida muralha e um amplo fosso. Ainda assim, é também um lugar muito belo; seu pátio abriga grandes jardins de árvores nativas, entre cerejeiras e bordos, localmente chamadas *sakura* e *momiji*. O fosso é habitado por carpas coloridas, as maiores em todo o Império (e algumas ainda maiores do que se pensa). A própria região em volta é cercada de extensos gramados, pontilhados por bosques e árvores, como um grande parque. Além de proporcionar paz e serenidade, essa vastidão também tem seu propósito defensivo, tornando muito difícil alguém aproximar-se do castelo sem ser avistado pelas sentinelas nas muralhas.

O fosso à volta da muralha, com seis metros de largura, é povoado com carpas coloridas *nishikigoi* em muitas variedades; brancas, rosadas, vermelhas, douradas e negras, lisas ou manchadas. As maiores atingem um metro, às vezes mais, o que configura um mistério: esse peixe leva décadas para chegar a tal tamanho, e a espécie foi praticamente extinta pela Tormenta. Não houve tempo para que novas carpas pudessem crescer tanto. O milagre é atribuído, claro, ao próprio Lin-Wu; dizem que ele presenteou o Palácio com carpas celestiais nativas de seu próprio reino planar. (Fato muito menos conhecido é que certo número de carpas no fosso são, na verdade, um sentai henge que jurou proteger o Imperador.)

Dúzias de samurais e shugenja patrulham as muralhas e interiores dia e noite — poucas missões são mais honradas que zelar pela segurança pessoal do Imperador e a nobreza imperial. De fato, enquanto executa essa tarefa, qualquer personagem tem sua Honra aumentada em +4. Por esse motivo, samurais e shugenja que tenham caído em desonra muitas vezes são convocados como guardiões do Palácio, para assim restaurarem seus poderes (pelo menos em certa condição) e continuarem úteis ao Império.

No interior do palácio, é fácil esquecer que Tamu-ra foi quase destruída. Numerosas pinturas adornam as paredes, peças de arte sem preço estão expostas em todo lugar, vastas bibliotecas enchem as estantes. Alguns itens haviam sido transportados para Nitamu-ra com os sobreviventes, escapando à tragédia; outros, procurados e resgatados ao redor do mundo por grupos sentai; e outros ainda são trabalhos mais recentes de artistas que buscam preservar a cultura natal.

Além do próprio Imperador e sua criadagem, também residem no palácio muitos membros da casta dai'zenshi, com suas famílias, em suas próprias dependências: no passado, cada família nobre teria seu castelo. Talvez isso ainda volte a ocorrer, mas estes são tempos de moderação; não há riqueza em Tamu-ra para luxos desnecessários. De qualquer forma, a proximidade do Imperador assegura que assuntos importantes sejam rapidamente discutidos e resolvidos.

O Palácio fica a certa distância de Chuushinbu, cerca de 40 minutos de caminhada (aqueles sem disposição para andar tanto usam montarias, jitensha, ou contratam um riquixá). Uma estrada bem pavimentada faz a ligação entre o centro da cidade e o castelo. Ladeando a estrada existem centenas de *tooroo* — um tipo de grande lanterna de pedra, própria para abrigar a chama contra os elementos. Em sua base, cada lanterna traz inscrições nos idiomas ningo e varukaru, com um breve texto sobre a história do Império (as inscrições contêm grande parte dos fatos descritos em "Uma História Parcial", na Introdução). A estrada não tem patrulhas ou proteções mágicas especiais, mas um boato diz que qualquer ser desonrado, ao percorrê-la, vai tropeçar pelo menos uma vez.

Em Tamu-ra, no início da primavera, ocorre a florada das cerejeiras: a sakura floresce apenas poucos dias por ano, representando para o povo de Tamu-ra a brevidade da vida, dos bons momentos. Nessa época, diante do Palácio Imperial, realiza-se o festival chamado *Sakura Matsuri*, quando as famílias fazem piqueniques sob as árvores, comendo bolinhos de arroz e bebendo chá verde. De fato, viajantes planares afirmam ser uma visão idêntica àquela ocorrida no reino além-vida de Lin-Wu, onde as almas aguardam seu retorno em reencarnação.

Meiyo'Dera, Templo-Mestre de Lin-Wu

Numerosos templos têm sido erguidos nas proximidades de Shinkyo. Alguns exaltam diferentes aspectos de Lin-Wu: o Samurai de Sangue, o Portador da Honra, o Sábio Ancião, o Espadachim Trovejante. Outros (na verdade, pagodes) são devotados à Família Celestial. Uns poucos ainda fazem homenagem às principais divindades estrangeiras: Khalmyr, Deus da Justiça, e Valkaria, Deusa da Humanidade, além de pelo menos um templo para o Panteão de Arton. São presentes do Império para devotos do Reinado que desejam praticar sua fé.

Nenhum outro templo, no entanto, é maior e mais imponente que Meiyo'Dera, o Templo-Mestre de Lin-Wu. Na verdade, não apenas um único templo, mas um complexo — maior que várias aldeias, formado por santuários, pavilhões e alojamentos, vários deles margeando uma pequena lagoa. O lugar também é cercado de jardins e arvoredos contendo a bela vegetação nativa, especialmente a árvore *momiji.* As folhas de bordo são famosas por adquirir, ao longo das estações, tons de verde, vermelho e dourado; as mesmas cores sagradas do culto a Lin-Wu.

O imenso pavilhão central é, nos dias de hoje, a maior construção inteiramente feita de madeira no mundo conhecido; através de técnicas milenares, os tamuranianos conseguiram erguê-lo tão alto quanto um castelo. Em sua gigantesca câmara interior, o principal local de adoração a Lin-Wu, uma estátua dourada do Deus-Dragão em sua forma serpenteante flutua bem alto, acima do altar principal. Não há fios ou suportes visíveis; se mantida levitando por pura magia divina, ou algum grande segredo arquitetônico, é um completo mistério. Perguntados a respeito, os sacerdotes simplesmente sorriem e respondem: "Como poderia ser diferente?"

Meiyo'Dera fica a três quilômetros de Chuushinbu (ou meia hora de caminhada). Uma estrada pavimentada leva ao templo, flanqueada por lanternas de pedra tradicionais *tooroo,* que trazem motivos dracônicos e inscrições sagradas. Ao chegar, os visitantes são recebidos por um imenso portal chamado *Tayoumon*, o Portão do Sol, para então adentrar o complexo.

Todas as semanas, grande parte da população visita o templo para cerimônias e cânticos em agradecimento a Lin-Wu. Mensalmente o lugar também costuma sediar grandes e coloridos *matsuri* — festivais em comemoração à volta ao lar, quando todos vestem seus melhores quimonos e soltam fogos, para alegrar os bons espíritos (e assustar os maus).

Tudo aqui convida à meditação, à comunhão com o Mais Honrado. Mas este não é apenas um lugar de preces. O Templo-Mestre é onde surgem os maiores protetores sagrados do Império, onde são treinados os samurais e shugenja. Atuando também como academia e monastério, Meiyo'Dera recebe centenas de jovens candidatos todos os anos, que passam por duros testes e provas de honra. No passado, apenas membros na nobreza tinham esse privilégio; hoje, qualquer pessoa que se prove honrada terá direito a ser testada (em termos de jogo, personagens com Honra 16 ou mais). Em caso de aprovação, passará a viver no templo durante os anos seguintes, treinando e também realizando tarefas rotineiras.

Conforme o caminho escolhido, o noviço recebe treino em combate (para samurais) ou execução de jutsus (para shugenja). Mas isso está longe de ser tudo. Ambos passam por duro condicionamento físico e mental, além de estudos extensivos de história, religião, etiqueta e até mesmo artes, como poesia, pintura e caligrafia. Tudo que é importante, tudo que é parte da alma de Tamu-ra, o campeão de Lin-Wu deve dominar.

Após sua sagração perante Lin-Wu, os samurais e shugenja colocam-se à disposição do Imperador e o sumo-sacerdote, acatando suas ordens. Muitos permanecem no templo, de prontidão, seguindo com seu treino enquanto aguardam o chamado. Outros são designados para o Palácio Imperial e outros pontos importantes.

Porto Tsuki

A localização de Shinkyo foi cuidadosamente escolhida no interior de uma baía — uma porção de mar cercada de terra, ideal para a construção de portos de docas, por prover proteção contra tempestades e maremotos. Assim, embora o litoral de Tamu-ra seja constantemente assolado por tufões e tsunamis, a Baía de Shinkyo oferece águas relativamente calmas, ideais para pesca e outras atividades portuárias.

O Porto Tsuki é o segundo maior centro comercial da cidade, perdendo apenas para Chuushinbu. No entanto, considerando a importância dos frutos do mar na alimentação tradicional de Tamu-ra — bem como o constante trânsito de embarcações do Reinado, levando e trazendo mercadorias valiosas —, o verdadeiro poder econômico de Shinkyo talvez esteja sediado aqui. (Não sendo surpresa, portanto, a forte presença e influência das famílias yakuza no local.)

Desnecessário dizer, pesca é uma das atividades mais importantes da cidade. Todas as madrugadas, os barcos pesqueiros retornam de suas jornadas para descarregar e negociar sua preciosa carga, ferozmente disputada por donos de restaurantes e mestres sushimen. Há sempre uma grande comoção na aquisição do maior atum da noite (fala-se até em duelos clandestinos para obtê-lo). Um mercado e uma feira oferecem sushi, sashimi e outras iguarias absolutamente frescas, tiradas da água poucas horas antes. Os sempre asseados tamuranianos são peritos em lidar com frutos do mar; causa espanto a estrangeiros que, em uma comunidade pesqueira, não se perceba *nenhum* cheiro de peixe!

Apesar de sua grande importância como porta de entrada para a cidade, Tsuki não é exatamente um lugar seguro. O sempre alvoroçado porto é lugar ideal para todo tipo de atividade criminosa — vigiar todos que chegam e saem é praticamente impossível. Em todo lugar, a qualquer momento, mercadorias ilegais trocam de mãos. Qualquer transeunte incauto pode ter seus pertences roubados. Ou pior, pode ser emboscado, nocauteado, amarrado e jogado no porão de um navio, para acabar em algum distante mercado de escravos (conta-se que os minotauros de Tapista compram jovens tamuranianas como se fossem meio-elfas; nem todos sabem a diferença).

Ainda que exista uma milícia oficial, a verdadeira autoridade no porto são os yakuza. Exercendo seu papel histórico como força policial clandestina, os mafiosos vigiam de perto toda a movimentação, logo tratando de informar seus superiores sobre qualquer evento ou figura suspeita. Uma taxa de proteção é cobrada dos pescadores, mercadores e marinheiros, assegurando que jamais serão perturbados por bandidos (ou gaijin encrenqueiros). Nesse quesito, a honra yakuza é impecável: qualquer cliente em apuros será prontamente

socorrido por capangas bem armados. Qualquer cliente bom pagador, que fique claro; aqueles que falham em honrar suas taxas podem acabar machucados, ou mesmo no fundo do mar, como exemplo aos demais.

Claro, o Império sabe desses fatos e investiga crimes como pode, mas apenas até certo ponto. A nobreza — ainda que honrada — entende que as atividades yakuza são um mal necessário à reconstrução.

Casa de Chá Akechi

No passado de Tamu-ra, monges bebiam chá apenas como forma de auxílio à meditação. Mais tarde, senhores feudais passariam a oferecer chá a seus visitantes em pequenas construções panorâmicas à volta do castelo, chamadas casas de chá, onde podia-se beber e apreciar a natureza. Cada vez mais elaborado como evento social, o ato de preparar chá para convidados acabou tornando-se um ritual próprio, o *chadoo*, ou Cerimônia do Chá.

Hoje em dia, casas de chá são estabelecimentos comerciais que servem chá e outras bebidas não alcoólicas, como café e refrescos. Como acompanhamento há refeições muito leves, além dos clássicos doces de feijão. São lugares tradicionais de interação social, onde as pessoas vão para conversar, ter encontros ou ser atendidos por gueixas. Diferente das izakaya, casas de chá são silenciosas e tranquilas — muito embora algumas ofereçam música suave a seus clientes.

A Casa de Chá Akechi é uma das mais conhecidas em Shinkyo. Bastante frequentada pelos dai'zenshi, é um dos lugares favoritos pela nobreza local para tratar de negócios, mas acessível a todos. Os preços ligeiramente elevados são justificados pela história incrível de sua proprietária.

Em sua juventude, antes da Era Akumushi, a pequena gueixa Akeshi serviu lealmente à própria família Imperial no castelo de Tekametsu, executando a Cerimônia do Chá para seus convidados. Acabaria como refugiada, entre os milhares de vidas salvas pelo Imperador, levada para o Reinado de Arton. Chorou a morte de seu senhor longamente, para então assumir a missão pessoal de preservar o *chadoo* — pois descobriu ser uma das poucas pessoas vivas ainda capazes de executar essa arte. Ergueu sua própria casa de chá em Nitamu-ra, onde realizou a cerimônia para seus clientes durante os anos seguintes.

Com a retomada de Tamu-ra e a milagrosa volta do Imperador, Akeshi deixou aprendizes para cuidar da casa em Nitamu-ra e voltou rapidamente à terra natal. Em audiência com Tekametsu, foi reconhecida de imediato pelo Imperador-Criança:

— Que privilégio seria, voltar a tê-la em meu castelo! Mas não ouso privar nosso povo sofrido de sua maravilhosa arte.

Assim, o Império proveria meios para a construção de uma bela e acolhedora casa de chá na capital. Imensamente honrada com a tarefa confiada por seu Imperador, a pequena e elegante senhora pode ser vista no estabelecimento a todo momento, em seu quimono verde e dourado. Akeshi parece jovem demais para a idade que tem; comenta-se que ela talvez tenha algum sangue ryuujin, o que explicaria muita coisa.

Não se sabe como um cliente acaba atendido por Akeshi em pessoa. Conta-se que ela tem a habilidade de sentir a alma mais necessitada de paz e tranquilidade em seu estabelecimento. Ela realiza o rito e, enquanto serve chá, conversa longamente com seu escolhido, perguntando sobre seus problemas e oferecendo conselhos, às vezes um tanto enigmáticos. Não raras vezes, as palavras de Akeshi acabam levando um sentai à sua próxima missão de honra.

Izakaya Lua Prateada

Assim como as tavernas do Reinado, izakaya são bares destinados a servir bebidas (normalmente alcoólicas) e refeições. São também pontos de encontro tradicionais para celebrações, acordos ou apenas lazer.

Izakaya podem ter mesas e cadeiras (ou almofadas), balcões, ou ambos. Alguns determinam que os clientes removam seus calçados na entrada, enquanto outros não fazem essa exigência. Outros oferecem cabines fechadas, com uma mesa central e capacidade para seis ou mais clientes, onde pode-se tratar de assuntos particulares. Há ainda aquelas onde bebe-se de pé, em balcões ou mesas altas.

É oferecida ao cliente uma toalha umedecida (quente no inverno, fria no verão) para limpar as mãos, e então um aperitivo (normalmente picles em conserva). Saquê e cerveja são as bebidas mais populares, mas há lugares que servem vinho branco (*shirowain*) ou tinto (*akawain*), uísque, *shoochuu* (bebida destilada muito forte) e outras. Quanto à comida, alguns oferecem pouco mais que tira-gostos para acompanhamento, como espetinhos de frango *yakitori* ou salgadinhos de lula seca, enquanto outros servem verdadeiras refeições: fatias de peixe *sashimi*, frango frito *karaage*, macarrão *yakisoba* e outras.

Em Tamu-ra, acordos importantes não acontecem em câmaras de conselho ou salas do trono, mas em bares e restaurantes, durante uma refeição regada a bom saquê.

Portanto, não é surpresa que izakaya sejam populares para reuniões entre equipes sentai e seus patronos.

Enquanto as casas de chá reservam-se a encontros mais tranquilos ou românticos, izakaya também podem servir a esses propósitos — mas são mais procuradas para comemorações. Após um dia cansativo, é comum que colegas de trabalho e seus chefes venham beber e relaxar; em Shinkyo, diz-se que um cônjuge não deveria voltar muito cedo para casa, pois significa que não é bem-sucedido ou popular no emprego! Ainda, muitos aventureiros acreditam que nenhuma missão bem-sucedida está totalmente completa até que o sentai reúna-se para beber e celebrar.

Claro, existem izakaya de todos os tipos — maiores e menores, elegantes e rústicas, baratas e caras, alegres e sinistras. Algumas são frequentadas por samurais e nobres, outras são preferidas pelos bushi, nezumi e yakuza. No entanto, em Shinkyo, poucas são mais exóticas que a Lua Prateada.

Lua Prateada não é apenas o nome do bar, mas também de seu proprietário — ninguém menos que um mashin. Após uma missão sobre a qual ele terminantemente se recusa a falar, o construto vivo acabou danificado demais para continuar lutando; é possível notar seu andar ligeiramente trôpego, bem como uma faísca ocasional saltando de seu ombro direito. Por seus bons serviços, contudo, o Imperador perguntou que atividade gostaria de exercer daqui em diante.

— Meu digníssimo senhor, sempre me pareceu fascinante a necessidade e prazer humanos por comida e bebida. Não sendo capaz de experimentar tais sensações eu mesmo, acredito que fermentar bom saquê e preparar refeições saborosas seriam o mais interessante desafio.

Conta-se que Tekametsu gargalhou longamente antes de presentear Lua Prateada com sua própria izakaya, onde ele poderia aprazer os heróis do Império com a melhor bebida e comida. De fato, com empenho e treino, o mashin logo dominaria as artes de preparar saquê (de fabricação própria) e bolinhos de polvo *takoyaki*, tidos como os melhores da cidade. Além disso, ele também conta com um enxame de pequenos construtos de tecnologia mashin, sempre limpando mesas e carregando bandejas.

Correm rumores de que, na verdade, o mashin nunca deixou de servir ao Império; seus mecanismos internos de comunicação mantêm contato com o Imperador e os antigos nakama, informando sobre qualquer coisa suspeita, fazendo contatos com aventureiros, e também transmitindo mensagens secretas a seus clientes.

A Forja de Doherimm

Este comércio especializado em armas, armaduras e ferramentas é um perfeito exemplo de como Império e Reinado encontram-se unidos na capital.

Nurarmumimm Dragonbelt, como boa parte dos anões, sempre alimentou grande paixão pela nobre e tradicional arte da metalurgia. Partiu de Doherimm, o reino secreto dos anões, para estabelecer-se na capital Valkaria — onde passaria a forjar e reparar armas e armaduras. Ao longo dos anos, após conseguir contratos muito lucrativos com a Milícia Valkariana e a Arena Imperial, logo havia se tornado patrão de muitos forjadores, e proprietário de um dos negócios mais prósperos da cidade. Mas, apesar do orgulho como empresário bem-sucedido, estava infeliz: cada vez mais imerso em papelada, e cada vez mais distante do martelo e bigorna.

Até que, certo dia, a forja receberia um cliente incomum. Um humano de pele amarelada e olhos que pareciam fendas, trazendo uma espada quebrada e uma armadura danificada. Eram peças estranhas, estrangeiras, forjadas com técnicas que nenhum dos ferreiros conhecia. O próprio Nurarmumimm, mesmo com suas longas décadas de experiência, jamais havia visto nada igual.

Estimulado, o empresário anão tomou para si mesmo o desafio. Após longas conversas com seu cliente, aprenderia que Nakatomi Kumoeda era nativo da exótica Tamu-ra, agora vivendo em Nitamu-ra. Pertencia a uma elite de guerreiros chamados samurais, armados com as melhores espadas e armaduras de sua terra — forjadas apenas com os mais finos materiais, pelos mais habilidosos artífices. No Império, cada espada katana é uma relíquia de família, cada armadura o-yoroi é uma obra-prima.

Nurarmumimm, intrigado, passaria a frequentar Nitamu-ra. Queria conversar com outros artífices nativos — missão difícil, pois poucos sobreviventes eram forjadores peritos. A própria arte tamuraniana da forja estava ameaçada de desaparecer. Cada vez mais envolvido, o anão tornou-se fluente no idioma ningo, para conseguir examinar os poucos textos existentes sobre o assunto. Pagaria fortunas por livros raros e itens metálicos originais, até financiaria aventureiros em buscas por peças perdidas. A própria prosperidade de seu negócio vinha sendo prejudicada por tantos gastos, e também seu gradual afastamento da administração.

Após meses de pesquisa, Nurarmumimm enfim tomou a katana e o-yoroi danificadas, e debruçou-se sobre a forja. Semanas mais tarde, as peças estavam perfeitamente consertadas — recebendo a profunda admiração e grati-

dão de Nakatomi. A notícia se espalhou; o anão passaria a ser procurado por outros tamurianianos com armas e armaduras em necessidade de reparo. Conta-se que sua perícia teria sido elogiada pelo próprio Shiro Nomatsu, então daimyo de Nitamu-ra.

Assim, quando as primeiras frotas partiram para repovoar Tamu-ra, Nurarmumimm foi convidado por Kumoeda para visitar sua terra renascida. E ainda em alto-mar, durante as longas semanas de viagem, o ferreiro anão já havia tomado sua decisão: não voltaria ao Reinado.

Apaixonado pelo Império de Jade e sua cultura, Nurarmumimm Dragonbelt estabeleceu uma nova casa de ferragens em Chuushinbu; a Forja de Doherimm trabalharia não apenas com produtos tamuranianos, mas também itens diversos do Reinado. O anão ficaria conhecido (em exagero) como o melhor ferreiro da cidade, até mesmo abastecendo os Grandes Clãs — saberia, apenas mais tarde, que seu amigo Nakatomi pertencia ao famoso clã Kumoeda. Muitos tamuranianos admiram-se com o anão que dominou sua arte tradicional com tamanha maestria. Outros ressentem-se que os nobres samurais usem armas forjadas por um gaijin.

Nurarmumimm tornou-se quase um nativo. Sempre trajando um belo quimono, calçando sandálias altas de madeira, e trazendo o cabelo em corte samurai — ainda que, obviamente, mantendo a barba. Devido à dificuldade dos tamuranianos em pronunciar seu nome verdadeiro, acabou localmente conhecido como "Nuraru" ou "Nuraru-sensei".

Rio Shirakawa

O maior rio da região nasce longe, nas montanhas ao norte. Além de prover água doce para a capital, o Shirakawa também atua como rota principal até Nishidori, distante cerca de 150 quilômetros rio acima: pode-se chegar à Fortaleza do Oeste subindo o rio de barco, ou pela estrada que o margeia.

Amplo, o rio é cruzado por uma única grande ponte, Katsubashi (embora outras estejam em projeto ou construção). Grandes aglomerações urbanas em ambos os lados da ponte formam a mais densa área urbana da cidade, Chuushinbu. Desaguando na Baía Shinkyo, o rio também serve de ligação entre Chuushinbu e o Porto Tsuki, dois quilômetros ao sul — um constante fluxo de barcos transporta a pesca e cargas trazidas pelo mar.

Neste seu trecho mais próximo ao litoral, o Shirakawa é calmo e facilmente navegável, mas nem sempre inofensivo. Do norte distante, onde cruza regiões selvagens e misteriosas, suas águas podem trazer uma ocasional salamandra gigante, bando kappa, esqueletos kyoukotsu, ou mesmo algum kaijin aquático. Isso sem mencionar o ainda recente ataque odokuro, quando um esqueleto imenso ergueu-se das águas, causando grande pânico. O monstro foi logo derrotado por aventureiros, desaparecendo nas profundezas — mas sem a certeza de sua destruição completa.

Ruína Bakemono

Subindo o Shirakawa em direção norte, a cerca de dois dias de Shinkyo, o grande rio se bifurca. Seguindo para a esquerda, continua em direção a Nishidori, a Fortaleza do Oeste. O caminho à direita segue por mais alguns quilômetros através de mata fechada, até chegar a uma grande cachoeira. Atrás dela, oculta-se o mal.

A queda d'água esconde a entrada de um túnel acidentado que, algumas centenas de metros adiante, leva a um grande complexo subterrâneo — claramente construído por seres inteligentes. Muito antigo, talvez mais antigo que a própria humanidade; escavado durante a Era Bakemono, quando estes monstros dominavam a ilha com impérios de guerra e matança. O covil pode ter sido uma de suas numerosas e sinistras cidadelas subterrâneas.

Até recentemente, ninguém em Shinkyo conhecia a localização exata deste lugar — mas sua existência vinha sendo teorizada. Ataques constantes de goblins, ogros e outros bakemono nas estradas da região sugeriam algum grande covil destas criaturas nas proximidades. Seguindo seus rastros, um sentai encontrou a cachoeira e o túnel escondido, mas foram emboscados pelos monstros. Um único bushi sobrevivente retornou para contar o que viu; Motomoro ainda se recupera dos severos ferimentos sofridos durante a emboscada. O guerreiro embrutecido pode ser encontrado em algum bar de Porto Tsuki, bebendo em busca de alívio para a perna devorada.

Expedições têm sido enviadas para encontrar a ruína e exterminar seus ocupantes, até agora sem sucesso. Relatos sugerem que, além de bandos bakemono, o lugar esconde numerosos outros perigos — desde um clã ninja usando o lugar como base de operações, até uma comunidade kaijin liderada por um monstro akumushi,

diferente de tudo visto até então. Também conta-se que o lugar esconde tesouros de arte tamuranianos roubados, e até mesmo objetos mágicos.

Mapear a ruína não vem se mostrando tarefa fácil. Ao longo da história, terremotos abalaram suas estruturas, fazendo desmoronar muitos trechos e acessos — isso sem mencionar armadilhas naturais, prontas a desabar sobre exploradores. Os corredores e câmaras ainda intactos são aqueles mais utilizados por seus habitantes, sejam quem forem. Pior, boa parte do complexo parece estar submersa, tornando qualquer expedição ainda mais complicada.

GUILDAS E ORGANIZAÇÕES

OS TRÊS HONRADOS

Ao longo dos séculos, numerosas famílias e clãs serviram aos daimyo como samurais e shugenja, guerreando em nome de seus mestres. Muitos desapareceram sem deixar descendentes, dizimados pela Tormenta. Embora uns poucos clãs menores ainda sobrevivam, lutando para preservar seus nomes, apenas três são sempre lembrados como os mais poderosos.

Diz a lenda que, mais de setecentos anos atrás, três guerreiros conseguiram deter o avanço de um exército bakemono, assegurando a fuga de milhares de cidadãos. Lutaram longamente por dias e dias, irredutíveis, incansáveis, até a morte — na verdade, algumas histórias dizem que seguiram lutando por muitos dias *após* a morte! Os lendários combatentes eram Yagyuu Yamamoto, do Clã da Montanha; Sanjo Kumoeda, do Clã das Nuvens; e Matsura Tokugawa, do Clã dos Rios. Por seu ato de sacrifício honrado, Lin-Wu nomeou esses guerreiros como os Três Honrados, encarregando suas famílias de seguir com a tradição samurai.

Durante os séculos seguintes, os descendentes dos Três Honrados seriam profundamente dedicados ao treino como samurais e shugenja. Conforme o costume em Tamu-ra, suas artes seriam ensinadas apenas a membros de suas famílias — até que veio a Tormenta, quase dizimando os clãs. Os poucos sobreviventes, como medida desesperada para evitar a extinção total de suas tradições, passariam a aceitar discípulos de outras linhagens, não pertencentes à nobreza, ou até mesmo gaijin. Para alguns, esse ato de coragem e tolerância trouxe orgulho aos Três Honrados; outros acreditam que os grandes ancestrais estão furiosos, aguardando o momento de retornar e punir os "impuros".

Nos dias de hoje, as famílias Yamamoto, Kumoeda e Tokugawa estão entre as mais prestigiadas da nobreza, com suas próprias dependências no Palácio Imperial (embora os clãs tenham aceito discípulos estrangeiros, apenas seus familiares são dai'zenshi). Seus patriarcas sempre participam dos mais importantes conselhos, suas decisões pesam sobre todo o Império, sujeitas unicamente à autoridade do Imperador. Em retorno, os clãs juram prover Tamu-ra com os mais poderosos samurais e shugenja; todos os anos, seus filhos são enviados ao Templo-Mestre para admissão e treinamento. Falhar em ser admitido é imperdoável. Não faltam histórias trágicas sobre jovens fracassados, que praticam o suicídio ritual para restaurar a honra de suas famílias. Ou histórias ainda mais horríveis, sobre aqueles que escolhem continuar vivos em desonra, seguindo outros caminhos, trazendo profunda vergonha aos clãs.

Membros dos clãs são facilmente distinguíveis por suas vestes, maneirismos e estilos de luta. O Clã da Montanha veste vermelho e produz os guerreiros mais ferrenhos, embrutecidos, pouco preocupados com elegância. Seus samurais preferem armas de duas mãos, e seus shugenja escolhem jutsus da terra. Membros do Clã das Nuvens vestem branco e são galantes e apreciadores das artes; seus samurais favorecem a arquearia, seus shugenja executam jutsus do vento. Quanto ao Clã dos Rios, vestem azul e são aqueles que melhor desfrutam a vida, cultivando a paz e tranquilidade; seus samurais são hábeis no uso de duas armas, e seus shugenja apreciam jutsus de proteção.

Os três grandes clãs consideram-se aliados, mas também rivais — pois acreditam que a competição os mantém fortes. Todos os anos, o Torneio dos Clãs reúne os melhores membros de cada família para disputas de esgrima, arquearia, conjuração e outras modalidades de combate. Espantosamente, o torneio aceita competidores sem parentesco ou filiação com os clãs, ou até mesmo gaijin. Nenhum dos clãs ousa barrar qualquer desafiante, seria covardia e desonra. No entanto, para um descendente dos Três Honrados, ser derrotado por um forasteiro seria profundamente vergonhoso (violação de honra severa).

Compreendendo que não há membros suficientes para todas as missões, samurais e shugenja dos clãs integram sentai imperiais compostos por membros de outras classes, assumindo sua liderança. Ou tentando.

AS FAMÍLIAS YAKUZA

Embora membros de quase todas as famílias yakuza possam ser encontrados agindo em Shinkyo, a capital é considerada território de apenas duas — que, naturalmente, alimentam extrema rivalidade.

Os Nairyori, também conhecidos como "Clã da Lótus", são a mais antiga família mafiosa ainda em atividade, capaz de traçar sua origem até perto do início da Era Teikoku. De fato, estavam entre os primeiros yakuza a sequer existir; sua fundadora, a oyabun Shiba Nairyori, estabeleceu muitas das tradições que persistem até hoje. Constituindo bases de poder nas grandes cidades que cresciam após a Grande Unificação, os Nairyori protegiam as populações simples, sem deixar que a nobreza ou a honra samurai ficassem em seu caminho. Pelo povo de Tamu-ra, faziam o que era necessário. E se podiam enriquecer no processo, tanto melhor!

A família Nairyori acabaria estabelecendo a fama (ou infâmia) yakuza como uma polícia clandestina, uma organização secreta mantenedora da paz por meios escusos. Tentavam enriquecer, sim, pois riqueza atrai poder — mas evitavam esgotar as populações ou ameaçar sua sobrevivência. Começaram a tradição mafiosa de cobrar "taxas de proteção" dos comerciantes bem-sucedidos. Tomavam dos ricos para preservar os pobres. Suas intenções buscavam um bem maior, ainda que seus métodos não fossem nada bondosos: um monstro ou vilão ameaçando a comunidade não seria levado à justiça, mas sim destruído da maneira mais hedionda, como exemplo aos demais.

Quando veio a Tormenta, os Nairyori começavam a expandir seus negócios em direção ao Reinado. Já haviam estabelecido um centro de operações em Nitamu-ra. Na verdade, justamente quando a tempestade atacou, seu oyabun inspecionava a nova base — fato que salvou sua vida. Considerando essa sorte incrível um sinal dos espíritos, Dyang So-Dak se tornaria ainda mais devotado ao compromisso de proteger seu povo, liderando o Clã da Lótus em Valkaria.

Apesar de perdas severas, sobreviveram membros suficientes para manter os Nairyori em atividade. Hoje, Dyang So-Dak ocupa-se de gerenciar as atividades da família em Nitamu-ra e Shinkyo, transitando entre ambas.

A família Hideteru, pelo contrário, surgiu muito recentemente — ainda durante a Era Akumushi. Teve início com a união de vários sobreviventes desgarrados de famílias maiores, dizimadas pela Tormenta. Reunidos em um bando kumi, sem esperança de voltar à terra natal, passariam a operar no Reinado de Arton. Até tentaram a sorte em Nitamu-ra, mas foram logo rechaçados pelo Clã da Lótus, resultando em inimizade instantânea. Então atuariam principalmente em comunidades costeiras, como Malpetrim e outras, tornando-se quase piratas.

Enquanto os Nairyori até hoje preferem integrantes humanos de etnia tamuraniana, os Hideteru são mais ecléticos, aceitando literalmente qualquer um; membros de quase qualquer raça ou classe enchem suas fileiras, incluindo muitos gaijin. Seu próprio fundador e líder, Hideteru, é um hanyô de temperamento notoriamente explosivo. Ao menor sinal de frustração, estoura as cabeças de seus capangas (fato que, de certa forma, explica a grande facilidade em integrar este bando).

Mesmo após saber sobre a partida da Tormenta, o oyabun inicialmente não cogitou voltar à terra natal. Teria tomado essa decisão por puro impulso, quando alguém sugeriu qualquer coisa sobre ele "temer" o Clã da Lótus. Assim, logo após fulminar o infeliz autor da insinuação, Hideteru decidiu que a família tomaria o controle da nova capital. Diferente de seus rivais, Hideteru tem pouco interesse em "proteger o povo" ou "proteger Tamu-ra"; ele busca apenas enriquecer e mostrar a todos quem é o maior chefão yakuza.

Mais habituados a agir em cidades portuárias (e também mais agressivos), os Hideteru mostram certa vantagem em controlar o Porto Tsuki, clamando-o como seu território. Ainda assim, vivem em constantes escaramuças com os Nairyori, sendo comum que ambos os lados contratem sentai para atacar as operações do rival.

O Ferrão

Após o ataque da Tormenta, muitos clãs e famílias ninja desapareceram. Alguns foram extintos. Outros querem que todos pensem exatamente isso. E outros, mais audaciosos, planejam fazer com que todos voltem a temê-los.

O Ferrão sempre foi um dos mais vastos e influentes clãs ninjas em Tamu-ra. Atuando em todas as províncias, todas as grandes cidades, seus agentes podiam controlar ou eliminar qualquer alvo sem deixar pistas. Em seu auge, chegaram a dominar, influenciar ou destruir algumas das maiores famílias nobres. Durante a Era Akumushi, espalharam-se pelo mundo. Passariam a agir no Reinado de Arton, muitas vezes aliados a cultistas de Sszzaas, o Deus

Serpente local. Hoje, buscam estabelecer sua base de poder no novo Império, atuando principalmente na capital.

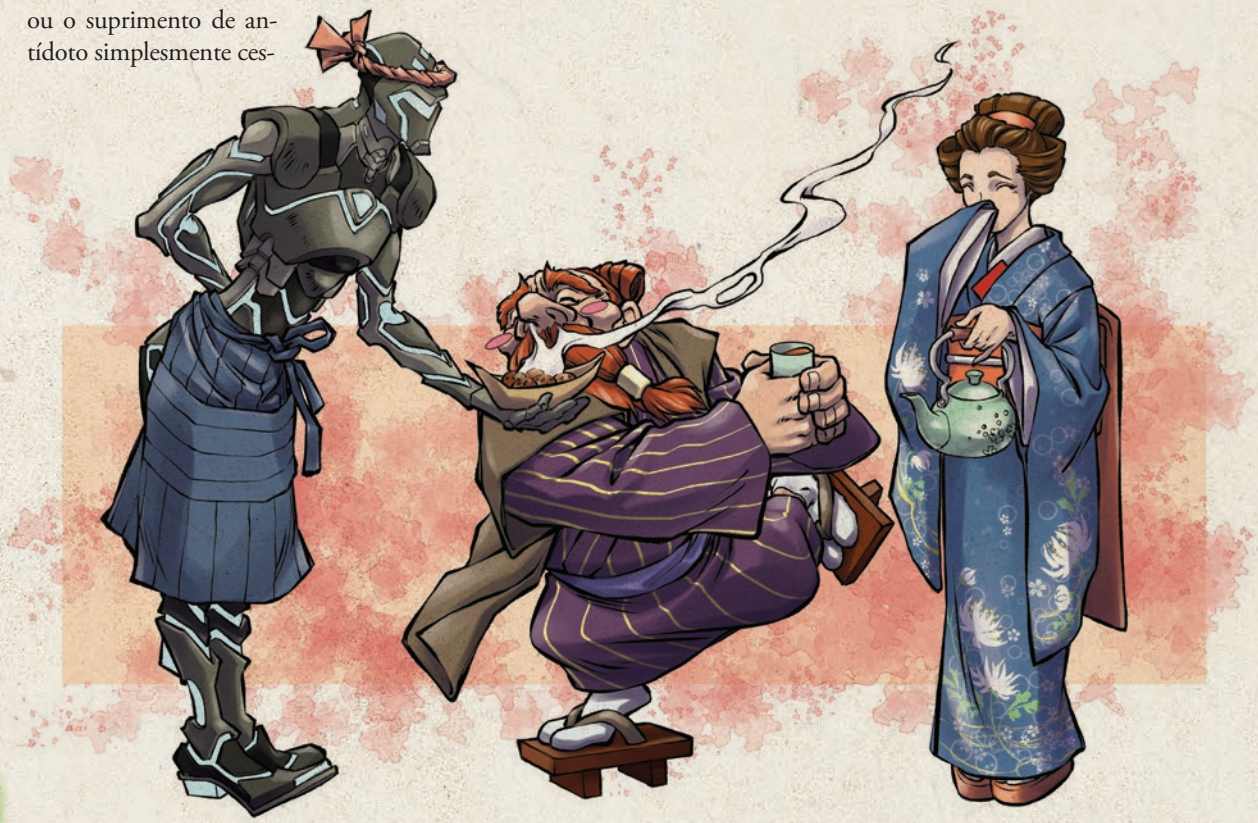
Como muitos clãs ninjas, o Ferrão não deseja a destruição de Tamu-ra ou a extinção de seu povo; pelo contrário, buscam sua sobrevivência e prosperidade — mas acreditam que a honra, e aqueles que a cultivam, são obstáculos tolos que devem ser eliminados. Com esse objetivo, serão capazes dos atos mais abomináveis. Mesmo sabendo que destinos horríveis aguardam aqueles que violam a honra, estão dispostos a esse sacrifício para proteger Tamu-ra. Essa é a filosofia ninja.

A maior especialidade do Ferrão, como sugere o nome, é o uso habilidoso e inteligente de venenos. Contra oponentes fortes, seus agentes são treinados em usar armas envenenadas, causando algum ferimento leve e então fugindo, mas mantendo-se à espreita enquanto a toxina age. Seus assassinatos são rápidos e precisos, recorrendo a pequenos dardos, dispositivos com lâminas, ou mesmo besouros chibi-kabuto treinados para picar e envenenar.

Outra de suas táticas habituais é envenenar a vítima — normalmente alguma figura poderosa e influente —, ou uma pessoa querida, e então fornecer pequenas doses periódicas de antídoto, apenas suficiente para mantê-la viva por mais alguns dias. A vítima deve então seguir todas as ordens do Ferrão, ou o suprimento de antídoto simplesmente cessará. Assim, mais de um samurai, shugenja ou magistrado em Shinkyo certamente está sob controle desses ninjas. Se essa figura de autoridade acaba perdendo seu posto ou poderes, melhor ainda; para o Ferrão, forçar alguém a realizar atos que violem sua honra é a maior das vitórias.

Procurando manter a eficácia de sua tática principal, o Ferrão está sempre em busca de novas e mais poderosas toxinas. Muitos boticários e alquimistas já foram contratados, manipulados ou coagidos para fazer pesquisas nesse sentido. Diz-se que seus agentes pagam bons preços por restos de monstros akumushi, pois acreditam que as criaturas aberrantes produzem venenos terríveis, sem antídoto existente neste mundo. Também é comum que equipes sentai sejam enviadas à Ferida Profunda para caçar e coletar espécimes — sem suspeitar que estão trabalhando para o Ferrão, ou alguém sob seu controle.

Nem todos no Ferrão são humanos; na verdade, devido à exposição constante a venenos e substâncias da Tormenta, até seus agentes humanos acabam cheios de deformidades (quase todos têm um ou mais talentos da Tormenta). Há numerosos henge e nezumi, encarregados de missões mais furtivas. E também um grande número de kaijin, incluindo seu atual líder, um ser monstruoso conhecido apenas como Dai'Sango; diz-se que ele derrete tudo aquilo que toca.



TEKAMETSU, O IMPERADOR-CRIANÇA

Exceto pelo próprio Lin-Wu, não existe figura mais importante na sociedade tamuraniana. Com raríssimas exceções na história de Arton, ele foi o único regente a manter seu reinado durante toda a existência da própria nação. Na verdade, o único imperador.

Pouco se sabe sobre a vida de Tekametsu antes de ser declarado Imperador. Os dragões celestiais, sem qualquer parentesco com as bestas flamejantes tão temidas no Reinado, são seres espirituais sagrados. Nativos de Sora, o reino planar de Lin-Wu, eles são a encarnação a nobreza, justiça e honra. Os seres mais próximos da iluminação em toda a existência. Talvez por esse motivo, muito raramente visitam o plano material — lugar que, pouco a pouco, apenas desgasta sua pureza cósmica.

Quando Tamu-ra mergulhou em guerras sangrentas, quando irmão chacinava irmão em nome de uma "honra" distorcida, o Deus Dragão se enfureceu. Sacudiu a ilha com terremotos e vulcões, desejou destruir aquele povo cruento e ingrato, recomeçar tudo. Mas interrompeu o apocalipse antes de ser tarde demais, ao receber um pedido humilde.

— Poupe-os, meu senhor — pediu um ainda jovem dragão celestial. — Em imploro, poupe sua gente. A honra vai guiá-los. A honra vai salvá-los.

— Esqueceram quem são — Lin-Wu urrou. — Esqueceram de ser um povo unido. Desviaram-se de seu caminho, de seu destino.

— Então, que sejam lembrados. Que o caminho seja mostrado.

— Então, que você mostre o caminho.

Assim, Tekametsu desceu à destroçada Tamu-ra. Despiu-se da forma dracônica, caminhando sobre duas pernas como um simples monge andarilho. Usava o *tengai*, tipo de cesto de bambu cobrindo toda a cabeça, representando seu desapego terreno; e soprava, em sua flauta *shakuhachi*, uma melodia celestial que trazia paz aos povos conturbados.

Por onde passava, encontrava guerreiros cansados, sobreviventes famintos. Acalmava suas almas com música e mensagens de esperança. Ensinava a honra verdadeira, ensinava o caminho para Lin-Wu.

Este período de sua vida poderia preencher — e realmente preencheu — livros e mais livros de história. O monge dragão fez longas jornadas, viveu grandes aventuras, aliou-se a heróis valorosos. Desafiou hordas bakemono que ousavam avançar contra os sobreviventes. Combateu tiranos que haviam mergulhado demais na desonra, já sem almas. Confrontou os próprios kaiju, forçando-os a recuar de volta ao Trono de Sugora. Ensinou estilos de luta, ensinou jutsus, até então inexistentes. A cada vitória, sua lenda aumentava. A cada feito, milhares mais o admiravam.

Logo todos o ouviam, todos o seguiam. E ainda que nada fosse revelado em palavras, todos sabiam quem ele realmente era.

Embora não fosse seu desejo, Tekametsu entendeu o que era necessário. Tamu-ra precisava voltar a ser unida. Precisava de um líder. Não um regente que governa pela força, não um sanguinário xogum. Algo que ainda não existia. Um *imperador*.

O monge dragão estabeleceu-se na cidade portuária de Yamadori, declarada a nova capital. Todas as províncias de Tamu-ra agora seriam reunidas em império, o Império de Jade. Tekametsu seria, então, proclamado Imperador — com autoridade total sobre qualquer cidadão ou nobre, subordinado apenas ao próprio Lin-Wu.

O que houve a seguir, está envolto em mistério. Quase todos os registros a respeito perderam-se com o tempo, foram roubados, adulterados, ou destruídos pela Tormenta. O senso comum diz que todos acataram o novo Imperador sem questionar, trabalhando duro pela reconstrução de Tamu-ra, honrando o emissário do Deus Dragão. No entanto, há vestígios de escrituras que sugerem o contrário — numerosos daimyo e xogum não se sujeitaram, não aceitaram unir suas províncias às demais. Diz-se que eles seriam subjugados em batalha, o próprio Imperador liderando seus exércitos, às vezes combatendo em sua poderosa forma dracônica. Há ainda insinuações de que, para construir sua base de poder, o dragão teria sancionado a formação das primeiras famílias yakuza, e até mesmo feito alianças secretas com clãs ninjas.

Quase todos os cidadãos atribuem tais boatos a mentiras plantadas por ninjas. Quase todos.

Pela fé ou pela força, as províncias foram unidas. Os daimyo ainda teriam sua soberania, mas sujeitos à autoridade central do Império. E assim começava a Era Teikoku e a regência de Tekametsu, plena de paz e progresso.

Mas o que ninguém jamais percebeu é que, ao longo dos anos, Tekametsu estava ficando mais *fraco*. Diferente de outros dragões, que apenas se fortalecem com a idade, suas energias eram gradualmente drenadas pela longa ausência do plano espiritual; nenhum dragão celestial havia permanecido longe de Sora por tanto tempo. Isso explicaria por que, durante as últimas décadas de seu governo, Tekametsu jamais assumiu a forma de dragão ou agiu pessoalmente contra inimigos fortes — mesmo quando algum ataque kaiju ameaçava o Império.

Para muitos, a explicação é outra. Proteger Tamu-ra não é a missão do Imperador. É a missão de seus campeões, seus samurais e shugenja, seus sentai. Pois onde está a honra em sempre depender de alguém mais forte?

De qualquer forma, quando a Tormenta veio, o Imperador provou ser ainda imensamente poderoso. Testemunhas dizem que sua forma dracônica lançou-se às alturas, serpenteando em amplos círculos sobre certa área da cidade, enquanto pura energia cósmica parecia acumular-se na parte central, como uma estrela — que faiscou e pareceu abraçar a todos. Os céus tornaram-se algo diferente, a vermelhidão aberrante foi deixada para trás, substituída pela luminosidade feérica do Astral. Quanto tempo se passou, minutos, horas, ninguém soube dizer. Até que, em certo momento, aquela parte de Yamadori voltou a existir no mundo de Arton, como se depositada por mãos gigantes e gentis junto a Nitamu-ra.

Todos perscrutaram os céus em busca do Imperador, para perguntar, agradecer, celebrar. Mas poucos chegaram a vê-lo pela última vez, pois a forma serpentina já parecia translúcida, fantasma. Sumindo nos céus, derramou ainda uma última lágrima de despedida.

Perder a terra natal, e também seu amado Imperador, foram golpes duríssimos. Mas os sobreviventes, determinados como sempre, seguiram em frente. Seguiram protegendo aquilo que eram. Suportaram quinze anos de trevas, até a Batalha dos Deuses, até a expulsão da Tormenta.

Diz-se que, quando a primeira embarcação tamuraniana tocou a costa da ilha, alguém estava ali para recebê-los com um largo sorriso. Usava o galante quimono imperial, ainda que longo e folgado. *Parecia-se* com Tekametsu. Mas era alguém muito, *muito* mais jovem. Uma criança.

Ainda assim, não houve quem não se curvasse em respeito, às lágrimas. Ainda que nada fosse revelado em palavras, todos sabiam quem era.

Após sofrer duas perdas terríveis em um mesmo dia, o povo de Tamu-ra agora era agraciado com dois milagres. Pisar novamente sua terra natal, e receber de volta seu Imperador.

Hoje, no Palácio Imperial em Shinkyo, o jovem Tekametsu governa com a mesma humildade e sabedoria de outrora. Ele tem as mesmas lembranças, reconhece nomes e rostos, trata todos como a antiga gentileza e cortesia — ainda que temperada com certo bom-humor juvenil. Quando perguntado sobre seu renascimento milagroso, responde simplesmente: "Tudo que nasce, morre; e tudo que morre, renasce."

Conseguir uma audiência com o Imperador é mais fácil do que deveria; Tekametsu raramente recusa um encontro pessoal, mesmo quando a prudência aconselharia o contrário. Sempre que possível, ele mesmo convoca equipes sentai para delegar missões. Por vezes também perambula pela cidade com pouca ou nenhuma guarda, tocando sua flauta, enquanto todos se curvam à sua presença (deixar de fazê-lo é violação de honra moderada) e os samurais responsáveis por sua proteção quase enlouquecem!

Até agora o Imperador-Criança não demonstrou possuir nenhum poder mágico, nem assumiu a forma de dragão. Todos oram a Lin-Wu que isso jamais seja necessário outra vez. Ou quase todos: existe a suspeita sinistra de que não seja realmente Tekametsu, e sim parte de uma farsa muito bem elaborada para controlar o novo Império. Contudo, até que isso se prove verdade, todos obedecem e veneram o Imperador com felicidade jamais vista na ilha.

Shiro Nomatsu, Sumo-Sacerdote de Lin-Wu

A história de Shiro Nomatsu, o atual shugenja máximo de Lin-Wu, tem sido uma poderosa fonte de inspiração e motivação para os sobreviventes de Tamu-ra.

Filho rebelde da nobre e influente família Nomatsu, desde cedo Shiro mostrava insatisfação com as normas de sua sociedade tão rígida. Tinha sonhos, tinha ambições, que os tabus proibiam. Também não ajudava que o pai, Hiroshi Nomatsu, shugenja e conselheiro pessoal de Tekametsu, fosse tão severo e exigente: conforme a tradição familiar, Shiro deveria tornar-se versado em religião e jutsus divinos, seguindo o caminho do clericato. Seu futuro não estava aberto a debate.

Assim, para evitar um destino que considerava pior que a morte, Shiro fez o impensável: renegou Lin-Wu. Ainda muito jovem, mal chegando aos quatorze, fugiu

de casa. Escondeu-se nos porões de um entre os muitos navios mercantes que percorriam a rota até o Reinado de Arton. Ali, naquela terra de lendas e heróis, viveria sua tão sonhada vida de aventuras.

Graças aos estudos forçados, tinha noções do idioma varukaru. Também trouxe consigo as duas espadas daisho que receberia apenas na maioridade — seguindo o futuro traçado pelo pai, nem chegaria a usá-las! Conseguiu fazer bons amigos e integrar um grupo de aventureiros. Caçou monstros e bandidos. Colheu grandes recompensas. Logo, ainda um jovem adulto, era tão rico quanto qualquer membro da própria família. Mesmo assim, jamais desistiu das aventuras. Jamais pertenceria a Lin-Wu. Jamais seria como seu pai queria.

Tamu-ra era memória já quase esquecida — Shiro nem empunhava mais as espadas da família, trocadas tempos antes por armas mágicas melhores. Seria assim até certa vez, nas Montanhas Uivantes, quando Shiro e seus companheiros lutaram contra um tirano local para libertar seus escravos. Para sua surpresa, entre eles, havia um conterrâneo.

— Diga-me, meu jovem... — disse o ancião, muito ferido. — As cerejeiras de Tamu-ra ainda florescem?

— Não sei, meu senhor. Há tempos não vejo nossa terra.

— Eu também. Mas, ao contrário de você, daria tudo para vê-la de novo.

E o velho faleceu naquele instante. Amargurado, mesmo contrariando suas convicções pessoais, Shiro decidiu dar-lhe um funeral tradicional digno. Faria uma prece a Lin-Wu, orando que guiasse a alma daquele senhor até seus campos floridos. Mas, quando procurou o corpo na manhã seguinte, não havia nada. Exceto uma flor de cerejeira.

Shiro meditou muito sobre o ocorrido e, pela primeira vez em longos anos, sentiu saudades de casa. Decidiu voltar, ao menos para retornar as espadas ancestrais da família — mas era tarde. Durante a jornada de volta, recebeu a terrível notícia. Tamu-ra não existia mais. Os irmãos, pais e avôs não sobreviveram. Tudo o que restava era um pequeno bairro tamuraniano na capital do Reinado.

Lá chegando, apesar dos longos anos de ausência, Shiro ainda portava o daisho e foi logo reconhecido como membro da casta nobre. A vergonha de seus atos rebeldes foi deixada de lado — exceto por ele próprio. Sabia, no íntimo, que trouxe profunda desonra à família. Tão profunda, que as almas de seus parentes talvez fossem proibidas de alcançar Lin-Wu!

Arrependido, Shiro jurou dedicar o resto da vida a proteger de seu povo, restaurar a honra dos Nomatsu, e assegurar o descanso de seus ancestrais ao lado do Dragão. Lin-Wu ouviu e aceitou seu juramento, marcando-o a fogo: uma grande queimadura em forma de dragão ardeu nas costas de Shiro. Ao mesmo tempo, o poder de suas espadas ressuscitou. Eram os sinais de que havia sido escolhido.

Poucos, em toda a história de Tamu-ra, treinaram e estudaram tão duro. Durante os anos seguintes, Shiro Nomatsu não apenas dominou as espadas ancestrais e os jutsus sagrados, como também assumiu o cargo de daimyo — ao qual tinha direito como membro da casta nobre. Assim ele se tornaria o novo regente de Nitamu-ra, e também o sumo-sacerdote de Lin-Wu.

Durante a Era Akumushi, Shiro foi o líder forte de que seu povo precisava. Leal ao Rei Thormy, sempre respondeu seu chamado, mas ainda mantendo a proteção dos tamuranianos em primeiro lugar. Quando um artefato do Império precisava ser resgatado, ele convocava heróis para a aventura. Quando a Academia Arcana precisava de espécimes akumushi para pesquisas, ele estava pronto a liderar uma expedição.

Diz-se que, quando o Cavaleiro da Luz liderou a batalha final contra a Tormenta, Shiro Nomatsu teria lutado ao seu lado. Brandiu as espadas da família contra os demônios aberrantes. Com esse ato, teria conquistado o perdão total de Lin-Wu, enfim assegurando paz celestial para seus ancestrais. O próprio sumo-sacerdote, contudo, jamais confirmou essa história.

Com a revelação do Imperador-Criança, Shiro imediatamente colocou-se a seu serviço. E derramou lágrimas abundantes ao ouvir suas primeiras palavras:

— Você honrou sua família, seu Imperador, e Lin-Wu. Agora, mais uma vez, Tamu-ra precisa de sua ajuda.

Hoje, Shiro encontra-se sediado em Meiyo'Dera. No Templo-Mestre ele não apenas conduz grandes cerimônias para o povo, mas também treina pessoalmente os futuros samurais e shugenja do novo Império. Ainda, por vezes o sumo-sacerdote é instruído por Lin-Wu para convocar e enviar equipes sentai em missões de extrema importância. E embora a meia-idade já comece a cobrar seu preço, Shiro Nomatsu ainda está entre os mais poderosos tamuranianos ainda vivos.

Alta-Magistrada Kanemi

Nascida ryuujin seis décadas atrás, Kanemi Hino é portadora de muitos títulos impressionantes. Atualmente, é a mais poderosa shugenja a serviço do Império. É também a Alta-Magistrada Imperial, a juíza máxima em assuntos relacionados ao cumprimento da lei. Sua autoridade, inferior apenas ao próprio Imperador, por vezes rivaliza — e conflita — com o sumo-sacerdote Shiro Nomatsu. Ainda, Kanemi é a única sobrevivente do Círculo Dourado, o antigo grupo de conselheiros shugenja do Imperador.

Tudo isso já bastaria para tornar Kanemi a mulher mais importante do Império, mas ainda há mais. Graças a seu extremo poder espiritual, bem como sua harmonia com os antigos nakama, a shugenja é capaz de manter contato constante com os outros membros do Círculo, no além-vida; eles enxergam, ouvem e falam livremente através da juíza, muitas vezes até incorporando-a por breves períodos. Em um momento, ela estará falando como um senhor firme e impetuoso; em outro, como um ancião relutante. Embora Kanemi mantenha-se no controle a maior parte do tempo, chega a ser difícil dizer qual conselheiro estaria habitando seu corpo a cada momento.

Embora seja superior a Shiro Nomatsu em poder shugenja, a Alta-Magistrada compreende que ele foi escolhido por Lin-Wu, respeitando suas decisões em assuntos religiosos. Contudo, quanto a questões burocráticas e administrativas, a meio-dragão é irredutível e incansável. Todos os dias, Kanemi exerce um sem-número de tarefas entre assinar documentos, examinar relatórios, aprovar contratos comerciais, conceder audiências, julgar crimes, comandar magistrados e oficiais... O fato é que ninguém se lembra de jamais ter visto a Magistrada dormir. Alguns teorizam que as almas do Círculo atuam como fonte de força ilimitada (ela poderia, até mesmo, executar jutsus sem consumir energia). Outros suspeitam que, na verdade, ela conjura clones para ajudá-la em suas tarefas.

A Alta-Magistrada é, portanto, como um Círculo Dourado em uma só pessoa. Verdadeira bênção de Lin-Wu, dizem alguns. Uma grande preocupação, afirmam outros, pois é bem conhecida a história de que havia um traidor entre os conselheiros: Nakamichi, um dos ninjas mais perigosos do mundo, verdadeiro demônio. Tamanho era seu poder profano e habilidade de disfarce, que tomou a própria alma de seu alvo como sua, personificando-o mesmo após a morte. Hoje, Nakamichi seria capaz de influenciar as decisões da juíza, ainda que de forma sutil. Kanemi sempre descarta essa história como pura invencionice... isto é, caso seja mesmo ela.

(Outro detalhe curioso: entre os conselheiros falecidos capazes de comunicar-se através da Magistrada está Hiroshi Nomatsu, pai de Shiro.)

Entre suas (muitas) auto-delegadas atribuições, a Alta-Magistrada recruta equipes sentai para missões variadas. Com a intenção de poupar seu Imperador, ela prefere lidar pessoalmente com equipes "deficitárias" — especialmente aquelas sem um líder samurai, shugenja ou outro representante honrado.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Gustavo Brauner.

O material a seguir é Identidade do Produto: toda a Introdução e todo o Capítulo 9, todos os termos referentes aos cenários de *Tormenta* e *Império de Jade*, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos e todas as ilustrações.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Confira o site da Jambô

para acessar fichas de personagens, aventuras prontas e outros materiais de apoio gratuitos para dar vida à sua imaginação.

CHEGOU O MOMENTO MAIS ESPERADO!

A Tormenta foi derrotada. Após longos anos de devastação, Tamu-ra está livre dos demônios aberrantes. É tempo de reconstrução, de curar feridas. De recuperar a terra natal.

Mas o novo Império também enfrenta desafios. Hordas bakemono invadem seus territórios. Urros dos gigantescos kaiju trovejam ao longe. Famílias mafiosas e clãs ninjas agem nas sombras. As terras conspurcadas pela Tormenta ainda despejam pesadelos sobre o mundo. Tamu-ra precisa de seus heróis.

Império de Jade é um jogo de aventura sediado no mesmo universo de Tormenta, o maior RPG do Brasil. Samurais honrados, artistas marciais extremos, ninjas furtivos e outros heróis unem-se em nome do Imperador para proteger Tamu-ra e restaurar a honra do Deus-Dragão.

Império de Jade é um módulo básico completo, com tudo que você precisa para construir personagens e conduzir grandes sagas.

• 8 raças: humanos, hanyô, henge, kaijin, mashin, nezumi, ryuujin, vanara.

• 10 classes: bushi, kensei, monge, ninja, onimusha, samurai, shinkan, shugenja, yakuza, wu-jen.

• Novo sistema de jutsus. Execute técnicas de luta e magia, de *pancada poderosa* e *cólera de Lin-Wu* a *incêndio infinito* e *sétimo sentido*.

• Novo sistema de Honra. Escolha entre trilhar um caminho digno para receber poderes divinos, ou abraçar a liberdade irresponsável.

• Da furtiva adaga *kunai* à imensa espada *zanbatou*, mais de 100 armas, armaduras, equipamentos e veículos asiáticos.

• Totalmente compatível com Tormenta RPG e seus acessórios. Combine o Reinado de Arton e o Império de Jade livremente.

VENHA RETOMAR O IMPÉRIO!

Tormenta

Jambô

14

9 788583 650881