

MÍTIKA



MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO
PARA MENORES DE
16

Gabi Viu - Valberto Filho - Marco "Morte"

**Sistema
Daemon**

MÍTICA

Mítica criado por Gabriela Viu e George Bonfim

Daemon Editora

Fax (11) 5539-1122

email: daemon@daemon.com.br

<http://www.daemon.com.br>

Expediente

Escrito por: Gabriela Viu, Marco Morte e Valberto Filho

Textos Adicionais: George Bonfim e Victor Caminha
(Cosmologia, Deuses e Ryuujin)

Capa por: Pietro Antagnoni

Diagramado por: Norson Botrel

Editado por: Marcelo Del Debbio

Valberto Filho agradece:

- a sua esposa Stecilda, pelo amor e paciência
- ao seu filho Hugo, pelo carinho e camaradagem

Marco Morte agradece:

- a Valberto Filho e Gabriela Viu, companheiros nessa fantástica aventura.
- aos grandes e poucos amigos, que nas horas onde se faziam mais necessários, não ousaram me deixar desamparado.
- a minha mãe, irmãos e aos pequenos raios de sol, Maria Eduarda e Ana Júlia.
- a Rafael C. Vasques e todo o Clã Carneiro, aos amigos de corações enormes, de Araraquara, Leonel Domingos e Cláudio Guedes, o grande mestre e incentivador.
- e em especial, minha Denise, a razão de tudo, meu único e verdadeiro caminho, sem você nada teria significado, a parte minha desse livro e tudo mais que venha de mim, lhe pertence.

Gabriela Viu agradece:

- a José Carlos, Flora Maria, Natália, Maria José e Aninha. Vocês ficaram até o fim.
- To Ryan. You were the best new beginning I could dream of.

(c) 2007 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. **Daemon Editora** e **Sistema Daemon** são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos objetos, grupos, clãs e Personagens citados neste livro terem sido extraídos de documentos e histórias reais, todos os eventos, clãs, sociedades secretas e Personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou mortas é mera coincidência. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Sumário

Expediente	2
A lenda do Imperador Celestial e do Lavrador Camponês.....	4
O Enigma da Era Antiga.....	11
Conceitos Básicos	12
Criação de Personagens.....	14
Atributos	18
Raças	20
Kits.....	24
Classes de Prestígio	32
Aprimoramentos	38
Perícias	46
Pontos Heróicos	49
Magia.....	50
Equipamentos	54
Regras e Testes	58
Experiência	68
Deuses	70
Lieh	77
Inverno de Sangue	90
Outras Publicações.....	96
Ficha de Personagem	100

A lenda do Imperador Celestial e do Lavrador Camponês

Há um longo tempo eu percorro estas mesmas estradas e trilhas, chamadas de Os Caminhos do Oriente pelos viajantes, aventureiros e mercadores. Mesmo quando nosso mundo era muito jovem, eu já viajava aos mais distantes confins do mundo, seguindo desde o Arquipélago de Ryuujin até o Império de Xien Liang, passando pelas terras montanhosas de Mohat, e pelas Planícies Milenares de Handívia. Encontrei diversos povos e visitei palácios majestosos, sempre cumprindo meu trabalho divino, incumbido pelo próprio Imperador Celestial. A minha função na Burocracia Celeste era levar a todos os seus sonhos... Reflexos oníricos de uma realidade vivida somente no inconsciente dos mortais, uma vez que somente a estes fora delegado este dom. A função do Dragão Onírico, este que vos fala.

Lieh. Este é o nome do nosso mundo, uma terra guiada e abençoada pela benevolência do Imperador Celestial, a entidade mais importante de toda a nossa hierarquia de Tenjoukai, o Paraíso dos Céus, o plano mais superior de nossa existência, e onde habitam os benevolentes espíritos ancestrais mais poderosos, chamados Kamis. Logo abaixo do mundo espiritual superior, existe o mundo que fora criado à imagem e semelhança do reino do Imperador Celestial. Este mundo é Lieh, lar de todos os mortais e seres que o habitam quando em vida, afim de cumprir a sua missão na terra, e em seguida partir para um dos planos espirituais. O terceiro mundo seria o que existe abaixo do nosso, nas profundezas de um abismo sem fim, onde habitam diversos espíritos malignos. Neste plano existem muitos reinos perversos e corrompidos, como o dos mortos vivos conhecidos por Gakis e o dos demônios, chamados aqui de Akumas.

Gostaria de convidá-los, prezados viajantes, para conhecer mais os povos e os reinos que formam Os Caminhos do Oriente, e mostrar um pouco mais de nossa cultura e nossos costumes. Desde honrados samurais até poderosos magistrados mandarins que governam vastos domínios. Gostaria de apresentar-lhes os tokages, os lagartos nômades do deserto; os kenkus, humanóides alados que vivem em suas cidadelas nas montanhas; os nekos, um pequeno e sorrateiro povo felino; e os enigmáticos vedaans, os viajantes das estrelas. Mesmo os humanos aqui possuem traços e etnias diferentes uns dos outros, como os kojins que vivem no Arquipélago do Dragão ou os handis, um povo extremamente antigo e exótico.

Há certo tempo atrás, recebi uma missão de suma importância do Imperador Celestial. Uma missão que decidiria o futuro de nosso mundo e a perpetuação dos mortais que habitam Lieh. Para poder completar tamanha tarefa, tive que em apenas uma noite visitar cada cidade, cada vila, cada comunidade... Cada mortal que vive em nosso mundo, fazendo-se cumprir a vontade divina da entidade imperial. Mas infelizmente ainda temo por aquele que poderá ser o meu maior oponente nesta missão, justamente aquele que fui incumbido de proteger: o homem.

Em seu palácio no firmamento, o ilustre Imperador Celestial vislumbrava seus jardins. Perdido em devaneios, ele sentia-se muito triste e entediado. Havia se passado mais de três mil anos desde que banira seu irmão maligno e seus aliados sombrios para o mundo inferior, evitando um levante que buscava o controle de toda Tenjoukai, o Paraíso dos Céus. Viera a paz e a ordem, e todos viveram uma era de glórias e realizações. Entretanto, há muito o Imperador ansiava demonstrar mais uma vez ao povo a sua genialidade e benevolência. E no seu trono, após muito ponderar, tomou uma decisão que mudaria os rumos de seu império para sempre.

O Imperador decidira criar um mundo.

Para realizar tamanha tarefa, ele chamou arquitetos e construtores de todos os cantos de seus vastos domínios. Reuniu conselheiros, burocratas, sábios e filósofos. E a todos deu uma missão. “Um mundo maravilhoso deverá ser construído, um mundo tão belo quanto nossa amada terra” ele dissera. Com isso, todos esforçaram-se para agradar ao máximo o representante maior da dinastia celeste. Conforme seu trabalho aumentava, também crescia a ansiedade de todos, em especial a do Imperador. Mesmo tomado pela curiosidade, ele decidiu não ver o trabalho durante a fase de criação, desejando apenas que lhe fosse apresentado o novo mundo quando este estivesse pronto.

Havia também no império um jovem lavrador camponês de espírito criativo e mente brilhante. Ouvindo os comentários na vila onde morava, e escutando o chamado do Imperador que convocava sábios e arquitetos para auxiliar sua obra monumental, o jovem lavrador decidiu que também





deveria ajudar à sua maneira a construção do novo mundo. Ele arrumou os seus pertences e partiu para a capital de Tenjoukai. Muitos lhe disseram para ficar e continuar com a sua vida humilde, afinal isto não era trabalho para um mero agricultor. “Decerto o Imperador convocou os melhores conselheiros e artificies para construir o mais magnífico dos mundos”, eles diziam. Mesmo assim, o agricultor tinha certeza de que poderia auxiliar seu admirado monarca da melhor forma possível, e deixou sua pequena comunidade rumo ao palácio de seu suserano.

O jovem seguiu um caminho muito distante, e após andar por terras áridas e estéreis percebeu que a água de seu cantil havia acabado e seria muito difícil continuar sem ela. Mesmo assim, ele seguiu até uma montanha que postava-se mais adiante afim de tentar achar água. Mais um longo trajeto o lavrador percorreu, e quase exausto, pensou: “Estou muito longe do palácio e sem água há bastante tempo. Não creio que consiga chegar muito mais longe desta forma, nestas terras pouco amistosas”. Muito triste levantou-se, pensando em retornar para a sua terra natal. Surpreso, percebeu que uma serpente o observava, curiosa ao ver um viajante vindo de tão longe. A mesma questionou o jovem sobre o que ele estaria fazendo tão distante de qualquer sinal de civilização. O camponês respondeu que pretendia oferecer o seu auxílio ao imperador na criação do novo mundo, mas já estava caminhando há tanto tempo que a água do seu cantil havia acabado, e ele agora pensava em voltar para casa. A serpente ao ouvir esta história e admirar-se com a determinação do jovem, lhe disse: “Não se preocupe, viajante. Eu lhe fornecerei a água que necessita. Apenas aguarde aqui, próximo a esta montanha”. Em seguida, ela rastejou rumo a uma fenda da montanha colossal que postava-se diante dele. O lavrador ficou intrigado com o que a serpente havia lhe dito, mas decidiu aguardar. Certo tempo depois, a serpente vinha dos confins da montanha rastejando uma trajetória sibilante, seguindo um caminho à frente do jovem. E conforme a serpente abria um sulco na terra seca e árida, um veio de água a seguia formando um riacho claro e cristalino. Passado um período, formava-se no local um grande rio, por onde a água corria livre e constante, seguindo o caminho aberto pela serpente. O lavrador muito feliz bebeu a água até que sua sede fosse saciada, e em seguida encheu o seu cantil. Ao virar-se novamente viu a serpente, e lhe agradeceu bastante por tê-lo auxiliado e lhe dado a preciosa água que ele necessitava. A serpente apenas lhe disse para continuar seguindo, e que de fato oferecesse ao imperador a ajuda que lhe seria tão necessária.

O rapaz caminhou por mais um longo período, alcançando agora um deserto escuro e gélido. O véu da escuridão não lhe permitia seguir ou sequer enxergar, e ele sentia seus pés se congelarem pelo frio intenso. Seus dentes batiam incontrolavelmente, e ele já não sentia mais os dedos de suas mãos. Novamente, o pensamento de abandonar esta jornada lhe passou pela cabeça, e ele acreditava que não conseguiria mais seguir adiante. Curiosamente, o camponês observou uma luz distante nas trevas, e mesmo cansado e com frio, resolveu andar até lá para saber qual seria a fonte daquela luminosidade. Por muito o lavrador andou até chegar a uma clareira muito grande, e dentro desta clareira ele viu um belo pássaro com asas flamejantes e cores vivas. Ao percebê-lo, o pássaro indagou sobre o motivo de uma pessoa estar tão longe no meio daquele deserto frio e sombrio. O lavrador lhe contou de suas intenções, mas também lhe disse o quanto estava escuro o caminho e que seu corpo e espírito estavam sendo subjugados pelo frio cortante que atrapalhava a sua viagem. A Fênix então, após ouvir o relato do jovem, lhe disse: “Que nobre missão que você possui, meu

jovem! E por este motivo, eu lhe oferecerei calor e iluminação. Basta que siga-me no céu e o seu caminho será iluminado e aquecido pelas minhas chamas.” E com isso, o pássaro voou para os céus até então obscurecidos. Suas asas majestosas irradiavam luz e calor para o viajante, e ela o conduziu pelo deserto, guiando o seu caminho. Muito o lavrador agradeceu à Fênix pelo seu auxílio e pelo voto de confiança que ela lhe depositara.

Depois de atravessar as áridas montanhas e o deserto glacial, o camponês chegou até uma praia. Um mar azul separava a capital do continente, e por um período o lavrador imaginou uma forma de atravessar o mar. Ele estava muito cansado, mas esperava superar este novo obstáculo para obter êxito em sua jornada. O lavrador então nadou mar adentro, rumo à imensa massa de terra que ele via no horizonte. Durante muito ele nadou, exigindo de seus braços e pernas um esforço extremo para vencer o mar que apresentava-se calmo anteriormente, mas agora demonstrava a sua revolta ao ousado ser que o desafiava. Ondas gigantescas o arremessavam de um lado para o outro, e logo uma tempestade se formava para auxiliar o mar em sua tarefa de subjugar o insolente lavrador que tentava atravessá-lo. O jovem já estava quase sem fôlego, mas lutava desesperadamente pela sua convicção. Quando estava para se afogar, uma grande rocha surgiu no mar, e ele agarrou-se à mesma para salvar a sua vida. Na verdade a rocha era uma gigantesca tartaruga que havia visto a tentativa dele de vencer o mar para chegar do outro lado da costa. Logo o mar e a chuva demonstraram o seu respeito pela tartaruga anciã, e ambos tornaram-se novamente tranqüilos e calmos. A mesma questionou por que tão frágil ser tentava vencer tamanha fúria marinha. O lavrador explicou-lhe o motivo da sua tentativa. A tartaruga ficou impressionada com a demonstração de resistência e perseverança empregada pelo jovem em sua missão. Assim, ela lhe disse: “Uma missão tão importante sendo desempenhada por alguém tão pequeno. Isso sem dúvida é uma demonstração de coragem, prezado camponês. Receba também a minha ajuda nesta árdua tarefa”. Dito isso, a tartaruga anciã carregou o lavrador em seu casco o restante do trajeto até o outro lado da costa.

O camponês havia ficado muito feliz com a ajuda que recebera até então; isso o havia deixado bastante confiante. Assim, ele continuou por um caminho longo, chegando à beira de um abismo que parecia não ter fim. Tal desfiladeiro fora aberto pelo Imperador Celestial para as profundezas do reino, em um mundo que já não era o seu mundo. E foi para lá que o imperador havia banido o seu irmão rebelde que almejava o controle de Tenjoukai. O desfiladeiro era silencioso e possuía uma aparência ameaçadora. A única maneira de atravessá-lo seria por uma ponte de madeira e cordas muito velha e rudimentar que estendia-se por um caminho tão longo, que toda a comitiva imperial poderia andar pela ponte, sem que ficasse ninguém fora dela. O jovem receou em atravessá-la, pois com uma simples lufada de vento a ponte poderia esfacelar-se. Mesmo assim, tão próximo ele estava e tanto ele já havia caminhado, que decidiu não se intimidar pelo abismo. Com uma bravura sem igual, ele começou sua caminhada e a cada passo que dava, podia ouvir os rangidos e estalos da ponte, que reclamava ao ser molestada pelo intruso. Os ruídos acabaram por despertar os espíritos malignos que viviam no abismo, e logo eles viram com ultraje a tentativa de um simples homem atravessá-la. Conforme o lavrador caminhava na ponte, os gemidos das criaturas profanas podiam ser ouvidos cada vez mais altos e sinistros. Desesperado, o jovem decidiu correr para tentar atravessar o abismo, mas os gemidos tornaram-se lamentos, e os lamentos tornaram-se



gritos. O barulho já era ensurdecedor, e o nem mesmo a ponte resistiu aos gritos e ao vento que soprava selvagememente das profundezas do abismo. Sem nenhum aviso, ela se partiu, e o camponês caiu no abismo infinito.

O que ele não havia percebido desde o princípio, é que desde a sua chegada deste lado da costa, estava sendo vigiado. Alto nos céus encobertos por nuvens cinzentas, um dragão observava a tenacidade do rapaz em vencer o abismo sem fim. O dragão ancestral sentiu-se compelido a ajudá-lo, realizando um vôo rasante, e com suas vigorosas garras segurou o jovem e vôou com ele para o seu castelo que ficava nas altas nuvens que adornavam o céu. Lá o lavrador agradeceu-lhe muito e contou ao ser antigo a sua história. O dragão teve muito orgulho da força de vontade do audacioso rapaz, e lhe disse: “Minha missão aqui é ser o guardião deste abismo, e evitar que qualquer entidade maligna saia dele e ameace as terras de Tenjoukai, lar do Imperador Celestial, de sua corte e de seus súditos. E vejo que você também tem uma missão muito importante, prezado lavrador. Por isso, receberá a minha bênção e o meu auxílio em sua demanda”. Dito isso, o dragão carregou o lavrador em suas costas, e voou sobre o desfiladeiro, deixando o jovem do outro lado do abismo eterno.

Revigorado, o camponês já podia observar outras pessoas indo e vindo por vários caminhos que ligavam a capital de Tenjoukai aos mais variados locais. Muito feliz ele pensou que finalmente cumpriria a sua missão e conseguiria mostrar ao imperador que poderia servi-lo. Ele parou próximo a um pescador, perguntando a ele qual seria o melhor caminho até o palácio. O pescador sequer o olhou no rosto, e continuou a retirar de sua rede os peixes que acabava de pescar. O jovem então foi perguntar a uma gueixa a mesma coisa, mas ela havia lhe dito mal educadamente para sair de seu caminho. Mesmo perdido, o lavrador continuou a caminhar, até que acabou por perder-se em uma floresta. O que o deixara mais abatido era o fato das pessoas desta região serem tão arrogantes e rudes para com ele, que mostrou-se tão educado. No caminho, encontrou um tigre que estava preso numa jaula. O lavrador lhe perguntou o que havia ocorrido, e o tigre lhe disse que ele seria entregue como um presente a um grande nobre. O tigre não estava feliz pois perderia a liberdade de caminhar por onde desejasse, e estaria para sempre atrás de grades de metal. O lavrador apiedou-se do animal e lhe disse: “Por uma longa estrada eu caminhei. Atravessei montanhas, desertos, mares e abismos e quando mais necessitei, fui auxiliado por outros quatro amigos. Por isso creio que ninguém deve ser preso contra sua vontade, sem ter violado as leis celestiais. Agora é a minha vez de ajudar aqueles que necessitam”. Assim, o lavrador libertou o imponente tigre de seu cativeiro. O animal ficou muito contente com a sua liberdade restaurada, e assim decidiu não somente mostrar ao camponês o caminho para o palácio, como acompanha-lo até o final de sua jornada.

Após incontáveis eras- um período que não poderia ser medido pelo tempo, pois nem este ainda havia sido criado-o mundo finalmente ficou pronto em uma grande celebração o Imperador Celestial reuniu todos os seus súditos em seu palácio para que finalmente eles pudessem ver o trabalho admirável que havia sido criado pelas mentes mais habilidosas do império. Todos estavam muito ansiosos para ver o resultado final de tanto esforço. Com o soar de um gongo, o Imperador anunciou que lhe trouxessem o mundo. Uma enorme cerimônia foi realizada, e com ela o mundo foi apresentado a Tenjoukai. Todos observavam curiosos o mundo que lhes era mostrado, complexo, cheio de regras e leis, rígido como o mármore, imutável como o ar. Sem dúvida era um mundo

muito interessante, e todos se abismaram. O próprio Imperador estava impressionado pelo trabalho de seus súditos, mas ficou um pouco desapontado. Ele mesmo poderia ter criado um mundo tão cheio de ordem, de regras, de previsibilidade. E por isso ficou muito triste e demonstrou esta tristeza a todos. Seus vassallos também se entristeceram, ao saber que não haviam conseguido agradar seu monarca da maneira esperada. Se nem mesmo tamanha perfeição agradou a sua majestade imperial, o que poderia agradá-lo então?

Nesta hora, um dos arautos do reino adentrou o salão do trono. Ele dizia que um camponês, vindo de terras muito distantes estava pedindo uma audiência com o Imperador, e que desejava auxiliar o monarca com o novo mundo que estava sendo criado. O jovem lavrador somente teve seu pedido ouvido pela guarda imperial graças à companhia de um imponente tigre que vinha junto a ele, já que ninguém tivera coragem de contrariar o seu pedido. O Imperador ficou muito curioso, e almejava saber o motivo de um servo tão humilde buscar falar com ele próprio, o grande Imperador Celestial. O jovem e seu amigo felino foram então chamados ao salão do trono, e prontamente atenderam à ordem do soberano do Paraíso dos Céus.

O camponês dizia a seu monarca que desejava ele também auxiliar a criação do mundo que havia sido encomendado pelo Imperador. Apesar de sua origem humilde, o jovem percorrera um longo caminho, e desejava mostrar ao imperador o quanto ele poderia ser-lhe útil nesta tarefa. O soberano ficou muito surpreso com o que ouviu e indagou o jovem: "Pois bem, camponês. Eu tenho aqui os melhores filósofos, artifices, burocratas, arquitetos e sábios de meus eternos domínios. Como acha que pode me auxiliar? Isso não seria muita presunção de sua parte?". O camponês





então pediu a sua Majestade seguisse com ele pelos jardins reais para uma caminhada. Muito intrigado, o Imperador desejava saber até onde iria este jovem, e resolveu atender seu pedido. Ambos seguiram para os jardins verdejantes do palácio, onde o camponês disse ao imperador: “Majestade, viajei de muito longe para poder demonstrar-lhe o que considero mais importante no mundo em minha humilde opinião. Tive muita vontade de desistir, e não me faltaram infortúnios que quase me fizeram voltar. Mas eu persisti graças à minha convicção em seguir em frente, juntamente com a ajuda que obtive de nobres animais. Por isso estou aqui, Lorde do Firmamento e Mestre de Tudo o que Há. Estou aqui para dizer-lhe que as coisas mais perfeitas são as mais simples que existem na vida”.

O camponês então mostrou ao imperador as plantas, os pássaros, a terra e a água que jorrava de uma nascente no jardim imperial. E assim o suserano percebeu o que o camponês queria dizer. O mundo não necessitava ser complexo, cheio de leis e de regras a serem seguidas indiscutivelmente. Ele deveria ter a simplicidade da natureza, e os seres que vivessem nele deveriam ter a liberdade de fazer o que quisessem, como o camponês fez ao decidir atravessar o Tenjoukai para mostrar a seu governante exatamente isto. O Imperador então ficou maravilhado com este conceito, e com os olhos cheios de lágrimas virou-se para o lavrador e lhe disse: “Hoje eu aprendi uma grande lição com meu mais fiél súdito. Não tinha a obrigação de vir, e quase desistiu tamanho foram os contratemplos que enfrentou. Por isso, sua humildade e perseverança serão lembradas por toda a eternidade. O novo mundo terá a simplicidade elementar para a vida e todos que caminharem nele terão o livre arbítrio que você teve, para construírem o mundo deles à sua vontade dentro do mundo criado por todos nós. Sim, por nós mesmos caro camponês, pois quero que saiba que foi uma ferramenta essencial para que o mundo seja do jeito que ele será. Abençoados sejam, você e os cinco animais mitológicos que o ajudaram em seu caminho”. Com isto, o imperador completou o mundo e agradeceu a todos que criaram. O próprio lavrador foi seu primeiro habitante. Conforme a lenda, todos os homens descendem dele e da família que criou, uma vez que o Imperador concedera a mão de sua filha em união ao jovem rapaz, que não era mais um mero camponês, mas o patriarca de todos os povos que vivem hoje. O Imperador também ofereceu à Serpente, à Fênix, à Tartaruga, ao Dragão e ao Tigre residência eterna no novo mundo, em agradecimento aos serviços prestados. E para finalizar seu mundo novo, o Imperador Celestial o chamou de Lieh, o mesmo nome do camponês lavrador, agora patrono da raça humana.

O Enigma da Era Antiga

Muito tempo se passou e muita coisa deve ter acontecido desde que o Imperador Celestial criou o mundo e o lavrador camponês veio povoá-lo. Muitas guerras podem ter sido travadas, muitas nações podem ter surgido e posteriormente caído. Muitos heróis podem ter tombado em glória. Tais feitos podem ter ocorrido ou não... Este é um enigma que nem mesmo os maiores estudiosos conseguiram desvendar decerto.

Uma particularidade sobre a história de Lieh é justamente que ele não tem uma história escrita e registrada em livros, pergaminhos ou cartas. Todos os registros, construções e objetos aparentam nunca ser mais antigos que 200 anos. Uma pessoa pode até imaginar que determinado prédio ou família é mais antigo, mas jamais se encontra uma prova, um registro efetivo que o confirme. Sabe-se que Han, atual centro sócio-econômico e capital do Império de Xien Liang, foi fundada à 3687 anos, e a partir desta data toda Lieh conta seu calendário. Mas ninguém sabe por quem ela foi fundada, nem como. Curiosamente, pouquíssimos documentos parecem ter resistido a este efeito que “apagou” a história antiga do Mundo. A única exceção conhecida é um documento que foi encontrado em Han, uma carta que empossa um Juiz da época, e data do ano 497 da fundação do Império da Fênix. O documento mais antigo já encontrado em Lieh, é guardado com todo o cuidado na Biblioteca Central da capital imperial, e é conhecido como “A Posse” entre os historiadores.

Não parece ter havido uma guerra, pois não há qualquer indício de destruição. Não houve mortes ou algum cataclismo, e não há qualquer registro das pessoas naquela época terem estranhado alguma mudança repentina. Apenas recentemente alguns arqueólogos e historiadores se interessaram pelo mistério. A maioria deles desencoraja-se facilmente com a frustração. Todos concordam que, se existe alguma forma de descobrir a história antiga de Lieh, ela não é nada fácil.

Recentemente, um sábio mohate formulou uma teoria que pode ser uma pista. Ele acredita que apenas os registros escritos foram apagados, mas a tradição oral, os mitos e lendas, estes permaneceram apesar de alguns deles serem bastante questionáveis e envoltos de mistério. Isso se confirma, uma vez que todos conhecem a lenda de criação do mundo pelo Imperador Celestial e o Lavrador Camponês. Os vedaans acreditam ter chegado das estrelas há cerca de dois mil, enquanto as lendas dos Tokages relatam os seus conflitos com seus inimigos, os outros povos do deserto. Todos esses eventos míticos, se verdadeiros, teriam acontecido antes de 200 anos atrás e seriam, portanto, mais antigos que qualquer documento já encontrado, salvo a carta A Posse. Alguns estudiosos acreditam que isso possa ser uma pista, mas infelizmente é impossível comprovar a data ou mesmo a real existência de um mito ou lenda.

História recente

Muito pouco se pode dizer sobre a história de Lieh que não esteja obscurecido pelas lendas. Duzentos anos atrás, quando em Ryuujin ascendeu ao trono a família Nagahara, é provavelmente o fato mais antigo que documentos registram. A Biblioteca de Han procura cuidadosamente reaver o passado histórico do mundo, mas atualmente só conseguiu reconstitui-lo até a ascensão dos Nagahara. Enquanto o Enigma da Era Antiga não é desvendado, sábios e estudiosos de todo mundo sentem-se á vontade para viajar a Han e consultar a historia da Era Recente em sua fantástica biblioteca.

No Arquipélago do Rei Dragão, pouco mudou desde os primeiros Nagahara. Há apenas alguns anos, desde a morte de Nagahara Kentsu III e a deflagração da Guerra Civil, a calma Ryuujin está enfrentando um momento que pode para sempre mudar sua história.

Em Handívia sempre houve muita dificuldade em registrar a história, mesmo para os persistentes historiadores xiens. As complexas políticas de alianças e rivalidades entre os clãs eram difíceis de ser compreendidas, principalmente para quem não fazia parte delas. A ausência de uma figura de autoridade central até bem pouco tempo também dificultava tais estudos. Handívia era vista, até pelo seu próprio povo, como um estado sem ordem e com a política em caos. Porém, há aproximadamente cinco anos, um homem conseguiu unificar o país, tornando-se o primeiro Marajá da Era Recente a conseguir tal feito. Handívia vislumbra uma época de ordem, estabilidade, mas a unificação agora enfrenta nova ameaça, uma vez que desde o desaparecimento de sua rainha, o Marajá Inesh não tem mais agido como o líder que costumava ser.

A maior e mais próspera das nações de Lieh também possui a maior história escrita. Dentro dos limites de suas seis províncias, Xien Liang registra cada acontecimento, cada fato ocorrido. Todos os imperadores, juizes, governadores e burocratas que passaram de alguma forma pelo poder administrativo têm seu lugar garantido nos livros, o que, de certa forma, acabou banalizando todas estas situações. Se todo e qualquer fato tem igual importância histórica, como saber o que tem real importância histórica?

Recentemente, Mohat, chamada pelos xiens de “A Província Rebelde”, respondeu esta pergunta de forma bastante simples, como são todos os aspectos da vida de seus habitantes. Na estratificada sociedade xien, nada mudou nos últimos dois séculos, até o dia que Mohat declarou sua independência. Tal ato de guerra foi tão inesperado que muitos historiadores não souberam como registrá-lo. Alguns divergem neste ponto até hoje, décadas depois. A guerra ainda não acabou, embora os mohates já tenham quase toda soberania sobre o território que clamam como seu. Os xiens, entretanto, se recusam veementemente a reconhecer Mohat como um reino independente. De qualquer forma, ainda que Mohat não seja bem sucedida em sua rebelião, a província pelo menos fez com que Xien Liang revisasse suas prioridades quanto à marcação de seus registros.



Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador.. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou ser um mago.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Pode ser utilizado para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder... E depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Aventuras Bíblicas utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla “start”, contar até 3 e apertar a tecla “stop”. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras.

É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

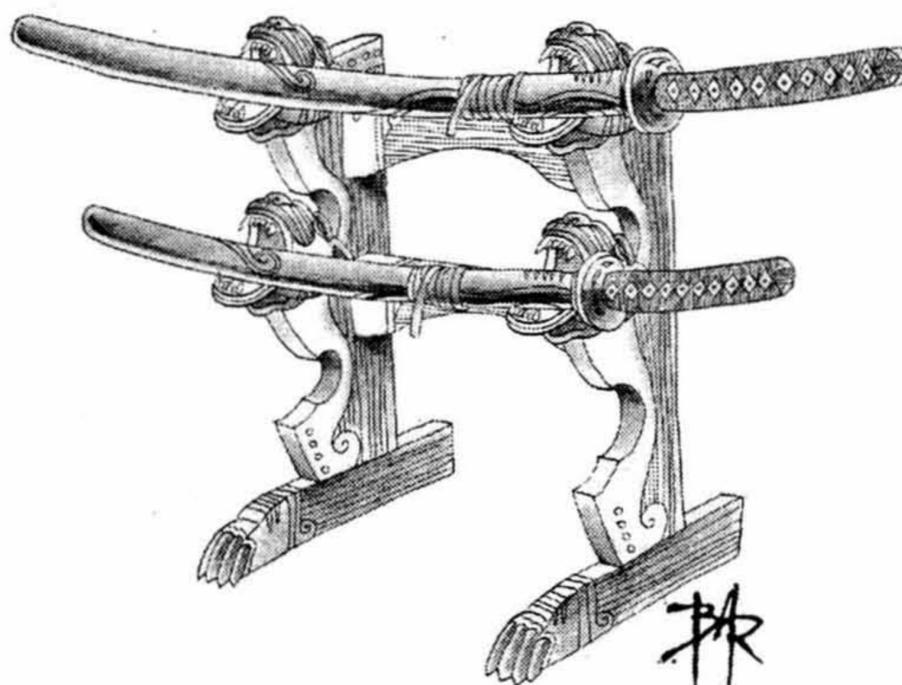
Ataque e Defesa: No Aventuras Bíblicas, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.



Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. Em MITICA isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: Samurais, Ninjas, Guerreiros Xiens ou libertadores Mohates

Personagens de MITICA são estruturados seguindo as regras básicas do SISTEMA DAEMON.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa **durante o jogo**. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre o mundo à sua volta. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de MITICA (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Kyu-Kitsukes, por exemplo, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. **SIM, modifique!** O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo I: Tipos de Campanha

Estes são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas.

Realista: os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

Fantasia: os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?

4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Existe alguma coisa que ele deixou para trás?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso exemplo sera Kaoto Sezumi, uma jovem nascida em Ryuujiin durante a dinastia Nagahara. Filha de nobres, ela também foi criada para ser uma, mas sempre sentiu uma profunda admiração por seu tio Kaoto Hokan, um Mandarim e profundo conhecedor da criação de itens mágicos. Sua criação no palácio Nagahara durou até os doze anos de idade, quando o ataque dos Akumas destruiu a dinastia completamente, matando toda a família imperial, incluindo os pais de Sezumi.

Seu tio sobrevivera, e a garota foi levada por ele a uma pequena casa na periferia de Kyoto, onde sua criação nobre foi substituída por ensinamentos mágicos. Sezumi ficou maravilhada, ela finalmente iria se tornar uma Mandarim, como seu tio.

Os anos que se seguiram foram difíceis, o Shogun assumiu o trono imperial e estava instaurada a Guerra Civil. Embora Kyoto fosse território do Shogun, proliferava a existência de grupos subversivos contrários a ele. Durante sua adolescência, Sezumi passou a integrar um deles, que buscava aliança com o Exército Obsidiana, contrário ao Shogun.

Hoje Sezumi é uma Mandarim de certo talento, que busca fazer de sua magia uma arma contra a opressão do shogun. Ela busca outros aventureiros destemidos como ela.

Aqui começa nossa Campanha...

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha de Fantasia, os Personagens possuirão 111 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer Testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Valor Normal	Teste
FR		11	11	44%
CON		10	10	40%
DEX		13	13	52%
AGI		12	12	48%
INT		17	17	68%
WILL		9	9	36%
PER		16	16	64%
CAR		13	13	52%

Passo 4: Kits

(opcional)

Os kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagens. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens escolhidos pelos Jogadores e englobam a maior parte dos Pontos de Aprimoramento e de Perícia disponíveis.

Portanto, ao fazer uso dos kits disponíveis em MITICA, pode-se encurtar em três quartos o tempo para Criação de Personagem, na medida em que sobrarão poucos pontos de Aprimoramento e de Perícia para serem utilizados.

O kit é um reflexo do *Background*. Escolha cuidadosamente pois essa decisão terá conseqüências na história do Personagem.

As perguntas do questionário abaixo aplicam-se apenas a Personagens místicos.

1. Como ele entrou em contato com a Magia?
2. Quanto tempo durou este contato inicial?
3. O que fez seu Personagem desejar ser iniciado?
4. Quem é seu mentor (ou mentora)? Quantos anos tem? Qual sua relação com ele/ela? Descreva-o física e psicologicamente.
5. Há quanto tempo seu Personagem está na ordem?
6. Quais são as pessoas que conhece?
7. Qual a relação dele com essas pessoas?
8. Existem pessoas com quem ele REALMENTE pode contar?

Caso o Jogador deseje (e tenha pontos de Aprimoramento e Perícia suficientes) ele poderá comprar quantos kits quiser. Quando houver sobreposição de Aprimoramentos garantidos, some os valores até o máximo de 4 (desprezando o excedente). Da mesma forma, some as Perícias até um máximo de 50%. Caso sobrem pontos de Aprimoramento ou de Perícia, eles serão usados mais adiante.

Sezumi entrou em contato com a magia através de seu tio, um mestre no Caminho do Metal. Agora, na organização para a qual ela faz pequenos serviços possui outros mandarins com os quais ela pode trocar conhecimentos. Lá ela conhece ronins, ninjas e todo tipo de renegados (os outros personagens da campanha). Assim, seu jogador decide comprar o kit Mandarim.

Mandarim

Custo: 315 pontos de perícia, 4 pontos de aprimoramento.

Perícias: Bordão, cajado, cetro ou adaga a 30/20, Meditação 30%, Escolha 5 perícias do subgrupo ciências, todas as 30%, Alquimia 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 30%, Etiqueta 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Artífice 30%, Ocultismo 30%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 2, Status 1, Poderes Mágicos 3, Extrair Essência Mágica 1.

Foram gastos 4 pontos de Aprimoramento e 315 pontos de Perícias.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa da criação é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 6 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 9 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

Sezumi já gastou 4 de seus 6 aprimoramentos com o Kit de Mandarim. De acordo com o Background, o Jogador decidiu escolher para Sezumi os seguintes Aprimoramentos (abaixo) para os dois pontos restantes. Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento	Custo
Mandarim	4
Mestre	1
Foco em Elemento (Metal)	1
Total	6

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. No mundo mágico de MITICA, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extensa demais para ser listada aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória.

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Desse modo, Sezumi possui $(30 \times 10 + 17 \times 5 = 385)$ 385 pontos para dividir entre seus Kits e Perícias. Com os kits, Kaoto Sezumi ficou com as seguintes Perícias:

Perícia	(Mandarim)	Atr.	Ptos	Total
Bordão	30/20	13	-	48/38
Alquimia	30	-	-	30
Artífice	30	13	-	43
Etiqueta	30	13	20	63
Idiomas - Nativo	20	13	-	43
Ciências - Astronomia	30	17	-	47
Ciências - Geografia	30	17	-	47
Ciências - Herbalismo	30	17	-	47
Ciências - História	30	17	-	47
Ciências - Religião	30	17	-	47
Investigação	30	16	20	66
Ler e Escrever	30	-	-	30
Meditação	30	-	-	30
Ocultismo	30	-	-	30
Rituais	30	-	30	60
Teoria da Magia	30	-	-	30

Passo 7: PVs, IP e Iniciativa

Agora é só uma questão de matemática.

PVs são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por nível. A Iniciativa é igual à sua Agilidade. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

Sezumi tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois ela está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Sezumi não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é zero. Sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 8: Pontos Heróicos e de Fé

Kaoto Sezumi não tem Pontos Heróicos ou Pontos de Fé, pois não comprou os aprimoramentos necessários.

Passo 9: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento **Armas de Fogo** podem possuir tais armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Sezumi possui uma pequena casa, que divide com seu tio, em um vilarejo próximo a Kyoto. Possui também algumas roupas de boa qualidade da época que morava no palácio imperial, mas raramente as usa.

Dentro da casa, que também funciona como laboratório mágico para ambos os mandarins, há todo tipo de componentes e reagentes necessários para a realização de magias, rituais e criação de itens mágicos.

Sezumi também possui um bordão, presente de seu tio, que ela apenas carrega quando sabe que deve esperar problemas.

Passo 10: Magias e Rituais

Caso seu Personagem possua o Aprimoramento Poderes Mágicos, é hora de gastar seus pontos de Focus e escolher os Rituais.

Cada mago desenvolve seu próprio método de aprendizado, de acordo com sua religião, suas crenças pessoais e a forma como aprendeu a desenvolver os Caminhos.

O primeiro passo é gastar os pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento escolhido. Tenha certeza de que a escolha dos Caminhos e Formas é condizente com o *Background* do Personagem.

Escolha também os Rituais que seu Personagem possui. Cada Personagem mago começa o jogo com um Ritual para cada ponto de Inteligência que possui (mas pode ter outros, se possuir o Aprimoramento **Biblioteca Mística**). Os Rituais podem ser os exemplos dados neste livro, ou outros inventados pelo Jogador. Anote os Rituais que seu mago conhece na ficha de grimório.

Responda também ao seguinte questionário:

1. Por que decidiu aprender a Magia?
2. Qual a razão de ter aprendido cada Caminho?
3. Como seu Personagem elabora os Rituais?

Sezumi ainda é considerada uma aprendiz de Magia e estudou com seu tio e mestre Hokan. Sezumi possui Metal 3, Agua 1 e Criar 1 como seus Caminhos e Formas, sendo Metal seu Caminho principal. Note que Sezumi não pode colocar pontos de focus no caminho do fogo por este ser oposto ao seu caminho principal (Metal)

Ela aprendeu até agora 17 Rituais (pois possui INT 17). Como este livro não trata de rituais, sugerimos que o jogador crie os seus próprios ou inspire-se nos Rituais publicados em outros suplementos.

Passo 11: Inimigos

A parte boa já passou. Agora chegou a vez de contabilizar em quantos calos nosso Personagem já pisou. Em MÍTICA, cada Personagem começa o jogo com pelo menos UM inimigo poderoso que o odeia (legal, não?). Caso o Jogador tenha escolhido um outro tipo de Campanha, pode começar com até mais inimigos.

Consideramos um **inimigo** algum NPC com poder suficiente para representar uma ameaça e que seja capaz de criar confusões e problemas suficientes para serem usados em Aventuras pelo Mestre. Teoricamente, pode ser qualquer um (um general, um contrabandista, chefe da guarda, mandarim, um demônio, um sacerdote ou um samurai) e por qualquer motivo (vingança, ciúmes, dívidas, inveja ou ódio puro e simples) desde que tenha coerência com o *Background* do Personagem. O inimigo pode ser solitário (um mandarim insano), ter um pequeno grupo (mercenários a quem o personagem enganou), um grande grupo (a guarda de uma grande cidade) ou mesmo um pequeno exército (o personagem andou causando problemas ao próprio Shogun). Você escolhe o tamanho da encrenca.

O objetivo destes inimigos é trazer pontos de partida para a Campanha, auxiliando tanto o Mestre quanto o Jogador a desenvolver uma boa história. O Mestre sempre deve intervir caso ache que um inimigo não é poderoso o suficiente.

Dois Personagens diferentes de uma mesma Campanha podem ter um ou mais inimigos comuns, a critério do Mestre. Neste caso, faça com que os inimigos sejam mais poderosos do que de costume.

Com isto seu Personagem está pronto para jogar. Simples, não? Com o tempo, você vai acabar se acostumando com isto e o tempo de criação de um Personagem não deve ultrapassar 15 a 20 minutos, mesmo para os Personagens mais complexos. Daqui por diante, é só rolar os dados e começar a Aventura.

Boa sorte, Sezumi.



Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com *Arkanun*, *Trevas*, *Anjos*, *Demônios* e *Vampiros* bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito atributos, divididos entre físicos e mentais. Os físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses atributos. Noventa e nove por cento das campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de kung fu pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua acuidade com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e

“levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 20. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do atributo multiplicado por quatro e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 80% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos atributos correspondentes na ficha de Personagem.



Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	bônus de dano	
1D	1-2	15	30	-3	
	3-4	20	40	-2	
	5-6	25	50	-1	
2D	7-8	30	60	-1	
	9	35	70	0	
	10	40	80	0	
	11	45	90	0	
	12	50	100	0	
3D	13	55	110	0	
	14	60	120	0	
	15	70	140	+1	
	16	80	160	+1	
	17	90	180	+2	
	18	100	200	+2	
	19	110	220	+3	
4D	20	125	250	+3	
	21	140	280	+4	
	22	160	320	+4	
	23	180	360	+5	
	24	200	400	+5	
	5D	25	225	450	+6
		26	250	500	+6
		27	280	560	+7
		28	310	620	+7
		29	355	710	+8
30		400	800	+8	
6D	31	450	900	+9	
	32	500	1000	+9	
	33	560	1120	+10	
	34	630	1260	+10	
	35	710	1420	+11	
	36	800	1600	+11	
7D	37	900	1800	+12	
	38	1000	2000	+12	
	39	1100	2200	+13	
	40	1250	2500	+13	
	41	1400	2800	+14	
	42	1600	3200	+14	
8D	43	1800	3600	+15	
	44	2000	4000	+15	
	45	2200	4400	+16	
	46	2500	5000	+16	
	47	2800	5600	+17	
	48	3200	6400	+17	
9D	49	3600	7200	+18	
	50	4000	8000	+18	
	51	4400	8800	+19	
	52	5000	10000	+19	
10D	53	5600	11200	+20	
	54	6400	12800	+20	
	55	7200	14400	+21	
	56	8000	16000	+21	

Raças

Humanos

A maior parte da população de Lieh é composta por humanos de diversas nações e culturas. Além das muitas etnias humanas que vivem nos Caminhos do Oriente, muitas raças exóticas e diferentes da maioria dos cenários de fantasia podem ser encontradas em Lieh. Nas ilhas de Ryuujin vive o diminuto povo gato chamado Neko. O Império da Fênix de Xien Liang abriga a maior comunidade de Kenkus, o povo rapina alado, que existe no continente. No grande Deserto de Kaareh vivem os Tokages, uma raça reptiliana nômade que aprendeu a viver no calor escaldante das areias sem fim. E em Handívia vivem os Vedaans, uma raça poderosa e antiga que em muito se assemelha aos elfos, além das Nagas, o povo serpente. E povoando to Lieh como uma praga, existem os Laokins.

Kojins

Kojin. Este é o nome dados ao povo que vive na nação de Ryuujin, o Arquipélago do Rei Dragão. Em seu antigo idioma, kojín significa o “povo antigo”, e eles habitam as ilhas que formam o seu reino há tempos imemoriais.

Possuidores de grande honra e orgulho, os kojins eram inicialmente um povo nômade que vivia sob a influência de poderosos reis bárbaros e líderes tribais que exerciam o seu controle pela lei do mais forte. Somente com a chegada dos xiens vindos do norte, e com a modernização promovida pela hegemonia de Xien Liang sobre o arquipélago, é que os kojins criaram uma identidade nacional e desenvolveram-se como uma nação unificada e independente. Desde então os nativos de Ryuujin experimentaram um significativo desenvolvimento cultural e tecnológico, igualando-se às grandes potências e de toda Lieh.

Infelizmente, hoje este avanço está ameaçado pela guerra civil que tomou conta do país, espalhando-se rapidamente por quase todas as ilhas do arquipélago. Talvez seja esta a maior prova de lealdade que será exigida do povo kojín: manter o seu país unido ante às adversidades e a guerra.

Perícias de Raça: Artífice (armas e armaduras) DEX+10%, Empatia CAR+10%.



Xiens & Mohates

A etnia xien é talvez a mais antiga de todas que existem em Lieh. Conforme as suas lendas mais antigas, o lavrador camponês que auxiliou o Imperador Celestial na criação do mundo seria um xien, e a partir dele que o povo espalhou-se por toda Lieh, formando novas etnias e o grande Império de Xien Liang (também chamado de Império da Fênix), que sobrevive há mais de três milênios (de acordo com as lendas).

Os xiens são um povo construtor e dinâmico, e grandes invenções como a bússola são atribuídas a eles. Todo o sistema de governo é regido por um intrincado sistema de normas e leis, e um influente poder judiciário auxilia o imperador, a figura máxima do governo, a controlar as diferentes províncias do reino.

Hoje os xiens passam por uma era de prosperidade e de vanguarda, tanto filosófica quanto científica. Apesar de passarem por problemas sérios atualmente, como a questão da independência de Mohat ou a corrida marítima contra Handívia, os xiens ainda despontam como a maior potência de Lieh.

Fisicamente, os nascidos em Mohat não diferem em nada dos xiens, uma vez que são a mesma etnia e o mesmo povo, apenas recentemente separando-se em duas nações distintas. Cultural e filosoficamente, os dois não poderiam divergir mais. O típico xien é rígido, segue regras antigas que seu povo criou há tanto tempo que já se esqueceu sua real utilidade, enquanto um mohate padrão segue seu coração, simplicidade e bom senso. Enquanto o Xieng é burocrático, o Mohate é apenas prático.

Perícias de Raça: Escolha uma das seguintes a INT+10%: Direito, Geografia, História, Lendas e Realeza; Diplomacia a CAR+10%.





Handis

Ao contrario de kojins e xiens, os humanos nascidos em Handívia têm uma origem étnica e cultural claramente diferenciada da de seus vizinhos. Desde o clima mais quente e úmido de sua terra, sua pele mais morena, as suas roupas e arquitetura mais coloridas até a religião, que foge bastante da filosofia yin yang encontrada nos países mais a leste. Handis, bem como sua pátria, estão entre as culturas mais exóticas de Lieh. Os handis são umas das etnias mais antigas que existem nos Caminhos do Oriente, e apesar de viverem sempre em comunidades independentes umas das outras, a sua identidade cultural é única e bem extensa.

Perícias de Raça: Religião a INT+10% e Avaliação de Objetos PER+10%.

Raças não-humanas

Nekos

Desde que surgiram as primeiras cidades em Lieh, lá estavam os nekos. Uma raça primariamente urbana, o povo gato gosta de viver entre os humanos, principalmente pela comodidade que estes oferecem. Os nekos que não são adotados por uma família humana costumam andar em bandos de “gatos de rua”, conseguindo um pouco de seu almejado conforto, mas sem perder muito de sua liberdade. Existem exceções à esta regra, contudo, e comunidades tribais de nekos podem ser encontradas em locais mais selvagens de Lieh.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

FR -2, WILL +2 CAR +2

Pequenos: por seu tamanho, os Nekos recebem um bônus de +5% em suas jogadas de defesas, +5% nas suas jogadas de ataque e um bônus de +20% na sua perícia Camuflagem. Eles também saber falar, ler e escrever em seu idioma.

Visão na Penumbra.

Os Gatos caem de Pé: os nekos ignoram os primeiros 3 metros de queda para determinar o dano. Eles também podem fazer um teste de Acrobacia, normal, para ignorar os primeiros seis metros de queda. Depois disso, a cada 3 metros subsequentes, a dificuldade do teste aumenta: difícil, muito difícil, impossível.

Vedaans

Handívia é a terra mais exótica de Lieh, mas os vedaans são considerados exóticos mesmo dentro de Handívia. Sua história e cultura misteriosas formam um véu de interesse e ao mesmo tempo de desconfiança por outros povos. Handis são

com certeza o povo mais próximo dos também chamados elfos azuis, mas devido a seu passado de conflitos, são também os mais propensos à antipatia. Os outros povos costumam ser indiferentes aos vedaans, tendo pouco contato com os mesmos.

Custo: 2 pontos de Aprimoramentos.

CON - 2, AGI +2

Visão Noturna.

Resistência à Magia: um vedaan ganha um bônus de +20% + seu nível de personagem para resistir a qualquer efeito mágico lançado sobre ele.

Efeitos Mágicos: Podem criar efeitos mágicos especiais como Caminhar sobre as Águas ou Resistir a Elementos.

Caminhar sobre as Águas: Uma vez por dia um Vedaan pode solidificar a água sob seus pés, fazendo com que ele não afunde na água. Esse efeito dura 5 minutos por nível do Personagem.

Resistir a Elementos: Uma vez por dia um Vedaan pode lançar sobre si mesmo uma proteção de IP contra um tipo de dano elemental. Essa proteção varia de acordo com o nível do Personagem: 3 para cada nível até um máximo de IP 30. Esse efeito dura 5 minutos por nível.

Perícias de Raça: Astrologia a INT+10%, Espada Longa +10% ou Arco Longo +10%.

Meio-Vedaans

O relacionamento amoroso entre vedaans e handis é um acontecimento bastante raro, e tal relação gerar frutos seria mais raro ainda. No entanto, tais raridades ocorrem, e em tempos recentes, com uma frequência muito maior que costumava ser. Fisicamente, é quase impossível para um meio vedaan esconder sua condição. Seu tom de pele é arroxeadado, puxando ao cinza, de forma que ele não aparenta ser nem um humano nem um elfo azul.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Visão Noturna.

Perícias de Raça: Astrologia a INT+10%, Espada Longa +10% ou Arco Longo +10%.

Kenkus:

A geografia de Xien Liang é muito diversificada. Enquanto de um lado há um vasto deserto, de outro há enormes florestas. Grandes planícies convivem ao lado de picos gelados. Com tanta variedade, o Império da Fênix consegue abrigar diversas sociedades e raças diferentes dentro de seu território. No alto dos Picos da Rapina a cidadela de Zhun Wa paira sobre os céus de Lieh. Quase todos os kenkus existentes nasceram e cresceram lá, à beira do imenso lago que nasce da neve derretida das montanhas.

Custo: 2 pontos de Aprimoramentos.

CON -2, AGI +2, WILL +2, CAR -2

Vôo: Com suas grandes asas (3m de envergadura), um

Kenku pode voar. Sua velocidade de vôo é dada por sua Agi, em metros por segundo. Ele pode voar por um período de tempo não superior a seu valor Constituição/2 em horas.

Visão na penumbra.

Bônus de +20% em seus testes de Pesquisa/Investigação.

Dificuldade de Fala: só podem falar seu idioma, o Tori, embora possam aprender a ler e a escrever em outros idiomas.

Peso leve: por causa de seus ossos ocos, um Kenku pesa apenas 1/3 do peso normal de um humano, de mesma altura.

Perícias de Raça: Voar (AGI)+10%. Um Kenku pode voar normalmente, em grandes espaços abertos, mas executar manobras exige testes nessa perícia.

Tokages

Em meio ao grande Deserto de Kaareh, um povo nômade conhecido como tokage vive sem terra nem morada fixa, às vezes agindo como saqueadores, outras como heróis errantes ou mesmo como eremitas solitários. Eles assemelham-se a formas híbridas de homens e lagartos, possuindo escamas, garras e uma poderosa cauda, mas contando com uma estrutura humanóide.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

FR +2, INT -2, CAR -2

Visão de Penumbra.

Possuem um bônus de +1% para resistir a qualquer efeito mágico relacionado com o elemento fogo. Esse bônus aumenta em 1% para cada nível do Tokage.

Resistir ao Fogo: Uma vez por dia um Tokage pode lançar sobre si mesmo uma proteção de IP contra fogo natural ou mágico. Essa proteção varia de acordo com o nível do personagem: IP 3 por nível até um máximo de IP 30. Esse efeito dura 5 minutos por nível.

Ataque de Cauda: a cauda de um Tokage pode ser usada para golpear seus oponentes em combate. A cauda causa 1d6 pontos de dano por contusão. Bônus ou Redutores de força, quando houverem, são aplicados. Um Tokage começa o jogo com sua perícia Cauda AGI/AGI. Devido a seu tamanho e grossura a cauda não pode ser usada para manipular objetos.

Perícias de Raça: Escalar a AGI+10%.

Laokins

Esta pequena raça é encontrada por praticamente toda Lieh. Alguns poucos Astrólogos estudiosos do assunto dizem que os Laokins e os Nekos descendem de apenas uma raça, mas nunca diga isso perto de um Neko se não quiser ganhar um inimigo. Um Laokin é um pouco menor que um Neko, tem orelhas e feições de coelhos, e fortes pernas que lhes permitem realizar saltos a alturas incríveis. O olhar é



sempre assustado e irrequieto, procurando constantemente em todas as direções possíveis rotas de fuga. Vivendo fora dos confortos das cidades, os Laokins são visualmente mais feios que seus primos Nekos, e a sua desconfiança em se relacionar com outras raças os penaliza com -2 no atributo Carisma. Cleptomaníacos por natureza, interessam-se por qualquer coisa cuja aparência seja diferente do seu cotidiano rudimentar. A rápida proliferação de sua espécie os torna cada vez mais próximos dos grandes centros urbanos, acontecimento que não é bem visto por alguns Nekos.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

FR -2, AGI +2, CAR -2

Visão na Penumbra.

Pequenos: por seu tamanho, os Laokins recebem um bônus de +5% em suas jogadas de defesa, +5% nas suas jogadas de ataque e um bônus de +20% na sua perícia Camuflagem.

Eles também recebem um bônus de +20% nas suas perícias de Saltar (salto vertical de 2,4m), e bônus de +10% nos testes de Escapismo, Pesquisa/Investigação, e Escutar.

Perícias de Raça: Correr (CON)+10%. Laokins são grandes corredores e são famosos por sua resistência em corridas de longa duração.

Nagas

Os Nagas vivem em uma sociedade decadente, que não representa um terço do que já foi um dia. Grandes monumentos e edifícios foram esquecidos e abandonados, e em meio a densas florestas é possível encontrar vestígios arquitetônicos do que outrora fora uma próspera e poderosa sociedade.

Atualmente a organização Naga é basicamente tribal. Anciões comandam e líderes são eleitos por sua força em batalha para protegerem o que restou de sua história e tradição. Evitam ao máximo o contato maior com outros povos, os que eles chamam de "invasores". Apesar disso, já é possível encontrar seres dessa raça na região de Handívia, em cidades onde há comércio ou em templos de cura. Os jovens tendem a negar a busca incessante dos anciões pelo passado, e procuram outros meios de prosperar sua sociedade. Muitas vezes, estes meios estão nas cidades estrangeiras.

Nagas são exímios arqueiros. Quando lutam em grupo, utilizam técnicas militares e aproveitam ao máximo a vantagem racial de escalada para se posicionarem em locais estratégicos e ganharem cobertura por entre as árvores. Praticamente em qualquer floresta de Handívia é possível encontrar um grupo de Nagas que fazem patrulha nos arredores de suas tribos ou entradas das antigas ruínas. Caso não tenham sido vistos, os Nagas apenas acompanharão de longe os "invasores" até que estes estejam distantes dos locais sagrados. Se estiverem muito próximos, ou se dirigindo diretamente para estes locais, os Nagas atacarão imediatamente.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

CON -2, AGI +2m, CAR -2

Penalidades raciais: -10% em todos os Testes de Treinamento de Animais, e de -20% nos Testes de Saltar e Montaria.

Bônus raciais: +10% em todos os Testes de Sobrevivência, e +20% nos testes de Escapismo, Escalar e Natação.

Suscetibilidade ao frio: se confrontadas com temperaturas baixas, recebem um redutor de -10% em todos os testes de perícia. Ataques baseados em frio têm seu dano final dobrado.

Respirar na água: As Nagas de Lieh podem respirar livremente na água desde que ela tenha oxigênio e seja limpa.

Estabilidade: A naga é excepcionalmente estável. Recebe um bônus de +20% em sua defesa para defender-se de ataques de encontrão ou imobilização (chaves ou quebramentos). Esse bônus só se aplica em solos firmes.

Visão de Penumbra.

Perícias de Raça: Arco Longo ou Arco Curto AGI+10%.

Uso limitado de Armaduras: nagas só podem usar armaduras que cubram o torso, os braços e os antebraços. Dessa forma suas armaduras pesam apenas $\frac{3}{4}$ de uma armadura comum, mas seu IP é reduzido em 1 ponto.



Kits

Astrólogo

Os vedaans têm uma afinidade natural com as estrelas, talvez por causa de sua origem desconhecida, ou simplesmente por sua sensibilidade em relação às energias que elas emanam. Humanos, kenkus, tokages e nekos também podem nascer com esta afinidade, ou se interessarem pelos astros com o tempo. A vida de um astrólogo é quase toda voltada para os estudos, e é bem difícil sobressair-se nesta área: apenas os perseverantes e apaixonados conseguem tirar seu proveito máximo. Astrólogos podem conjurar magias, acreditando em uma energia mais poderosa do que qualquer machado ou espada, mas para isso estudam diariamente.

Custo: 250 pontos de perícia, 3 pontos de aprimoramentos.

Perícias: Bordão ou adaga 20/20, Arco curto 30%, Ler e Escrever (idioma nativo) 20%, Ocultismo 20%, Meditação 30%, Artífice 30%, Duas perícias do subgrupo ciências 30%, uma perícia que indique Escolha uma perícia que reflita uma profissão 30%, Astrologia 40%, Teoria da Magia 40%.

Aprimoramentos: Consultar os Astros* 1, Poderes Mágicos 3, Recursos 1, Status 1.

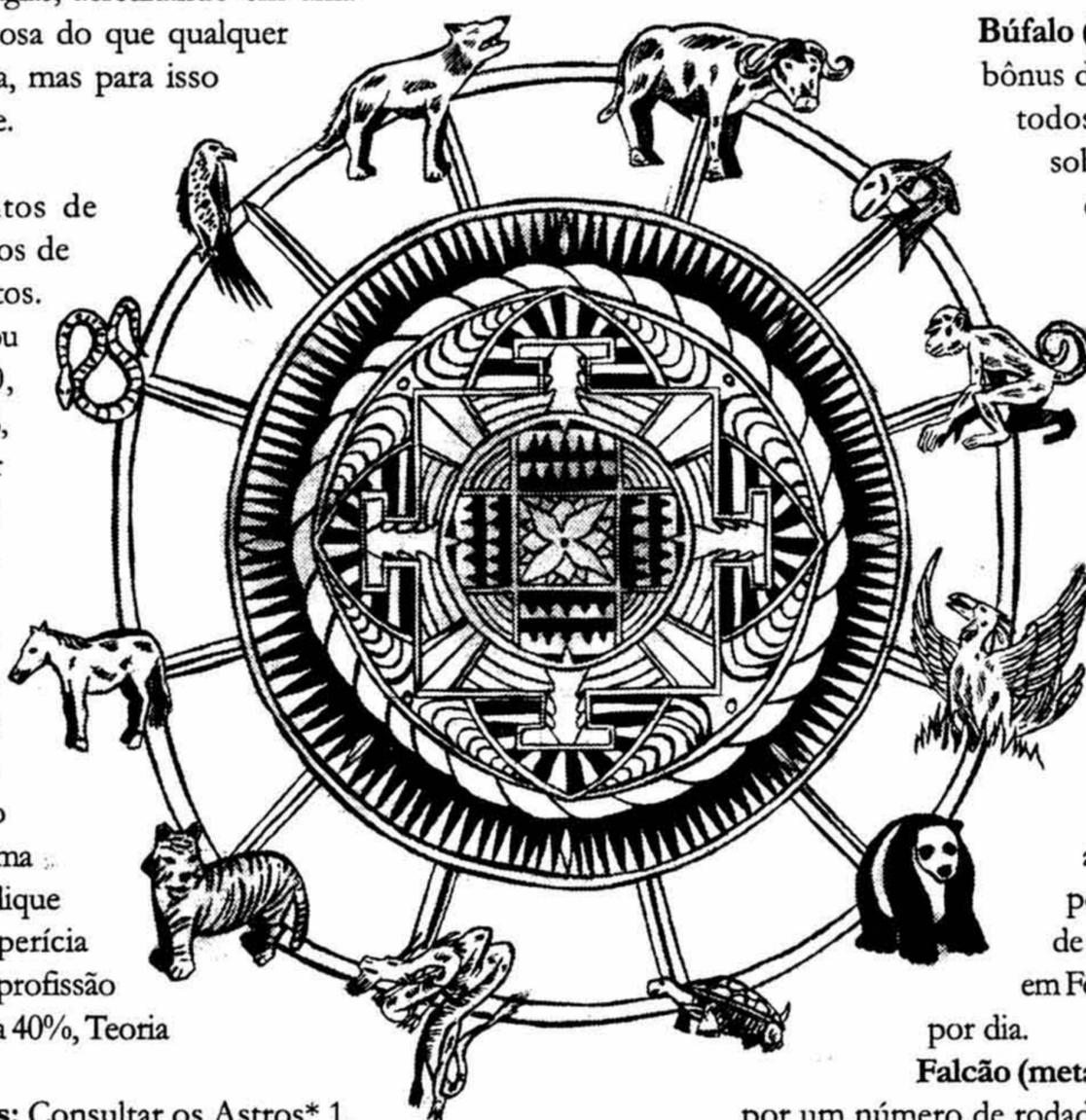
Aprimoramentos Exclusivos: Esses Aprimoramentos só podem ser obtidos pelo astrólogo. O astrólogo deve possuir o aprimoramento Consultar os Astros* para ter acesso aos outros aprimoramentos.

Consultar os Astros (1 ponto): Uma vez por dia o astrólogo pode fazer uma previsão sobre o que o futuro reserva. Ele deve gastar um ponto de magia e estudar o seu mapa astral por uma hora. Depois deve fazer um teste de Astrologia (normal).

Herança do Signo (1 ponto): Esse aprimoramento pode ser pego até 5 vezes. O primeiro signo é o signo do

Personagem. O segundo signo é um signo de mesmo elemento. O terceiro signo é um signo de elemento oposto e o quarto é de um signo adjacente ao seu, e o último signo é um ascendente (livre).

Ex: Hanika é uma astróloga do signo de fênix (elemento fogo). Com o ganho de aprimoramentos ela escolhe o segundo signo, Tigre (que é do mesmo elemento, fogo que seu signo). Depois ela escolhe Serpente (água), um signo diretamente oposto à Fênix na Mandala. Em seguida ela se beneficia do Panda (adjacente à Fênix). Por último ela escolhe o signo do falcão (livre).



Búfalo (terra): você recebe um bônus de +10% para resistir a todos os efeitos que ajam sobre a Força de Vontade e ganha 1 PV extra por nível.

Carpa (água): Você ganha a perícia Natação com 25%. Se já possuir a perícia o bônus de +25% é somado.

Cavalo (água): O seu deslocamento normal é dobrado.

Dragão (madeira): Você é capaz de aumentar seu atributo força em +4 pontos, por um número de rodadas igual a seu valor em Força de Vontade, uma vez por dia.

Falcão (metal): Você é capaz de voar, por um número de rodadas igual a seu valor em Força de Vontade, uma vez por dia.

Fênix (fogo): todas as magias de fogo são conjuradas com +1 ponto de focus.

Lobo (madeira): Com um teste de Sobrevivência (Normal) você é capaz de rastrear pessoas, animais, ou objetos pelo cheiro, desde que você já tenha memorizado ou possua uma fonte de cheiro dessa pessoa, animal ou objeto.

Macaco (terra): você ganha um bônus de +10% na sua defesa para cada 5 níveis de personagem que possuir, desde que não esteja usando nenhum tipo de armadura. Você também ganha IP 1 para cada 5 níveis, nas mesmas condições.

Panda (terra): Você ganha a manobra de combate Agarrar, com 25%.

Tartaruga (metal): Seu Teste para prever o futuro (Astrologia) é considerado fácil.

Tigre (fogo): Você ganha a perícia Acrobacia com 25%. Se já possuir a perícia o bônus de +25% é somado.

Serpente (água): Você ganha a perícia Escapismo com 25%. Se já possuir a perícia o bônus de +25% é somado.

Imperador (tanto pode ser madeira, como pode ser fogo, como pode ser metal). O mês do Imperador não está dentro da mandala dos doze signos, mas se algum Personagem nascer nele, sua posição estará entre o macaco e a fênix. Dessa forma ele pode escolher se beneficiar de qualquer bônus concedido pelos signos fênix e tigre (caso seja fogo), e tartaruga e falcão (caso seja metal), e dragão e lobo (caso seja madeira).

Haikan

Os Haikans são os poetas místicos de Lieh, capazes de criar efeitos sobrenaturais, sobretudo ligados à compreensão e à influência da mente, com poemas curtos. As lendas atestam que Michiko, a kami da inspiração, apareceu para um grande samurai e um venerável monge que discutiam e lhes sugeriu a unirem suas opiniões numa grande filosofia de vida, indicando a eles que a inspiração e a sabedoria juntas eram capazes de grandes prodígios. O caminho mostrado pela kami permitiu que ambos resolvessem suas diferenças, além de inspirar a criação de duas escolas (ou vertentes) que se complementam a ensinar uma arte poética dotada de tamanha beleza, simplicidade e pureza que pode provocar efeitos mágicos capazes de influenciar o mais frio mortal bem como perceber a sutileza mais disfarçada.

As duas vertentes haikan são responsáveis pelos versos mais belos e intrigantes de Lieh. Em Ryuujin, os haikans costumam buscar a inspiração perfeita para construir o poema mais verdadeiro e magnífico, praticando a arte dos haikus (poemas curtos que visam o detalhe de um momento, privilegiando a descrição visual e a concisão, em vez de tentar explicar o fenômeno).

Já em Mohat, a busca pela iluminação e ascensão espiritual criou um exercício ligado à meditação que na forma de um enigma desafia a mente do ouvinte para crescer em espírito através de fenômenos naturais, perguntas diretas ou gestos. Este exercício chama-se koan, mas no caso dos haikans eles concentraram o uso destes enigmas em forma de poesias curtas, como no haiku. A diferença dos praticantes destes koans poéticos é que eles buscam em sua forma induzir perguntas ou um estado de espírito, usando sua beleza para obter uma explicação ou resposta na busca da iluminação.

Custo: 225 pontos de perícia.

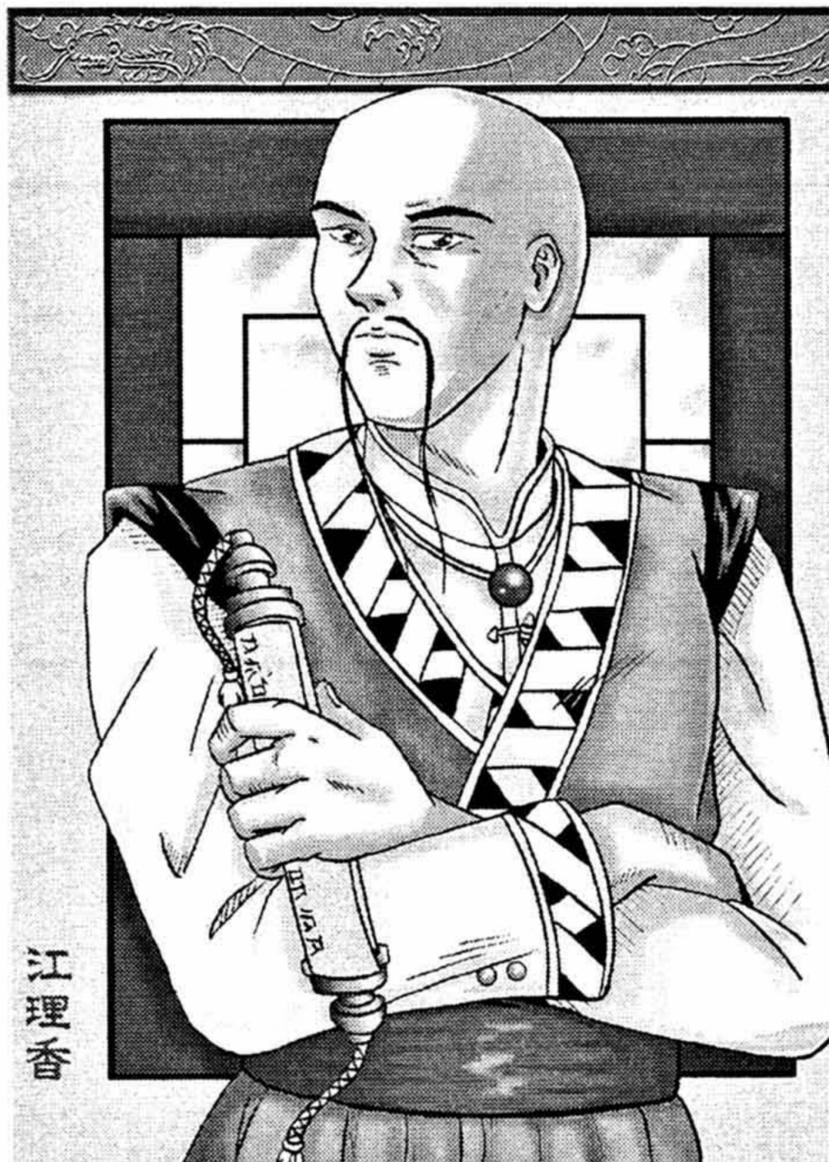
Perícias: Escapismo 20%, Empatia, 30%, Primeiros Socorros 10%, Natação 20%, Prestidigitação 20%, Atuação 20%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Etiqueta 30%, Ler e Escrever (Idioma Nativo) 20%, Poesia 30%, Investigação 10%, Lábia 10% Sedução 10%, Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Poesia Haikan* 1, Poema do Fascínio* 1, Poderes Mágicos 2.

Aprimoramentos Exclusivos: Esses aprimoramentos só podem ser obtidos pelo Haikan. O Haikan deve possuir o aprimoramento Poesia Haikan* para ter acesso aos outros aprimoramentos.

Poesia Haikan (1 ponto por nível): Seja através de koans filosóficos ou haikus inspiradores, um Haikan consegue com um poema cativar sua audiência. Normalmente um Haikan só pode usar suas habilidades de poema um número de vezes por dia igual a seu nível de personagem. Cada vez que ele compra esse aprimoramento ele pode usar mais dois poemas por dia. Esse aprimoramento também é a chave de todos os outros aprimoramentos de poesia.

Poesia Haikan (1 ponto): Um Haikan com 20% ou mais na perícia de Poesia pode usar sua poesia para tornar uma ou mais criaturas fascinadas por ele. Cada criatura a ser fascinada precisa estar dentro de 27 metros, ser capaz de ver e ouvir o Haikan, e ser capaz de prestar atenção nele. O Haikan também precisa ser capaz de ver a criatura. A distração de um combate próximo ou outros perigos impede a habilidade de funcionar. Para cada três níveis que o Haikan atingir além do 1º, ele pode mirar uma criatura adicional com um único uso desta habilidade. Para usar a habilidade, o Haikan faz um teste de Poesia. Caso ele seja bem-sucedido a criatura deve fazer um teste de Força de Vontade, Difícil. Se o teste de resistência da criatura tiver sucesso, o Haikan não pode tentar fascinar essa criatura novamente por 24 horas. Se seu teste de





resistência falhar, a criatura senta silenciosamente e ouve ao poema, sem tomar nenhuma outra ação, por tanto tempo quanto o Haikan continuar a recitar e concentrar-se (até um máximo de 2 rodadas por nível de Haikan). Enquanto fascinado, um alvo toma uma penalidade -20% em testes de perícia feitos como reações, como testes de Pesquisa/Investigação e Escutar. Qualquer ameaça potencial requer que o Haikan faça outro teste de Poema e permite à criatura um novo teste de resistência.

Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, usando uma magia, ou mirando uma arma de alcance no alvo, automaticamente quebra o efeito. Fascinar é uma habilidade de encantamento (compulsão) e de ação mental.

Poema da Orientação (1 ponto): Um Haikan com 30% ou mais em Poesia pode usar sua poesia para ajudar um aliado a ter sucesso numa tarefa. O aliado precisa estar a até 9 metros e ser capaz de ver e ouvir o Haikan. O Haikan também precisa poder ver o aliado. O aliado ganha +10% de bônus de orientação nos testes de perícia com uma perícia específica enquanto continuar a ouvir o poema do Haikan. Certos usos desta habilidade são inviáveis. O efeito dura enquanto o Haikan se concentrar, até um máximo de 2 minutos por nível do Haikan. Um Haikan não pode inspirar competência em si mesmo. Orientar é uma habilidade de ação mental.

Poema da Grandeza (1 ponto): Um Haikan 60% ou mais na perícia de Poesia pode usar a sua poesia para inspirar grandeza em si ou numa única criatura a até 9 metros que concordar, concedendo-lhe capacidade adicional de combate. Para fazer funcionar o poema da grandeza, um Haikan precisa recitar um poema épico ou uma frase épica e um aliado precisa ouvi-lo recitar. O efeito dura até o fim da cena. Uma criatura inspirada com grandeza ganha 2d10 pontos de Vida adicionais, o número resultante de pontos de vida temporários e +10% de bônus de competência em jogadas de ataque e defesa. Poema de grandeza é uma habilidade de ação mental.

Poema da Serenidade (1 ponto): Através de haikus inspiradores, um Haikan consegue com um poema permitir que uma criatura realize suas tarefas nas mais adversas condições. Todos os testes difíceis tornam-se testes normais, e todos os testes normais tornam-se testes fáceis. Testes fáceis não recebem alteração. Um Haikan 70% ou mais na perícia de Poesia pode usar essa habilidade em si ou numa única criatura a até 9 metros que concordar. O efeito dura até o fim da cena. Poema da serenidade é uma habilidade de ação mental.

Poema do Heroísmo (1 ponto): Um Haikan 75% ou mais na perícia de Poesia pode usar a poesia para fazer crescer um tremendo heroísmo em si ou um único aliado dentre 9 metros que concordar com isso. Para inspirar heroísmo, um Haikan deve recitar uma frase famosa ou história famosa de algum ato de heroísmo e um aliado deve ouvi-lo recitar por uma rodada inteira. Uma criatura assim inspirada ganha +4 de nos Testes de Força de Vontade e +30% de bônus nas suas jogadas de defesa e Esquiva. Poema do heroísmo é uma habilidade de ação mental. O efeito dura até o fim da

cena. Seus efeitos são cumulativos com qualquer outro poema que o Haikan recite.

Poema da Realidade Transfigurada (3 pontos): Um haikan com 90% ou mais na Perícia Poesia pode gastar todas as suas tentativas de poesias, todos os seus pontos de magia e 20 pontos de experiência para criar um efeito que altere radicalmente a realidade. Alguns exemplos e limites dessa alteração podem ser vistos abaixo:

Criar um item não mágico cujo valor não ultrapasse 50,000 peças de ouro.

Criar um item mágico ou adicionar poderes extras a um item mágico já existente.

Aumentar, permanentemente, *um Atributo* de um personagem em 1 ponto. Um atributo pode ser ampliado em até 6 vezes dessa forma.

Remover qualquer tipo de *doenças*, ferimentos ou maldições, exceto as impostas por um deus, ou pedir mais usos dessa habilidade por dia.

Reviver os mortos. Ele pode reviver até mesmo reviver os que tiveram seus corpos perdidos ou destruídos, mas para isso será preciso recitar o poema mais uma vez para criar-lhe um corpo.

Pode *teletransportar viajantes* através de incontáveis distâncias, assim como planos de existência.

Pode *desfazer um evento recente*. Ele pode forçar que todas as jogadas (inclusive as suas) na rodada passada sejam refeitas.

Existem três coisas que você **jamais** pode fazer com esta habilidade: pedir a morte de algo ou de alguém, pedir algo que contrarie o desejo dos deuses, ou pedir dois efeitos consecutivos no mesmo poema.

Mahavir

Entre os handis, há uma profunda fé nos deuses da Tríade, acreditando-os responsáveis pelo grande ciclo da vida: criação, preservação e destruição. Para eles, todas as ações realizadas por deuses e mortais são relacionadas a uma destas forças eternas. A aceitação do grande ciclo natural gera um sentimento misto de tolerância religiosa e fatalismo, uma vez que mesmo os cultos a Kamna e Vasudev são aceitos como um “mal inevitável”.

Dentre os fiéis da Tríade, há aqueles que dedicam suas vidas em nome de uma das três grandes forças do universo. Considerados como guerreiros e santos pelos handis, estes devotos recebem o título “mahavir” (“grande herói”), pertencendo à casta dos Xátrias. Como agentes da criação, preservação ou destruição, eles recebem seus poderes de uma das faces leais da tríade.

O Mahavir da criação segue Roshan e Dhivya, e são patronos de artes e defensores de vilas fronteiriças, se envolvendoem tudo que estiver relacionado à criação e prosperidade. Encorajadores da fertilidade e da formação de famílias, esta ordem estimula a alta taxa de natalidade entre os handis. O progresso e o desenvolvimento de cidades são ideais perseguidos (embora este expansionismo possa causar problemas com outros povos) enquanto se engajam no combate de pragas, fome e de guerras desnecessárias.

Tradicionalistas e conservadores, estes o Mahavir da Preservação acredita no equilíbrio e na perpetuação do modo de vida handi, defendendo ferrenhamente o sistema de castas. Na visão do personagem, tudo na vida deve ser encarado com moderação; excessos de qualquer tipo devem ser descartados. A temperança deve ser cultivada enquanto a raiva, a felicidade, o amor e a tristeza devem ser equilibrados. Os nobres handis costumam fazer caridade para evitar que um mahavir confronte sua posição ou riqueza. Ainda que o personagem deva agir com honra e respeitar as leis, ele pode usar brechas legais em prol de seus objetivos. Um mahavir da preservação pode se associar com personagens malignos, embora um comportamento visto como “frequentemente excessivo” (a critério do Mestre de Jogo) o forçará a tomar atitudes.

Ainda que os Mahavihes da Destrição sejam belicosos, há limites para suas ações, pois eles enxergam a destruição como o fim necessário do ciclo para que haja então o renascimento. Um mahavir da destruição não mata crianças, mulheres gestantes, não envenena fontes de água e evita disseminar doenças que possam fugir de seu controle. Os objetivos do personagem tendem a causar conflito ou perdas que possam provocar uma renovação de idéias, pessoas ou recursos. O fim de um lar de trogloditas que ameaçam indiscriminadamente um clã, uma guerra entre duas províncias pacíficas de longa data, o término de um duradouro feudo sangrento e sem sentido, todos são exemplos de ações deste mahavir. Apesar de malignos, sem escrúpulos e de serem evitados em tempos de paz e prosperidade, estes mahavires são honrados e tendem a agir dentro da lei.

Custo: 4 pontos, 260 pontos de perícia

Perícias: Arma Handi marcial 40/40, Escolha duas Armas 30/30, Montaria 30%, Religião 30%, Ler e Escrever (Idioma Comum) 30%, Empatia 30%, Interrogar 30%, Impressionar 30%, Interrogatório 30%, Primeiros Socorros 30%, Pesquisa 30%, Liderança 30%, Esquiva 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Poderes Mágicos 2. O comportamento de cada Mahavir depende especialmente da face que ele resolver idolatrar. Mahavir da Criação ganham 1 ponto extra de focos em Água para magias de cura, Mahavir da preservação 1 ponto extra de focos em Metal para magias de aumento de armadura ou defesa, e Mahavir da destruição ganham 1 ponto extra de focos em Fogo para magias de ataque.

Mandarim

Talvez a tradição de magia arcana mais antiga de Lieh, os mandarins são o arquétipo dos magos orientais, cuja origem data desde o surgimento de Xien Liang, império que ainda concentra a imensa maioria de seus praticantes. Dotados de uma sagacidade incomum, a vida do mandarim orbita ao redor de dois pilares: estudo e paciência. Por sua dedicação metódica e capacidade de realizar feitos prodigiosos, os mandarins são vistos como misteriosos e reservados.

Diversos em índole, eles são renomados pelo conhecimento e criação de objetos mágicos.

Custo: 315 pontos de perícia, 4 pontos de aprimoramento.

Perícias: Bordão, cajado, cetro ou adaga a 30/20, Meditação 30%, Escolha 5 perícias do subgrupo ciências, todas as 30%, Alquimia 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 30%, Etiqueta 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Artífice 30%, Ocultismo 30%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 2, Status 1, Poderes Mágicos 3, Extrair Essência Mágica 1.

Extrair Essência Mágica (1 ponto): Um mandarim pode, por meio de trabalho e de rituais extensos, degradar um item mágico qualquer a fim de obter um pó alquímico muito poderoso, o assim chamado pó arcano. Para degradar um item, o mandarim deve trancar-se em seu laboratório e desprender pelo menos oito horas de trabalho por dia. A cada dia de trabalho ele consegue produzir 10 gramas do pó arcano. O total de gramas obtido é dado pelo preço de mercado do item dividido por 200. Se por algum motivo ele deixa de trabalhar num item antes de extrair ele todo o pó arcano, o item entra em decomposição e o restante do pó é perdido.

Cada grama de pó arcano pode reduzir em 1 dia de trabalho o tempo necessário para se criar um item mágico, ou reduzir em 1000 Hsen (peças de ouro) o custo dos ingredientes necessários para fazer um novo item, ou mesmo reduzir pela metade todos os esforços para se consertar um item mágico. O pó arcano também pode ser usado para fornecer combustível mágico às magias. Quando usado dessa forma, cada 10 gramas de pó arcano funcionam como um ponto de magia.

Ninja

Apesar de mais comuns em Ryuujiin e Xien Liang, os ninjas certamente estão espalhados por toda Lieh. O fundador do primeiro clã ninja foi um monge refugiado de Mohat que emigrou para Ryuujiin em busca de menos filosofia e mais dinheiro. Ninjas são mercenários e trabalham pra quem pagar mais, mas têm seu próprio código de honra.

Custo: 395 pontos de perícia, 4 pontos de aprimoramentos.

Perícias: Ninja-to 30/30, Artes Marciais 30/30, Shuriken 30, Adaga 20/20, Zarabatana 20, e as seguintes: Acrobacia 20%, Lábria 20%, Escalar 20%, Artífice 20%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 20%, Etiqueta 20%, Armadilhas 20%, Disfarces 20%, Escapismo 20%, Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Camuflagem 20%, Sobrevivência 20%, Escutar 20%, Furtividade 20%, Manipulação de Fechaduras 20%, Atuação 20%, Prestidigitação 20%, Herbalismo (venenos) 20%.

Aprimoramentos: Sociedade secreta 1, Contatos e Aliados 2, Ataque Furtivo 1, Esquiva Ninja 1, Pontos Heróicos 2, Mestre 1, Identidade Secreta -1, Má fama -1.



Aprimoramentos Exclusivos: Esses Aprimoramentos só podem ser obtidos pelo Ninja. O Ninja pode possuir qualquer um desses aprimoramentos, em qualquer ordem que desejar:

Ataque Furtivo Ninja (1 ponto por nível): Atacando um inimigo incapaz de se defender adequadamente um personagem pode optar por atingir um ponto vital do seu oponente. Esse Aprimoramento é dividido em 5 níveis. Cada nível adiciona 2d6 pontos de dano extras ao dano normal causado pelo personagem. Esse ataque é considerado um ataque normal. Apesar do nome, esse aprimoramento não é exclusivo dos Ninjas.

Corrida Sombria (1 ponto): Além de não fazer barulhos ao correr, um ninja se movimenta três vezes mais rápido que o normal.

Desviar de Objetos (1 ponto): O ninja pode adicionar metade do seu valor de esquiva normal para esquivar-se de ataques à distância.

Esquiva Ninja (1 ponto por nível): Cada vez que esse Aprimoramento é escolhido o Ninja ganha um bônus de 10% (cumulativo com qualquer outro valor que possua). Seus efeitos só podem ser aproveitados se o ninja não estiver usando armaduras médias ou pesadas.



Esquiva Sobrenatural (1 ponto): O ninja reage muito rápido a qualquer tipo de ameaça. Ele não pode ser surpreendido (ou seja, não tem negado seu valor de Defesa). Ao atingir o sexto nível de personagem, o ninja não pode mais ser afetado por Ataques Furtivos, a não ser que a diferença entre suas perícias seja maior que 40%.

Lutar às cegas (10 pontos de perícia): Idêntica à Manobra de Combate de mesmo nome.

Rapidez no Ataque (1 ponto): O Ninja passa a adicionar seu valor bônus de Inteligência a qualquer teste de Iniciativa em combate.

Kunoichi

subclasse de Ninja

Em Ryujin tem se destacado cada vez mais o aparecimento de mulheres entre os ninjas. Elas são conhecidas como Kunoichi.

Os treinamentos de uma kunoichi não diferem muito dos treinamentos dos ninjas, a maior diferença talvez se encontre na utilização de uma arma muito perigosa: a sedução.

As que acabam se casando normalmente escolhem um ninja para contrair matrimônio. Quando nascem filhos desta união, mantém a tutela das crianças até a idade de cinco anos, quando realizarão testes de aptidão onde se descobrirá se portam as habilidades necessárias para se tornar ninja ou kunoichi. Caso não passem sendo meninos são sumariamente executados e sendo meninas são vendidas a famílias ou algum clã que tenha interesse nesse tipo de comércio.

As guerreiras mais temidas são aquelas de grande habilidade nas artes do disfarce, normalmente participam de missões de espionagem, disfarçadas de gueishas ou qualquer outro tipo de pessoa, conseguem arrancar todo o tipo de informação que desejam, ou matar seu alvo com grande facilidade.

Entre as armas que utilizam destacam-se prendedores de cabelo envenenados, broches, shurikens, obi (cordões e faixas utilizados como cintos em kimonos, usados como garrotes), tessen (leque) e pequenas espadas. Vale ressaltar também pequenos dardos envenenados guardados em sua boca que são passados para a vítima durante os beijos.

Dominam ainda técnicas de assassinato por pontos de pressão, ser massageado por uma kunoichi é algo extremamente perigoso.

Nas artes mágicas, é normal terem conhecimento de todos os elementos, mas sempre com domínio maior sobre o elemento água.

Custo: 395 pontos de perícia, 4 pontos de aprimoramentos.

Perícias: Ninja-to 30/30, Artes Marciais 30/30, Adaga 20/20, Zarabatana 20, e as seguintes: Acrobacia 20%, Sedução 40%, Escalar 20%, Artífice 20%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 20%, Etiqueta 20%, Armadilhas 20%, Disfarces 20%, Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Camuflagem 20%, Sobrevivência 20%, Escutar

20%, Furtividade 20%, Manipulação de Fechaduras 20%, Atuação 20%, Prestidigitação 20%, Herbalismo (venenos) 20%, Pontos de Pressão 30%.

Aprimoramentos: Sociedade secreta 1, Contatos e Aliados 2, Ataque Furtivo 1, Esquiva Ninja 1, Poderes Mágicos 2, Mestre 1, Identidade Secreta -1, Má fama -1.

Aprimoramentos Exclusivos: Esses aprimoramentos só podem ser obtidos pela Kunoichi. A Kunoichi pode possuir qualquer um desses aprimoramentos, em qualquer ordem que desejar:

Ataque Furtivo Ninja (1 ponto por nível): Atacando um inimigo incapaz de se defender adequadamente um personagem pode optar por atingir um ponto vital do seu oponente. Esse Aprimoramento é dividido em 5 níveis. Cada nível adiciona 2d6 pontos de dano extras ao dano normal causado pelo personagem. Esse ataque é considerado um ataque normal. Apesar do nome, esse aprimoramento não exclusivo dos Ninjas.

Corrida Sombria (1 ponto): Além de não fazer barulhos ao correr, uma Kunoichi se movimenta três vezes mais rápido que o normal.

Desviar de Objetos (1 ponto): A Kunoichi pode adicionar metade do seu valor de esquiva normal para esquivar-se de ataques à distância.

Esquiva Ninja (1 ponto por nível): Cada vez que esse Aprimoramento é escolhido a Kunoichi ganha um bônus de 10% (cumulativo com qualquer outro valor que possua). Seus efeitos só podem ser aproveitados se a Kunoichi não estiver usando armaduras médias ou pesadas.

Esquiva Sobrenatural (1 ponto): A Kunoichi reage muito rápido a qualquer tipo de ameaça. Ela não pode ser surpreendido (ou seja, não tem negado seu valor de Defesa). Ao atingir o sexto nível de personagem, a Kunoichi não pode mais ser afetado por Ataques Furtivos, a não ser que a diferença entre suas perícias seja maior que 40%.

Lutar às cegas (10 pontos de perícia): Idêntica à Manobra de Combate de mesmo nome.

Poderes Mágicos (2 pontos): Os cinco elementos Terra, Metal, Água, Fogo e Madeira são muito utilizados pelos ninjas para a mentalização e o conseqüente auxílio em suas missões. Acredita-se que as kunoichi possuem um domínio maior sobre o elemento Água que os homens e por isso a utilização de pontos de pressão é muito indicada em seus ataques. Ela já começa com 1 ponto em Criar, Entender, e Controlar. Com o aprimoramento Poderes Mágicos ela já tem 3 pontos de focus e 2 pontos de magia. Então o caminho principal será sempre Água e o secundário seria Madeira (por exemplo). Misturado com seus conhecimentos de Pontos de Pressão ela pode fazer um ataque de 3d6 de dano ao toque.

Rapidez no Ataque (1 ponto): A Kunoichi passa a adicionar seu valor bônus de Inteligência a qualquer teste de Iniciativa em combate.

Lin Kuei

subclasse de ninja

Há muitas eras, escondidos nas florestas de Mohat, fantásticos guerreiros desenvolveram incríveis habilidades de luta furtivas. Assemelham-se de forma espantosa com os ninjas de Ryuujin. Existe até uma lenda de que tempos atrás alguns Lin Kuei teriam rumado em direção a terra dos Kojins e a partir daí teriam dado origem aos ninjas que acabaram se desenvolvendo naquele país, de uma maneira um pouco diferente. Interessante ressaltar que para os ninjas de Ryuujin a lenda é a mesma, apenas a direção é que muda: ninjas teriam saído de Ryuujin e ensinado aos Mohats.

Embora não se saiba com precisão a veracidade dessa informação é patente a rixa que existe entre os dois grupos de assassinos das sombras, devido a obscuridade de suas origens. Um ninja e um lin kuei podem mesmo serem inimigos mortais, apenas devido a essa lenda.

Os Lin Kuei mantêm as mesmas vestimentas de seus contrapartes kojins, jamais portam armaduras, salvo pequenas peças leves de metal na região dos joelhos e cotovelos, e dominam também armas dos espadachins. As diferenças começam quando se trata das armas de arremesso: além de serem notadamente mais talentosos que os ninjas, são extremamente hábeis na arte de ocultar pequenas armas, pequenas moedas, leques e dardos aparentemente inofensivos se transformam em armas mortais quando menos se espera.

Para entrar em uma edificação sem serem notados, desenvolveram uma estratégia um tanto quanto exótica: a utilização de insetos kamikazes. Esse insetos são treinados para voarem para dentro de qualquer fonte de luz, apagando-as com seus corpos. Normalmente vários insetos voam de uma única vez na mesma fonte fazendo que seus mestres fiquem protegidos pelas trevas e possam assassinar ou roubar com mais segurança.

São mestres incomparáveis na arte do venefício (a arte de preparar venenos), e entre as principais inovações bélicas por eles criadas estão as incríveis "pipas", que fabricam a partir de varas de bambu encapadas com finíssimas fazendas de seda. Também chamadas de "Chauntong", essas pipas podem ser usadas para voarem em direção a seus alvos no mais completo silêncio.

Dominam o estilo An Chi, onde se torna o próprio Lin Kuei uma arma mortal, porém é sabido que a maioria dos Lin Kuei domina ao menos alguma outra arte marcial.

A tradução mais correta para seu nome seria Demônios da Floresta, devido a seu poder mortal e sua capacidade enorme de ocultação.

Custo: São idênticos ao kit ninja, apresentado anteriormente, exceto pelas seguintes alterações:

Perícias: Ninja-to 20/20, Artes Marciais 30/30, Zarabatana 20, Arremesso de objetos 40, e as seguintes:



Acrobacia 20%, Lábia 20%, Escalar 20%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 20%, Disfarces 20%, Escapismo 20%, Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Camuflagem 40%, Sobrevivência 20%, Escutar 20%, Furtividade 40%, Atuação 20%, Prestidigitação 20%, Herbalismo (venenos) 40%.

Nobre

Os ricos palácios e nobres cortes de Lieh, além de luxuosos, bonitos e elegantes, são o palco de grandes intrigas, parcerias, inimizades e segredos. Apenas alguém preparado e treinado para a diplomacia, blefe, etiqueta e conhecimento pode tirar algum proveito desta situação. Estes são os nobres, nascidos em famílias ricas, que desde sempre presenciaram a ascensão e queda das cortes dos reinos, ou até mesmo plebeus que conseguiram se infiltrar na alta sociedade.

Custo: 250 pontos de perícia, 4 pontos de aprimoramentos.

Perícias: Uma arma marcial 30/20, Atuação 30%, Lábia 30%, Ciências: geografia 30%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 30%, Etiqueta 30%, Intimidação 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Lábia 30%, Escutar 30%, Artífice 20%, Montaria 30%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 4, Status 2, Rumores 1*.

Aprimoramentos Exclusivos: Esses aprimoramentos só podem ser obtidos pelo Nobre. O Nobre deve possuir o Aprimoramento Rumores* para ter acesso aos outros aprimoramentos.

Rumores (1 ponto): O nobre pode obter informações privilegiadas através de suas maneiras impecáveis na arte da boa conversa. O teste é feito como um teste resistido de perícias, onde o valor da perícia Lábia é testado contra o sigilo da informação:

25% - Todos sabem.

50% - Alguns sabem.

75% - Secreto.

85% - Segredo muito bem guardado.

95% - Incrivelmente secreto, guardado a sete chaves.

120% - Tão incrivelmente secreto que se alguém ficar sabendo, provavelmente não vai acreditar.

Saburo tenta arrancar alguma informação de uma viajante que se hospedou em sua casa. Ele joga sua perícia Lábia 55% contra a dificuldade imposta pelo mestre: ele tem 80% de saber algo comum, 55% de chance de saber algo incomum, 30% de chance de saber algo secreto, 20% de

chance de saber algo muito secreto e 10% de saber de algo incrivelmente secreto. O jogador rola os dados e obtém um 08. Saburo agora sabe de algo realmente terrível. Algo que pode por sua vida em risco.

Uma vez que os rumores nem sempre são confiáveis, o Nobre tem uma chance de 50% +1% por nível + 1% por ponto de Carisma de ouvir um rumor verdadeiro.

Aura de paz (1 ponto): Desde que não esteja armado e que não faça movimentos hostis, o Nobre não pode ser atacado. Qualquer um que tente atingi-lo deve ser bem sucedido numa disputa de Força de Vontade contra o Carisma do Nobre. O nobre ainda pode ser ameaçado e agarrado, mas não será efetivamente atacado e nem sofrerá dano. Caso o nobre saque uma arma, ou ataque alguém a aura de paz é desfeita.

Dobrar o Coração (1 ponto): O nobre faz um teste resistido de seu Carisma ou Força de Vontade, contra a Força de Vontade do alvo. Cada vez que ele compra esse aprimoramento, ele ganha um bônus de +1 no seu valor de Força de Vontade ou Carisma, apenas para o teste. O efeito dura uma cena. Se ele for bem sucedido pode fazer aflorar uma das seis emoções descritas abaixo:

Desespero: o alvo desse efeito ganha um redutor de 20% em todos os seus testes e um redutor de -1 em todos os seus danos. Dura até o fim da cena

Medo: por um período não inferior ao bônus de Carisma do Nobre, em rodadas, o alvo sai correndo, assustado de tudo e de todos que encontra à sua volta.

Amizade: o alvo compreende o Nobre com simpatia, atenção e boa vontade. Dura uma cena.

Ódio: esse efeito gera exatamente o efeito de amizade. O alvo vai ver os outros à sua volta de maneira hostil. Dura uma cena.

Esperança: o efeito contrário do desespero. O alvo desse efeito ganha um bônus de 20% em todos os seus testes e um bônus de +1 em todos os seus danos. Dura até o fim da cena.

Fúria: esse efeito faz com que o alvo ataque a criatura mais próxima de si. Ele recebe um bônus de +5% para todas as suas jogadas de ataque, ganha +1 ponto de Força e de Constituição (temporários) e 1 pv temporário. O efeito dura até o fim do combate.

Dominar os fracos (1 ponto): O nobre é capaz de fascinar os outros, que passam a agrada-lo como se fossem velhos amigos e conhecidos. O Nobre faz um teste resistido de Carisma contra a Força de Vontade ou o Carisma do alvo (o que for menor). Se for bem sucedido, além de ser tratado como um grande amigo do alvo, o nobre recebe um bônus cumulativo de 25% em todas as suas perícias sociais.



Elo mais fraco (1 ponto): Por saber como impor-se, sempre que é confrontado, um Nobre desperta o elo mais fraco das pessoas. Para resistir aos efeitos de um Nobre, o alvo deve usar seu atributo ou perícia apropriada, mas com um redutor de 20%.

Graça e Estilo (1 ponto): Desde que se apresente como tal, o Nobre recebe um bônus de 20% em todos os seus testes que envolvam algum tipo de inteiração social.

O que vale mais (1 ponto): embora não seja talhado para o combate o Nobre sabe muito bem como fugir de um. Quando estiver usando a manobra de defesa total, ele recebe um bônus de 20% na sua Esquiva.

Provocar (1 ponto): Com uma ação de rodada completa o nobre pode menosprezar verbalmente seus inimigos e exaltar seus companheiros. Dessa forma ele concede um bônus de ataque a seus colegas de 10% e um redutor de ataque a seus inimigos de 10%. Para não ser afetado, um inimigo deve ser bem sucedido numa disputa de Força de Vontade contra o Carisma do Nobre. Os efeitos duram um combate.

Sem Mentiras (2 pontos): Um nobre pode saber quando uma mentira está sendo contada (esse aprimoramento não funciona com rumores). Ele faz um teste fácil de Empatia para saber se alguém está mentindo ou falando a verdade para ele.

Trair o Coração (1 ponto por nível): Todos os efeitos do Nobre para convencer alguém de algo ganham um bônus de 10% por nível deste Aprimoramento.

Versátil (1 ponto): O Nobre pode escolher duas perícias e somar um bônus especial de 20% a cada uma delas.

Vontade de Ferro (1 ponto por nível): O Nobre pode pegar esse Aprimoramento quantas vezes desejar. Seus bônus se acumulam. O Nobre recebe um bônus de 10% por nível do aprimoramento para resistir a efeitos que afetem sua Força de Vontade.

Voz ativa (1 ponto): Uma vez por dia o Nobre pode somar seus níveis de personagem a qualquer teste social que envolva Diplomacia ou Lábria.

Samurai

Samurais são mais do que simples guerreiros. Eles são honrados lutadores que estudam estratégias e golpes todos os dias, pois para eles a luta, a guerra e a vitória possuem valores completamente diferentes aos atribuídos pelo guerreiro. Para eles a luta é uma arte tão importante quanto a honra que eles carregam e tanto defendem. Os samurais seguem um estrito e rígido código de honra, que eles chamam de Bushido.

Custo: 285 pontos de perícia, 3 pontos de aprimoramentos.

Perícias: Katana 40/40, duas outras armas 20/20, Bushidô 30%, Filosofia 20%, Artes Marciais 20/20,

Escalar 20%, Artífice 20%, Etiqueta 20%, Treinamento de Animais 20%, Intimidação 20%, Saltar 20%, Montaria 20%, Empatia 20%, Natação 20%.

Aprimoramentos: Chi Terrestre* 1, Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 2, Recursos 2, Status 1, Código de Honra -1, Dever -1, Armas Ancestrais -1.

Aprimoramentos Exclusivos: Esses aprimoramentos só podem ser obtidos pelo samurai. O samurai deve possuir o aprimoramento Chi Terrestre para ter acesso aos outros aprimoramentos.

Chi Terrestre (1 ponto): O samurai pode adicionar seu bônus de Carisma (x 5%) a sua jogada de ataque, sua defesa ou a algum teste de resistência física, mental ou mágica.

Ex: um samurai com Carisma 15 (Bônus de +1) poderia adicionar 5% a sua jogada de ataque, ou a sua defesa, ou a alguma teste.

Encantar Arma Ancestral (1 ponto): O samurai consegue canalizar ser Chi através de sua arma (normalmente uma katana, ou wakizashi). Armas ancestrais que também são consideradas extensões de sua alma. Quando empunhada por seu dono a arma ganha um bônus de dano igual ao nível do samurai/4 (arredondado para baixo).

Resistir a Elementos (1 ponto): Uma vez por dia o samurai pode lançar sobre uma proteção de IP contra um tipo de dano elemental. Essa proteção varia de acordo com o nível do samurai. IP 3 para cada nível do samurai até um máximo de IP 30. Esse efeito dura 5 minutos por nível do personagem.

Golpe Arrasador: Uma vez por combate, o samurai pode fazer um teste de Artes Marciais contra a perícia equivalente do oponente. Caso seja bem sucedido ele recebe um bônus na sua próxima jogada de ataque igual a diferença que obteve no teste.

Ex: um samurai com Artes Marciais 60/40 usa Golpe Arrasador contra um monstro. O monstro possui Garras 20/20. O samurai é bem sucedido no teste por isso pode adicionar 40% a sua próxima jogada de ataque. O samurai só pode usar seu Golpe Arrasador se estiver de posse de sua Arma Ancestral.

Armadura Imbatível (1 ponto): Se não estiver usando armadura média ou pesada o samurai pode adicionar um bônus de 30% a todas as suas jogadas de defesa, desde que esteja empunhando sua arma ancestral. Usar essa habilidade consome 1 ponto de magia e dura um combate.

Ex-Samurais: Um samurai que desrespeite gravemente o seu código de honra, seu dever ou que perca suas armas ancestrais definitivamente não pode mais conquistar aprimoramentos exclusivos e perde automaticamente o aprimoramento de Status. Ele deixa de ser um samurai.

Classes de Prestígio

Arqueiro Celestial

A lenda conta que o primeiro Arqueiro Celestial foi um vedaan que conseguia manejar o arco com tamanha precisão que derrubou uma estrela dos céus. Sejam os mitos exagerados ou não, a ordem dos Arqueiros Celestiais é de fato conhecida por seus grandes feitos ao manejar sua magnífica arma conhecidas como Garuda, um arco longo de propriedades mágicas que apenas os iniciados na ordem conseguem utilizar.

Pré-requisitos:

Arco e Flecha. 50% de graduação mínima (não contam aqui valores de kits e valores bônus ou valores oriundos de DEX).

Aprimoramentos Necessários. Senso de Direção, Foco em Arma, Tiro Certo e Tiro Preciso.

Perícias Necessárias. Astrologia 35% de graduação mínima, Sobrevivência 35% de graduação mínima.

Magias. Poderes Mágicos 1 (mínimo).

Benefícios:

Perícias bônus. recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os

20% como bônus. Escalar, Meditação, Artífice (arco e flecha), Primeiros Socorros, Saltar, Escutar, Furtividade, Montaria, Pesquisa/Investigação, Natação e Sobrevivência.

Poderes Mágicos. a cada três níveis de Arqueiro Celestial, o personagem recebe 1 ponto de Focus e 1 ponto de magia extras.

Aprimoramentos Exclusivos. Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Flecha Certa—Movimentação (1 ponto): O Arqueiro Celestial faz um ataque com redutor de 25%. Se o disparo for bem sucedido, além de causar dano normal, ele força o alvo fazer um teste resistido de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Arqueiro Celestial. Caso o arqueiro vença, seu alvo tem sua velocidade de deslocamento e de conjuração de magias reduzida à metade. Usar esse poder gasta um ponto de magia.

Flecha Certa — Combate (1 ponto): Se o disparo for bem sucedido, além de causar dano normal, ele faz com que o alvo sofra de terríveis dores até o fim do combate. Essas dores causam no alvo um redutor em suas jogadas de ataque na ordem de 20% +1% por nível do Arqueiro Celestial. Usar esse poder gasta um ponto de magia.

Flecha da Cura (1 ponto): Essa flecha, feita de energia mágica cura 2d6 + o nível do Arqueiro Celestial, em pontos de vida. Usar esse poder gasta um ponto de magia.

Flecha Voadora (1 ponto): Uma vez por dia, depois de um bem sucedido teste de Meditação contra 75%, o arqueiro pode ignorar qualquer distância entre ele e o alvo. As penalidades por cobertura e movimentação ainda existem, mas por distância, não. O arqueiro ainda precisa acertar o alvo. Esse poder pode ser “misturado” com outros efeitos, como as flechas certas, por exemplo.

Atirador Xien

A revolução em Mohat trouxe sérias complicações para a política em Xien Liang. Mas a ciência do Império da Fênix não tardou em encontrar uma forma de retaliação: uma arma mais poderosa que as espadas (que os monges facilmente aparam) e mais rápida que as flechas (que os monges facilmente desviam). Os Atiradores Xiens são soldados de elite treinados especialmente no uso desta nova e mortífera arma, O Mosquete Lung, que pode ser tão perigoso para seu usuário quanto é para seu oponente.

Pré-requisitos:

Qualquer Arma de ataque à distância. mínimo de 60% de graduação mínima (não contam aqui valores de kits e valores bônus ou valores oriundos de DEX).



Raça: Humano Xien.

Aprimoramentos Necessários: Tiro Certeiro, Sacar Rápido.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 20% como bônus. Artífice (armas de fogo), Escolha uma perícia que reflita uma profissão, Pesquisa/Investigação, Arquitetura, Engenharia, Saltar, Primeiros Socorros e Sobrevivência. Eles também recebem Alquimia, a 30% para confeccionar pólvora.

Perícia em Arma: Mosquete Lung. O personagem pode remanejar até metade de seus pontos gastos com outras armas de ataque à distância para a nova arma, o Mosquete Lung.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Mosquete em Combate Corpo-a-Corpo (1 ponto): O Atirador Xien não sofre redutores por combater com o Mosquete Lung em combate corpo-a-corpo.

Confeccionar Pólvora Aprimorada (1 ponto): O atirador consegue preparar uma pólvora ainda mais mortal do que a que ele prepara usando a perícia Alquimia. Ela é capaz de dar um bônus de 1d6 pontos de dano a qualquer disparo com seu Mosquete Lung. Assim que a pólvora especial é detonada, o mestre deve jogar em segredo 1d100+5. Esse é o número de disparos que o mosquete ainda irá fazer antes de apresentar algum defeito e cessar seu funcionamento. No momento do defeito, ocorre uma pequena explosão que causa 3d6 pontos de dano, tanto no atirador, como em todos à sua volta. A manutenção preventiva do Mosquete Lung previne esse defeito.

Recarga Relâmpago (1 ponto): O Atirador Xien pode recarregar sua arma e usá-la na mesma rodada, como se fosse um arco e flecha comuns. Em condições normais, um mosquete leve 2 rodadas para ser recarregado.

Burocrata Celestial

O império milenar de Xien Liang caracteriza-se por sua organização extensa, dependente de uma burocracia competente para auxiliar seu imperador. Como reflexo ou inspiração para o império dos xien, a corte de Tenjoukai, o Paraíso Perfeito regido pelo Imperador Celestial, possui molde parecido. Promoções e rebaixamentos fluem de acordo com os feitos de seus membros, sempre julgados em corte. Os xiens acreditam que ao morrer também serão julgados da mesma forma e tentam se esforçar em vida para receber o favor do Imperador Celestial.

Enquanto isso, os clérigos xien advogam o modo de produção e organização nacional, argumentando que buscar a similaridade entre o Império da Fênix e Tenjoukai trará prosperidade a todos. Entre estes clérigos, os maiores

representantes deste modo de vida são os Burocratas Celestiais, que buscam servir mais precocemente à estrutura do Paraíso Perfeito, recebendo reconhecimento pelos gunshins e divindades da corte do Imperador. Conforme sua intermediação com o Paraíso Perfeito cresce, mais favores um Burocrata Celestial pode suplicar para que os membros da corte intercedam junto ao Imperador.

Pré-requisitos:

Perícias Necessárias: Conhecimento sobre os Planos 40% de graduação mínima, Religião 60% de graduação mínima, Diplomacia 40% de graduação mínima.

Magias: Capacidade de conjurar magias com focus 6 ou mais. Em adição as magias devem ser concedidas pelo Imperador Celestial ou por um de seus Ministros Divinos.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 20% como bônus. Meditação, Artífice, Ocultismo, História, Conhecimento sobre os Planos, Religião, Primeiros Socorros, Diplomacia Teoria da Magia, Pesquisa/Investigação, Empatia e Lábria.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Conjuração Poderosa (2 pontos): uma vez por dia o Burocrata Celestial pode somar seu nível na classe à suas magias, como se fossem focus do seu caminho principal. O custo da magia, no entanto, não aumenta.

Caminhos de Magia Extras (1 ponto): através do estudo dos deuses e da iluminação deles o Burocrata Celestial pode aprender um novo caminho da magia. Sempre que ele compra esse aprimoramento ele recebe dois pontos de magia no caminho novo e um ponto de magia extra.

Petição (1 ponto): O Burocrata celestial pode trocar seus pontos de magia por favores aos deuses. Cada ponto de magia pode ser usado para recuperar 1d6 pontos de vida dele ou de um aliado, pode ser usado para curar doenças ou para pequenos milagres, como purificar água e alimentos, acalmar animais, e coisas do tipo. O mestre do jogo tem a palavra final sobre o preço e se a petição será aceita ou não. Mesmo que ela seja aceita, ela só pode ser manifestada após 15 minutos de oração.

Aliado Extra-planar Menor (1 ponto): uma vez por dia o Burocrata Celestial pode invocar um ser extra-planar nativo de Tenjoukai. Invocar esse aliado não gasta pontos de magia, mas o Burocrata ainda deva pagar pelos serviços da criatura. Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes. Cada vez além da primeira dá mais uma invocação diária.

Conselheiro Imperial (3 pontos): Ao atingir esse aprimoramento o Burocrata pode se teletransportar até Tenjoukai, onde será julgado. Se for considerado justo

e não houver muitas transgressões da lei celestial em seu nome ele será convidado a se tornar um Conselheiro Imperial. Ele pode retornar ao mundo de Lih sempre que desejar e é pedido que reporte-se ao Tenjoukai ao menos uma vez por ano. Sempre que lida com criaturas divinas ele recebe um bônus de Carisma de +4. Se a criatura for maligna ou um oni, por exemplo, esse bônus é convertido em um bônus de +20% no seu ataque e defesa. O personagem também poderá lançar uma magia por dia sem gasto algum de pontos de magia.

Gurka

Segundo a lenda, quando Roshan, Manish e Vasudev libertaram os handis da escravidão vedaan, não apenas o heroísmo compôs sua vitória, mas também uma luta sangrenta. Vasudev queria que os Elfos Azuis pagassem caro e é dito que ele instruiu vilas de escravos no uso do kukri: uma arma portátil, letal e subestimada. Estes handis foram treinados em guerrilha: esconder-se, atacar, e se ocultar de novo, ou surpreender o inimigo com um golpe rápido e fatal. Os mestres dessa arte foram chamados de Gurka ("talho na garganta"), causando grandes baixas contra os vedaan. O Gurka de hoje costuma ser nacionalista, devoto de sua família, nação e ao Marajá. Estes guerreiros preferem manter-se desconhecidos e temidos, mas não precisam ser racistas ou sanguinários contra os vedaan hoje e muitos são tão serenos e pacatos como qualquer outro handi - até que seus entes queridos sejam ameaçados ou sua terra, invadida. Para os demais handi, os Gurkas são vistos com temor e admiração enquanto para os Elfos Azuis, eles são encarados com cautela, devido às velhas histórias.

Pré-requisitos:

Aprimoramentos Necessários: Ataque em Movimento, Foco em Arma (Kukri), Mobilidade.

Perícias Necessárias: Kukri 45/45 de graduação mínima, Esquiva 30% de graduação mínima, Acrobacia 40% de graduação mínima, Camuflagem 30% de graduação mínima, Furtividade 40% de graduação mínima.

Especial: Deve possuir pelo menos três níveis de ataque furtivo.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 25% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 25% como bônus. Acrobacia, Escalar, Meditação, Artífice, Camuflagem, Empatia, Saltar, Escutar, Furtividade, Escolha uma perícia que reflita uma profissão, Intimidação, e Lábria.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

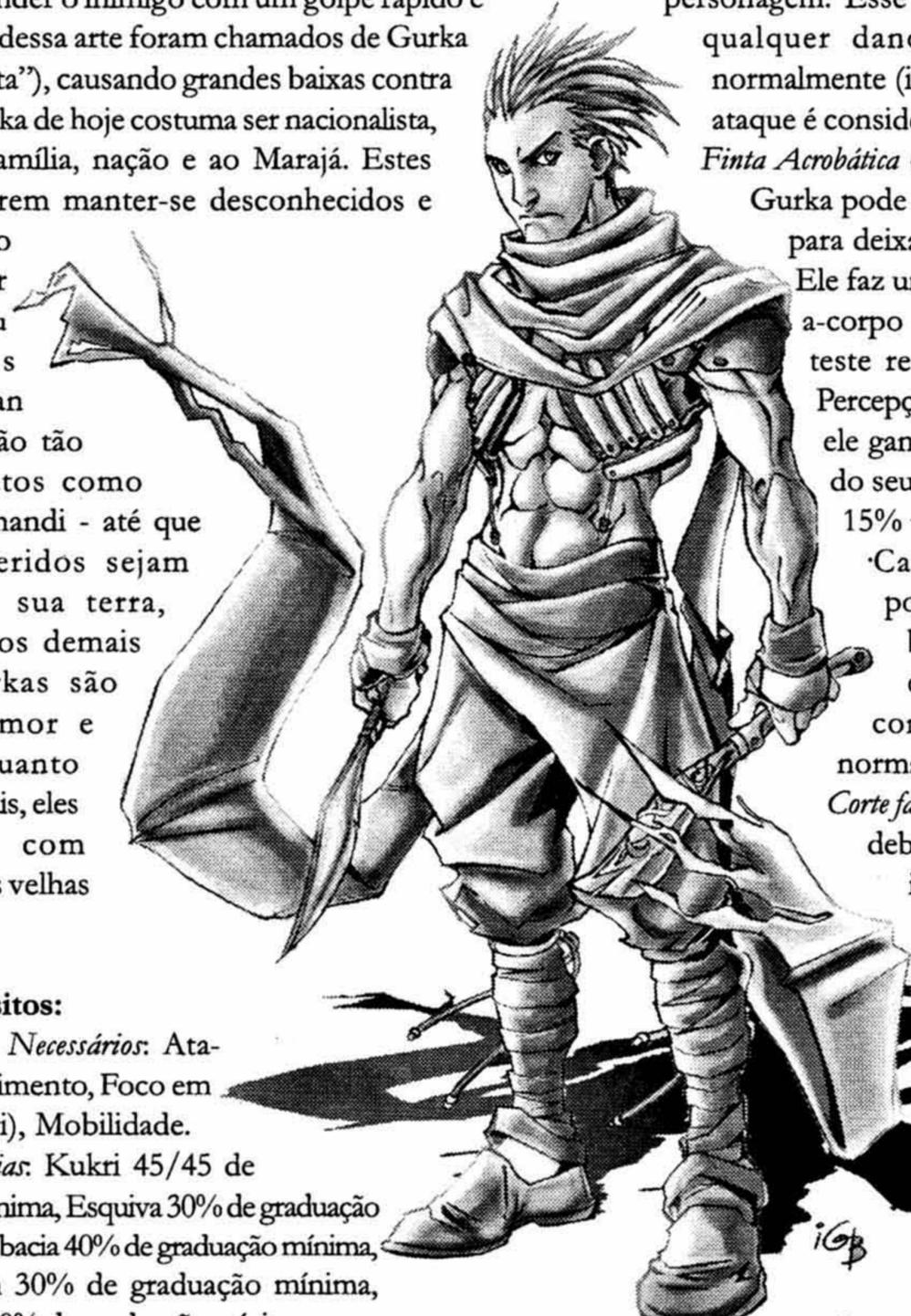
Movimento Aprimorado (1 ponto cada): Cada vez que o Gurka escolhe esse aprimoramento, ele recebe um bônus de +3m no seu deslocamento em combate.

Ataque Furtivo Aprimorado (1 ponto por nível): Para possuir esse aprimoramento, o Gurka deve possuir pelo menos um nível do Aprimoramento "Ataque Furtivo". Atacando um inimigo incapaz de se defender adequadamente um Gurka pode optar por atingir um ponto vital do seu oponente. Cada nível adiciona 2d6 pontos de dano extras ao dano normal causado pelo personagem. Esse dano extra pode ser somado a qualquer dano que o personagem cause normalmente (inclusive o Ataque Furtivo). Esse ataque é considerado um ataque normal.

Finta Acrobática (1 ponto): Durante o combate o Gurka pode usar de maneirismos acrobáticos para deixar seu oponente de guarda baixa. Ele faz uma acrobacia em combate corpo-a-corpo e durante a acrobacia ele faz um teste resistido de DEXlidade contra a Percepção do alvo. Se ele for bem sucedido ele ganha um bônus de ataque, no final do seu movimento de acrobacia, igual a 15% +1% por nível de personagem.

Camuflagem Extraordinária (1 ponto): O personagem ganha um bônus especial de +40% em todos os testes de Camuflagem ou pode converter testes difíceis e testes normais.

Corte fatal (1 ponto): essa é uma terrível e debilitante habilidade de combate. Ao invés de tirar pontos de vida do inimigo ele debilita sua constituição, deixando-o mais fraco. Para cada 2d6 do seu ataque furtivo que o Gurka abdicar ele pode causar 1 ponto de dano direto no atributo de constituição do alvo. Os pontos de constituição perdidos dessa forma retornam à medida de 1 ponto por dia.



Lanceiro

Naginas, alabardas ou mesmo uma lança simples são armas verdadeiramente mortais quando utilizada por soldados especializados em suas técnicas se atacar rapidamente sem aproximar-se expor-se demais ao inimigo

Pré-requisitos:

Qualquer Lança: 65% de graduação mínima (não contam aqui valores de kits e valores bônus ou valores oriundos de DEX).

Aprimoramentos Necessários: Foco em Arma (qualquer lança), Ataque Poderoso.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 20% como bônus. Artífice (armas de haste), Escolha uma perícia que reflita uma profissão, Saltar, e Escalar.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

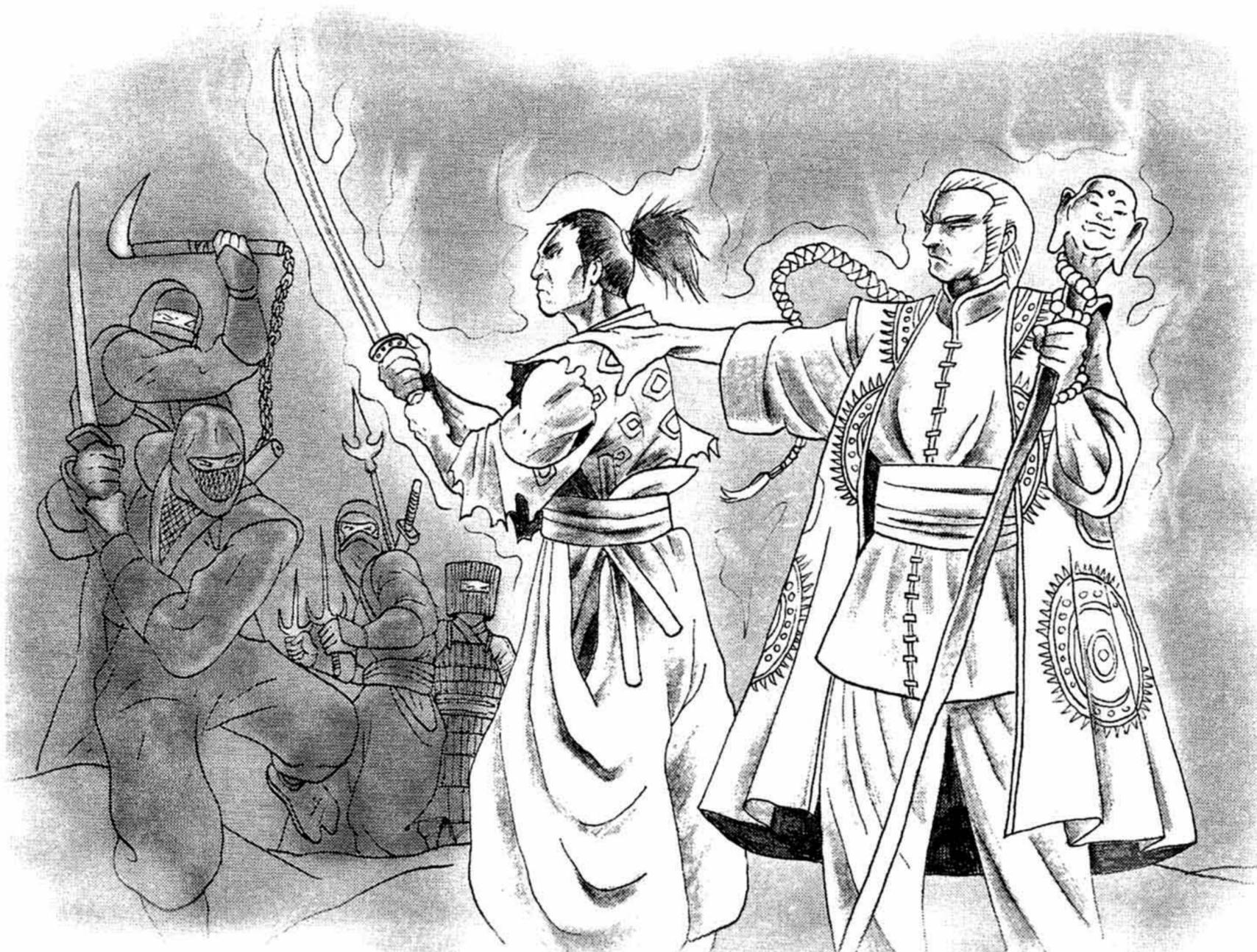
O segredo da lança (1 ponto cada): cada vez que esse aprimoramento é escolhido, o personagem deve destinar um bônus específico. Esse bônus pode ser +10% em seu ataque com a lança, ou +10% em sua

defesa com a lança, ou +1 na sua iniciativa ou dano com a Lança. Esses bônus somam-se com quaisquer outros bônus que o Lanceiro possuir.

Causar Sangramento (1 ponto): Todos os ferimentos causados por um lanceiro causarão 1 ponto a mais de dano por sangramento em todas as rodadas até que o ferimento seja curado (magicamente ou por habilidades de cura).

Mestre Wu Wei

Em Lieh, existe um conceito zen bem difundido chamado wu wei, adotado por todas as culturas. Wu Wei significa “seguir o fluxo natural das coisas”. Ou seja, entregue-se e flua com o caminho, e a ação que deseja pode ser realizada com maior capacidade e menor esforço. Embora os monges tenham sido precursores deste conceito, ele foi reconhecido por mandarins, astrólogos e clérigos das mais diversas religiões. Porém, foram os conjuradores mais sábios e poderosos que conseguiram mesclar o princípio wu wei com sua arte. Estes auto-proclamados Mestres Wu Wei conseguem preparar certos tipos de magias e combiná-las num único fluxo. Este fluxo é liberado quando ele quiser, desencadeando de uma só vez todos os efeitos mágicos contidos sobre o Mestre Wu Wei. Não importa se ele é um conjurador divino que combine suas magias numa única bênção ou se é um conjurador arcano que preparou e



concentrou magias numa única matriz; todos seguem o que acreditam ser o caminho natural do universo.

Pré-requisitos:

Aprimoramentos Necessários: pelo menos um aprimoramento mágico positivo.

Perícias Necessárias: Teoria da Magia 60% de graduação mínima, Meditação 60% de graduação mínima.

Magias: Deve ser capaz de conjurar magias arcanas ou divinas com pelo menos focus 6.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 25% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 25% como bônus. Meditação, Ciências (escolha um subtipo), Teoria da Magia, Observar, Artífice, Escutar, e Escolha uma perícia que reflita uma profissão.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Talento para Conjuração (1 ponto): Cada vez que o Mestre Wu Wei passa de nível ele ganha um ponto de focus e dois pontos de magia extras, ao invés da pontuação normal.

O Fluxo (1 ponto): Um mestre Wu Wei pode combinar vários efeitos de magias que ele já conheça, sejam esses efeitos espontâneos ou ritualísticos, em um único grande efeito, chamado Fluxo. Dessa forma o Mestre Wu Wen pode preparar vários fluxos por dia. Os fluxos têm de ser preparados com antecedência de pelo menos 15 minutos. Um fluxo pode alocar até quatro magias ou efeitos distintos por vez. Apenas magias de toque podem ser alocadas em um fluxo. Quando o fluxo é liberado, as magias são executadas praticamente ao mesmo tempo; mas mesmo assim o Mestre Wu Wei pode escolher a ordem de execução das magias. Para calcular o custo total em pontos de magia dos efeitos preparados no fluxo, some os custos individuais de cada magia em separado e depois multiplique esse valor por 2 e divida por 3, arredondando o resultado para o múltiplo de cinco mais próximo. Todo fluxo deve ser batizado. Um mestre Wu Wei pode preparar um fluxo da seguinte maneira: Controlar Água 4 + Criar Metal 3 + Controlar Terra 2. Os efeitos desse fluxo são: (aumentar a força do alvo para 4D) + (encantar a arma do alvo para que cause +1d6 pontos de dano) + (dar um bônus de +2 na Iniciativa). Batizado de "fúria do combatente" esse fluxo consome apenas dois pontos de magia. Um mestre Wu Wei pode criar um número de fluxos por dia igual a seu nível de personagem. Liberar um fluxo é considerado uma ação de rodada completa.

Monge do Tigre Branco

Todos as pessoas são diferentes umas das outras. Os Monges do Tigre Branco não são uma exceção a esta

verdade. Sendo uma categoria a parte dos Monges, é necessário que sejam explicados os motivos que levaram à criação de tal categoria. Os Monges do Tigre Branco caracterizam Monges mais impetuosos, mais impulsivos e, em várias ocasiões, mais mortais. A famosa disciplina de auto conhecimento dos Monges foi substituída por uma busca pela Fera Primordial, a Fera que tudo pode e faz o que bem quer.

Pré-requisitos:

Artes Marciais ou alguma **Perícia com Arma:** 45% de graduação mínima (não contam aqui valores de kits e valores bônus ou valores oriundos de DEX).

Perícias Necessárias: Camuflagem 45% de graduação mínima, Furtividade 45% de graduação mínima.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 20% como bônus. Acrobacia, Escalar, Meditação, Camuflagem, Saltar, Escutar, Furtividade, Pesquisa/Investigação, Lábria e Armadilhas.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Garras do Tigre (1 ponto): O monge pode somar seu bônus de Destreza em todos os danos causados por suas mãos em combate corporal. Esse bônus não se aplica a ataques feitos com os pés, cotovelos, cabeça ou qualquer outra parte do corpo ou qualquer tipo de arma branca.

Poder do Tigre (1 por Atributo): Sempre que esse aprimoramento é escolhido, o Monge do Tigre Branco pode aumentar um de seus 1 ponto em dos seguintes atributos: Força, Constituição, Destreza ou Agilidade.

Perícias do Tigre (1 ponto): cada vez que esse aprimoramento é escolhido ele dá um bônus de 10% em todas as seguintes perícias: Empatia, Saltar, Furtividade e Camuflagem.

Coragem do Tigre (1 ponto): O Monge do Tigre Branco recebe um bônus de 20% por nível do aprimoramento para resistir ao medo e aos efeitos que afetem sua Força de Vontade.

Punho do Tigre (1 ponto): uma vez por semana o personagem pode executar um ataque mortal, capaz de matar seu inimigo com apenas um golpe. O monge deve anunciar que esta usando a manobra e fazer um ataque normal. Se for bem sucedido, além de sofrer o dano normal, o inimigo deve fazer um teste resistido de Constituição contra a Força de Vontade do Monge. Em caso de falha, o inimigo morre (chegando imediatamente a -5 pontos de vida). Para efeitos deste teste apenas o Monge ganha um bônus igual a seu nível de classe que deve ser somado a seu valor de Força de Vontade.

Shinobi da Estrela das Sombras

Cuidado onde pisa, cuidado onde anda se não tomar muito cuidado. Você só verá o Shinobi da Estrela das Sombras quando for tarde demais. Se é que o verá. O Shinobi da Estrela das Sombras é o pior inimigo que você pode ter, pois ele irá te caçar quando e onde quiser.

Pré-requisitos:

Artes Marciais: 45% de graduação mínima (não contam aqui valores de kits e valores bônus ou valores oriundos de DEX).

Perícias Necessárias: Meditação 40% de graduação mínima.

Especial: tem de passar pelo menos um ano treinando com um sensei que já seja um Shinobi da estrela das Sombras. Equivale a possuir o Aprimoramento Mestre 1, mas esse aprimoramento deve ser conquistado durante o jogo.

Benefícios:

Perícias bônus: recebe gratuitamente as seguintes perícias a 20% cada. Caso já possuam uma perícia recebem os 20% como bônus. Acrobacia, Escalar, Meditação, Artífice, Camuflagem, Empatia, Saltar, Escutar, Furtividade, Escolha uma perícia que reflita uma profissão, Pesquisa/Investigação, e Lábria.

Aprimoramentos Exclusivos: Os seguintes Aprimoramentos só podem ser comprados por personagens que tenha cumprido os pré-requisitos acima descritos.

Movimento Aprimorado (1 ponto cada): Cada vez que o Shinobi escolhe esse aprimoramento, ele recebe um bônus de +3m no seu deslocamento em combate.

Ataque Furtivo Aprimorado (1 ponto por nível): Para possuir esse aprimoramento, o Shinobi deve possuir pelo menos um nível do Aprimoramento "Ataque Furtivo". Atacando um inimigo incapaz de se defender adequadamente um Shinobi pode optar por atingir um ponto vital do seu oponente. Cada nível adiciona 2d6 pontos de dano extras ao dano normal causado pelo personagem. Esse dano extra pode ser somado a qualquer dano que o shinobi cause normalmente (inclusive o Ataque Furtivo Ninja). Esse ataque é considerado um ataque normal.

Compreensão das Sombras (1 ponto): O shinobi pode entrar em uma sombra e sair em outra, teletransportando-se por elas. O shinobi deve ser capaz de ver as duas sombras e elas não podem estar a uma distância superior de 20 x o nível do shinobi em metros, uma da outra. Cada vez que esse aprimoramento é escolhido ele dá ao Shinobi três usos diários dessa habilidade.

Fundir-se às Sombras (1 ponto): Enquanto estiver encoberto pelas sombras, o shinobi torna-se insubstancial, como se fosse feito de fumaça ou sombra. Ele adquire IP 10 contra todos os tipos de ataque (menos os mágicos), venenos e acertos críticos. No entanto ele não pode atacar ou conjurar magias. O shinobi não pode correr, mas pode andar dentro da sombra a uma velocidade de 3m por rodada.

Ele também pode utilizar-se de seus poderes de Compreensão das Sombras, se desejar. Essa fusão dura um período total de 2 minutos por nível do shinobi, que pode usar esse tempo como achar melhor, durante o dia.

Ataque pelas Sombras (1 ponto): O shinobi pode atacar através das sombras, respeitando os mesmos limites descritos no Aprimoramento "Compreensão das Sombras". O shinobi pode usar essa habilidade especial um número de vezes por dia igual a metade do seu nível como Shinobi, arredondado para baixo. Quando esta habilidade estiver sendo usada o Shinobi fica limitado a um único ataque por rodada.

Vontade de Aço (1 ponto): O shinobi pode executar um ataque especial, uma vez por dia, onde ele causará um dano extra de 3d6 pontos de dano, somado com seu modificador de Força de Vontade. Esse dano extra pode ser somado a qualquer habilidade ou manobra de combate que o Shinobi conheça. Esse é um ataque extenuante. O shinobi fica fatigado (reduzidor de 10% em todos os seus testes de perícia ou de -2 em todos os danos que causar) depois de seu uso, por um número de rodadas igual ao valor total de dano extra causado por esse Aprimoramento.



Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada personagem humano começa com 5 pontos de aprimoramentos para gastar como desejar.

Pontos Negativos

Os personagens podem escolher até três pontos negativos de aprimoramento. Estes pontos podem ser usados para comprar pontos positivos de aprimoramento ou até mesmo para completar o valor de kits, na base de um ponto negativo para um positivo.

Aprimoramentos

Agarre com Cauda Aprimorado

Pré-requisito: apenas Nagas.

1 ponto: Quando usa sua cauda para manobras de combate, a naga ganha um bônus de +20% nos testes de Imobilização, Chaves de membros e Quebramentos.

Ambidestria

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

Arma de Família

1 ponto: As armas são parte da família. Personagens com esse Aprimoramento terão uma arma de família de qualidade superior (tipo de arma à sua escolha). Uma arma de qualidade superior oferece sempre +5% em todos os Testes de Ataque OU de Defesa, e +1 no dano final, mas não são consideradas mágicas. O Personagem jamais pode perder essa arma ou será como se tivesse perdido um ente querido.

Armadura Imbatível

1 ponto: Se não estiver usando armadura média ou pesada o samurai pode adicionar um bônus de 30% a todas as suas jogadas de defesa, desde que esteja empunhando sua arma ancestral. Usar essa habilidade consome 1 ponto de magia e dura um combate.

Ataque Bruto

1 ponto: Quando você realiza as ações de ataque ou ataque total num combate corpo-a-corpo, pode escolher

subtrair até 10% por nível do seu valor de defesa e acrescentar esse valor como bônus de ataque. As alterações nas jogadas de ataque e na defesa duram até a sua próxima ação.

Ataque Furtivo Ninja

1 ponto por nível: Atacando um inimigo incapaz de se defender adequadamente um personagem pode optar por atingir um ponto vital do seu oponente. Esse Aprimoramento é dividido em 5 níveis. Cada nível adiciona 2d6 pontos de dano extras ao dano normal causado pelo personagem. Esse ataque é considerado um ataque normal. Esse aprimoramento não é exclusivo dos Ninjas.

Ataque em Movimento

2 pontos: Quando usando a ação de ataque com uma arma corpo-a-corpo, você pode se mover tanto antes, quanto depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que a metade de seu AGI em metros. Você não pode usar este aprimoramento enquanto vestir uma armadura pesada. Você precisa se mover pelo menos 1,5m tanto antes quanto depois para se beneficiar dos benefícios do Ataque em Movimento.

Ataque Poderoso

1 ponto: O personagem é capaz de realizar ataques excepcionalmente poderosos e brutais, deixando de lado boa parte de sua técnica. Para cada 10% de penalidade que ele dá a si mesmo, ele aumenta o dano resultante de seu ataque em +1.

Boa Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é frequentemente um dos assuntos referidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, ou dezenas de pessoas que querem aprender com você. Existe um motivo para que esse aprimoramento tenha quatro níveis e que o seu irmão, o "Má Fama" tenha apenas três: as más notícias correm mais rápido.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Caçador de Criatura

Quando o Jogador escolhe este Aprimoramento, seu Personagem possui a "missão" de caçar e exterminar algum tipo de criatura específica (vampiros, dragões, akumas, asuras, etc) por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro,

juramento). O Personagem passar a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores. O Jogador pode escolher também uma raça inteira (humanos, vedaans, nekos, etc) como a criatura caçada, mas nesse caso será necessário uma boa explicação.

1 ponto: o Personagem possui Conhecimento sobre o tipo de criatura que caça com 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los. Também recebe +5% em todos os Testes de Perícia e combate contra essa criatura, acrescidos de um bônus de +1 no dano.

2 pontos: o Personagem possui conhecimento de determinado tipo de criatura com 45% e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a um grupo organizado com esse fim. Também recebe +10% em todos os Testes de Perícia e combate contra essa criatura, acrescidos de um bônus de +2 no dano.

C'hi Terrestre

Pré-requisito: apenas Samurais.

1 ponto: O samurai pode adicionar seu bônus de Carisma (x 5%) a sua jogada de ataque, sua defesa ou a algum teste de resistência física, mental ou mágica.

Um samurai com Carisma 15 (Bônus de +1) poderia adicionar 5% a sua jogada de ataque, ou a sua defesa, ou a alguma teste.

Chocalho da Cascavel

Pré-requisito: apenas Nagas.

1 ponto: duas vezes por dia a Naga pode usar seu chocalho para intimidar seus oponentes. Quando usa dessa habilidade ela ganha um bônus de +10 em todos os testes de Intimidação.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate, desde que você não esteja fazendo ou recebendo qualquer ataque.

Contatos e Aliados

Conhecer pessoas nos lugares certos, muitas vezes, vale mais do que ter uma bolsa cheia de ouro. Você conhece pessoas que constituem um sistema cujo auxílio pode ser muito útil algum dia. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Encantar Arma Ancestral

Pré-requisito: apenas Samurais.

1 ponto: O samurai consegue canalizar ser C'hi através de sua arma (normalmente uma katana, ou wakizashi). Armas ancestrais que também são consideradas extensões de sua alma. Quando empunhada por seu dono a arma ganha um bônus de dano igual ao nível do samurai/4 (arredondado para baixo).

Especialização em Combate

1 ponto: Quando você realiza as ações de ataque ou ataque total num combate corpo-a-corpo, pode escolher subtrair até 10% por nível do seu valor de ataque e acrescentar esse valor como bônus de esquiva. As alterações nas jogadas de ataque e na defesa duram até a sua próxima ação.

Foco em Arma

1 ponto: Escolha um tipo de arma. Você também pode escolher "Artes Marciais" ou qualquer "manobra de combate" que seu personagem possua para efeitos desse Aprimoramento.

Você ganha um bônus de +10% em todas as jogadas de ataque realizadas com a arma escolhida. Você pode escolher esse Aprimoramento diversas vezes. Seus efeitos não acumulam. Cada vez que você escolher esse talento, ele se aplica a uma nova arma. Sempre que você passa de nível recebe novo bônus de + 10% nessa perícia.

Foco em Arma Maior

1 ponto: Escolha um tipo de arma para a qual você já tenha escolhido Foco em Arma. Você também pode escolher Artes Marciais" ou qualquer "manobra de combate" que seu personagem possua para efeitos desse Aprimoramento. Você ganha um bônus de +10% em todas as jogadas de ataque realizadas com a arma escolhida. Este bônus acumula com outros bônus na jogada de ataque, inclusive o bônus de Foco em Arma. Você pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos não acumulam. Cada vez que você escolher esse talento, ele se aplica a uma nova arma.

Foco em Elemento

1 ponto: Você é especialista em um dos cinco elementos mágicos de Lieh. Todas as magias que você fez com esse elemento são consideradas como se possuíssem focus +1. Esse elemento escolhido, obrigatoriamente, tem de ser o seu elemento principal. O custo da magia, em pontos de magia, não se alteram.

Fracionar Venenos

Pré-requisito: Deve possuir pelo menos 30% de graduação mínima na perícia Herbalismo (venenos).



1 ponto: Você é capaz de separar venenos em substâncias inofensivas. Essas substâncias só podem causar mal quando misturadas. Dessa forma, um assassino pode envenenar sua vítima colocando partes distintas do veneno em vários alimentos consumidos pela vítima. O dano do veneno e os testes que se fazem para resistir a seus efeitos só se processam quando todos os ingredientes fracionados forem misturados. Fracionar venenos exige um teste de Herbalismo (venenos) difícil.

Golpe Arrasador

Pré-requisito: apenas Samurais

1 ponto: Uma vez por combate, o samurai pode fazer um teste de Artes Marciais contra a perícia equivalente do oponente. Caso seja bem sucedido ele recebe um bônus na sua próxima jogada de ataque igual a diferença que obteve no teste.

Um samurai com Artes Marciais 60/40 usa Golpe Arrasador contra um monstro. O monstro possui Garras 20/20. O samurai é bem sucedido no teste por isso pode adicionar 40% a sua próxima jogada de ataque. O samurai só pode usar seu Golpe Arrasador se estiver de posse de sua Arma Ancestral.

Guia Espiritual

Pré-requisito: apenas Sacerdotes apenas

3 pontos: O sacerdote atraiu o favor de um espírito que o ajuda no desempenho e na execução de suas magias. Cada vez que o sacerdote lança uma magia, ele pode gastar a sua próxima ação invocando seu guia espiritual. O sacerdote faz um teste de Carisma (normal). Se a jogada tem êxito, o sacerdote não conta os pontos de magia usados para lançar aquela magia. O Sacerdote pode Invocar o guia espiritual um número de vezes ao dia igual a seu nível de personagem. Esse aprimoramento pode ser comprado durante o jogo, mas com uma boa explicação de como o sacerdote conseguiu o guia espiritual.

Intimidação do Olhar

Pré-requisito: apenas Samurai.

1 ponto: Sempre que você tentar intimidar um oponente olhando em seus olhos, você pode somar o seu nível de personagem a seu valor da perícia Intimidar. Caso você seja bem sucedido num teste de Intimidar, o oponente intimidado sofre um redutor de 10% em todos os testes que fizer contra você.

Intimidação Prolongada

1 ponto: É difícil esquecer a sua Intimidação. Caso você seja bem sucedido num teste de Intimidar, o oponente intimidado sofre um redutor de 10% em todos os testes que fizer contra você, por um número de rodadas igual a seu nível de personagem.

Maestria em Artes Marciais

Seus golpes de artes marciais são devastadores. Cada vez que você compra esse Aprimoramento, seu dano da perícia Artes Marciais é modificado.

1 ponto: 1d4+FR

2 pontos: 1d6+FR

3 pontos: 1d6+1+FR

4 pontos: 2d6+2+FR

5 pontos: 1d10+FR

Maestria em Elemento

Pré-requisito: foco em elemento.

1 ponto: A sua especialidade e compreensão de um dos cinco elementos mágicos de Lieh tornou-se formidável. Todas as magias que você fez com esse elemento são consideradas como se possuíssem focus +3. Esse elemento escolhido, obrigatoriamente, tem de ser o seu elemento principal. O custo da magia, em pontos de magia, não se altera.

Magia Amigável

1 ponto: as suas magias não causam dano em seus companheiros. Gastando um ponto de magia extra no momento de se lançar a magia ela se torna inofensiva para qualquer criatura que o mago considere como sua amiga ou para qualquer item que o mago considere importante.

Magia Dissipável

1 ponto: Você pode eliminar os efeitos de magias ou rituais que realizou no momento que desejar, sem custos adicionais em pontos de magia.

Magia não-Letal

1 ponto: Quando usa uma magia que cause dano por fogo, frio, eletricidade, ácido, som ou luz você pode modificar essa magia para que ela cause dano não-letal ao invés dos efeitos energéticos que normalmente causaria. Uma bola de fogo conjurada por Criar Fogo 6 ainda causaria 6d6 pontos de dano, mas não seria capaz de acender uma única vela. O dano não letal ou dano concussivo é recuperado rapidamente pelo alvo e se seus pontos de vida forem reduzidos a zero ele é apenas nocauteado. O custo, em pontos de magia, da magia modificada é inalterado.

Mestre

1 ponto: Todo o Personagem teve, em algum momento de sua aprendizagem, um Mestre ou Professor que lhe ensinou sobre suas habilidades – especialmente se essas habilidades são muito incomuns. O Mestre do Jogo deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta. Seu Mestre é um NPC que pode ainda estar vivo ou não. Mesmo que seu mestre esteja morto ou muito distante ele ainda pode auxiliá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de alguma técnica ou ensinamento que recebeu.

Mobilidade

1 ponto: Você é especialmente ágil para se mover dentro de um combate sem ser atingido. Enquanto estiver se movendo dentro de uma área de luta (um campo de batalha,

por exemplo) sem combater nenhum inimigo em particular você pode adicionar 20% a seu valor de esquiva.

Noção de Perigo

2 pontos: Você de vez em quando sente um arrepio dizendo que há alguma coisa de errado. Toda vez que a situação envolver um desastre eminente, uma emboscada, ou qualquer perigo do gênero, o Mestre fará em segredo, um Teste de PER. Se obtiver um sucesso, ele te dirá que você pressente que alguma coisa está errada. Um acerto crítico fará com que o Mestre lhe dê alguns detalhes sobre a natureza do perigo.

Olhar da Cobra

Pré-requisito: apenas Nagas.

1 ponto: A Naga pode prender a atenção de seu inimigo, olhando fixamente em seus olhos. Depois de estabelecer contato visual ela faz um teste de Carisma contra a Força de Vontade do alvo. Se ela for bem sucedida o alvo fica imóvel, incapaz de atacar e de se defender. Esse pode ser usado até três vezes por dia. Criaturas com mais que cinco níveis de personagem são naturalmente imunes.

Paragon

Você representa o que de melhor existe em sua raça. Você é maior, mais forte, mais ágil que a média das pessoas comuns. Esse aprimoramento só pode ser adquirido no primeiro nível de personagens.

1 ponto: Você possui um dos seus atributos básicos marcado como 4D ao invés de 3D. Esse arremesso deve ser feito na frente do mestre do jogo e não pode ser modificado depois.

2 pontos: O mesmo do anterior, sendo que são dois dos oito atributos básicos.

3 pontos: O mesmo do anterior, sendo que são três dos oito atributos básicos.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um daimyo, uma ordem militar ou religiosa, uma sociedade secreta, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

Restrição: obrigatório para personagens magos)

1 ponto: *Aprendiz.* 2 pontos de focus e 1 ponto de magia.

2 pontos: *Mago.* 3 pontos de focus e 2 de magia.

3 pontos: *Mago Pleno.* 5 pontos de focus e 3 de magia.

4 pontos: *Mago experiente.* 7 pontos de focus e 5 de magia.

Pontos de Magia Extras

1 ponto: esse aprimoramento permite que você ganhe um ponto de magia extra, por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: *Corajoso.* 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: *Valoroso.* 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: *Intrépido.* 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: *Herói.* 4 Pontos Heróicos por nível.

Presa Peçonhenta

Pré-requisito: apenas Nagas.

1 ponto: Algumas Nagas, mais ligadas a seu passado ancestral conseguem inocular veneno em suas vítimas. O veneno tem o mesmo efeito do veneno de uma cobra e a naga é naturalmente imune a seu próprio veneno. Inocular veneno em batalha é algo difícil: precisa da perícia "Mordida" (AGI/AGI).

Dano de 1d3+FR perfurante. Teste de CON (vítima mordida) contra 4D. Se falhar sofre 1d6 de dano (por veneno natural) a cada meia hora, além de uma febre vertiginosa que causa os seguintes redutores: CON -2, FR -3, DEX -1, AGI -3, PER -4. Pode ser detido com soro anti-ofídico adequado. Após curada, a vítima recupera os danos normalmente (1 PV por dia).

O uso da perícia Primeiros Socorros estabiliza o paciente por duas horas, mas não recupera pontos de vida ou valores de atributos perdidos. Antídotos e curas mágicas anulam o veneno. Valores de atributos são recuperados a uma taxa de 1 ponto por dia.

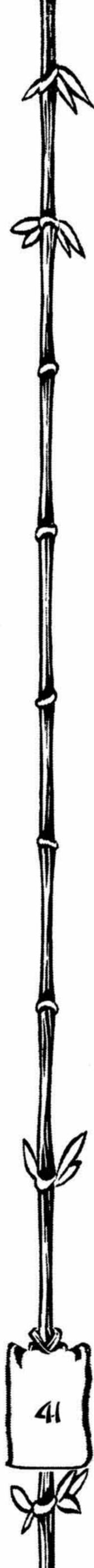
Recuperação Mágica Acelerada

2 pontos: Usando esse aprimoramento um personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia na metade do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada 15 minutos e precisaria de apenas 4 horas de sono para ter seus pontos de magia totalmente restaurados.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro.

Os valores a seguir são fornecidos em Hsens (moedas de ouro locais). O jogador deve dar uma explicação convincente de como seu personagem conseguiu esses recursos. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.



- 1 ponto:** renda de até 200 Hsen mensais.
- 2 pontos:** renda de até 400 Hsen mensais.
- 3 pontos:** renda de até 800 Hsen mensais.
- 4 pontos:** renda de até 1600 Hsen mensais.
- 5 pontos:** renda de até 3200 Hsen mensais.

Repetir Magia

2 pontos: Você pode escolher uma magia para ser repetida no começo da próxima rodada de combate. Não importa onde o mago esteja, o segundo feitiço afeta a mesma área de efeito que o seu primeiro feitiço. Se a magia repetida for utilizada num alvo ela atingirá o alvo novamente, desde que ele esteja a pelo menos 3m (+1m por nível do mago) de sua posição original. Se o alvo afastar-se além dessa distância a magia é perdida. O custo para lançar a magia repetida é 50% menor (arredondado para baixo) que a magia original.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 pontos: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um alquimista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizeres estavam corretos, um grande general, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos "Mestre" e "Grande". A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

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

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

- 1 ponto:** 1D de resistência.
- 2 pontos:** 2D de resistência.
- 3 pontos:** 3D de resistência.
- 4 pontos:** 4D de resistência.
- 5 pontos:** 5D de resistência.

Resistir a Elementos

1 ponto: Uma vez por dia o samurai pode lançar sobre uma proteção de IP contra um tipo de dano elemental. Essa proteção varia de acordo com o nível do samurai. IP 3 para cada nível do samurai até um máximo de IP 30. Esse efeito dura 5 minutos por nível do personagem.

Sábio

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

Sacar Rápido

1 ponto: Você pode sacar uma arma como uma ação livre. Você pode sacar uma arma oculta no lugar de uma ação de defesa ou ataque. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco).

Senhor de Prestígio

1 ponto: O senhor ou Daymo do personagem tem grande influência dentro do regime de Shogunato ou dentro de um clã de samurais, e só pelo fato de você estar servindo a este senhor lhe concede um certo prestígio a tratar com outros cidadãos e até com alguns membros de classe social superior à sua.

Servo

2 / 4 / 6 pontos: Você tem um servo de confiança que por alguma razão escolheu segui-lo por toda a sua vida, servindo-lhe. Este servo é totalmente leal a você e às suas convicções e morreria por você se fosse necessário.

Por 2 pontos você tem como servo uma pessoa comum, por 4 pontos um samurai e por 6 pontos um magistrado do Império. O personagem ainda é responsável pela saúde e pelo bem estar do servo e será responsabilizado legalmente por tudo o que ele fizer.

Sociedade Secreta

Pré-requisito: Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer algum Clã Ninja, Escola Secreta de Magia ou Grupo Mohat Rebelde.

Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma sociedade secreta, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Ou talvez você não tenha sido recrutado: você simplesmente nasceu dentro desse grupo. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de samurais, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes. A maioria dos Ninjas está nessa categoria.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Status

Você possui uma certa reputação e uma estabilidade nas comunidades civilizadas. Esse status costuma ser determinado pelo de seu Mestre, e pelo respeito devido à sua linhagem e à sua classe social. Quanto mais Status você possui, melhor será tratado pelos poderosos, e mais respeitado você será. A grande população de Lieh pode ser considerada detentora de Status zero, a não ser que tenham adquirido tanto poder e atenção que precisem ser tratados com respeito. O Status é usado algumas vezes para modificar os testes de que envolvam perícias sociais e reflete o seu prestígio nesses casos.

1 ponto: um adivinho, professor ou astrólogo, samurai em começo de carreira.

2 pontos: um nobre, um samurai respeitado, um sacerdote ou monge.

3 pontos: um governante de cidade ou um lorde de terras, um daimyo menor.

4 pontos: um governante de província, um daimyo maior, membro da corte do imperador.

5 pontos: Imperador.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente à um inimigo e não demonstrar medo

(embora esteja realmente apavorado). Dobre todos os valores de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lâbia, Intimidação, Meditação e outros).

Tiro Certeiro

1 ponto: Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância dentre 9m.

Tiro em Movimento

1 ponto: Quando usando a ação de ataque com uma arma de alcance, você pode se mover tanto antes, quanto depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu valor de AGI em metros. Para adquirir esse Aprimoramento, você deve possuir AGI e DEX maiores que 13 e pelo menos 40% na perícia de arma de alcance.

Tiro Longo

1 ponto: Quando você usa uma arma de projétil, como um arco, a distância atingida é aumentada em 50% (multiplique por 1,5). Quando você usa uma arma de arremesso, a distância atingida é dobrada. Para adquirir esse Aprimoramento você precisa primeiro possuir o Aprimoramento "Tiro Certeiro".

Tiro Múltiplo

2 pontos: Como uma ação de combate, você pode atirar duas flechas contra um único oponente até uma distância de 9m. Ambas as flechas usam a mesma jogada de ataque (com uma penalidade de -20%) para determinar o sucesso e causar dano normalmente. Para cada 25% de perícia com arco e flecha que você tiver acima de 35%, você pode adicionar uma flecha a mais neste ataque até um máximo de 4 flechas. Porém, cada flecha depois da segunda adiciona uma penalidade cumulativa na jogada de ataque (com um total de -30% para três flechas e -40% para quatro).

Índice de proteção e outras resistências se aplicam separadamente contra cada flecha atirada.

Tiro Preciso

1 ponto: Você pode atirar ou arremessar uma arma de alcance num oponente engajado em combate corpo-a-corpo sem receber a penalidades na sua jogada de ataque. Para adquirir esse Aprimoramento, você precisa possuir antes o Aprimoramento "Tiro Certeiro".

Tiro Rápido

1 ponto: Você pode fazer um ataque extra por rodada com uma arma de ataque à distância. Este ataque é feito normalmente, mas cada ataque que fizer nesta rodada (os ataques regulares e o extra) é submetido a um redutor de -10%, cada. Você precisa usar uma ação de rodada completa para utilizar este talento.

Aprimoramentos Negativos

Alcoólatra

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

Andrógino

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

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu "gêmeo" costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Armas Ancestrais

-1 ponto: O espírito de um guerreiro como o samurai repousa em suas armas ancestrais (no caso do samurai, sua katana). Essas armas são essenciais à seus portadores, como extensões de suas almas. E perdê-las significa perder sua honra, o que muitas vezes resulta em *suppuku* (suicídio ritual). Um samurai preferirá destruir sua espada do que entregá-la a um inimigo.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, mas para o samurai existe apenas o Bushido, o caminho do guerreiro.

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra "né", chamar a todos por tio/tia, etc).

Embora pareça uma desvantagem fraca ela pode trazer conseqüências desastrosas, como chamar um poderoso senhor de terras de tio...

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Dever

-1 ponto: Você deve obediência a uma pessoa, ordem militar, hierárquica, religiosa ou a uma obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir seus deveres com essa entidade e nada mais na sua vida importa: nem mesmo sua vida. Um personagem com esse aprimoramento negativo raramente afasta-se do seu grande objetivo e quando o faz não consegue se concentrar direito no que está fazendo. Ele sofre um redutor de -20% em todas as suas perícias. Em adição a isso o personagem não pode desobedecer a entidade a que ele serve. Ele prefere morrer a fazer isso. Se um samurai falha com seu dever, ele prefere morrer do que viver com a vergonha. Caso ele escolha viver com a vergonha ele se torna um Ronin.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua presa, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas. Esse aprimoramento deve ser interpretado à mesa de jogo.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Excesso de confiança

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

Fanático

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

Fetichismo Mágico

Seu Personagem carece de auto-confiança em suas habilidades mágicas. Ele só é capaz de realizar magias adequadamente quando de posse de um objeto especial que o ajuda a canalizar suas energias. Esse objeto pode ser um colar, um anel, um bastão ou qualquer objeto pequeno ou médio que o Personagem sempre possa carregar. Esse aprimoramento negativo está disponível em duas graduações, de acordo com a gravidade da fraqueza:

-1 ponto: Sempre que conjurar magias sem o seu fetichismo mágico o personagem estará sujeito a um dos seguintes efeitos, à escolha do Mestre: efeitos reduzidos à metade (dano, área de efeito, aumento de dano...) ou dobro do gasto de pontos de magia.

-2 pontos: Sem o fetichismo mágico o personagem é incapaz de lançar magias de qualquer tipo ou espécie.

Importante lembrar que essa é uma limitação tipicamente psicológica.

Glutão

-1 ponto: Você está sempre faminto. Não importa o quanto coma, você sempre terá aquela sensação eminente de fome. Esse aprimoramento é uma compulsão mental. A cada 3 horas você deve se alimentar fartamente ou comer algum tipo de doce. Caso não possa se alimentar deve fazer um Teste de Força de Vontade. Em caso de falha ficará com um redutor de -3 em Força até se alimentar novamente.

Identidade Secreta

-1 ponto: O Personagem com esse aprimoramento negativo não pode revelar a verdadeira natureza de sua existência. Ele deve fazer de tudo para que sua verdadeira identidade não seja revelada. Em outras palavras, ele é forçado a viver uma vida dupla: ele deve aparentar ter uma vida normal, com amigos, uma residência fixa, um emprego ou profissão comum. Caso seja descoberto, sua vida estará em sério risco. Sempre que ele for agir, deve ter em mente alguma coisa que preserve sua identidade.

Intrometido

-1 ponto: Em Lieh a discricção é uma qualidade muito admirada, especialmente em lugares com rígidas normas sociais como é o caso de Handívia e Ryuujin. Infelizmente você é aquele que se intromete no que não é da sua conta. Sempre que for capaz de ouvir alguma conversa você vai se intrometer na mesma hora e dar sua opinião sobre o assunto, mesmo que não seja convidado, ou que não seja prudente falar naquele momento. Sempre que você interrompe alguém, atrai sobre você um redutor de -20% em todos os testes sociais. Um personagem pode evitar se intrometer, fazendo um teste de Força de Vontade difícil.

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Boa Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma "má pessoa" ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Marca do Predador

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

Paria

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos os que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. Os camponeses o temem ou porque você quebrou a hierarquia de classes de Lieh, ou os samurais o desprezam porque você é apenas um arremedo mal-feito de ser humano. Todos os testes sociais de um pária são submetidos a um redutor de 20%, desde que o pária seja identificado como tal.

Recuperação Mágica Lenta

-1 ponto: Usando esse aprimoramento um personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia no dobro do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada hora e recuperaria apenas metade de seus pontos de magia depois de uma noite de sono.

Senhor Indigno

-1 ponto: O senhor ou Daymo é considerado indigno de confiança, é avarento, ou talvez trate mal os seus servos, mas independente dos motivos ele é detestado por muitos membros do regime de Shogunato ou dentro de um clã de samurais. O fato de você estar servindo a este senhor lhe traz muitos problemas, pois as pessoas tendem a te tratar mal. Ainda assim você segue seu senhor.

Vulnerabilidade ao elemento oposto

(Dragões, Meio-dragões)

-2 pontos: Você simplesmente não suporta ataques cuja natureza elemental são o contrário da sua. Todas as magias desse elemento contrário ao seu, que você sofre os efeitos são consideradas como se possuíssem focus +3. Se você possuir alguma forma de armadura natural ou resistência à magia, seus efeitos são minimizados. Pessoas que possuem os aprimoramentos Foco em Elemento e Maestria em Elemento podem pegar esse aprimoramento negativo, mesmo que não sejam dragões ou meio-dragões.



Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de perícias ele terá para gastar. Esses pontos de perícias podem ser gastos com quaisquer perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as perícias. Isso vai depender do tipo de campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de perícia por século de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de campanha diferente).

Subgrupos

Algumas perícias são marcadas com um sinal *. Essas perícias são, na verdade, grandes grupos de perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de perícias. No primeiro tipo, um atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas branca e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca portou uma arma na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Espadas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à perícia Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% (chamadas superperícias) — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	<i>Curioso.</i> Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	<i>Novato.</i> Está começando a aprender.
21 a 30%	<i>Praticante.</i> Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	<i>Profissional.</i> Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	<i>Especialista.</i>
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

Animais*

Essa perícia demonstra as habilidades que você tem no trato com animais.

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

Armadilhas (PER)

Domine as técnicas de construção de armadilhas, entenda o seu funcionamento e saiba encontrar as pistas que possam levá-lo a elas.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Diz o quanto o personagem é hábil com determinada arma.

Alguns subgrupos possíveis: Arremesso de objetos, Tanto, Zarabatana, Espada Borboleta, Kris, Wakizachi, Espada Tai Chi, Katana, Tulwar, Khanda, Kwandao, Tetsubo de Guerra, Dai-Kyu, Kusari-Gama, Leque com Lâminas, Roda do Fogo e do Vento, Espada dos Nove Anéis, Espada Gancho, Cajado de Três Partes, Marati, Arco Vedaan, Chakram.

Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como redes, armas ocidentais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo (DEX)*

Indica sua capacidade no uso, reparo e manutenção das poucas armas de fogo de Lieh.

Alguns subgrupos possíveis: Mosquete Lung e Bestas.

Como não possuem valor de defesa ou esquiva, cada dois pontos colocados numa perícia com arma de fogo são considerados como apenas um ponto só.

Um personagem com DEX 14 que coloque 30 pontos em armas de fogo (Mosquete Lung) teria essa perícia marcada em 29% (14+30/2).

Artes*

Você é versado em alguma(s) forma(s) de arte, pode entreter multidões, senhores feudais, chefes de estado ou simplesmente utilizar tais conhecimentos para o engrandecimento pessoal ou conquistas amorosas.

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (teatro de sombras e kabuki) (CAR), Caligrafia (DEX), Canto (CAR), Cerimônia do Chá (INT), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Ilusionismo (DEX), Música (DEX), Tradições Oraís (CAR), Ópera (INT), Origami(DEX), Tangram (DEX), Bonsai (INT).

Artes marciais (DEX)

Seja um mestre das temidas artes marciais, conheça os segredos guardados em velhos monastérios, templos e clãs, realize proezas impossíveis para os outros seres comuns. O dano de um golpe bem sucedido é sempre 1d3+1, a não ser que o personagem possua o Aprimoramento "Maestria em Artes Marciais".

Alguns subgrupos possíveis: Aikidô, An Chi, Bandô, Bushidô, Chin Na, Goju Ryu, Hapkido, Hashishin, Hsing Yi-Chuan, Jujutsu, Kalari, Kempô, Kendô e Kenjutsu, Kobujtsu, Kook Sool Won, Kung Fu*, Kuntao, Kyudo, Muay Thai, Ninjutsu (Ninja-to), Pakua, Pao Chuan (Kung Fu Punhos de Leopardo), Pentjak Silat, Kung Fu Louva-a-Deus, Kung Fu Shaolin, Sumô, Tae Kwon Do, Tai Chi Chuan, Kung Fu do Grou Branco, Kung Fu Wing Chun, Wudong, Kung Fu Wushu.

Artífice (DEX)

Você tem os conhecimentos necessários para a criação de objetos, desenvolvimento de projetos mecânicos, de cantaria e alvenaria, além da construção de novos inventos.

Alguns subgrupos possíveis: Arte Mecânica, oficial, operário, obreiro, inventor.

Astrologia (0)

Ciência milenar, desenvolvida em Lieh. O personagem pode traçar o perfil de uma pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posições das constelações e planetas e datas relativas ao nascimento. É uma arte quase que exclusiva dos astrólogos.

Camuflagem (PER)

Com um pouco do material correto para determinado local, você se mantém invisibilizado, mantos negros em noites sem luas, folhagens em ambientes silvestres são apenas alguns de muitos exemplos que poderiam ser citados.

Cartografia (INT)

Você sabe analisar e ler um mapa, também domina as técnicas para a sua composição, consegue se localizar com a simples leitura de poucos dados grafados.

Ciências* (INT)

Você tem conhecimentos diferenciados em relação aos outros, normalmente tem uma posição de destaque em sua comunidade.

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Diplomacia, Filosofia, Geografia, Geologia, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Religião, Zoologia.

Ciências Proibidas (0)

Você domina certos conhecimentos obscuros, pode participar de alguma seita secreta, qualquer demonstração desses conhecimentos pode ocasionar uma reação de repulsão ou algo pior pelos habitantes comuns.

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Teoria do Tao, conhecimentos sobre os Planos, Demônios, Ocultismo, Psionicismo, Rituais, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral, Dragões.

Condução (AGI)

Saiba como conduzir e fazer pequenos reparos nos veículos de Lieh.

Alguns subgrupos de Condução: Liteira, Carroça.

Disfarce (INT)

Você consegue se passar por outro tipo de pessoa, se esconder em multidões com facilidade, passar despercebido entre as fileiras de um exército inimigo. Disfarce

Engenharia (0)*

Você domina os conhecimentos para construir e reparar máquinas mais complexas, conhece materiais, sabe operar com facilidade qualquer maquinário e engenhoca.

Alguns subgrupos possíveis: Civil, Demolições, Mecânica, Naval, Militar.

Escalar (AGI)

Poucos têm a capacidade de subir tão facilmente em qualquer superfície como você, suba em árvores rapidamente, entre por janelas no alto de grandes muros, torne muralhas um empecilho pequeno, saiba portar escadas e cordas com ganchos.

Escutar (PER)

Ouçá o que se passa atrás de paredes, do outro lado de portas, abaixo do telhado em que se encontra, próximo à matas ameaçadoras e evite surpresas desagradáveis.

Esquiva (AGI)

Você tem uma habilidade maior para desviar de golpes, armas arremessadas ou qualquer outro acidente natural ou não.



Esportes*

Você tem uma habilidade acentuada em atividades esportivas, isso pode ser de extrema valia em momentos de perigo.

Alguns subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Arremesso (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Mergulho (CON), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Artes Marciais.

Etiqueta (CAR)

Indica a sua boa educação frente a situações cerimoniais, como festas, reuniões, jantares e no trato pessoal em qualquer situação.

Falsificação* (INT)

Você conhece as técnicas necessárias para copiar e alterar de acordo com seus objetivos determinados objetos.

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Joalheria, Pinturas, Pergaminhos.

Furtar (DEX)

Você domina as artes necessárias no furto, do pequeno pungista ao assaltante de casas a quartéis militares.

Furtividade (AGI)

Torna mais fácil esgueirar-se pelas sombras, seguir sem ser notado, fugir em silêncio.

Idiomas/ Línguas/ Dialeto (0)*

Indica seus conhecimentos em outras línguas, idiomas ou dialetos e sua capacidade em aprendê-los.

Ler e Escrever

Você consegue decifrar os ideogramas de velhos papiros que estejam escritos em uma língua que você domine, conforme mais alto seu conhecimento mais fácil será analisar inscrições que você não domine comparando com outras conhecidas e semelhantes, você também tem a faculdade de poder deixar registrado o que melhor lhe aprouver.

Manipulação*

Você consegue retirar as informações da maioria das pessoas, consegue fazê-los mudar de idéia, recebe qualquer tipo de ajuda com mais facilidade, de uma forma mais pacífica ou não, dependendo do subgrupo.

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

Manuseio de Fechaduras (0)

Você conhece o funcionamento mecânico de fechaduras e outros equipamentos como ferrolhos, sabe como travar portas com maior segurança, e claro, como arrombá-las rapidamente e em silêncio.

Medicina*

Personagens com habilidades médicas são muito valiosos em ambientes como o de Lieh, desde as sociedades mais primitivas como os Tokage até os grandes reinos, sempre haverá alguém disposto a mostrar suas aptidões em troca de alguma coisa.

Cirurgia (DEX), Amputação (DEX), Primeiros Socorros (INT), Pontos de Pressão, Acupuntura (INT), Reiki (INT), Aromaterapia (INT).

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo.

Mineração* (0)

Você conhece os nomes, materiais e as formas de materiais que se escondem no seio da terra e nos leitos de rios, assim como a forma de extraí-los e trabalhá-los, além de seu preço no mercado.

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

As técnicas necessárias para o trato social, indicadas caso você seja um feirante, lojista, mascate, diplomata e qualquer outra espécie de profissão afim.

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT), Comércio (CAR).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Você tem conhecimento de onde encontrar as informações que lhe são necessárias, tem acesso às bibliotecas e sabe exatamente onde procurar aquele tomo secreto, sabe em que locais pode encontrar as pessoas e os seus contatos que podem lhe por a par do que precisa.

Pilotagem

Você sabe como explorar as melhores condições para um melhor aproveitamento de seu veículo, conhece as rotas de vento, domina a leitura de mapas e equipamentos primitivos de navegação.

Alguns subgrupos possíveis: Navegação, Pilotagem Chauntong, Canoagem.

Rastreio (PER)

Você vê suas possibilidades de encontrar o que procura aumentadas em determinado terreno.

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Aumenta sua capacidade de manter-se vivo em terrenos inóspitos e perigosos.

Alguns subgrupos possíveis: Localização, Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o **corpo físico** do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de uma casa para outra, ser arrastado por um cavalo, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror. Porém, isso impedia os Mestres de jogarem campanhas de ação e aventura. Como fazer samurais enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os samurais se juntassem a eles? Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um samurai com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem.

Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo. Por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses Pontos NÃO poderão ser usados. As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Humada Kado é um samurai treinado no uso de sua katana. Sua missão é proteger um sacerdote durante um complexo ritual de invocação. O Ritual exige máxima concentração por parte do sacerdote que o realiza.

O ritual dá errado e a critura invocada, um Akuma sai do controle e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. O sacerdote estava indefeso e é atingido no peito. Kado tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Kado não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Humada Kado declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Kado e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Existem Mestres que gostam de campanhas de ação e Mestres que gostam de campanhas de terror e suspense.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos distribuída deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para se evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (magias de Força de Vontade ou de coragem, por exemplo).

Magia

Para as pessoas de Lieh, a magia (chamada de Ch'ishu) é muito real e governa muitos aspectos da vida. A alma de todas as pessoas é dividida em um lado bom (Hun) cujos magos podem canalizar para fazer magias de cura e um lado maligno (P'o) que os necromantes podem prender em cadáveres para criar os mortos-vivos. Serviços de Mandarins e de Astrólogos são altamente requisitados e qualquer governante que se preze busca por alquimistas capazes de decifrar o segredo do elixir da vida.

O que outras culturas poderiam de chamar de lendas, tais como terríveis e poderosos dragões, belos ki-rins, feiticeiros, poções mágicas, espíritos, monstros e guerreiros capazes de perfazer feitos sobre-humanos no campo de batalha são tão reais quanto o chão que eles pisam.

As forças cósmicas do Ying e Yang dão forma e equilíbrio a todas as vidas e o conhecimento de suas relações garante grande poder e sabedoria. O símbolo do Ying-Yang representa o modo típico do pensamento da pessoa comum em Lieh: tudo existe em igual proporção e cada um contém uma pequena parte do outro. O equilíbrio das relações do Ying/Yang afeta a vida especialmente por controlar o fluxo de C'hi em todas as coisas.

Muitos magos aprendem suas magias de parentes mais velhos. Mandarins normalmente procuram por assistentes talentosos para não apenas ajuda-los, mas para passar o legado de sua magia adiante; companheiros para suas buscas místicas e é claro, bravos voluntários para experimentar a última versão do elixir da vida.

Para o povo de Lieh a magia é tão real quanto o ar e tão visível quanto a água de um lago. Chega a ser mais um aspecto da vida. Não é uma entidade que possa ser dividida em "bom" e "mal"; a magia não passa de uma ferramenta. Certamente uma das mais poderosas ferramentas conhecidas, mas apenas e tão somente isso: uma ferramenta. A mágica convence as nuvens a fazerem cair mais chuvas, alteram o C'hi de um lugar para que as pessoas cresçam com saúde e energia, permite que mortais antevejam o futuro, bane criaturas malignas e espíritos vingativos para seu descanso merecido no paraíso.

Talvez o único objetivo jamais alcançado da magia de Lieh seja o elixir da Vida. Ao contrário das suas contrapartes ocidentais, os Alquimistas de Lieh buscam descobrir o elixir da vida que permite que uma pessoa viva para sempre. Um mago ou sacerdote capaz de curar doenças, reviver os mortos ou reverter os efeitos da velhice são aclamados e muito bem pagos por todos os poderosos da terra. Mas um mago providente sabe que os mesmos espíritos que mentoram podem se tornar os piores inimigos. A cautela faz parte do jogo

Os Cinco Elementos

O povo de Lieh acredita em cinco elementos: Terra (equilíbrio), Fogo (yang maior), Metal (ying menor), Água (ying maior), e Madeira (yang menor). Cada elemento significa um grau diferente de Ying (frio, luminosidade, feminilidade) ou Yang (calor, energia, masculinidade). A base do entendimento da magia está no equilíbrio entre o Ying / Yang e a cíclica influência dos cinco elementos nos aspectos da realidade. Cada influência de cada elemento é inevitavelmente suplantada pela influência de outro. E com o tempo esse novo dominante será ultrapassado por um terceiro e depois por um quarto e assim por diante a te o ciclo estar completo novamente. O ciclo de fluxo e refluxo repete-se interminavelmente e por fim resulta num perfeito equilíbrio entre Ying e Yang. O ciclo segue a seguinte ordem:

1. A Madeira supera a Terra. O Metal controla a Madeira e o Fogo limita sua influência.
2. O Metal supera a Madeira. O Fogo controla o Metal e a Água limita sua influência.
3. O Fogo supera o Metal. A Água controla o Fogo e a Terra limita sua influência.
4. A Água supera o Fogo. A Terra controla a Água e a Madeira limita sua influência.
5. A Terra supera a Água. A Madeira controla a Terra e o Metal limita sua influência.

Cada elemento dominante é controlado por outro que mais tarde troca de lugar e é limitado por um elemento que controlará seu sucessor. Magos de Lieh e especialmente Astrólogos aproveitam esse ciclo para ajudar suas magias, mas todos e Lieh compreendem que o ciclo mantém o importante equilíbrio entre Ying e Yang e todos estão sujeitos à sua influência. O povo de Lieh acredita que aquele que vive de acordo com o ciclo terá grande sorte e felicidade e aqueles que tentam resistir a seus efeitos podem trazer terríveis consequências a si mesmo.

Regras de Magia

A Magia, em MITICA, funciona como um Aprimoramento. Caso seu personagem gaste pontos de Aprimoramento em Poderes Mágicos, ele será capaz de realizar efeitos místicos de acordo com os Focus que escolheu. Para isto, começará o jogo com pontos de Focus para escolher entre as Formas e os Caminhos da Magia.

Nomenclatura

No Sistema Daemon, usamos a seguinte denominação para descrever uma Magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados, seguidos do valor do Focus Total (resultado da soma da Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra.

Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Criar/ Entender Madeira/ Água 3
Criar Fogo/ Água/ Metal 5

Formas e Caminhos

Cada Personagem mago começa o jogo com determinado número de Pontos de Focus (de acordo com o Aprimoramento escolhido) para distribuir como desejar e Pontos de Magia, que serão explicados mais adiante.

Os Personagens começam com todas as Formas em ZERO e Caminhos em NULOS e distribuem os Focus como desejarem. A única restrição no gasto dos Pontos de Focus é que um Personagem não pode ter mais do que Focus 4 em um único Caminho (Formas podem avançar até Focus 10).

Qual a diferença entre Zero e Nulo?

Essa distinção funciona na hora de somar as Formas + Caminhos. Quando seu Personagem possui 1 Ponto de Focus em Água, ele possui automaticamente Criar Água 1. Entender Água 1 e Controlar Água 1 (pois o Focus em Formas é igual a Zero). Já um Caminho NULO não existe! Se o seu Personagem possui apenas Criar 2 e nenhum Ponto em Água, ele NÃO pode realizar nenhum efeito que envolva água.

O primeiro Caminho Elemental que seu mago aprender seria considerado seu **CAMINHO ELEMENTAL PRINCIPAL**, mesmo que não seja o de maior Focus. Considera-se que o mago obtenha uma afinidade mística com tal elemento e, de certa forma, sua escolha influenciará nas chaves mágicas de seus futuros Rituais e em sua maneira de trabalhar a Magia.

Após essa escolha, o Personagem não pode mais aprender o Caminho Elemental Oposto e também NÃO poderá mudar seu Caminho Elemental Principal posteriormente. Os Caminhos Opostos são os seguintes: Madeira tem como oposto Metal. Fogo tem como oposto a Água. Terra tem como oposto a Madeira. Metal tem como oposto o Fogo e Água tem como oposto a Terra. Não existem Formas opostas.

Mikado Onori possui 11 Pontos de Focus, sendo um grande Mandarim. Ele decide que seu Personagem possuirá 3 Pontos em Fogo, 1 Ponto em Terra e 2 Pontos em Madeira e escolhe Criar 1 e Controlar 4. Seu Caminho Elemental Principal é o do Fogo.

Onori poderá ter acesso aos seguintes Poderes: Entender Fogo 3, Criar Fogo 4, Controlar Fogo 7, Entender Terra 1, Criar Terra 2, Controlar Terra 5, Entender Madeira 2, Criar Madeira 3, Controlar Madeira 6, Bem como a todas as combinações secundárias que envolvam duas Formas ou dois Caminhos. Ele jamais poderá escolher pontos de focus no caminho da Água (oposto ao seu caminho principal).



Ponto de Focus

Focus é a medida de energia mística proveniente da Roda dos Mundos e utilizada para medir o poder das magias. O valor de Focus indica o quão complexo e difícil de se realizar uma magia é.

Quanto maior o valor do Focus dentro de uma magia, mais difícil é sua realização. Uma magia de Focus 1 é considerada básica e pode ser conjurada por magos iniciantes, enquanto magias de Focus dez ou doze são verdadeiros prodígios da feitiçaria!

Via de regra, o valor total de uma Magia em Focus é a soma das Formas + Caminhos necessários para a realização daquele Ritual, não importa como o mago combine esses valores.

Para conjurar um cavalo, é necessário ter a Forma Criar e o Caminho Água. O total de Focus para a realização desta magia é 5 (Criar Água 5). Para conseguir realizar todos os passos desta magia corretamente, o mago pode combinar Criar 1 + Água 4; Criar 2 + Água 3; Criar 3 + Água 2 ou Criar 4 + Água 1. TODAS essas combinações permitirão ao feitiçeiro realizara magia. Basta que a soma de Forma + Caminho seja igual ou superior ao Focus da magia.

Os caminhos da magia

É importante ressaltar que os caminhos da magia aqui representados são diferentes dos outros já conhecidos dos suplementos do sistema Daemon (TREVAS, ARKANUN). Em MÍTICA, madeira é um símbolo, não significa um pedaço de madeira de verdade. Para animar uma tábua de madeira, por exemplo, um mago deve usar o caminho do metal (que é o caminho que lida com todos os tipos de objetos).

Madeira

A Madeira representa o espírito daquilo que está vivo, é também associada aos sentimentos e os seres humanos em geral. Em seu aspecto de criar pode conjurar espíritos das florestas ou dos mortos. Com Entender pode ser ler mentes compreender línguas que o mago não fala. Usando o aspecto de controlar, o mago pode mudar os sentimentos e pensamentos de uma pessoa ou espírito.

Fogo

A destruição pura é causada pelo fogo, neste caminho estão as magias de dano puro, não apenas causadas por fogo, mas também raios e tempestades. Com criar fogo, um Mandarim pode fazer surgir labaredas ou bolas de fogo que destruam seus inimigos. Com o aspecto de entender é possível prever a direção e força de uma tempestade. Com controlar, o mago consegue extinguir um incêndio ou torna-lo ainda pior.

Terra

Tudo que acontece é terra. Em seu equilíbrio e estabilidade, este é também conhecido como o caminho do tempo. Com criar terra, o mago pode mudar alguns preciosos segundos na linha do tempo. Controlar terra serve para acelerar ou retardar o tempo, enquanto entender a terra o leva a ter visões do futuro ou do passado.

Metal

O Caminho do metal lida com objetos de toda sorte e a criação dos poderosos itens mágicos. Com Criar metal,

pode-se fazer um objeto surgir do puro nada. Entender metal pode dar a um mago as mais importantes informações sobre um local ou objeto. Já controlar metal é o caminho usado pra a criação de itens mágicos.

Água

Se a madeira representa os espíritos da vida, a Água representa o corpo. Com criar Água, o mandarim pode convocar criaturas ou mesmo seres humanos. Entendendo a água, pode se saber o estado de saúde de uma região ou pessoa. Com controlar água pode-se tornar alguém mais forte ou fraco do que já é.

Custo em pontos de

magia e Duração da magia

Magias realizadas com Focus 1 a 4 custam 1 ponto de magia para serem realizadas. Magias realizadas com Focus 5 a 8 requerem 2 pontos de magia. Já magias com 9 a 12 pontos de Focus precisam de 3 pontos de magia por ativação.

Esses pontos de magia são a representação do C'hi do mago. Quando eles acabam o mago ainda pode realizar magias e rituais, mas o custo é a sua própria essência vital. Magias realizadas com Focus 1 a 4 custam dessa forma 1d6 pontos de vida para serem realizadas. Magias realizadas com Focus 5 a 8 requerem 2d6 pontos de vida. Já magias com 9 a 12 pontos de Focus precisam de 3d6 pontos de magia por ativação. Um mago inteligente usará sua magia com parcimônia a fim de que sua vida não se extinga desnecessariamente.

Os pontos de magia de um mago retornam à medida de um ponto a cada meia hora, ou um ponto a cada quinze minutos desde que o mago passe esses quinze minutos em profunda Meditação (não pode falar, nem lutar, nem se mover e todos os testes de PER são considerados difíceis). Independente da quantidade de pontos de magia que o mago tenha, ao final de oito horas ininterruptas de sono o mago terá recuperado todos os seus pontos de magia.

Tabela dos limites de magia (*)

Focus	Atributo	Alcance	Dano	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade (m/s)	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25 kg	1	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	100 kg	5	-	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	200 kg	10	1m	Mago
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	400 kg	20	2m	1
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	800 kg	40	4m	2
6	6D	400m	6d6	+4d6	IP 6	1600 kg	80	8m	4
7	7D	800m	7d6	+5d6	IP 7	3200 kg	160	16m	8
8	8D	1600m	8d6	+6d6	IP 8	6400 kg	320	32m	16
9	9D	3200m	9d6	+7d6	IP 9	12800 kg	640	64m	32
10	10D	6400m	10d6	+8d6	IP 10	25600 kg	1.280	128m	64

(*) As magias e os magos de Lich são muito mais poderosas que suas contrapartes vistas em outros livros daemon.

Certas magias e rituais exigem que os pontos de magia sejam “armazenados” em uma criatura, lugar ou objeto. Pontos de magia dessa forma não são considerados gastos – eles estão presos ali e não serão recuperados pelo mago até que o efeito termine.

Via de regra as magias espontâneas de Lih tem durações divididas em três categorias: **instantâneas**, **rápidas** e **sustentáveis**.

As **instantâneas** normalmente são as que causam dano direto: uma bola de fogo, uma tempestade de raios, uma onda de terra, um jato de água, um facho de luz incineradora. Efeitos que recuperam pontos de vida, curam doenças e maldições também tem duração instantânea.

As **rápidas** são magias que têm relação com atributos, alcance, proteção e deslocamento. Duram cerca de 1 minuto por Focus. Dessa forma um mago que use Criar Metal 4 encantar uma espada, tornando-a leve e muito afiada (que causa um aumento de dano de +2d6) durará exatos 4 minutos.

As **sustentáveis** são magias de longa duração, quase rituais. Normalmente estão relacionadas com a criação de uma criatura guardiã ou serva, com a confecção de uma estrutura, a convocação de um ser extra-planar, por exemplo. Elas duram cerca de meia hora por ponto de magia gasto. Dessa forma um cavalo feito com Criar Água 5 durará duas horas e meia. Ao final dessas duas horas o mago pode resolver manter a sua criação, dessa forma dispensando mais 1 ponto de magia para cada hora adicional.

Um mago ainda pode “travar” seus pontos de magia numa criatura para fazer com que ela não desapareça no término da magia. No exemplo do cavalo conjurado, um mago gastaria 2 pontos de magia para criar o cavalo e ainda teria de deixar dois pontos de magia “travados” no cavalo mágico. Enquanto o mago não “destravasse” os dois pontos a sua montaria arcana não desaparecerá e seus pontos de magia não vão ser restaurados.

O maior problema dessa técnica é que se alguém conseguir capturar esse cavalo e deixá-lo longe do mago (para além do alcance da magia, que no caso é de 200m) o mago não será capaz de recuperar seus pontos de magia armazenados, exceto com poderosíssimos rituais. Caso o efeito seja cancelado ou a criatura seja destruída, os pontos de magia podem ser recuperados normalmente.

As magias e as estações do ano

Cada estação do ano em Lih se relaciona com um elemento específico. Outono com o metal, o inverno com a água, a primavera com a madeira, o início do verão com o fogo e o fim do verão com a terra.

Quando um mago tenta usar uma magia de elemento idêntico ao elemento da estação do ano ele recebe uma ajuda do universo. Normalmente uma de suas características da magia é ampliada como se o focus da magia fosse 1 ponto maior do que realmente é. Outras vezes a magia consome menos pontos de magia do que deveria. E se o mago tiver como seu caminho principal o elemento correspondente à estação do ano (fogo no começo do verão, por exemplo) ele será capaz de lançar, uma vez por dia, uma magia desse elemento, com seus efeitos completamente maximizados e sem gasto de pontos de magia.

Mas, quando o mago tenta usar uma magia cujo elemento é exatamente o contrário ele está indo contra o ciclo de Ying/Yang. O universo se enfurece e conspira contra o Mago. Todas as magias são reduzidas, como se fossem um ponto de focus a menos do que realmente são. Outras vezes a magia consome o dobro dos pontos de magia do que deveria consumir. E se o mago tiver como seu caminho principal o elemento contrário à estação do ano (madeira no outono, por exemplo) uma de suas magias falhara totalmente naquele dia, e com o dobro do gasto de pontos de magia.



Equipamentos

Aguilhão – originalmente foi usada como instrumento de escalada, com uso semelhante ao da picareta, mas a necessidade fez dela uma arma muito boa, semelhante a um bastão.

Arco Vedaan – esta arma representa o ápice da tecnologia vedaan de armas à distância. Esse arco funciona da mesma forma que um arco composto.

Bala – cada bala representa uma porção com 5 tiros para o mosquete Lung, incluindo 5 cargas de pó explosivo alquímico (pólvora).

Bô – Vara de madeira, grossa e rígida, com pequenas fortificações nas pontas e uma cinta de couro no seu centro. Pode ser usado como cajado ou bastão.

Cajado de Três Partes – Também chamado erroneamente de Nunchaku de três partes por sua semelhança. Sua utilização é muito complexa, mas os especialistas garantem sua eficiência.

Chakram – disco de arremesso, com 30 cm de diâmetro, com a borda externa afiada.

Chijiriki – consiste num bastão de 80 cm com uma faca em uma das extremidades e uma corrente com peso de 1 metro de comprimento na outra. É usada normalmente para imobilizar o inimigo ou para desarmá-lo.

Dai-kyu – Arco muito comum em Ruyujin. Por seu grande tamanho é usado normalmente a cavalo. Tem as mesmas características de um arco composto.

Espada Borboleta – espada leve, de lâmina curta e larga, normalmente usada em pares. Foi desenvolvida pelos artistas marciais de Xien Liang.

Espada de Nove Anéis – esta é uma cimitarra que possui na parte superior da lâmina nove anéis metálicos usados para prender a arma do inimigo. Tentativas de desarmar o inimigo usando essa arma ganham bônus de 20% nos testes.

Espada Gancho – uma espada com meias luas laminadas servindo como guarda e com ganchos em suas pontas. Também chamadas “Garras de Tigre”. Quando usadas para desarmar um oponente oferecem bônus de 10% ao teste. Podem ser usadas aos pares.

Espada Tai Chi – a principal espada usada em Xien. É leve, ágil e sua lâmina parece dançar à medida que é usada.

Esporão de cauda Tokage – Arma tradicional dos duelos cerimoniais Tokage, compreende um anel de ferro recoberto por farpas pontudas, que fica preso à cauda de um Tokage. Ela é muito pequena para causar dano, por isso aumenta o dano natural do golpe de cauda de um Tokage.

Jitte – Ancestral do Sai. Largamente utilizado para arma secundária ou de apoio. Algumas unidades de guarda urbana de Xien utilizam uma versão maior dessas armas (dano 1d6).

Jô – uma versão menor do cajado bô, normalmente usada aos pares. Às vezes pode ser encontrada forjada em ferro. Muito usada nas lutas de arena em Mohat.

Katana – Espada dos samurais é também chamada de “alma dos samurais”. Podendo ser usada tanto com uma ou com duas mãos, é considerada a mais fina arma construída no arquipélago de Ruyujin.

Kau-sin-ke – também chamada de corrente-chicote é uma arma rara em Lieh. Essa arma é composta por 6 a 8 barras curtas de ferro unidas por correntes e uma das pontas em forma de ponta de flecha.

Khanda – Uma das maiores espadas encontradas em Lieh. Uma espada longa, com lâminas em ambos os gumes é um dos símbolos da cultura handi.

Kris – possuindo uma lâmina cumprida e retorcida é considerada uma arma cruel e mal vista pelos moradores de Handívia, devido aos extensos ferimentos que deixa nos oponentes. Os danos de perfuração dessa arma levam o dobro do tempo para serem curados.

Kukre – Adaga de origem Mohat. Ela tem um formato incomum e é a arma favorita dos Gurkas. Podem ser usadas aos pares.

Kusari-gama – é uma arma de haste que possui uma foice adaptada na extremidade de uma corrente. Muitas vezes a corrente pode ser substituída por uma corda de seda. Pode ser usada para auxiliar escaladas (dano um bônus de +10% na perícia Escalar) ou dá um bônus para imobilizar inimigos (bônus de +10 nos testes).

Kwandao – uma arma de haste com uma grande lâmina na sua extremidade superior. Arma tradicional dos exércitos de fênix.

Lajatang – considerada uma arma dupla e de difícil maestria consiste num bastão de 1,80 m, em que cada ponta existe uma lâmina em forma de meia lua crescente, com as pontas viradas para fora. Apesar de sua aparência belicosa, seus maiores usuários são os monges e artistas marciais ao norte de Xien.

Leque com lâminas – leque que tem em sua estrutura ferro ao invés de bambu. É uma arma sutil, para nobres, gueixas e pessoas da alta sociedade.

Machi-Kanshisha – uma espécie de cachimbo longo de ferro. Pode ser usado como uma clava ou para jogar cinzas nos olhos do inimigo (essa manobra só pode ser usada uma vez com combate antes de ser recarregada).

Marati – Uma espécie de maça dupla encontrada em Handívia, onde em cada extremidade encontra-se uma bola pesada de ferro.

Mosquete Lung – a arma portátil mais poderosa que existe em toda Lieh, consiste numa estrutura tubular de ferro

Arma	Dano	Preço	Peso	Comprimento
Aguilhão	1d8	6 Fael	1,8 kg	1,5 m
Arco Curto	1d6	30 Hsen	1 kg	0,80 m
Arco Vedaan	1d8	40 Hsen	1,5 kg	1,50 m
Bala (para mosquete)	-	20 Hsen	0,5 kg	-
Bô	1d6	6 Fael	2 kg	1,50 a 2,20 m
Cajado de Três Partes	1d6	5 Hsen	1,2 kg	0,90 m
Chakram	1d4	12 Hsen	1 kg	0,30 m
Chijiriki	1d6	8 Hsen	3 kg	1,80 m
Dai-kyu	1d8	100 Hsen	1,5 kg	2 m
Espada Borboleta	1d6	9 Hsen	1 kg	0,50 m
Espada de Nove Anéis	1d8	20 Hsen	2 kg	1,5 m
Espada Gancho	1d6	50 Hsen	2 kg	1,5 m
Espada Tai Chi	1d8	300 Hsen	2 kg	0,90 a 1,10 m
Esporão de Cauda Tokage	+2	5 Fael	0,3 kg	0,10 m
Jitte	1d4	1 Hsen	1 kg	0,2 m
Jô	1d6	8 Fael	0,5 kg	0,5 m
Katana	1d10+1	400 Hsen	3 kg	0,9 a 1,10 m
Kau-sin-ke	1d8	8 Hsen	2 kg	1,60 a 2 m
Khanda	2d6	50 Hsen	4 kg	1,40 a 1,60m
Kris	1d4	8 Hsen	1 kg	0,30 a 0,40 m
Kukre	1d4+1	5 Hsen	1 kg	0,40 a 0,50 m
Kusari-gama	1d6	10 Hsen	1,5 kg	2 a 3 m
Kwandao	1d10	50 Hsen	6,5 kg	2 a 2,20 m
Lajatang	1d8	90 Hsen	3,5 kg	2,20 m
Leque com Lâminas	1d6	25 Hsen	1,5 kg	0,20 a 0,30m
Machi-Kanshisha	1d6	20 Hsen	2 kg	0,90 m
Marati	1d8	60 Hsen	10 kg	1,60 a 2 m
Mosquete Lung	3d6	Não disponível	6 kg	1,20 m
Nagamaki	1d6	8 Hsen	1 kg	1,20 a 1,50 m
Nage-Yari	1d6	3 Hsen	1,5 kg	1,50 m
Naginata	1d10	10 Hsen	7,5 kg	1,70 a 2 m
Nekode	1d3	1 Hsen	0,4 kg	0,10 m
Ninja-to	1d8	10 Hsen	1,5 kg	0,55 a 0,80 m
No-Daichi	2d6	50 Hsen	6 kg	1,20 a 1,60m
Nunchaku	1d6	6 Fael	1 kg	0,40 a 0,60 m
Roda de Fogo e do Vento	1d4	20 Hsen	1 kg	0,30 a 0,40 m
Sai	1d4	1 Hsen	1 kg	0,30 m
Sang Kauw	1d6	90 Hsen	5 kg	1,5 m
Sasumata	1d4	9 Hsen	4 kg	3 m
Sodegarami	1d4	12 Hsen	5 kg	3 m
Tanto	1d4	2 Hsen	0,5 kg	0,20 m
Tetsubo	1d8	8 Hsen	5 kg	0,90 m
Tetsubo de Guerra	1d12	15 Hsen	9 kg	1,20 m
Tonfa	1d6	1 Hsen	1 kg	0,60 m
Tulwar	1d8	15 Hsen	2 kg	0,90 a 1,10 m
Wakizashi	1d6+1	300 Hsen	1,5 kg	0,45 a 0,70 m
Zarabatana	1d2	1 Hsen	1 kg	0,60 m



e bambu, tendo na extremidade de tiro a cabeça de um dragão Lung. Embora não esteja à venda, alguns exemplares podem ser encontrados fora do exército, por preços exorbitantes (variando entre 180 a 300 Hsen). Não se sabe se são realmente versões legítimas ou apenas cópias baratas que podem explodir a qualquer momento. A grande vantagem do Mosquete Lung, além do seu dano formidável é que ele ignora completamente a armadura do alvo, caso de IP seja menor ou igual a 6. Armaduras com IP maior que 6 absorvem apenas metade do dano do mosquete, arredondado para cima. Essa habilidade não funciona em armaduras mágicas.

Nagamaki – Arma de haste parecida com a Naginata, só que mais curta. Normalmente usada por samurais montados.

Nage-Yari – lança curta, feita para ser arremessada. Pode ser usada em combate corporal, mas é muito curta para isso. Tropas guerrilheiras, na guerra civil de Ryuujin utilizam uma versão mais barata dessa arma.

Naginata – Arma de haste. Inicialmente seu uso foi destinado a treinar as mulheres dos samurais, mas sua capacidade de combate e sua fama rapidamente a espalharam por todo império.

Nekode – também chamada de Garras de Neko, é dito que essa arma faz parte do arsenal do ninja. Embora pouco útil no combate corpo-a-corpo, sua principal vantagem demonstra-se quando usada para escalar (ela garante um bônus de 20% à perícia Escalar).

Ninja-to – utilizada preferencialmente por ninjas em combate aberto, essa é uma arma ágil e mortal. Sua guarda é quadrada, o que facilita bloqueios e pode esconder uma ou duas estrelas de arremesso. Seu cabo é oco, podendo guardar pequenos objetos. Sua bainha é mais longa, podendo guardar em seu interior pó cegante ou mesmo veneno. Uma arma muito versátil.

No-Daichi – versão longa da katana, normalmente usada quando se está a cavalo. Devido a seu grande peso só pode ser usada com duas mãos.

Nunchaku – dois pedaços de madeira ou ferro unidos por uma tira de couro ou corrente pequena, essa arma era usada inicialmente por camponeses para debulhar trigo e arroz. Os malabarismos feitos com ela são impressionantes. Podem ser usadas aos pares.

Roda de Fogo e do Roda do Vento – Apresenta alguma semelhança com o Chakram. No entanto ela possui

um local onde pode ser empunhada com segurança. Costuma ser usada aos pares.

Sai – Arma oriunda da Ryuujin, normalmente utilizada aos pares. Era uma arma de apoio, que pode ser usada para desarmar oponente (quando usada para esse fim, dá bônus de 10% na manobra de desarmar). Normalmente usada aos pares.

Sang Kauw – Uma lança curta de duas pontas, relativamente comum em Handívia, com uma lâmina em forma de meia lua que se projeta da parte central do cabo, por cima da empunhadura.

Sasumata – arma de haste usada especialmente para imobilizar oponentes. Normalmente usada por guardas em patrulha nas cidades, ou para capturar animais sem matá-los.

Sodegarami – semelhante à Sasumata em vários aspectos. Esta arma também serve para imobilizar oponentes, mas ao longo de sua ponta existem dezenas de pontas farpadas colocadas ali para agarrarem-se às roupas do alvo.

Tanto – Uma espécie de adaga ou faca que completa o daisho do samurai. Pequena, normalmente não é usada em combate, sendo utilizada em situações ou tarefas que seriam indignas a uma Katana ou a uma Wakizashi.

Tetsubo – um grosso e pesado bastão de ferro, com pequenas protuberâncias rombudas na sua estrutura. Usada como maça em exércitos de Ryuujin.

Tetsubo de Guerra – é uma grande maça, dotada de uma ameaçadora bola de ferro com protuberância utilizada para desferir devastadores ataques no inimigo.

Tonfa – antiga ferramenta rural foi convertida numa arma simples, facilmente manuseável. É considerada uma arma de camponês. Pode ser usada em pares.

Tuwar – variação da cimitarra com curvatura da lâmina menos acentuada. Pode vir ou não com a proteção da empunhadura (guarda). É uma arma largamente utilizada pelos corsários de Lieh.

Wakizashi – É a espada curta do daisho, sendo uma das armas do samurai. Ela representa a honra do samurai, sendo usada raramente em combate (exceto quando a arma principal se perde ou por samurais adeptos de usar uma katana e uma wakizashi ao mesmo tempo).

Zarabatana – é um tubo longo, feito de bambu, com o qual o usuário pode soprar dardos ou agulhas, muitas vezes envenenadas.



Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Anika possui Agilidade 15. Ela está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastada pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da perícia ou atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Inaran Melkoth possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um akuma se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Inaran Melkoth possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

Observação: recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Inaran Melkoth tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um atributo diferente. No capítulo de atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON). Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Calcule a diferença entre os atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kado e Inaran estão tirando um braço de ferro. Kado tem FR 16 e Inaran tem FR 13. No primeiro caso, Kado será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kado) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa. Esse Teste também pode ser feito com Inaran como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Inaran vencer é de 35%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os atributos é igual ou

maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Miaka, Anik, Shakiavat e Edo estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Shakiavat. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a proações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

		Atacante																				
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Defensor	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, tiros, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Niaka está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Niaka e começa a esmagá-la. Niaka tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Shihavastani está enfrentando um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Shihavastani. Ele tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Uman Dargora, um Astrologo, conjura uma bola de fogo sobre um espião que o perseguia. O Personagem espião tem direito a um Teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Xarabim deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Xarabim tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa **Difícil**. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.*

Kiama é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Kiama terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da perícia da **Fonte Ativa** e subtraia o valor da

Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Ikari e Karasu estão realizando uma corrida de cavalos. Ikari tem [Montaria 40] e Karasu tem [Montaria 30]. Assumindo Ikari como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Karasu for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma perícia contra um atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Maharat, um Mahavir da criação, está sendo torturado por um clérigo embro da Lótus Rubra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Maharat possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Maharat.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem ataques ou ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

I - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Homido é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Homido quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Homido fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do Ninja inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Homido não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.



2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa: os maiores resultados agem antes (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante neste capítulo. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos da história. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Personagem fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma magia espontânea.
- Fazer um ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

2. Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas e sagradas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de +2.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Homido está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados. Nenhum valor de iniciativa pode ser menor do que Zero.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Farah está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Farah fará seu ataque antes.

3. Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como

perícias tendo o atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Farah está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Farah é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\% + 40\% - 50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\% + 30\% - 25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem humano sem super-poderes usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

4. Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e esse valor pode ser encontrado em sua descrição. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.



Hokai está atacando um zumbi com sua katana. Hokai possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 2d6+4 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco. Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolando **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes!

Hokai possui [Katana 40/25]. Seu índice crítico nos dados é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Hokai causará 4d6+6 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou deixar o Personagem atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas

dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos. De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

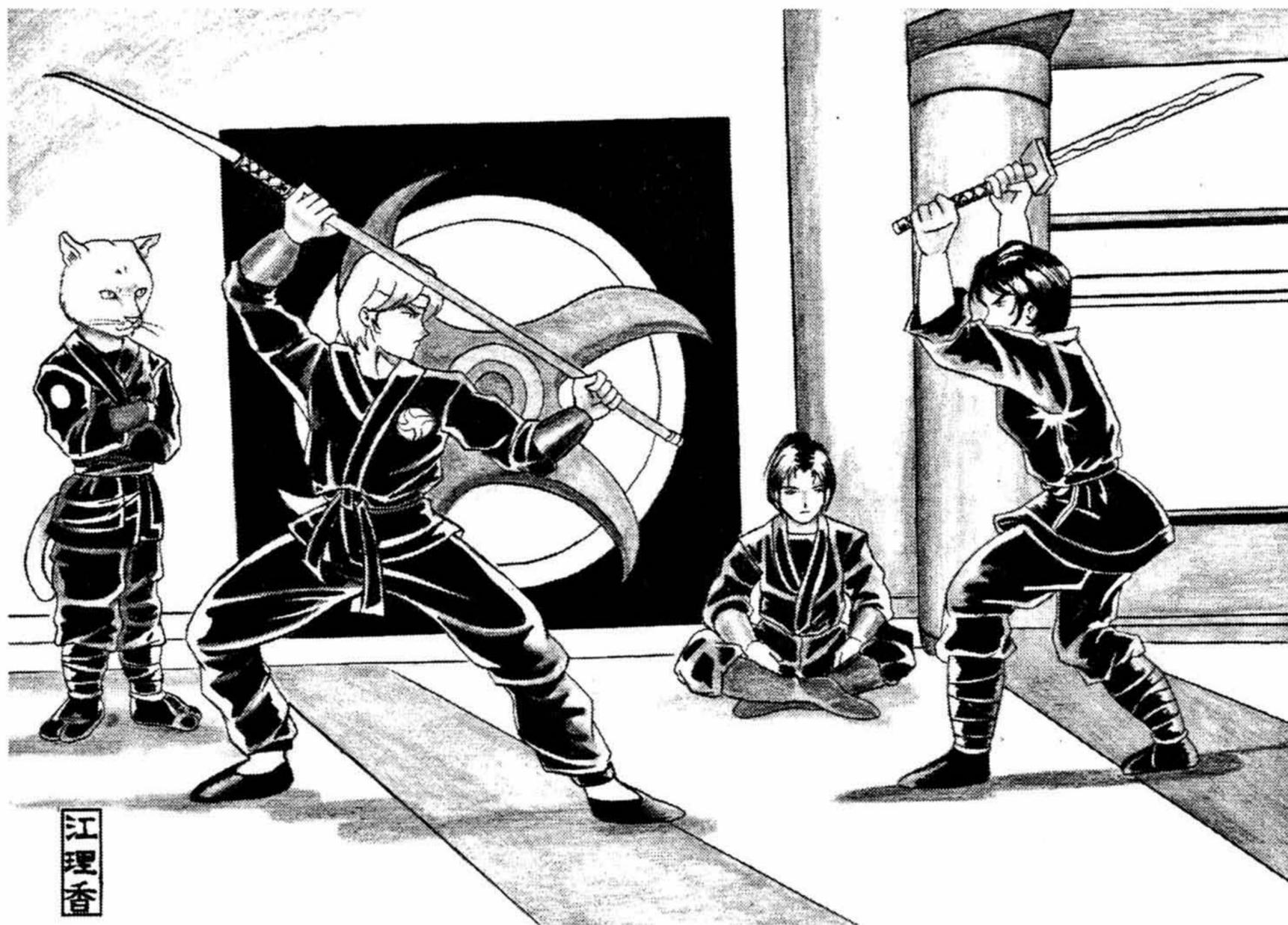
Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!



Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente. O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas. Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de

atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um ataque com metade do valor. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Ikki está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Ikki enxerga apenas sombras e vultos. Ikki mira a lanterna. Sua Perícia é [Arco 40%], precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil. O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Ikki e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos

práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Maki está possuído por um Gaki Youma e ataca seu amigo Edo com uma faca. Edo não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Maki. Edo tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Maki no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma defesa em lugar de cada ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos ataques.

*Miaka fica descontrolada ao ver sua amiga Sakura levar um soco. Ela ataca o guerreiro com toda fúria, em **Carga**. Miaka tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no guerreiro. O guerreiro atacado por Miaka não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sakura e Miaka fazem um ataque cada uma e guerreiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.*

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Vuchur surpreende Riman atacando-o pelas costas. Riman, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Edo atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Edo tem [arco 35], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta as Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a manobra de combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Posição Desvantajosa

Usada quando um dos combatentes estiver em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem muitas situações que podem ser consideradas desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de ataque quanto no valor de defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Paxim está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Paxim atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [arco 25] fica penalizado em metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver perícias), a penalidade deve ser subtrair

o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima). O aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Lin Khan Machucou a mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua espada na esquerda. Lin Kan tem Destreza 15 e [espada 35]. Assim, Lin Khan terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Lin Khan fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [espada 35%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Maki ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Edo. Não desejando machucar seriamente o amigo, Edo o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Edo faz um total de 16 pontos de dano em Maki. Como Maki tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Maki acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Regras Especiais

Parálisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele **IRÁ** respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas

tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos **SEMPRE** dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**.

Dano Localizado

Se um Herói sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado por um tempo. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro, devido ao grande dano causado.

Em uma queda, Hurama sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Hurama faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível de Pontos Heróicos em PH: Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa. Alguns rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Em muitos RPGs, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos akumas, membros de organizações malignas e outros inimigos e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Isso é chamado **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma aventura ou conjunto de aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais. Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela de avanço de níveis), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (atributos, aprimoramentos, perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**. **Nível** é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria).

A cada avanço de nível, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis.

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem aventuras **DEPOIS** da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos atributos. Os valores de atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Kado decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

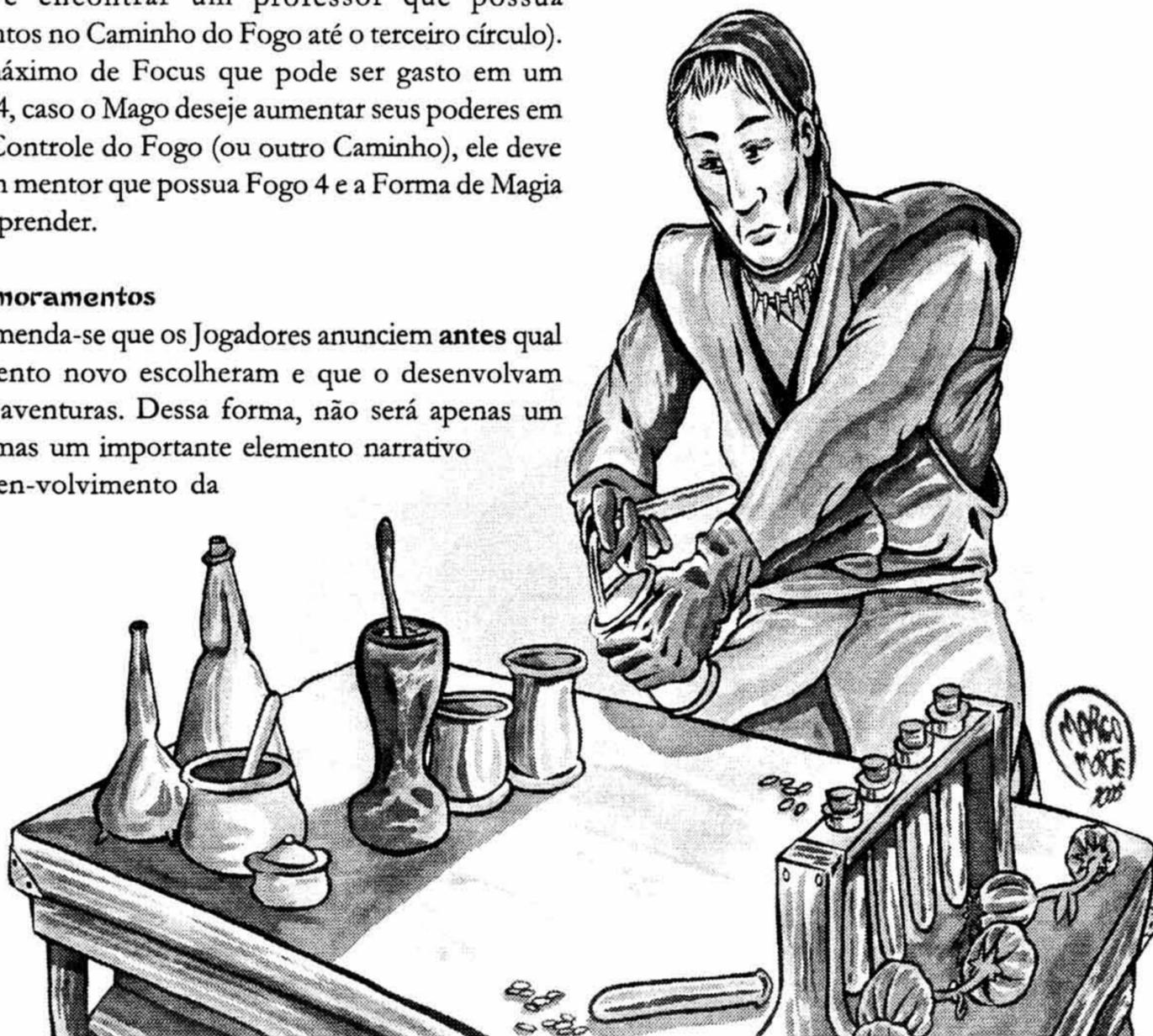
Caso o Personagem seja um mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o mago

aspirante deve encontrar um **professor** que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desen-volvimento da campanha.



Nível	Exp	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
0	-	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
1	0	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
2	5	+2	102	+1	+25	+1	+1
3	15	+3	103	+1	+50	+2	+2
4	30	+4	104	+1	+75	+3	+3
5	50	+5	105	+2	+10	+4	+4
6	80	+6	106	+2	+12	+5	+5
7	120	+7	107	+2	+150	+6	+6
8	180	+8	108	+3	+175	+7	+7
9	250	+9	109	+3	+200	+8	+8
10	400	+10	110	+3	+225	+9	+9
11	550	+11	111	+4	+250	+10	+10
12	800	+12	112	+4	+275	+11	+11
13	1.100	+13	113	+4	+300	+12	+12
14	1.600	+14	114	+5	+325	+13	+13
15	2.200	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

Deuses

Lieh é um mundo de muitas crenças e religiões diferentes. A diversidade de conceitos religiosos e de dogmas divinos é extremamente acentuada de um reino para o outro. Um sacerdote, xien que serve ao Imperador Celestial, muitas vezes não compreende como os três deuses handis, de tendências distintas, conseguem viver em harmonia, especialmente levando-se em conta a divindade oposta à sua, a Imperatriz Profana. Já um samurai de Ryuujin pode ficar intrigado como um reino tão grande quanto Xien Liang pode possuir uma fé centrada em uma única entidade divina, enquanto que Ryuujin possui kamis para cada família, vila, feudo, montanha, rio ou aspecto da vida dos kojins. Apesar deste capítulo fazer uma grande descrição das principais divindades dos Caminhos do Oriente, estes não são de forma alguma os únicos deuses no mundo de Lieh.

Aqui vemos detalhadas regionalmente as principais divindades, destacando quais são os seus principais objetivos, planos, aliados e inimigos. Além disso, algumas entidades menores também são mencionadas, devido a um importante papel que possam ter em dado panteão regional. O Imperador Celestial, por exemplo, é auxiliado por seus ministros, enquanto dois casais da Tríade handi tiveram filhos. Amatsukami é a matriarca dos kamis, sendo alguns mais proeminentes do que outros, recebendo uma veneração semelhante à principal deusa de Ryuujin. Também temos algumas formas de adoração não-focada em deuses.

Xien Liang e Mohat

Xien Liang é o maior reino que existe em todo o mundo, de acordo com os orgulhosos xiens. Mesmo com uma extensão territorial tão grande, toda a estrutura divina do imperador da Fênix gira principalmente em torno do governo do Imperador Celestial, que de seu palácio em Tenjoukai, o Paraíso dos Céus, guia toda a Burocracia Celeste. A ele é dado o poder, pelo Mandato e a Dinastia, de instituir ou acabar com os Ministérios Divinos, em uma estrutura que permite ao Imperador delegar divindades menos poderosas para tarefas específicas, exercendo lei divina em Lieh.

É importante mencionar que, apesar de ter feito parte do Império da Fênix por muito tempo, Mohat sempre seguiu conceitos religiosos e filosóficos bastante peculiares. Nas Montanhas da Contemplação as divindades mais veneradas e honradas são os deuses dragões: Pai Lung, o Dragão Branco Ancestral; e Yen Lo Lung, o Dragão Negro Cósmico. Estes deuses foram os criadores do universo, conforme as lendas mais antigas. Os clérigos do Imperador Celestial de Xien Liang sabiam da origem da sua entidade, e por isso permitiam que Pai Lung fosse venerado nas terras dos monges. Hoje que Mohat é uma terra "livre", isso poderá não somente acarretar um sério conflito político, mas também religioso.

Pai Lung, O Dragão Branco Ancestral

Pai Lung é uma das entidades mais antigas do Universo. Reza a Lenda da Criação, que foi através de uma combate eterno entre o Dragão Branco Ancestral e seu nêmesis, Yen Lo Lung (também chamado de Dragão Negro Cósmico), que surgiram as primeiras entidades do mundo, e posteriormente, toda a criação. Pai Lung é uma entidade benevolente, porém austera e exigente. Seus servidores pregam a paz e a harmonia entre os seres da terra, mas não se intimidam em enfrentar seus inimigos com o poder de seus punhos e golpes marciais, se necessário. Hoje este deus dragão é um guardião da serenidade, da paz interior, das energias positivas e da principal ordem de monges de Mohat: O Punho da Luz. A grande maioria do povo de Mohat presta homenagens ao Dragão Branco Ancestral, e dizem que ele, juntamente com Yen Lo Lung, mantém o equilíbrio do Cosmo. Pai Lung relaciona-se bem com todos os deuses benignos, especialmente seu filho, o Imperador Celestial; Amatsukami, que ele considera como sua própria filha, honorável e singela; e finalmente Roshan e Divhia, o casal de deuses que representa a Criação na Tríade handi.

Yen Lo Lung, O Dragão Negro Cósmico

Yen Lo Lung, juntamente com Pai Lung, é uma das entidades que precedem a própria criação do universo, representando os pilares básicos do equilíbrio cósmico necessário para a existência de Lieh: energia positiva e negativa. Antes seres de poder inimaginável, os dois dragões primordiais despenderam sua onipotência para criar as bases do que veio a se tornar o Grande Círculo. Mas ao contrário de Pai Lung, Yen Lo Lung prega o domínio do mais forte e daqueles que detém o poder para controlar todos os reinos dos Caminhos do Oriente. E somente os fiéis ao Dragão Negro Cósmico detém este poder, de acordo com os ensinamentos desta religião sombria. Os servos de Yen Lo Lung possuem um ódio e rivalidade especial pelos servos de Pai Lung, o maior inimigo de seu deus, e são especialmente recompensados pela sua entidade sombria quando agem contra os seguidores do Dragão Branco Ancestral. Um dos grupos mais poderosos que servem a Yen Lo Lung é a Irmandade da Mão Esquerda, um grupo liderado pelo terrível Lama Negro Kamasatwa Sangye Tséring. O Dragão Negro Cósmico cobiça a subserviência da Imperatriz Profana, sua filha, bem como detesta a rebeldia caótica de Ravana, travando um eterno conflito contra os dois, denominado de A Guerra dos Três Infernos.

O Imperador Celestial

Em um passado longínquo, quando as forças do Grande Círculo estavam se formando, o Imperador Celestial representava

uma das faces do equilíbrio, sendo denominado Yang. Criado pelas lágrimas de Pai Lung, ele antes dividia as funções do Mandato e da Dinastia Celeste com sua consorte, Yin. Porém, influenciada pela força malévola do Coração das Trevas, Yin renegou os seus votos recusando-se a lhe entregar o Poder da Dinastia durante a Cerimônia de Passagem, e quase destruiu Yang. Após um combate titânico onde ele foi salvo por Amatsukami, o então Imperador Celestial assumiu novamente a sua função no Grande Círculo, sendo o responsável pelo Mandato e a Dinastia. É o Imperador Celestial quem determina qual semideus ou divindade menor assumirá um dos Ministérios Divinos da Burocracia Celeste, esta recebendo maior responsabilidade e influência. Aproxima-se, entretanto, o momento da Passagem de Poder, quando o Imperador Celestial passará os poderes do Mandato para sua futura esposa, Amatsukami.

Observação: Para o povo alado kenku, o Imperador Celestial é representado por duas formas: como um membro de sua raça, ou como a primeira fênix, sendo auxiliado por outras “aves divinas” (ministros) na administração de Tenjoukai.

A Imperatriz Profana

Antes ela era Yin, e representava uma das faces do equilíbrio que existia no Grande Círculo. Após um incidente e a sedução do artefato negro conhecido como Coração das Trevas, ela renegou os seus votos, o seu consorte e o seu papel de manter o balanço do Grande Círculo, tornando-se a Imperatriz Profana. Criada pelo sangue derramado de Yen Lo Lung, hoje ela odeia o seu progenitor que a corrompeu, mas odeia mais ainda o Imperador Celestial que trocou-a pela rainha dos kamis, Amatsukami, a quem ela chama de *A Meretriz*. Hoje ela não representa mais Yin, sendo uma das três forças mais poderosas existentes no Mundo Inferior.

Travando uma luta incessante com seu pai, Yen Lo Lung, e com o Rei do Caos, Ravana, pela supremacia do Mundo Inferior, a Imperatriz Profana aguarda o momento certo para libertar em Lieh as suas terríveis criações e ensinar aos seus servos (como as Bruxas do Ringu), as magias mais cruéis e letais que existem. A Imperatriz Profana tem um plano em andamento, que poderá mudar totalmente a hierarquia de poderes no Grande Círculo.

Os nove ministros divinos

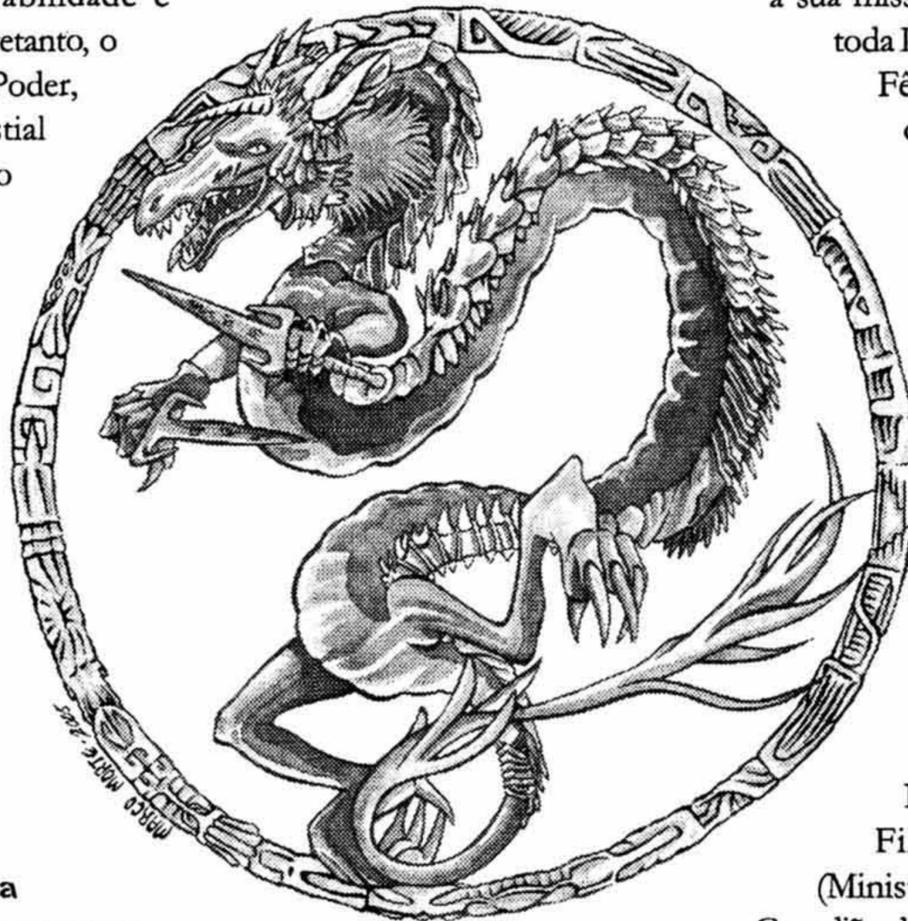
No topo da hierarquia divina xien, está o Imperador Celestial. Grande soberano de Tenjoukai, ele olha e concede poderes a todos os seus clérigos em Lieh. Porém, mesmo ele necessita delegar funções para alguns deuses de menor poder, para melhor administrar a Burocracia Celeste. Dizem os sábios que o detentor do Mandato e da Dinastia deve delegar funções especiais a entidades menores, fazendo com que estas sejam responsáveis por certas esferas de influência. Assim, o Imperador Celestial pode criar os chamados Ministérios Divinos, dedicados a uma função específica determinada por ele, fazendo com que

estas divindades ajudem o Imperador a cumprir a sua missão, trazendo lei e ordem por toda Lieh, em especial ao Império da Fênix. Já houve um tempo em que existiram mais de dez Ministérios, outros em que somente cinco deles eram suficiente.

O Imperador Celestial hoje mantém nove Ministérios Divinos, e as divindades que fazem parte dele recebem grande influência perante o Imperador. Os nove ministros atualmente são: Hou Tu, Senhor dos Grãos e do Solo (Ministério da Agricultura e Recursos Naturais), Niu Hai, a Filha da Imensidão Azul (Ministério das Águas), Shen Yi, o Guardião do Clima (Ministério do Clima), Tian Guan, o Mercador Dourado (Ministério do Comércio e Desenvolvimento), Guan Di, o Supremo General dos Gunshins (Ministério da Guerra e Artes Marciais), Jin Jia, o Mandarin Imortal (Ministério da Magia e Conhecimento), Si Ming, A Detentora do Livro do Destino (Ministério dos Mortos e das Almas) e Lei-gong, o Kenku Protetor (Ministério da Natureza e dos Animais).

Ryuujin

A religião no Arquipélago do Rei Dragão é tratada de um modo distinto de outras religiões existentes no continente. Para os kojins, a principal entidade é Amatsukami, a Senhora do Amanhecer, que veio juntamente com os kamis ao mundo para abençoar e garantir a vida em Lieh. Os kojins acreditam que os outros deuses, como o Imperador Celestial, a Imperatriz Profana ou os deuses handis também sejam kamis, com poderes variáveis como os kamis de Ryuujin. Assim, eles também são venerados e honrados, e seus servos mais fervorosos recebem o poder de manifestar milagres em nome de sua entidade patrona (magias divinas).



Amatsukami

Quando Pai Lung e Yen Lo Lung travavam a sua luta primordial, dizem que antes mesmo do surgimento de Yin e Yang, surgiram dois tipos de entidades, os kamis celestes e os onis demoníacos. Amatsukami era a entidade mais poderosa dentre os kamis, e logo assumiu uma posição de liderança em meio a estes espíritos iluminados. Representando a vida, a natureza, a fertilidade e o amor, a Senhora do Amanhecer sempre nutriu uma paixão por Yang, mas ele era o marido de Yin, e ambos mantinham o equilíbrio do Grande Círculo. Por muito tempo ela nutriu este amor impossível por alguém que já estava prometido, e durante muito tempo ela chorou, inundando o plano de Shizen com suas lágrimas. Com o tempo ela teria se conformado com a situação, se não fosse a insanidade de Yin, que utilizando um artefato criado pelo próprio Dragão Negro Cósmico, quase destruiu Yang. Amatsukami salvou o seu amado da morte, e após a chamada Guerra dos Imortais, eles tornaram-se amantes. O matrimônio entre o Imperador Celestial e Rainha dos Kamis está para acontecer, em breve, na próxima cerimônia da Passagem de Poder.

Hachiman, o Primeiro Samurai

O mais valoroso e fiel servo de Amatsukami, Hachiman é um dos kamis mais importantes para o povo kojins. A lenda conta que ele andava entre os mortais na forma de um jovem curioso ou de um ancião muito sábio. Durante o domínio de Xien Liang sobre Ryuujin (de acordo com as lendas), o povo kojins era duramente oprimido. Dizem que um velho trabalhador de metais ficou em um templo orando aos kamis por 3 dias e 3 noites, sem comer ou dormir. Ao término deste período, Hachiman apareceu para o ferreiro, dizendo que a ele seria dada a chave para a vitória. O kami ensinou ao mortal o segredo para forjar a arma mais formidável de todas nos Caminhos do Oriente: a Katana.

O velho ferreiro trabalhou com afincado e vontade, criando as primeiras katanas de Lieh. Hachiman lhe ensinou que somente um guerreiro com honra e sabedoria poderia empunhá-las, e juntamente com o segredo de criação das armas, ele trouxe os ensinamentos de um estrito código de honra que deveria ser seguido por aqueles que passariam a se chamar samurais, ou *"aqueles que servem"*, no antigo idioma kojins. Assim, os samurais, conseguiram libertar o povo do domínio do Império da Fênix, tendo o código do Bushido e a honra ao kami como seus maiores ideais. A independência de Ryuujin e o surgimento dos samurais e dos Haikans coletivamente formam o evento lendário conhecido como "O Levante do Dragão".

Reikon, O guardião das almas

Os kojins são um povo muito espiritualizado, e seguem ritos fúnebres muito bem organizados. De acordo com os seus credos, existe um kami que é o responsável pelo

juízo das almas que vão para o reino dos mortos, e por guiá-las pelo círculo das encarnações. Existe uma crença em Ryuujin que todos que vão para o outro lado (chamado de Além Vida), são julgados por suas ações, e deverão reencarnar no mundo material novamente, como um novo ser, buscando assim o aprimoramento de seu espírito e uma existência mais abençoada. Somente após diversas encarnações é que o indivíduo estará pronto para seguir para o Mundo Superior, vivendo junto com os kamis mais poderosos do Grande Círculo. Reikon foi um grande homem no mundo, sendo os seus julgamentos justos e imparciais. Quando seguiu a trilha das almas ao morrer, a ele foi dada a chance de ser o juiz dos mortos, tornando-se assim um kami de grande influência junto aos kojins. Desde então, Reikon prossegue com seus julgamentos.

Michiko, a Donzela das Revelações

Uma das kamis mais amadas por Amatsukami, Michiko às vezes é vista como uma figura ambígua em Ryuujin. Ao mesmo tempo, ela glorifica as artes e a criatividade enquanto oferece ponderação e iluminação aos mais sábios. Os seus seguidores muitas vezes apenas escolhem um de seus caminhos propostos, mas os clérigos da kami percebem que esta divisão é falsa: uma vida em sua plenitude depende de ambas virtudes para se tornar realizável. Para Michiko, a serenidade e a contemplação são inúteis quando tranca-se a mente numa prisão de mantras ou rezas. Da mesma forma, o artista que exprime sua arte mas não cresce espiritualmente está fadado a uma beleza artificial; é necessário compreender o porquê de sua inspiração, mesmo que esta não possa ser expressa em palavras. Os haikans também compreendem essa filosofia, pois estes poetas místicos surgiram graças à intervenção de Michiko na guerra de libertação de Ryuujin contra Xien Liang, quando a kami ensinou a um monge e a um samurai que não basta procurar sentido na vida apenas através da meditação ou criatividade. Os dois mortais não apenas aprenderam isto, como foram pivôs para o fim da guerra e da criação de uma tradição poética de magia arcana.

Kaibutsu no Oni, O Oni adormecido

Especula-se que uma entidade de poder equivalente à Amatsukami tenha surgido dos buracos negros criados por Yen Lo Lung. Poucos sabem desta história esquecida, mas esta divindade suprema estaria adormecida desde o início da criação do Grande Círculo. Mesmo adormecido, alguns dizem, este oni maldito teria criado as raças monstruosas que caminham por Lieh hoje, como os ogros de Ryuujin. Recentemente, estariam surgindo alguns cultos sombrios dedicados à veneração desta divindade maligna. De acordo com os seus seguidores, somente com um número grande de seguidores, o seu mestre cruel e terrível, conhecido entre o seu culto como Kaibutsu no Oni, poderia despertar e fazer o que nenhum dos três deuses negros jamais conseguiram: dominar todo o Grande Círculo.

Handívia

O termo “*Tríade*” é sinônimo do panteão handi, significando não apenas os três casais de deuses, mas representando também o ciclo natural de criação, preservação e destruição. As divindades handis não foram responsáveis pela formação do universo, mas se vêem como representantes de sua transformação através deste ciclo eterno. Quando foi discutido os papéis que cada casal divino representaria, coube a Roshan e Divhia a tarefa da criação, empregando a sabedoria da Mãe Sábia coordenada pela imaginação do Pai Severo para originar grandes projetos. Do lado oposto, Vasudev e Kamna se responsabilizaram pela destruição, pois foram eles que alertaram sobre o perigo da estagnação: quando as antigas criações não cedem espaço para novas obras, o processo criador tende a diminuir até anular-se por completo. Apenas O Senhor da Guerra tinha coragem para destruir tanto esforço e só A Última Guardiã era tão fria para por um fim a tamanha beleza.

Finalmente, coube a Manish e Adishree moderar os impulsos dos demais para que a criação e a destruição pudessem servir em tempo e propósito. O Grande Rei elaborou leis divinas para atender o equilíbrio das três forças. Já A Esposa Amorosa encarregou-se do momento da mudança. A esta deusa coube o papel de medir a transformação, da guerra à paz, da bonança à miséria, e vice-versa. Assim, o ciclo da Tríade pode adquirir um caráter ordeiro. Mesmo a destruição, que tendia ao caos, pode ser contida pelas outras forças, manifestando-se numa forma necessária para completar e perpetuar o ciclo. Este é um dos motivos que torna Ravana tão odiado pelos demais: ele deseja impor sua vontade destrutiva sem oferecer oportunidade para a criação ou preservação. Há dois outros deuses caóticos que não integram uma função na Tríade, mas são reconhecidos pelos handis como integrantes do panteão: Vayu e Hanumat. A razão de sua não-participação do ciclo se dá por terem nascido após o consenso das divindades handis. Ainda assim, eles desempenham papéis importantes de acordo com sua área de interesse.

O aspecto triplo da fé handi a torna diferente das demais religiões de Lieh. Todos os deuses do panteão são respeitados (se não temidos) por seu papel. Seguidores de divindades de filosofias opostas podem divergir, mas uma igreja de Kamna ou Vasudev não é banida de uma cidade “por ser maligna”. Ela é aceita por ser parte da Tríade e reconhecida pelo papel que representa, mesmo que haja um certo ostracismo. Já um templo de Vasudev não declara guerra a uma capela de Divhia por esta “amar a paz”. Mesmo fiéis de deuses opostos podem viajar juntos, enquanto houver respeito entre seus ideais e não existir um conflito de interesses.

Quanto aos mahavires (veja o Capítulo 2), estes tendem a se dedicar mais aos aspectos da criação, preservação ou destruição, mas nada impede que sigam os editos de um ou dos dois deuses relacionados à sua fé, ao mesmo tempo que reconhecem as demais divindades handis.

Roshan, O Pai Severo

Um dos membros da Tríade Handi, Roshan veio para Lieh através de um portal situado fora do Mundo Superior e Inferior, sendo chamado mais tarde apenas de “A Fonte”. Sete deuses vieram deste vórtice: os três deuses principais suas esposas, e aquele que é chamado de O Rei do Caos, Ravana. Roshan é representante do primeiro aspecto da tríade, sendo aquele que tem a incumbência de criar e dar origem às coisas. Roshan é o raiar do dia, a brisa que leva ar renovado aos campos, a idéia na mente de um inventor. De acordo com as lendas mais antigas, Roshan e sua esposa, Divhia, são os pais de todos os handis, e por isso recebem a denominação de O Pai Severo e A Mãe Sábia. A exemplo da lenda do Imperador Celestial e do Lavrador Camponês, eles popularam a península mais ao sul, e o povo que descendeu deles acabou por criar o reino de Handívia, que no idioma ancestral deste povo significa “A Trilha dos Handis”. Patrono e defensor da família, O Pai Severo exige obediência e união entre os parentes, além de encorajar seus seguidores a criarem muitos filhos. Roshan possui boas relações com as divindades benignas de Lieh, sobretudo os deuses de seu próprio panteão, e Pai Lung, que foi o primeiro deus que a Tríade encontrou quando chegou ao Mundo Superior.

Divhia, a Mãe Sábia

Divhia é a esposa de Roshan, e pelas lendas, a mãe de todos os handis. Assim como Roshan, Divhia representa a criação na Tríade. Ela é a deusa da sabedoria, da magia, da agricultura e do conhecimento. Ao contrário de Roshan, que representa a inventividade e a criação, Divhia representa o desenvolvimento e a evolução do conhecimento já existente e a magia que permeia o mundo, sobretudo em Handívia. Ela também traz grande sabedoria em seus ensinamentos, delegado por seus clérigos e devas. Ao mesmo tempo, A Mãe Sábia representa a fertilidade feminina e a maternidade. Enquanto Roshan inspira os homens handis para assumirem um papel paterno, Divhia ensina e protege as mulheres na preparação para se tornarem mães, sendo invocada por gestantes para que a gravidez e o parto prossigam em segurança. Fora de seu panteão, Divhia trabalha com os ministros de Xien Liang e com alguns Kamis da Corte de Amatsukami, promovendo uma troca de conhecimentos e de informações entre as divindades dos Caminhos do Oriente

Manish, o Grande Rei

Manish, assim como sua esposa Adishreee, representa o segundo aspecto da Tríade cuidando da preservação. Ele é um deus sábio e responsável pela organização estrutural do mundo handi, incluindo a formação familiar, jurídica e social. Manish é particularmente venerado entre as castas mais elevadas da sociedade handi, como os xátrias e os brâmanes. Por outro lado, os menos favorecidos na sociedade são ensinados a se conformarem com o seu destino. O Grande Rei possui uma grande força e um comportamento



extremamente disciplinado, demonstrando serenidade nas situações mais adversas. Dizem que o seu arco jamais errou um alvo, e que ele possui uma concentração inigualável. Alguns monastérios em Handívia seguem os ensinamentos do Mestre da Mente, outro título de Manish, apregoando que o seu vigor mental reside na libertação de todo tipo de excesso. Finalmente, Manish se opõe fortemente à criação de mortos-vivos, por atentar contra a preservação. Por esta razão, clérigos de tendência leal e neutra que escolham o domínio do sol só podem expulsar mortos-vivos e curar ferimentos espontaneamente.

Clérigos malignos podem escolher o domínio do sol, mas sua afinidade com energia negativa (fascinar mortos-vivos) os impedem de utilizar o seu poder concedido. Atualmente, Manish se preocupa com o governo do Marajá Inesh, tanto por sua origem ausente de casta como por seu decreto que praticamente extinguiu a existência dos párias. Entretanto, o Grande Rei não demonstra oposição a Inesh, devido à unidade que o marajá trouxe às Planícies Milenares.

Adishree, a Esposa Amorosa

Enquanto Manish mantém-se vigilante durante o dia, a doce Adishree guia os handis pela noite e em seus sonhos. Instigadora do amor e da paixão, a Esposa Amorosa é a deusa que os handis chamam para abençoar um casamento ou o início de um relacionamento. Enquanto Roshan e Divhia encorajam a natalidade, Adishree, conhecida por sua habilidade de cura, oferece saúde para a família. Ela também criou as artes tântricas, estimulando a sensualidade e o prazer carnal como meio de crescimento espiritual, uma prática tida como imoral por estrangeiros mais castos. Por outro lado, Adishree também representa o ciúme e a possessividade, sendo invocada para punir quem ameaça a estabilidade do casamento, especialmente quem pratica o adultério. A Esposa Amorosa também é ligada à profecia, sonhos e adivinhação (especialmente astrologia). Alguns vedaans seguem Adishree por este aspecto, embora sejam uma esmagadora minoria entre sua raça. O último aspecto da deusa se refere à natureza representada pelas águas (particularmente os rios Tilagavati e Vhadavur), a vegetação e as paisagens naturais. Ao contrário de Divhia, que representa um conceito mais rural, ligado à agricultura, a Esposa Amorosa representa as matas, as cascatas, os rios e as planícies sagradas, que devem ser protegidas para garantir que a terra continue a prover recursos ao povo handi. Adishree é mãe de Hanumat, a divindade handi das viagens, caravanas e trilhas desconhecidas.

Vasudev, o Senhor da Guerra

“O Senhor da Guerra não gosta de crianças”. Esta é a frase que muitos handis contam para os seus filhos com o intuito de amedrontá-los, e para ensiná-los sobre o aspecto final da Tríade Handi. Vasudev é aquele que, juntamente com Kamna, deve garantir que o ciclo da Criação e da Preservação encontre o seu destino final com a Destruição. Engana-se

porém, aquele que acredita que Vasudev a promova de modo caótico e desordenado. Ele apenas garante que tudo e todos que tenham percorrido o ciclo possam encontrar um final digno. Para os seus clérigos, a guerra serve senão para substituir um governo fraco ou para consolidar um líder forte e capaz de enfrentar seus inimigos e manter-se no comando. Uma vingança astuta e bem-executada permite ao justiceiro corrigir desacertos enquanto aqueles que lhe prejudicaram paguem com a vida. Para os handis, a bondade e a maldade também devem estar dentro de um equilíbrio, e por isso eles compreendem e respeitam Vasudev. Porém, muito deste respeito deve-se ao fato do temor de estarem no caminho do Senhor da Guerra, ou de acreditarem que tenha chegado a sua hora. Vasudev gosta de ser temido, e possui muito orgulho disso. Ele possui poucos aliados, entre eles a sua esposa Kamna (a quem ele ama de forma extremamente possessiva), e seus dois irmãos, Roshan e Manish.

Kamna, a Última Guardiã

Todos sabem que a morte é umas das únicas certezas que os mortais têm quando eles nascem. E de acordo com a igreja de Kamna, a morte deve ser vista como uma passagem para um outro plano, um outro nível de existência. Kamna é, juntamente com Vasudev, a entidade responsável pelo término e pela Destruição. A Última Guardiã determina o que está estagnado e deve ser substituído, enquanto que o Senhor da Guerra não hesita em cumprir o seu papel de destruidor. Um outro símbolo ligado à Kamna é o fogo, a força que consome e purifica, deixando espaço para novas coisas surgirem.

É comum em templos desta divindade manterem braseiros sempre acesos em sua homenagem. Kamna é venerada por um grupo seleto de pessoas, que acreditam ser arautos da morte e da escuridão, empunhando adagas de lâmina curva (kris) em formato de labareda. A Última Guardiã também é venerada em menor grau como a deusa dos segredos. Muitos seguidores suplicam esclarecimentos sobre o Enigma da Era Antiga, mas a deusa permanece silenciosa em relação a isto. De todos os deuses da Tríade, só Vasudev possui um relacionamento mais pessoal com a deusa.

Ravana, o Rei do Caos

Ele é o sétimo deus handi que veio do portal conhecido como “A Fonte”. A pura encarnação do caos, da destruição e da maldade, Ravana é a antítese do que a Tríade representa. Para esta entidade profundamente malévola, os handis devem venerá-lo, onde outros povos e deuses são apenas escravos para seus desígnios. Ravana é obcecado em possuir Kamna, desejando-a como sua esposa e destruindo de uma vez por todas Vasudev, o seu pior inimigo. Sua igreja não é organizada, e está dispersa por toda Handívia, com alguns cultos mais a oeste. Outras figuras odiadas por Ravana são os filhos da Tríade, pois o Senhor do Caos acreditava que enquanto os aspectos da ordem e da neutralidade dividiam-se em seis entidades diferentes, somente uma representava o caos, e por isto ele

deveria reinar supremo. Para a sua raiva, o nascimento de Hanumat e Vayu passou a representar os dois outros aspectos do caos. Ravana relaciona-se com poucos deuses. Eras atrás, ele traiu a Imperatriz Profana em prol de seus objetivos pessoais, e Yen Lo Lung também nutre muita raiva e ódio por ele. Até Rahu, o Mestre dos Asuras, possui uma relação conturbada com Ravana, apesar de firmarem uma aliança.

Hanumat, O Capitão dos Mares Cósmicos

Hanumat é o filho de Manish e de Adishree, e representa o espírito aventureiro e de descobertas por novos povos, terras e lugares desconhecidos. Dizem que Hanumat singra o Umikama (O Oceano Cósmico que permeia o Grande Círculo) em uma grande embarcação construída por Roshan, seu tio. Além de possuir esta faceta mais aventureira, Hanumat representa a natureza através dos animais e das feras selvagens, enquanto sua mãe, Adishree, representa a flora e a paisagem. Hanumat possui a forma de um humano, mas sua cabeça sempre representa um animal diferente (bode, macaco, elefante, búfalo) e a cauda de um símio. Ele é a divindade que melhor se relaciona com os deuses de outros panteões, principalmente os kamis de Ryujin. Apesar de seu título e da embarcação que conduz, os interesses de Hanumat relacionam-se à viagens de qualquer espécie, não apenas navegações. Umikama não é composta de água, nem este elemento define um aspecto de Hanumat. Ainda assim, O Capitão dos Mares Cósmicos é o patrono da caravana marítima que está saindo de Handívia, rumo ao ocidente.

Vayu, o Vórtice da Mudança

Vayu é o filho de Vasudev e Kamna, sendo o deus handi mais novo no panteão, nascido pouco depois de Hanumat. Vayu é um deus jovem e extremamente inconstante, sendo a entidade responsável pela transformação e pelo clima. Suas ações estariam em um nível intermediário entre a preservação (Manish e Adishree) e a destruição (Vasudev e Kamna). Todavia, O Vórtice da Mudança não possui nenhum papel definido dentro do ciclo. Uma divindade volúvel e causadora de problemas, se há um padrão no comportamento de Vayu é a sua intolerância pelo conformismo, estabilidade e tédio duradouros. Embora sua impaciência às vezes irrita seu tio, Manish, o relacionamento com outros deuses é inconstante como sua natureza.

As exceções são Hanumat, a quem ele considera um irmão, sua mãe Kamna, a única divindade que consegue compreendê-lo e finalmente, o kami Wang Tsu e o ministro Shen Yi, pela semelhança no aspecto climático.

Indra, o Senhor dos Devas

Indra é uma divindade reconhecida como “O *Sudra da Triade*”, por ser o maior servo divino. Segundo as lendas, O Senhor dos Devas era um estudioso que aprendeu muito com Divhia, mas apiedava-se dos mortais por sua falta de conhecimento. Diz-se que ele desceu às Planícies Milenares e ensinou lições aos handis, que

ajudariam a formar sua rica cultura. Foi Indra que ensinou o idioma atual de Handívia, que recebe o seu nome como homenagem. O Senhor dos Devas é reverenciado pelos handis pelo incentivo de sua cultura, mas ele também é conhecido por seu aspecto celeste. Até Vayu surgir, Indra era responsável pelo clima enquanto vigiava o céu contra as incursões de Rahu, mas depois do nascimento do Vórtice da Mudança, a sua ligação com o céu continua a ser suplicada para que modere os excessos causados pelos desastres climáticos que Vayu provoca ocasionalmente. A Mãe Sábia é grata pela caridade de Indra e ele observa os mortais com afeição, enquanto mantém-se vigilante contra os asuras.

Rahu, O Mestre dos Asuras

Quando um eclipse imprevisto pelos astrólogos surge no céu, é certo que Rahu, conduzindo sua biga puxada por oito cavalos negros, girou sua corrente, tecendo um mar de sombras que engole a luz da lua ou do sol, até ser interrompido por Indra ou Manish. Apesar de ser uma entidade odiosa, do caos e da escuridão, Rahu possui uma luxúria doentia por Adishree, uma fixação que aumentou após ter sido preterido em prol do Grande Rei. Foi esta rejeição que o instigou a cruzar o dia e a noite no céu, visando apagar a majestade de seu rival (eclipse solar) ou ameaçando tomar à força seu objeto de desejo (eclipse lunar). Apesar de ser o líder dos asuras na guerra contra a Triade e o maior aliado de Ravana, sua obsessão causa um conflito de ambição com o Rei do Caos, pois deseja tornar A Esposa Amorosa sua escrava. Rahu é um patrono da escuridão e daqueles que aspiram obter seus desejos sem medir escrúpulos ou consequências. Manish, Adishree e Pai Lung são os seus maiores inimigos.

Misticismo astral, a fé dos Veedans

Este povo de pele azulada não é nativo de Lieh, pois viajou de algum lugar esquecido entre as estrelas até chegar nas Planícies Milenares de Handívia. Os vedaans rejeitam a adoração dos deuses conhecidos, venerando ao invés as estrelas, amando as águas que tão habilmente navegam e acreditando Handívia como sendo sua terra sagrada. Os clérigos desta raça são chamados de místicos astrais, sendo os tutores e guardiões da religião vedaan, da mesma forma que os astrólogos são os sábios e os arqueiros celestiais, seus maiores guerreiros. Apesar destes místicos negarem qualquer relação com as divindades de Lieh, o foco principal de sua crença é fruto direto do poder despreendido do Dragão Branco Celestial - as estrelas. Na fé vedaan, a luz das estrelas é muito cultuada enquanto o que chamam de “vazio entre as estrelas” é temido e evitado, por ser um terreno perigoso à raça. Alguns místicos temem pela existência de indivíduos ou até de uma raça inteira que possa venerar ou fazer de seu lar este lugar isento de astros. Da mesma forma, o vazio entre as estrelas é relacionado com uma força antítese da luz dos astros (ou seja, energia negativa), e expor-se à ela é proibido, exceto em ocasiões especiais. Ainda que tendências sejam menos importantes

que os preceitos da fé vedaan, apenas membros não-malignos podem se tornar místicos astrais. Alguns acreditam que esta restrição se dá porque certos vedaans estão “ligados demais à escuridão no céu para atrair a atenção das estrelas”.

Culto aos antepassados, a Fé Tokage

Os xamãs deste povo dedicam toda sua devoção aos antepassados, que possuem mais importância quanto mais antigos forem. Quando um tokage morre, sua alma migra para a terra desértica de seus antepassados, localizada numa área específica do plano espiritual. Lá, todos os espíritos tokage residem e mantêm um contato distante mas fervoroso com seus descendentes através de seus representantes religiosos. A crença, tanto destes espíritos como dos tokages vivos, na

perpetuação e prosperidade da raça e de seus ideais, permite aos xamãs acesso a um poder divino não menos forte do que um clérigo xien devoto do Imperador Celestial. O plano espiritual possui ligação tanto com o poder de Pai Lung (energia positiva) como Yen-Lo-Lung, (energia negativa), assim como há antepassados de índole boa e má, leal e caótica. Um xamã tokage de índole boa tende a prestar maior homenagem aos antepassados mais virtuosos de sua raça, enquanto um xamã tokage maligno venera os antepassados mais cruéis e sanguinários. Um dado importante é que a religião tokage se foca em regras e virtudes tribais e culturais, não em padrões morais. Assim, um xamã maligno recebe deferência e respeito da mesma forma que um bondoso, mesmo que isto os coloquem em lados opostos na tomada de decisões ou até numa guerra entre clãs.



Lieh

Ryuujin

Antes uma grande e unida nação, a Guerra Civil, o Arquipélago do Rei Dragão foi dividido em cinco grandes territórios e uma série de pequenos subterritórios, como descritos a seguir:

Território Rubi

General: Matsuki Ikki, o Shogun

Base de operação: Palácio Imperial Nagahara em Kyoto, capital de Ryuujin; toda a área norte da ilha de Hokujou Shima e costa da baía de Hissori; áreas de mineração no Monte Tsubara e em Nanka Shima.

A maior facção militar de Ryuujin domina grande parte do arquipélago – por enquanto. Apesar da sede de poder do general e de haver alguns poucos desertores ronins, a maioria dos membros do Exército Rubi realmente acredita que estão fazendo o que é justo e honrado: salvar sua nação. Depois da morte da família imperial, não se teve mais notícias de akumas, bakemonos ou qualquer criatura maligna rondando Kyoto, e muitos creditam este fato à competência do exército rubi enquanto outras facções vêm relatando problemas desta natureza. Assim, gradualmente a atenção de Matsuki Ikki tem sido voltada exclusivamente para os exércitos kojins “renegados”.

No momento, o general concentra sua atenção em tomar a fortaleza Fugikawa e capturar Natsumi Amaya enquanto mantém seus esforços para avançar em território obsidiana. Também há preocupação em manter a paz com os Nekos selvagens da Floresta dos Bonsais para que estes continuem neutros, tornando assim seu território um anteparo contra incursões inimigas. Recentemente, Matsuki recebeu algumas mensagens de autoria desconhecida, prometendo a derrota de Daishi Osamu no momento certo. O Shogun não soube discernir quem está interessado em ajudá-lo, mas no momento não recusaria tal apoio.

Território Obsidiana

General: Daishi Osamu

Base de operação: Costa leste de Hokujou Shima, limitada ao norte pela Floresta dos Bonsais.

Daishi Osamu não apenas é o maior opositor ao Shogun, como também rivaliza o Samurai Rubi em estratégia. Após a surpresa inicial e as derrotas impostas aos Exércitos Safira e Pérola, Matsuki Ikki teve que utilizar todos seus recursos para conquistar cada centímetro de território obsidiana. Como este exército também prima por ter a maior concentração de clérigos, a tenacidade em resistir os maiores ataques do Shogun promete uma guerra longa e cansativa para ambos os lados.

O desgaste inicial e o a dispersão das tropas rubi para controlar áreas adicionais dava motivos para acreditar que um confronto poderia favorecer Daishi, mas uma série de ataques esporádicos tem disseminado o terror no Exército Obsidiana e rebaixado a moral de suas tropas. Seja em uma vila isolada, num posto de vigia mais desguarnecido, ou durante uma caravana de suprimentos, os vampiros kyu-kitsuke têm se mostrado nas terras do general e transformado camponeses e soldados em mortos-vivos. Estes novos kyu-kitsuke são destruídos pelos clérigos e samurais locais, mas os incursores iniciais e alguns poucos recém-criados conseguem escapar, para retornar em outra área distante e atacar novamente, dividindo os recursos de Daishi e fazendo seus servos temerem onde e quando será o próximo ataque. O General teme que uma aliança tenha se formado entre Matsuki Ikki e Etsu Meguro, senhor dos kyu-kitsuke, mas ainda não possui evidências concretas disto.

Território Jade

General: Kyoshi Hideaki

Base de operação: Nordeste da Ilha de Nanka Shima, próximo ao Monte Hito.

Enquanto Natsumi Amaya e Daichi Osamu tacham o Samurai Jade de “covarde” e “traidor”, o velho Kyoshi Hideaki finge não ouvir estes insultos enquanto procura pela verdade. Ele não esqueceu o ataque de Kyusa e ao contrário dos demais, que se focam na luta contra Matsuki, e pensa que a chacina da família imperial teve motivos mais profundos





do que um mero ataque. Kyoshi teme que a guerra civil apenas enfraquecerá Ryuujin, e quando os akumas se mostrarem novamente, a verdadeira razão de seu ataque aos Nagahara será revelada. Este temor é compartilhado pelos haikans e feiticeiros de seu exército e talvez seja por isto que a província tem sido alvo de ataques de bakuretsu (feiticeiras do Ringu) e criaturas vis associadas, como os bakemonos.

Decidido a não exaurir suas forças, o Samurai Jade anunciou sua oposição ao Shogun, mas não se engajou em combate, refugiando-se na ilha de Nanka Shima e ignorando os pedidos dos Exércitos Safira, Pérola e Obsidiana. Enquanto Matsuki mantém-se ocupado em Hokujou Shima, Kyoshi ofertou publicamente abrigo a todos os haikans, nobres, monges e samurais que desejarem não se envolver na guerra civil. Isto foi feito com dois propósitos: tentar preservar seus recursos para quando realmente forem necessários e utilizar os refugiados como reforço em seus exércitos e na investigação por trás do assassinato do imperador.

Kyoshi deixa bem claro aos recém-chegados que será requerida toda ajuda mágica que puderem empenhar para desvendar este mistério, exigindo também que aqueles que sejam capazes de lutar se empenhem na defesa da província, caso esta venha a ser atacada. Por enquanto, esta política tem reforçado as terras do general enquanto planeja seu próximo passo: conseguir enviados para uma audiência secreta com os dragões Ryu do Espírito, os quais são vistos raramente nas partes mais altas do Monte Hito.

Território Pérola

General: Naitako Sayuri

Base de operação: Extremo sul da ilha de Nanka Shima.

O exército da mais jovem membro do Sentai foi o mais atingido pelos ataques de Matsuki. Confinada à um papel administrativo e de pacificação interna, suas forças estavam espalhadas por toda Ryuujin quando o Exército Rubi começou a atacar e derrotar sistematicamente cada guarnição. Incapaz de manter uma defesa coesa, Naitako recuou para Nanka Shima, assentando-se no sul da ilha, longe do alcance dos samurais do Shogun. Quando Matsuki voltou sua atenção para Daishi Osamu, a Samurai Pérola começou a reorganizar seu exército. Entretanto, mesmo com a restauração parcial de suas forças, Naitako sabe que é incapaz de derrotar o Shogun em um confronto direto, mesmo que este possua um exército bem menor em Nanka Shima. Se Kyoshi Hideaki atendesse seus pedidos de ajuda, talvez o Exército Rubi poderia ser expulso da ilha, mas o Samurai Jade recusou tais apelos.

Ciente de sua fraqueza, Naitako Sayuri decidiu agir em sua área de especialidade: diplomacia. Aos poucos ela tem estabelecido uma rede de contatos em Nanka Shima, que permitiu conseguir alianças com *daimiôs* locais que também renegaram o Shogun. Sabendo das dificuldades de Daichi com os kyu-kitsuke, a Samurai Pérola contactou os Senhores da Tempestade (descritos em *Sombras do Oriente*), alertando seu líder, Etsu Kazuo, de uma possível aliança entre seu irmão vampírico e o Shogun, fato este

que provocou a neutralidade de sua organização com o Exército Rubi, embora a prevalência das hordas de kyu-kitsuke e de seu lorde em Nanka Shima os impeçam de tomar atitudes decisivas ao norte - por enquanto.

Embora esta recusa em ajudar o Exército Obsidiana seja desapontadora, Naitako foi contactada recentemente por membros da Máfia Ryuujin, oferecendo informações e ajuda contra uma organização rival, que acusam ser a responsável pela guerra civil. No momento, a Samurai Pérola está indecisa quanto a ouvir a corja mais criminoso do arquipélago.

Território Safira

General: Natsumi Amaya

Base de operação: Fortaleza Fugikawa, na costa sudoeste da ilha de Hokujou Shima, Três Pérolas.

A vigilância da dedicada Natsumi nunca a preparou para um ataque traiçoeiro vindo de sua própria nação. Após a perda de portos e vilas costeiras e a debandada de suas forças distribuídas no litoral, a general conseguiu reagrupar seu exército numa armada no arquipélago das Três Pérolas. Apesar de estarem fora de perigo, as tropas de Natsumi podiam oferecer pouca oposição a Matsuki sem uma base sólida nas duas grandes ilhas. A solução para este dilema surgiu quando Natsumi soube do sítio à Fortaleza Fugikawa em Hokujou Shima pelas forças do Shogun, uma vez que o *daimiô* local, Ichiro Tetsuo, não reconhecia sua autoridade. Liderando suas forças num ataque surpresa, a Samurai Safira conseguiu expulsar as tropas de Matsuki e propôs uma aliança com Ichiro, desejando utilizar a inexpugnável fortaleza como seu quartel-general para uma futura ofensiva. O *daimiô* aceitou de bom grado este pacto e agora o Exército Rubi precisa se preocupar com mais um foco de insurgência em Hokujou Shima.

Apesar da reorganização do Exército Safira, Natsumi Amaya agora encontra-se em um dilema: embora seja capaz de lançar ataques contra o território conquistado do Shogun, um deslocamento deste porte fragilizaria a defesa de Ryuujin contra piratas, bárbaros ou qualquer outra ameaça externa. Por enquanto, a obrigação original da Samurai Safira mantém suas forças no lugar, realizando por vezes ataques rápidos e estratégicos enquanto o grosso de seu exército permanece em Fugikawa. Ao mesmo tempo, Natsumi tem se sujeitado a comprar armas e mantimentos contrabandeados pelo pirata tokage Ragorth (descrito em *Sombras do Oriente*) a fim de reforçar suas tropas. Entretanto, a Samurai Safira não sabe que Ragorth também tem negociado armamentos para Matsuki Ikki (que também não aprecia este tipo de comércio) e víveres para a máfia Ryuujin, que os revende nas áreas de fome da ilha com grande lucro.

Subterritórios

Kyoto, A Cidade da Prosperidade Eterna: É a capital cintilante do reino. Situada em uma posição estratégica na Baía de Hissori, esta é uma das cidades mais antigas que existem em Lieh. Kyoto é também um dos maiores portos de Ryuujin, e muito do que entra e sai do país passa por suas docas. Existem

na cidade grandes construções e lugares turísticos, como os Jardins de Shizen, A Torre dos Sábios e talvez a mais magnífica das construções da cidade, o Palácio Imperial Nagahara. Esta imponente obra arquitetônica foi durante muito tempo o lar da família imperial Nagahara, mas com a queda desta, e ascensão do Shogun Matsuki Ikki, hoje é este quem habita o que antes fora o símbolo de unidade do reino.

Fortaleza Taifu: Lar de Etsu Kazuo e base de operações dos Senhores da Tempestade (ver Sombras no Oriente), esta magnífica fortaleza localiza-se no alto de um precipício com apenas o mar abaixo. Tempestades com relâmpagos são constantes na região. O Lorde da Tempestade, buscando sempre destruir seu irmão e suas nefastas criações (os kyu-ktsuke), já esta em negociação com os exércitos rubi e safira em busca de apoio.

Fortaleza Fugikawa: Se um mercenário ou alguém em busca de uma missão ou boa aventura procura um lugar para ir, este lugar é a Fortaleza Fugikawa. Desde que seu exercito foi separado e debandado, a General Safira tem aceitado todo tipo de ajuda, e Lorde Fugikawa, seu maior aliado, paga bem. A leste da fortaleza fica o Bosque do Marinheiro, onde a General montou seus acampamentos e busca reconstruir seus exércitos

Vale do Medo e o Castelo das Almas : O vale do medo é uma área evitada por qualquer pessoa sensata. Infestado de vampiros kiu-ktsuke, em seu centro ergue-se o Castelo das Almas, onde solitariamente vive o Samurai

Eterno, Etsu Meguro. Atualmente, Meguro e suas crias estão travando uma luta territorial com Daishi Osamu e seu exercito Obsidiana.

As Três Perolas: O pequeno arquipélado desenvolveu-se como uma sociedade portuária, as viagens entre as vilas não têm apresentado grandes dificuldades.

Criou-se um sistema de guildas com regras próprias que diferencia sua estrutura social do resto das terras de Natsumi. Porém nem por isso deixou de ser um local perigoso, andar a noite por sua ruas e vielas atrai a atenção de ladrões e criminosos de toda espécie, as diminutas ilhas são a porta de entrada para o continente, o que as transforma em uma miríade étnica.

Lago das carpas prateadas: Na ilha de Nanka Shima fica um grande lago envolto em velhas lendas, vilas de pescadores construídas sobre palafitas convivem temerosamente com a presença dos Kappas (ver página *), diz-se quem um dos kappas em noites veronis assume a forma de uma bela donzela e seduz os homens da região, aproveitando disto para assassina-los e comer de sua carne. Os pescadores necessitam do lago para sua sobrevivência, tem tentado conviver com os perigos de suas águas, e aguardam algum auxílio externo para se livrar desse mal.

Floresta dos Bonsais: Esta é uma das três grandes florestas que existem em Ryuujin. Ao contrário das outras duas, ela é constituída exclusivamente por árvores *bonsai* (miniaturas), e duas grandes comunidades de nekos rurais





vivem em seus limites. Eles são os grandes jardineiros que mantêm a floresta sempre viva e radiante. Dizem que no coração da floresta existe um grande espírito da natureza, que guarda, vigia e protege um grande tesouro confiado a ele. Muitos aventureiros já adentraram a floresta em miniatura na esperança de encontrar esta figura, mas muitos nekos mais xenófobos do que os seus primos urbanos demonstraram o seu sentimento de defesa e proteção da floresta, e até hoje nenhum destes aventureiros voltou com qualquer informação sobre o espírito da floresta, ou sobre seu tesouro.

Floresta Esmeralda: Enormes árvores milenares formam essa estranha floresta, têm-se extraído uma parte de sua madeira, mas somente de suas margens. São inúmeros os casos de exploradores e aventureiros que adentraram seus limites para que nunca mais se tenha tido qualquer notícia sobre eles. Um grande número de animais ferozes habita seu interior, acredita-se que a maior parte da floresta nunca tenha sido tocada.

Monte tsubara: Na ilha de Nanka Shima existem as maiores reservas minerais de todo o reino, e o Monte Tsubara é a montanha que mais minas possui para extração de metal, rochas e pedras preciosas. Esta não é a maior montanha de Ryuujin, mas é com certeza a mais importante para a economia do reino. Uma grande guarnição de soldados leais ao Shogun guarda as minas, mas as estradas que delas seguem para as cidades e portos estão repletas de ladrões, perigos e ameaças

Monte Hito: Ao contrário do que aparenta visto de longe, uma imensa montanha com o pico sempre singrado pelo branco da neve, o Monte Hito na verdade é a junção de três vulcões sobrepostos a muito inativos, Kanzaburo, Hyobe e Oimikado.

Em seu interior existem enormes galerias em que habitam uma enorme variedade de feras escarlates guardando grandes quantidades de tesouros naturais, além do espólio de aventureiros incautos, além de ser o lar dos Ryus e abrigar seus riquíssimos santuários.

Alguns moradores próximos alegam ver as vezes humanos descendo as encostas do monte, mas acredita-se que se trata dos ryus em forma alterada.

Setsunai Shima, a Ilha dos Exilados: Remanescente do Shogunato, a ilha é uma enorme prisão sem paredes. Lar de bandidos de toda espécie, que eram abandonados à própria sorte em uma terra inóspita e selvagem.

Criadas pelos primeiros habitantes estão algumas cidades feitas em tábuas e pedras, uma ou outra escavada em rochas nas encostas de pequenas montanhas, cada cidade tem a sua volta inúmeras lanças embandeiradas fincadas ao chão, com ideogramas referentes aos crimes relativos aos habitantes do local.

A comunicação entre as cidades sempre foi muito difícil devido a enorme quantidade de criaturas selvagens da ilha. Porém as cidades tem criado um sistema com tochas em suas partes mais altas para entrar em contato umas com as outras, em alguns lugares começaram os trabalhos de desenvolvimento de uma grande rede de túneis, apesar de parecer ser uma saída viável podem enfrentar mais problemas do que já tem.

As praias são protegidas por barreiras mágicas que têm impossibilitado as tentativas de fuga. Além de as águas que banham sua costa estarem infestadas de um sem número de criaturas vorazes.

Ao contrário do que parece a relação entre as cidades e dentro delas nem sempre segue padrões amistosos.

Xien Liang

Este sem dúvida é o maior reino dos “Caminhos do Oriente”, representando hoje a herança de toda a cultura clássica, a história antiga, e ciências existentes em Lieh. De acordo com as suas lendas mais antigas, Xien Liang é um reflexo do reino do Imperador Celestial, Tenjoukai, e de acordo com os sábios xiens a própria entidade imperial tocou e abençoou esta terra, declarando-a o reflexo de seu Paraíso no Céu. Com o tempo, estendeu-se a tal ponto que passou a ser considerado um império sem fronteiras. A idéia de que durará toda a eternidade é representada pelo animal mitológico que é símbolo de Xien Liang: a Fênix.

Província Xi Feng

Capital: Han

Governador: Hu Hong-li

Estrategicamente, Xi Feng tem contato e acesso rápido a todas as outras províncias. Esta, certamente é a província mais populosa entre todas, destacando-se a capital Han. O Governador Hu Hong-Li se sente muito pressionado por ter a proximidade do Imperador.

Devido ao conflito com Mohat, Xien Liang perdeu seu estratégico porto Katmahar, a corrida marítima disputada com os Handís poderia ser colocada em risco caso um novo porto não fosse construído rapidamente. O local escolhido então foi nas proximidades da cordilheira de Himar, um grande número de Xiens de todas regiões tem se locomovido para lá criando rapidamente uma nova cidade portuária.

O porto batizado de Xing-Chi aos poucos vem se estruturando, mas a localização refreou os avanços anteriores, estrategicamente não foi uma escolha muito sábia.

Um pouco ao norte da capital Han, kenkus mantêm um complexo de cidades, conhecidas por Zhun Wa, perto delas existem algumas cidades xiens construídas pela união do povo alado com o povo de Xien Liang.

Província Lin Zhen

Capital: Quinhei

Governador: Ah-Guo Junbao

Talvez a província que enfrente os problemas mais preocupantes, com a recente perda de um dos Pilares do Firmamento e seu rechaçamento da Montanha de Jade, os Monges de Mohat vem ganhando força em sua luta separatista. Em algumas pequenas vilas fronteiriças tem sido recorrente os ataques do povo das Montanhas da Contemplação.

A relação com as pequenas cidades e os vários bandos de nômades Tokages nas margens do deserto de Karesh tem sido muito tranqüila. A cordilheira de Himar perto das fronteiras com Handívia guardam antigas cidades abandonadas a muito tempo, recentemente viajantes que por ali passaram tem noticiado a Quinhei que novamente havia movimentação naquelas terras esquecidas, tem-se cogitado que possam vir a ser handís, tokages, veedans ou que alguns montes de Mohat tenham conseguido avançar até ali e tenham tomado o local como um posto avançado. Nada exclui também que algum outro tipo de seres tenha se fixado naquelas terras.

Província Jian Ming Gang

Capital: Kai Feng

Governador: Tong-Mu Hao

A província gelada de Jian Ming Gang guarda as maiores reservas minerais de Xien Liang, dentro de uma cadeia de montanhas cobertas pelo gelo, esta guardada grande quantidade de material como ferro e cobre.

Pequenos vilarejos vem nascendo nas proximidades das minas, a toda dia novas escavações começam, perfurando a terra fria cada vez mais fundo.

A maioria do material retirado das minas recebe um tratamento inicial na grade fundição-cidade de Kai Feng. Uma grande construção avermelhada contrastando com o branco quase freqüente da região, apenas singrado pela floresta de

Hoang-Ho. A cidade foi construída nas encostas de uma das montanhas, a fundição propriamente dita esta escava nas paredes desta montanha.

Existem grandes dificuldades de se descobrir rotas alternativas para o transporte do produto fundido até Xi Feng, uma pequena parte com muita dificuldade é levada até Ke Ling,

Muito tem se pensado sobre a criação de uma rota marítima até a costa de Xi Feng, mas o peso e robustez do material colocaria em risco as embarcações não tão desenvolvidas como é necessário.

O grande empecilho para as caravanas terrestres tem sido a floresta Hoang-Ho, além da grande quantidade de feras e de alguns incautos grupos de ladrões, ela abriga variados tipos de metamorfos, que habitam também os vales próximos, o que tem tornado essa, uma rota extremamente complicada e perigosa.

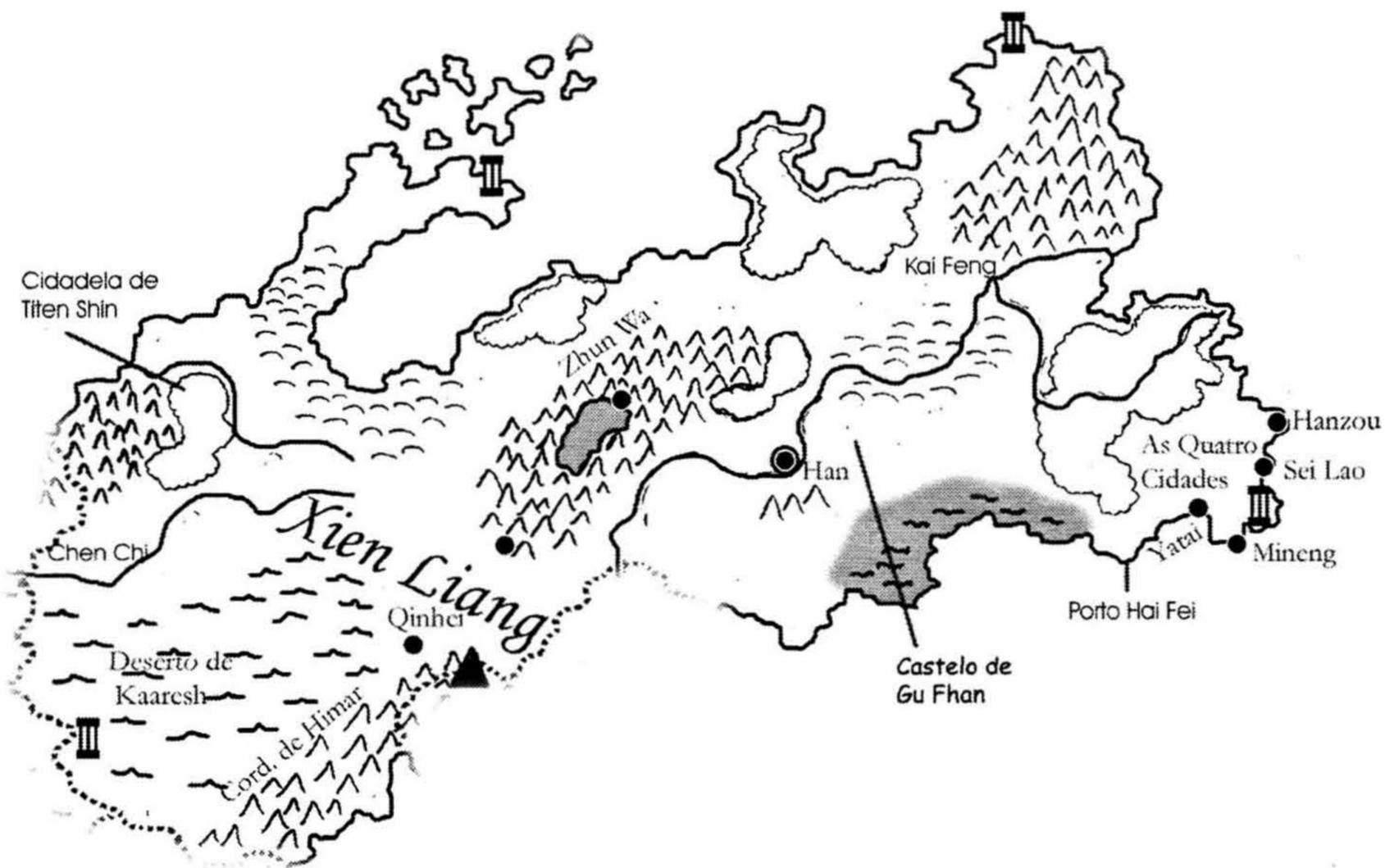
Província Ke Ling

Capital: Mineng

Governador: An-wen Shilin

Esta terra com o pouco de matéria prima que recebe de Jian Ming Gang, vem tendo avanços industriais e científicos consideráveis, boa parte da matéria prima utilizada vem de Jian Ming Gang, dentre suas principais invenções se destaca a pólvora, que ainda não tem sido feita em grande escala, a grande incidência de acidentes na sua criação tem dificultado um pouco o processo de criação.





Mineng, Sei Lao, Yatai e Hanzou, as Quatro Cidades tem sido um exemplo do progresso científico e comercial, nelas é possível encontrar todo tipo de inovação e produto existente. Suas feiras livres são famosíssimas em Xien Liang, normalmente recebendo também estrangeiros interessados em adquirir as novidades vendidas nas cidades.

An-wen Shilin com o apoio de seus Atiradores tem conseguido manter a ordem e rechaçado a aproximação dos metamorfos de Hoang-Ho. Planos vem sendo traçados para se livrar de sua presença e assim poder desenvolver rotas mais seguras até Kai Feng.

Província Wen Lixue

Capital: Chen Chi

Governador: Ruo-Jian

A região experimenta um interessante paradoxo geográfico, enquanto ao norte tem contato com as gélidas águas marinhas, mais ao sul e a oeste faz fronteira com o começo do Deserto de Karesh.

Um pouco acima das terras do grande deserto, a fronteira com terras bárbaras tem trazido um grande problema para o Governador Ruo-Jian, hordas de um povo desconhecido tem invadido suas fronteiras constantemente.

Aparentemente se trata de um povo caçador em busca de novas terras onde possam se fixar, talvez a fauna de sua terra não esteja mais suprindo suas necessidades.

Embora caçadores tem se mostrado excelentes adversários, são exímios cavaleiros, e manejam muito bem espadas e arcos.

Wen Lixue apesar dos constantes pedidos feitos a Han para expulsar os invasores, até agora tem resistido apenas com suas forças, em volta de suas cidades altas muralhas rodeadas por fossos com torres de vigia vem sendo construídas, existe a suspeita que os bárbaros já tenham ocupado uma pequena floresta e estejam se organizando em uma nova cidade recém construída.

Subterritórios

Han, a Capital do Império da Fênix: Esta com certeza é a maior metrópole de Lieh. Toda a magnificência de Xien Liang pode ser vista e percebida nesta cidade, desde os magníficos templos dedicados ao Imperador Celestial, até o Palácio Imperial da Fênix, lar do governante máximo da nação, e uma verdadeira "cidade" dentro da metrópole. Outras construções que merecem destaque pela opulência e magnitude são o Palácio dos Magistrados, o Tribunal da Justiça Eterna e a Biblioteca Central. Os dois primeiros são o símbolo do poder da elite de burocratas e juizes do império, e a biblioteca é o maior acervo de livros, tomos e pergaminhos que existem entre os Caminhos do Oriente.

As Quatro Cidades: No extremo leste de Xien Liang, próximos a um dos Pilares do Firmamento, existem quatro cidades que com o tempo cresceram a ponto de tornarem-se os principais centros econômicos do império, Mineng é a maior delas, e as outras são Sei Lao, Yatai e Hanzou. Nestas cidades a ciência, a economia e o comércio são fontes de lucro e de desenvolvimento para todo o império. Entretanto, a

estrutura social das Quatro Cidades segue uma hierarquia um pouco diferente do resto do império, e por isto a região é chamada de região Especial de Desenvolvimento. Uma elite de mercadores possui aqui uma certa hegemonia, e por uma sugestão do governador An-wen Shilin, este local recebe hoje um tratamento especial do império, para evitar que a influência dos comerciantes se espalhe por toda Xien Liang. Muito do que é encorajado nas Quatro Cidades, é extremamente proibido e ilegal o comércio desenfreado no restante do império, e mesmo a entrada e saída de pessoas destas cidades recebem uma atenção e um monitoramento especial.

Zhun Wa, As Cidades das Montanhas: Esta não é somente uma, mas uma série de pequenas vilas construídas nos limites dos picos da Rapina. Os xiens desta região desenvolveram algumas relações comerciais com os kenkus que vivem na cordilheira, e parte do povo alado chegou a ajudar os xiens a construir as cidades que formam o complexo. O prédio que mais chama a atenção aqui é um exótico templo em forma de torre dedicado ao Imperador Celestial, onde tanto kenkus quanto xiens fazem as suas orações à entidade máxima do reino.

Castelo de Gu Fhan: Situado a leste de Han, na Província Xi Feng, está a sede dos mandarins da morte e moradia de seu líder, Zang Fei. Neste local está a maior biblioteca de necromancia de Lieh e seu laboratório, localizado no subsolo, que é um enorme complexo de galerias serpenteantes povoados por experimentos necromânticos de toda espécie.

O castelo é uma enorme construção em um grande vale, algumas vilas desabitadas o circundam, todas as rotas que por ali passam são sumariamente evitadas. Mesmo os soldados imperiais evitam a região a todo custo.

Cidadela de Titen Shin: Na Província Wen Lixue, existe uma velha floresta que a pouco tempo vem recebendo a visita de um povo invasor. A floresta tem grande concentração de animais para caça, fica as margens de um rio e não é exatamente um local de fácil acesso.

Esse povo bárbaro com um certo custo começou a se movimentar do oeste até essa região e adentrou àqueles limites selvagens. Com o tempo vem sendo criada ali uma pequena e rústica cidade, ela vem sendo utilizada como ponto de apoio para mais e mais bárbaros que constantemente entram em combate com os xiens da região.

Porto Hai Fei: No extremo leste de Ke Ling, existe um belo porto comercial ligando Xien Liang a Ryujin, é a principal porta de comunicação entre as duas nações. Um pequena cidade multi-étnica nasceu em sua volta, isso se reflete na arquitetura que não mantém um único estilo.

A cidade é muito conhecida por causa bairro das cortesãs, onde pode-se conseguir noites luxuriosas com todo tipo de habitantes de Lieh, tanto mulheres como homens.

Nesse bairro também é fácil encontrar uma larga quantidade de substâncias entorpecentes por preços bem variados, as milícias não se importam muito com os produtos oferecidos ali, como eles não incomodam fora de seus limites, podem continuar realizando seus negócios tranquilamente.

Floresta Mei-Yu: Em Jian Ming Gang, uma velha floresta conífera tem atrapalhado as ambições xiens, a região, maior produtora mineral de toda Xien Liang, tem encontrado grandes dificuldades para escoar sua produção. A floresta e os vales adjacentes são povoadas de perigosos seres metamorfos, são incontáveis as cargas que já se perderam nesses limites, caravanas inteiras foram dizimadas.

Atualmente alguns grupos de exploradores tem se embrenhado nestas terras incautas na esperança de traçar novas rotas, mais seguras. Jian Ming Gang corre o sério risco de ficar completamente isolada em breve se algo não for feito.

Mohat

“A Província Rebelde”. Assim é como os xiens chamam esta região, que clama por independência e autonomia do Império de Fênix. Há algum tempo esta era uma das seis províncias que formavam o Xien Liang, mas hoje Mohat luta pela sua liberdade e pelo anseio de tornar-se uma nação como todas as outras em Lieh.

Este país tem se tornado aos poucos um grande incômodo para o Império da Fênix, um povo antes extremamente pacífico e espiritualista vem sofrendo grandes modificações. Seus próprios habitantes tem demonstrado diferenças filosóficas de acordo com a parte da província em que habitam, quanto mais próximos de Xien Liang, mais se esquecem dos antigos ideais de não violência.

Mohat Oeste

Monge Líder: Wangdue Choden

Capital: Monastério Kamalashila

A região oeste de Mohat abriga as terras abençoadas pelo Monastério Kamalashila, recheada de belezas naturais, talvez seja a segunda região mais bela de Lieh. Cercada de belos montes, cachoeiras e belos lagos, além de uma rica diversidade de plantas e animais.

O local, antigamente repleto de camponeses despreocupados, agora convive com um verdadeiro êxodo. Com a tomada da rebelião, os habitantes dados a uma vida pacífica tem buscado refúgio nas terras de Mahamudra.

O grande monastério situado dentro de uma milenar floresta tem recebido um enorme número de estudantes determinados a desenvolver aptidões marciais para consequentemente poderem engrossar as fileiras revoltosas. É comum encontrar guerreiros An Chi sendo capitaneados por Monges do Tigre Branco em treinamentos árduos nessas terras.

Embora muito tentem, é extremamente difícil a incursão nos estudos Kamalashila. Inicialmente cabe aos monges decidir quais candidatos estão aptos para realizar os testes, normalmente eles falham várias vezes antes de conseguirem ser aprovados. Primeiramente se realizam testes intelectuais e artísticos, testes relacionados a conhecimentos de história, caligrafia e filosofia. Sendo bem sucedidos eles passam para os duros testes físicos, suas habilidades em luta, reflexos e técnicas acrobáticas são extremamente consideradas.

Conforme o tempo vem passando, um exército letal vem sendo montado. Próximo à Montanha de Jade tem-se noticiado pequenos cercos a alguns vilarejos Xiens.

Mohat Leste

Capital: Monastério Mahamudra

Monge Líder: Kunchen Khalama

Lar do auto-conhecimento, Mahamudra reflete o que toda Mohat um dia foi. É um belo e tranqüilo local pincelado entre pequenas e apinhadas montanhas. Pequenas vilas vem recebendo novos moradores em busca dos caminhos que levem ao conhecimento interior e a possibilidade de fugir dos tempos de guerra que se avizinham.

O maior número de novos moradores procuram ser recebidos no grande monastério de Mahamudra, onde são bem recebidos e lhes é passado fundamentos filosóficos, artísticos e de artes marciais que interiorizam a relação do praticante consigo

próprio, como Tai chi chuan por exemplo, em troca de seus serviços camponeses, enquanto que os combatentes se colocam diariamente em marcha para Kamalashila.

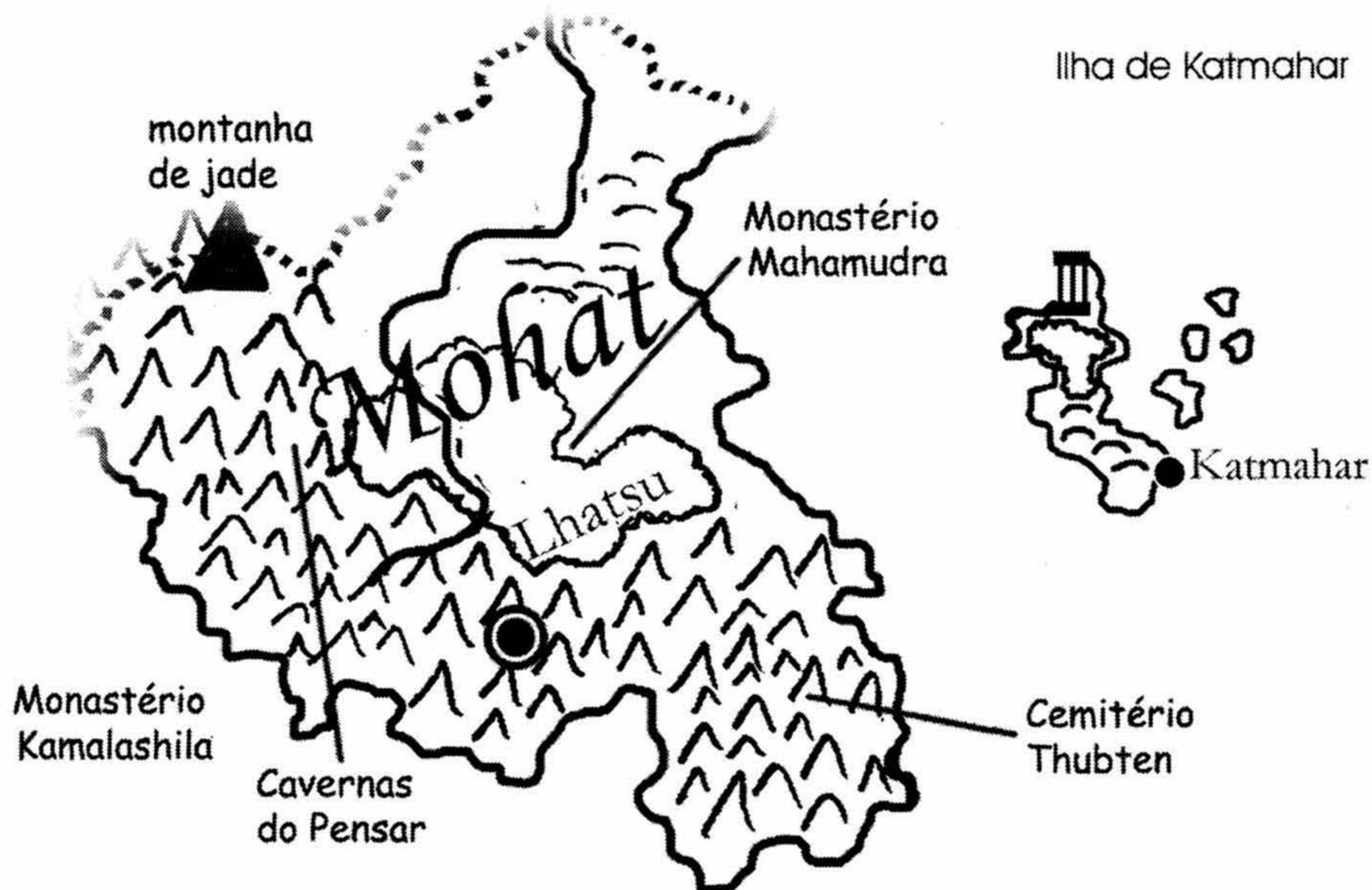
Seu litoral tem recebido vez ou outra, a visita de estrangeiros, como o povo de Ryujin, interessados em assimilar os ensinamentos dos sábios monges e sacerdotes, a esmagadora maioria acaba por acatar a filosofia dada a uma vida pacífica e de integração com a natureza e nunca mais volta para suas terras.

A antiga arquitetura das vilas e cidades se mistura com as belezas naturais, dando a primeira impressão de que tudo se completa, nada destoia em Mahamudra, propiciando a sensação de perfeito equilíbrio.

Subterritórios

Lhatsu: Esta é a capital política, religiosa e cultural de Mohat. Uma cidade construída a quase 3500 metros de altura, parte dela situa-se na base de uma grande montanha e a outra, composta principalmente de templos e da área religiosa da cidade, situa-se nos paredões da mesma. Duas vezes por ano, uma imensa feira ao ar livre surge nos limites da cidade, e muitos mercadores vem de toda Lieh para comercializarem suas especiarias aqui. Este mercado é chamado de Feira dos Monges, e aqueles que desejarem participar ou comprar coisas na mesma devem seguir um estrito código de regras criados pelos próprios monges para manter a paz e a segurança. Por exemplo: é proibido o comércio ou o porte de armas na feira, e quem iniciar um combate ou conflito





na mesma será sumariamente expulso. Em Lhatsu situa-se a atual residência do Dalai Lama, o líder espiritual (e agora político), da província. Ela é secreta, e somente poucos servos leais ao governo instituído sabem como encontrar essa importante figura.

Montanha de Jade: Para muitos, esta montanha é a responsável pelo início da luta de independência de Mohat. Ou na verdade, o que está dentro dela. A montanha de Jade foi sempre chamada dessa forma, devido a densa vegetação que lhe cobre boa parte. Mas por ironia do destino, recentemente, foi encontrada dentro dela talvez a maior reserva de jade existente em Lieh. Como a jade é uma das unidades mais importantes da economia nos Caminhos do Oriente (muitas vezes substitui a peça de ouro neste quesito), Xien Liang não tardou de organizar uma gigantesca expedição para iniciar a extração do raro minério da montanha. O fato é que eles desconsideraram que monges e mohates consideram esta montanha o seu bem natural mais sagrado, devendo permanecer intocada e imaculada da exploração humana. Com certeza isso não afastou a ameaça dos xiens, que organizaram um grupo de soldados para conterem os monges. Há mais de duzentos anos nenhum monge utilizava as suas artes marciais para a luta, e foi nesta hora que os xiens perceberam que eles haviam dado tempo demais para os monges treinarem e desenvolverem-se nestes mais de dois séculos. O

grupo foi sumariamente derrotado, e os mineiros tiveram de retornar ao império da Fênix sem cortar uma árvore sequer, ou perfurar um buraco na rocha.

Hoje a montanha esta sob proteção dos monges de Mohat, que estranham nenhum xien Ter voltado a reclamar a montanha. De qualquer forma, está claro que esta situação não durará muito tempo.

Porto de Katmahar: Este porto situa-se em uma ilha a leste do continente, em um local onde existe um dos lendários Pilares do Firmamento de Xien Liang. O que inflama ainda mais a revolta dos xiens na luta da independência de Mohat é que esta ilha acabou sendo tomada pelos monges, na tentativa de incluí-la no novo território formado pelo reino recente. O porto de Katmahar é saída principal por onde as naus e fragatas xiens partiriam para a jornada ao oeste, na então chamada *Corrida pelo Ocidente*. Infelizmente com este ocorrido, Xien Liang agora utiliza um porto no continente, mais distante e menos acessível para esta empreitada. Um grande contingente de monges, incluindo membros da Ordem do Tigre Branco, possuem uma guarnição de defensores na cidade, evitando que a mesma caia em mãos xiens novamente. Mas estes sabem que os xiens não se darão por vencidos, e com certeza irão tentar reaver este estratégico local.

Cavernas do Pensar: um grande labirinto escavado pelo tempo em Mahamudra tem sido o local preferido de sábios monges (e iogues) na sua busca pelo “eu interior”. O acesso até o local é extremamente difícil, o único caminho corta riachos, desfiladeiros sinuosos através de montanhas e perigos naturais. Alguns grupos vindos de Xien Liang tem procurado alguma rota alternativa que os leve até as cavernas, seria uma forma de retaliação pela perda de um dos pilares e raptando algum monge influente conseguir algo em troca de sua liberdade.

Cemitério Thubten : No alto de uma grande montanha em Mahamudra, próximo a um antigo monastério está um velho cemitério de monges.

Não é permitido a nenhum que não seja monge que entre em seus limites, velhos conhecimentos estão gravados nos lindíssimos mausoléus.

Estudantes Tigre Branco cuidam da segurança do local, mesmo eles não ousam macular aquela terra sagrada, existem boatos de que os espíritos protetores dos antigos monges não permitiriam que qualquer ser não iluminado saísse vivo do local.

Handívia

Os Handis descendem de grupos nômades que desde os primórdios peregrinam pela região dos dois grandes rios do planalto ao sul de Xien Liang, em um local que com o tempo passou a ser chamado de Handívia (Lar dos Handis). Ao poucos estes grupos foram crescendo em número e tamanho, e logo formaram enormes famílias, que posteriormente criaram os grandes clãs. Nesta estrutura, o clã que tivesse mais famílias devendo vassalagem era o mais poderoso. Posteriormente surgiram pequenas comunidades comandadas pela figura do Rajá, que por sua vez, encabeçavam uma grande confederação. A figura responsável pelo governo de toda esta pirâmide social era o Marajá, então o maior líder da nação. É importante salientar que além dos handis, uma outra raça vive na região: os vedaans, um povo antigo e enigmático, com quem as relações diplomáticas são ainda tensas e complexas. As planícies milenares são divididas em Cinco grandes rajados, incluindo entre eles a independente Ilha da Tartaruga. Cada um deles é governado por um Rajá, e todos respondem diretamente ao Marajá Inesh, embora este último esteja cada vez menos se preocupando com questões de estado desde o desaparecimento da rainha Shakiti.

Delta de Maghdavar

Rajá: Tirmir Barun

Sede: Maghdavar

Tido como a região mais bela de toda Lieh, o Delta de Maghdavar abriga a homônima capital do reino de handívia, uma região de sonhos com inimagináveis jardins, quedas de água de diversas alturas que se encontram em lagos espelhados, onde banhistas se divertem despreocupadamente debaixo de um céu límpido e recheado de aves de todas as cores do arco-íris.



No porto de Yulan o Rajá Tirmir Barun mantém uma grande frota de navios que singram o mar diariamente, o cais é vigiado por três guarnições de soldados que se revezam constantemente, todos as noites seus navios são descarregados e misteriosos carregamentos são levados até enormes depósitos. Dois grandes faróis marfinados protegem as embarcações dos perigos marinhos.

A capital Magdhavar, a preciosa cidade do Marajá, cantada em prosa e verso por sua magnífica beleza vem sendo corrompida de dentro de seus palácios para fora. Enfraquecido pela depressão angustiante da saudade, o líder da nação tem apenas assistido seus rajás desejosos por seu poder se esforçarem nos velhos jogos conspiratórios nos corredores do seu resplandecente palácio. O Rajá Tirmir Barun não tem tido maiores problemas em realizar todo o tipo de negócio escuso que lhe interessa, mas aos olhos da grande maioria da população é um rajá clemente e generoso.

Os rajás ainda fiéis ao marajá tem perdido forças a cada dia, riquezas e status tem sido ofertados a quem possa trazer alguma pista que leve ao paradeiro da Rainha Shakiti. E claro, impostores não tem faltado.

Terras Vedaans

Rajá: Gumwanti Prashanta

Sede: Vadoj e Thilag

Apesar de oficialmente um rajado de handívia, estas terras pertencem aos Vedaans. Seu suposto governante, o Rajá Gumwanti Prashanta, possui apenas uma função diplomática entre o governo central e os Elfos azuis, função que ele cumpria muito bem até o desaparecimento da Rainha Shakiti. Agora mais e mais surgem arqueiros celestiais, astrólogos e místicos astrais, e suspeita-se que os vedaans estejam-se preparando para a guerra. Em Thilag tem sido notória a movimentação de tropas, os estudos na arte da guerra têm recebido cada vez mais e mais recrutas, a cada dia chega mais e mais matéria prima para confeccionar seus

armamentos leves e delicados, as oficinas de ferreiros reluzem o brilho do fogo dia e noite, para lá tem rumado vários Vedaan de pequenas cidades próximas. Em Vadoj, a cidade que fervilha conhecimento incrustada em meio a uma bela vegetação próxima ao Rio Vadhavuur, nunca houve tantos astrólogos com os olhares atentos ao firmamento e as mãos voltadas para seus instrumentos. As pequenas cidades Handí da região não tem se dado conta ou simplesmente não tem se importado com a estranha movimentação dos Vedaan. Na proximidade de Himar, tem-se notado mais tokages do que costumava haver, mas por enquanto ninguém se importou muito com isso.

Colinas Brancas

Rajá: Xaraph Dargora

Sede: Elamshin

Com mão de ferro, o Mahavir da Destruição Xaraph Dargora governa quase todo sul de Handívia, num território que se estende do Pântano Sombrio à foz do rio Vadvahuur. Aqui estão as terras mais férteis de handívia, mas para utilizá-las deve-se obedecer a lei. Até mesmo as infrações mais leves são punidas fortemente, e a pena de morte é caso comum. Xaraph já armou seu exército e não seguirá um Marajá fraco. Ele apenas não investiu contra Maghdavar ainda por precisar defender seu flanco oeste contra as criaturas do Pântano Sombrio. Mas seu exército cresce a cada dia, e os outros rajás já começam a se preocupar.

A capital Elamshin, que já foi uma cidade muito radiante, respira hoje a iminência das batalhas a porvir. Bairros inteiros foram despovoados dando lugar a grandes cidadelas- quartéis, as famílias despovoadas ou se dirigiram para casas de conhecidos em outros bairros ou foram para os limites da cidade criando grandes acampamentos onde a miséria sorri em volta e em seus rostos sujos, com fome, sede e sem condições mínimas de higiene.

Existem feiras livres por toda a cidade, onde uma miríade de produtos é ofertada, grande parte delas chega através da ilha da tartaruga, é possível encontrar desde especiarias e tecidos até animais muito exóticos, e claro, alguém disposto a realizar algum trabalho que nenhuma outra pessoa gostaria de fazer cobrando muito pouco.

Nas áreas produtivas, pequenos fortes tem sido erguidos e grande parte do que se produz fica em poder dos militares, camponeses que porventura venham a ocupar terras sobre as quais não tenham direito são sumariamente presos e na maior parte das vezes executados. Decapitados, tem suas cabeças fincadas em lanças de madeira que por sua vez ficam às margens das estradas, criando uma paisagem ameaçadora e tétrica.

Deserto de Himar

Rajá: Sashreek Uttam

Sede: Himar

No extremo norte de Handívia, entre o deserto de Karesh e as terras dos Vedaan, situa-se a Cordilheira de Himar, uma terra rochosa singrada de vermelho alaranjado e guiada pelas mãos hábeis de Sashreek Uttam. Ao longo





das nascentes dos rios Vadhavuur e Tilagavati pequenas vilas sobrevivem nessa terra inóspita, a cidade de Hímar tem sido ponto crucial para o equilíbrio pacífico entre tokages e handís, sua relação tem-se baseado quase que unicamente nas relações comerciais.

Os tokages ainda mantêm várias cidadelas nas fronteiras com karesh, construções bem primitivas, não passam de escavações nas paredes de grandes declives rochosos com tendas nas entradas, as cidades handí mantêm o padrão arquitetônico de toda handívia com o acréscimo de torres mais pontiagudas e grandes sistemas de aquedutos e túneis de comunicação de ar. Nos sopés das pequenas montanhas desenvolveu-se sistemas de irrigação, aproveitando a água de pequenas minas. Artigos de metal tem um preço exorbitante nas feiras da região.

Sashreek Uttam tem deixado livre a passagem e permanência de estrangeiros pela região, mas sempre em troca de facilidades mercantis, recentemente um grande número de Vedaan desapareceu em seus domínios, situação que criou um péssimo clima entre as duas partes.

Ilha da Tartaruga

Rani: Vari Ruksana

Sede: Yulan e Cidade do Fogo

Situada a sudoeste do Mar das Estrelas, a Ilha da Tartaruga abriga os malfeitores mais vis e perversos de Lieh - os Lobos dos Mares. Esforços em conjunto das forças militares de Xien Liang e Handívia são infrutíferas ao levar a ordem para o caos instalado nesta ilha sem governo. A ilha abriga um imenso número de piratas que atuam no Mar das Estrelas, saqueando, seqüestrando e realizando comércio ilegal no continente.

Vari Ruksana é a mulher com a quase impossível tarefa de trazer ordem a todo esse caos. Com um recente acordo com o crime organizado ela agora consegue desviar parte dos lucros ilícitos para impostos e seus próprios bolsos.

A Ilha da Tartaruga comporta uma imensa variedade de flora e fauna. Em meio às florestas e montanhas, existem inúmeras entradas para um complexo sistema de túneis. Não se sabe muita coisa sobre esses túneis: mesmo entre os piratas, boatos sobre suas dimensões e tesouros escondidos são comuns. Sabe-se apenas que monstros e criaturas, muitas vezes trazidos pelos próprios piratas para desencorajar visitantes, habitam esses locais. Existe uma única aglomeração humana que pode ser chamada de "cidade", que recebeu o nome de Cidade do Fogo pelos fornos de suas dúzias de tavernas. Deste modo, o único lugar seguro para se ter acesso à ilha, é pelo porto na Cidade do Fogo - se este for considerado "seguro".

Sob um outro olhar, a Ilha das Tartarugas também é vista como um oceano de oportunidades, tranquilidade e diversão. A Cidade do Fogo é um grande lugar para negociar e se divertir. Assassínatos, roubos, seqüestros, drogas, tudo pode ser vendido, comprado, ou encomendado em qualquer lugar a qualquer hora do dia. As diversões principais são a

prostituição e o alto consumo de bebidas alcoólicas que, de fato, é o único item importado pela cidade pois a produção interna está muito abaixo do alto consumo. Não existe organização militar tão pouco policial. A ganância e a violência são as forças que regem esta comunidade.

Subterritórios

Palácio de Hajadra: Hajadra é um temível ser da legendária raça Rakshasa que assola Handívia e cujas histórias são contadas para amedrontar crianças nativas. Porém, Hajadra não apenas é real como seus poderes sobre mente e ilusão o tornam mais mortal que a pior das lendas sobre sua raça. Cobiçoso por terras e recursos, desdenhoso da fraqueza dos handis como senhores feudais, o único obstáculo verdadeiro que este grande rakshasa enxerga em seu caminho para a grandeza é a presença dos vedaan. Não apenas esta raça tem extraordinária resistência às suas manipulações mágicas como quase foi responsável por sua morte, com a flecha de um arqueiro celestial que o descobriu, por pouco não perfurando seu coração.

Magdhavar: A capital de Handívia é tida como a maior reunião de belezas do país e talvez, de toda Lieh. Infelizmente, nos últimos meses, o caos político que se instaurou na corte tem ofuscado um pouco dessas maravilhas. Enquanto súditos fiéis ao Marajá lutam para manter uma unidade política, Rajás de muitos clãs buscam sua parcela de poder na frágil e ameaçada Unificação.

Mas aos olhos do camponês comum, seja em sua arquitetura, seus atributos naturais ou graças às suas lindas mulheres, Magdhavar ainda é a Mais Bela de Todas as Cidades, a despeito das cabeças que a comandam.

Yulan: Este é o porto mais comercial e cosmopolita que se conhece em Handívia. Aqui é feita a maior parte do escoamento das exportações e da aquisição de produtos importados. É também em Yulan que vive a maioria dos estrangeiros residentes no país, principalmente Xiens.

Comercio, roubo e outras atividades envolvendo mercadorias e produtos são o maior ramo de atividade deste porto, e mercenários têm boas chances de conseguirem serviços ou informações. Curiosamente para uma cidade tão perto do mar, poucos vedaans são encontrados por aqui.

Vadoj e Thilag: Também conhecidas como as Estrelas Gêmeas, estas duas cidades são o berço da civilização vedaan em Lieh. Construídas respectivamente às margens do Vadhavuur e do Tilagavati, os dois rios sagrados de Handívia, as duas cidades são a exata manifestação da cultura vedaan: belas, misteriosas; afastadas do resto do mundo e próxima uma da outra.

Vadoj é a terra natal da Rainha Shakiti e, de acordo com os astrólogos, melhor ponto no mundo para se observar às estrelas. Calma, pacífica amante das artes e ciências, Vadoj é a o exato oposto de sua irmã.

Thilag é conhecida principalmente por abrigar a sede dos Arqueiros Celestiais e por conseqüência, ser o grande centro militar dos Vedaans. Aqui guerreiros são treinados, testados e, se provado seu valor, ordenados à honra máxima Vedaan. Alguns poucos humanos também tentam, mas até hoje, nenhum conseguiu. Além dos Arqueiros, Thilag também treina todo tipo de combatente. A maioria dos vedaans nascidos aqui segue a carreira militar, e formam excelentes soldados.

Himar: É curioso que uma raça tipicamente andarilha e sem morada fixa como os Tokages tenha fundado uma cidade, mas este é exatamente o caso de Himar. O povo réptil, mesmo com seus hábitos nômades, ainda precisa fazer comércio com os outros povos, pois sozinho não produz todo o necessário para sua subsistência. Este comércio, antigamente feito em pequenos postos ao longo da borda do Deserto de Kaareh, foi crescendo consideravelmente, e alguns de tais postos tornaram-se verdadeiras cidades.

Himar é grande, com ruas largas e casas bastante espaçadas. As vezes é confundida com uma cidade deserta ou pouco habitada, a não ser nos freqüentes períodos de feira, onde as caravanas Handis, as famílias Tokages e até mesmo alguns Xiens se reúnem para trocas e para o comércio.

Templo Pushpita: Nas proximidades do Rio Vadhavuur, abraçado por árvores de galhos retorcidos está um velho templo, o local é infestado por pequenos macacos e inúmeras espécies de aves multicores. Sua arquitetura esculpida em um tipo de pedra escura remete a criaturas metamorfos, homens metade cobra, tigre, elefante entre outros dão uma aparência muito mística a ele. No passado o templo tinha as paredes externas ricamente incrustadas com pedras preciosas de todas as cores imagináveis, hoje em dia, essas pedras praticamente desapareceram, sobrando apenas grandes buracos cobertos de limo nos lugares em que ficavam.

Existe a lenda de que um velho mal habita essas ruínas e guarda tesouros incalculáveis, as pedras de fora seria uma parcela ínfima do que seu interior guarda, a incontáveis gerações.

Observatório de Chitrlekha: No extremo norte de Handívia, próximo ao Deserto de Kaareh, quando a terra começa a se tornar arenosa e vermelha, sobre grandes rochas está o grande observatório, uma construção amarelada de argila queimada surge imponente em meio ao ambiente desolado. Sua localização é privilegiada para se analisar os segredos do firmamento, até pouco tempo um grande número de astrólogos vedaan montavam acampamento a sua volta, tendo sua proteção até então assegurada por arqueiros celestiais. A última caravana de estudiosos a se mover de Magdhavar até lá, foi surpreendida pelo total abandono do local, não havendo sinal algum de qualquer tipo de vida tanto no observatório quanto nas proximidades.



Inverno de Sangue

Histórico

A situação das terras fronteiriças de Xien Liang com Mohat não tem sido das mais pacíficas. Os monges separatistas da “província rebelde” têm se desenvolvido bélica e estrategicamente. Tem sido custoso aos Xiens manterem suas fronteiras livres das intervenções do povo das Montanhas da Contemplação.

Um vilarejo em Xien Liang, em uma noite sem lua recebe um batedor de cidade vizinha a Mohat, pois uma guarnição de monges sitiou cidadela próxima à montanha de jade e sua vitória é apenas questão de tempo.

É pedido ao conselho do vilarejo que leve uma mensagem de pedido de reforços contra os monges separatistas.

O tempo urge...

Introdução

Liu Huang (salgueiro amarelo) é um pequeno vilarejo situado a poucos quilômetros da Montanha de Jade. Apesar da proximidade com Mohat a grande parte de sua pequena população é formada por camponeses, pois se sentem seguros graças a um pequeno regimento de soldados enviados por Han, tempos atrás.

A vida tem sido tranqüila e pacífica ali há tempos.

Cena I

O arauto da guerra

Em uma noite sem lua, quando o vento cortava impiedosamente o pequeno bosque de salgueiros de Liu Huang, a tranqüilidade noturna é sumariamente cortada pelo ressoar dos gongos nas ameias cobertas de neve nas paliçadas do vilarejo.

Um jovem Xien, muito machucado, mal conseguindo conduzir um cavalo já muito cansado ao se aproximar do velho portão de bambu não resiste e tomba, tomando rubra a alvidez da neve virgem. É carregado então, em uma maca bem rudimentar até o interior do pequeno templo no centro de Liu Huang.

O tempo fere as expectativas dos habitantes mais impacientes e preocupados, muito se passa até que saia de lá um dos anciões do conselho local com novas, que de forma alguma poderiam ser encaradas como boas.

É pedido por ele que seja acesa a pira de Tianzi na praça dos bambus, que somente é acesa quando um grande temor ou perigo iminente surge entre os moradores das vilas daquela região. São levados enormes gongos prateados até lá, que ressoam convocando toda a população para uma reunião.

A pequena população se perfila, e aos murmúros vão se ajeitando e boatos vão passando de boca em boca, até o momento que a pequena comitiva dos anciões em fila desce escadarias de pedra ali próximas.

Em silêncio tomam seus lugares em cima da pedra do conselho que não havia sido pisada há muitos anos...

Yu-Meng, um dos anciões mais respeitados levanta seus olhos e mira a todos os presentes, ergue seu braço direito pedindo silêncio e toma a palavra:

“Filhos de Xien Liang, nessa noite fria Pai Lung precisa de nosso auxílio para manter a paz em nossa terra, além de libertarmos nossos irmãos de Ng Wong. De lá veio um jovem valoroso! Esse bravo Xien nos trouxe tristes palavras: sua cidade e morada, aos pés da eterna montanha de jade, encontrava-se, na sua partida, poucas noites atrás, cercada pelos rebeldes de Mohat. Apesar da diferença enorme de forças, eles vinham resistindo bravamente a esse cerco, graças ao conhecimento nas artes da guerra. Mas, meus irmãos, por quanto tempo resistirão nossos pares? E antes que me perguntem: como podemos ajudá-los a se livrar das mãos impuras do inimigo? Sim, por certo que militarmente não temos muito a oferecer, o melhor seria dizer, sim irmãos, militarmente nós não temos nada a oferecer! O que podemos fazer? Levaremos nossas mulheres e crianças para a batalha iminente? Ou quem sabe, os velhos que não tem sequer forças para trabalhar nossa terra maltratada pelo mau tempo?”

“Nós, do conselho precisamos muito de sua ajuda nessa hora dolorosa, vamos adentrar nos limites de nossa estimada terra, levaremos um pedido de ajuda a cada vila, aldeia e cidade que nos for possível, cheguemos se nos for possível até Han! O problema é maior do que poderíamos sequer supor. Irmãos formem pequenos grupos, os que puderem alçar largas viagens se reunam em quatro ou cinco, encaminhem-se até a ante-sala do nosso templo. Lá receberão víveres e todas as indicações para essa empreitada que não sendo bem empreendida acarretará mudanças terríveis em nossas vidas e na vida de todos os nossos descendentes!

Não deixemos que a vida de nosso amigo de Ng Wong e muitos outros seus irmãos tenham sido em vão! Sejam rápidos, irmãos, que o tempo urge!”

Esse momento é o mais indicado para a formação do grupo de aventureiros que pode ser composto de qualquer tipo de personagem de qualquer um dos reinos, (excetuando-se Mohat, por razões óbvias). Habitantes de Handívia, Ryuujin ou outros locais de Xien Liang podem ser viajantes passando pelo povoado. Aconselha-se ao menos um habitante nativo de Liu Huang no grupo. Somente se exige que sejam personagens inexperientes.

O grupo recém formado então se encaminha até o local indicado.

Várias pessoas se encaminham até o templo, e se nota em suas feições um misto de medo e excitação, enquanto pessoas de

todos os tipos formam as pequenas comitivas. Ao adentrarem ao templo, todos se reúnem em volta do corpo já sem vida do jovem batedor e em profunda respeitabilidade entoam velhos mantras que o acompanharão em sua nova jornada.

Após isso, cada grupo será recebido pelos anciões em uma sala fechada no fundo do templo. Nesse momento serão passadas as informações relevantes, como para que lugar devem se deslocar.

Os PC's receberão a incumbência de se movimentarem até a vila de Wang, se indagarem sobre a possibilidade de estar utilizando alguma magia de comunicação para entregar a mensagem ao invés de empreender a jornada, a resposta dada será de que tal procedimento poderia ser facilmente interceptada, além de logicamente manipulada. Receberão ainda um tubo de bambu hermeticamente lacrado, com uma mensagem inserida em seu interior, que deve ser entregue no destino final. Dali, são acompanhados até ao estábulo do velho Bu, onde receberão cavalos, provisões e uma garrafa de chá gongfu.

E assim começa a jornada...

Cena 2

Campos e rochedos

Saindo da cidade, os PCs devem se dirigir rumo ao norte em direção a Wang, seu caminho será permeado de perigos, as únicas rotas possíveis, passam pela ponte do esquecimento, o bosque das cerejeiras e aquela que é sem dúvida a paragem mais evitada pelos habitantes da região, o antigo cemitério de Jade.

Algo que torna a viagem ainda mais dura é o clima invernal em que se encontram.

Devido à urgência da missão, eles partem naquela mesma noite, os grupos tomam rumos distintos e aos poucos se distanciam entre si e da sua vila que vai se apequenando a medida que se afastam.

A primeira noite é extremamente fatigante, saindo do meio de uma noite de descanso, os personagens se encontram agora cavalgando entre campinas embranquecidas. Com o passar do tempo, seus corpos sentem o cansaço inexorável da viagem às pressas: a vista se torna turva e suas conversas no início mais eloquentes começam a rarear. É necessário um teste fácil de Constituição para permanecerem acordados e outro de Força de Vontade para manterem atenção na estrada. Qualquer falha resulta em cochilos que levam a quedas ou esbarrões em árvores ou pedras cobertos pela neve.

A medida que avançam, a paisagem começa a mudar, o ambiente se torna cada vez mais rochoso, escuta-se sons lamuriosos, caso os PC's se preocupem em investigá-los nada encontrarão, não importa o que façam.

Quando o céu começa a ficar com uma tonalidade mais roxa, prenunciando o início de um novo dia, pedem-se novos testes de Constituição e de Força de Vontade, só

que agora difíceis. A situação deve ficar clara para os PC's que eles devem acampar e descansar um pouco ou podem optar por acamparem ou seguirem com extrema dificuldade devido ao cansaço. Não importa qual o tempo seja dado para o descanso dos personagens, seguirão viagem apenas após o meio da tarde.

Cena 3

A ponte do esquecimento

Com o passar das horas na estrada, o terreno se torna mais hostil, rareiam as fontes de água, os cavalos começam a sentir-se cada vez mais fracos e extenuados. O território rochoso se torna quase impraticável para montarias. O que faz com que os PC's os abandonem à própria sorte ou os conduza caminhando.

No fim do dia conseguem visualizar ao longe a ponte do esquecimento.

Passando pelos rochedos que agora se tornam escarpados, se aproximam da velha ponte, não tarda até que lá cheguem. A ponte é uma antiga construção feita de corda e madeira, esses materiais já se encontram em um estado bem deteriorado. Um teste fácil inteligência mostrará aos personagens que a travessia com os cavalos será impossível, caso ainda os tenham.

A ponte atravessa um enorme abismo onde não se avista o fim, que corta a superfície do planalto em que se encontram. Do seu fundo fluem nuvens de gás que empestiam o local com um odor causticante. É necessário que os PC's realizem um teste de Constituição para não sofrerem os seus efeitos nocivos: uma falha provoca tontura e náuseas (um falha crítica leva o PC a um desmaio de duração de 1d6 turnos). Um personagem nauseado sofre um redutor de -1 em seus testes de atributos e de -5% em seus testes de perícia.

Um pouco antes da ponte, cravada entre as pedras se encontra uma placa onde mal se lê um aviso quase apagado pelo tempo:

*“a quem ousar cruzar,
o que pelos deuses foi cortado,
há de tornar mais rápido
o prazer de caminhar a meu lado”*

O primeiro PC a ler a mensagem, deve fazer um teste de Força de Vontade, difícil, caso não possua resistência à magia (neste caso, se ele possuir, ignora completamente os efeitos descritos a seguir). Uma falha implicará em uma dor muito forte na região estomacal e calafrios, que passarão quase que instantaneamente.

Quando já estão no meio da ponte, escutam sons secos e fortes, a ponte toda balança. Em um primeiro momento é necessário um teste de fácil de Agilidade para



não se desequilibrarem. A travessia completa da ponte se dá em 3 turnos. Personagens que escorreguem têm direito a um segundo teste para se segurarem na borda e podem receber auxílio dos colegas. Uma queda em direção ao abismo é morte certa.

Do outro lado do abismo, enquanto os PC's se recobram da travessia, escutam rosnados logo a diante. Uma matilha de lobos faminta, debilitada pela falta de caça que o inverno trouxe, avança perigosamente na direção dos personagens.

O combate às bordas do precipício é iminente. Personagens podem tentar assustar Lobos com tochas acesas, ou alguma coisa que faça bastante barulho e brilho.

Lobos (matilha de 2-4 lobos)

enfraquecidos por causa do inverno.

FR 25 CON 22 DEX 5 AGI 20

INT 3 WILL 5 PER 25 CAR 3

PV 15, IP 0, # Ataques: 2

Mordida 60/0 dano 1d6

Garras 50/50 dano 1d6+4

Cena 4

Bosque das cerejeiras

Tendo sobrevivido ao combate contra os Lobos, os PC's continuam sua jornada. Agora se encontrando do lado oposto à ameaçadora ponte, podem notar que o número de rochedos é menor, e é possível encontrar uma ou outra cerejeira resistente ao clima. Caminhando um pouco mais de meia hora é possível ver mais a frente o que parece ser um bosque, um pouco maltratado pelo inverno. Chegarão em seus limites logo após o início da noite. Existem alguns locais ideais para se passar a noite, algumas cavernas um pouco úmidas, grutas, velhas árvores já mortas mas ainda firmes com seu interior escavado pelo tempo.

Os jogadores podem optar por passar a noite por lá ou podem continuar a sua jornada. Entretanto independente de sua decisão o tempo se fecha novamente e começa a nevar. Com o passar da noite, o bosque vai se mostrando um ambiente inóspito, escutam-se murmuros em pontos próximos, sons indistinguíveis, hora ou outra luzes enfraquecidas em paragens isoladas mais ao longe.

Caso acendam fogueira ou portem tochas os sons se tornaram mais incisivos e os murmuros cada vez mais profundos. Apesar da nevasca e de ser um bosque bem fechado, uma leve brisa adocicada permeará o ambiente.

Mais ao meio da noite, a não ser que existe um vigia que passe num teste de Percepção normal, os personagens serão pegos de surpresa por um ataque que inicialmente não saberão de quem exatamente. É uma única e solitária criatura. Meio humana e meio planta, com galhos e folhas de cereja no lugar dos braços e mãos. Trata-se do temido e lendário Sakugoroshi.

Sakugoroshi

FR 13 CON 12 DEX 13 AGI 20

INT 3 WILL 10 PER 10 CAR 13

PV 15, IP 3, #Ataques: 3

Chicotada de cipós x3 63/20 dano 1d6+1+veneno ou

Espcial: *Chuva de Cerejas* (usado uma vez por dia, causa atordoamento em todos numa área de 9m).

A luta que vem a seguir será de extrema dificuldade, pela dificuldade de visão e os PC's não saberem exatamente contra o que estão lutando, é importante ressaltar que como são aldeões que nunca tiveram um contato com o mundo exterior, tudo tem lhes parecido muito surreal. A criatura é especialmente vulnerável a chamas. Todos os ataques causados por fogo causam dano máximo, automaticamente.

Com o final da contenda, a noite passará sem maiores sustos, a esse ponto alguns PC's podem estar com alguns ferimentos mais sérios que apenas descanso não serão suficientes para sua pronta recuperação, e seus víveres já começam a rair. Com a nevasca que agora está já mais fina, o clima esfriou bem mais, a jornada esta a cada passo mais difícil de ser completada.

É pedido que a cada dia a partir de agora se realize um teste de Força de Vontade para cada um dos mensageiros, com penalidade de -1 para cada dia subsequente. Qualquer falha implicará no sentimento de desânimo com relação à continuação da busca. Se um mesmo personagem acumular -5 ou mais de penalidade ele desistirá da sua busca, a não ser que seja convencido ou coagido por seus companheiros.

Cena 5

Esquecidos dos Deuses

Mais um dia desponta no firmamento, saindo do bosque, segue-se a viagem por uma terra alva, salpicada por pedras e pequenos arvoredos resistentes.

Um sucesso em um simples teste de Percepção, normal, ou perícias apropriadas, normal, indicará a presença de fumaça se elevando aos céus em um platô mais elevado a leste. Lá se encontra o que aparenta ser as ruínas de um vilarejo cercado por pequenos morros pontiagudos. Caso observem de uma distância segura, poderão notar a movimentação de seres humanos em atividades camponesas – aparentemente despreocupados com o que se passa com o mundo a sua volta.

Existe um pequeno riacho cristalino perto das construções, que aparentam ser bem antigas. Crianças trajando roupas de pele, bem surradas atiram pedras enquanto mulheres retiram água de seu leito em baldes de bambu. Uma pequena queda d'água desce de um dos morros vertiginosamente provendo-o. Caso evitem o local, o narrador deve passar para a cena seguinte imediatamente.

Indo em direção a cidade, são logo avistados pelas crianças que após um momento rápido de curiosidade saem

em corrida para o interior da vila. As mulheres percebendo a movimentação das crianças começam a chamar pelos homens do local, rapidamente surgem alguns deles que avistando os PC's se põem em direção a eles, conforme se aproximam é fácil notar que se trata de uma comunidade muito pobre, calcada na cultura de subsistência. Suas vestes são surradas, feitas de pele de animais ou fibras vegetais entrelaçadas, não portam armas, tem cabelo e a pele maltratada, são mais baixos e mais robustos que os Xien em geral.

Caso os PC's optem por um ataque contra eles, logo estarão cercados por vários populares e serão sumariamente rendidos. Ficarão enclausurados em uma cela subterrânea e o narrador tem a liberdade de trabalhar como melhor lhe aprouver ou simplesmente levá-los diretamente para encontrar Fang Tê T'ien (veja abaixo).

Não esboçando reação violenta são recebidos pelos habitantes locais e encaminhados até a cidade, são respeitosamente tratados, levados até uma velha cabana de madeira recebem água e uma sopa de peixe, o local tem apenas alguns panos no chão onde eles podem se sentar para a alimentação e caso queiram, deitar para um descanso.

Logo são visitados por um casal jovem muito prestativo, apesar de mal vestidos e sujos, são muito bonitos. São convidados a conhecer a vila, passeiam por várias partes da cidade, tudo ali difere da vila deles. Existem pequenos templos rupestres escavados em rochas, recheados de velas multicores, cordões vermelhos com inscrições desconhecidas, algumas casas alvas construídas em cerâmica amarelada, inúmeras galerias de comunicação entre as habitações, e a maioria das casas feita em pedras sobrepostas muito antigas, onde a neve não cobre o chão, nota-se uma terra avermelhada.

Depois do passeio são levados até uma pequena torre de quatro andares, de teto ovalado, lá são levados até a presença de um velho de longa barba e chapéu reto alaranjado, se apresenta como Fang Tê T'ien. Todos recebem indicações para se ajoelhar com ele em um tapete de peles por sobre um tablado. Ele então pede para que lhes conte sua história. Caso os PC's relatem todos os detalhes de sua jornada, incluindo o porquê de sua missão ele simplesmente os olhará debaixo para cima e dirá:

“Esta guerra não nos pertence, e nem a vocês, tampouco pertencemos nós todos a ela.”

Caso os PC's peçam ajuda de alguma forma para a empreitada ou continuem insistindo a falar sobre a situação entre a província e a cidade sitiada ele encerrará a discussão de tal forma:

“Por acaso serão os senhores Xien Liang, ou então atenderiam pelo nome Mohat? Somos apenas reflexo de um sonho inacabado de um ou outro deus vaidoso, não devemos nos submeter à vontade de nenhum senhor, a sua própria vontade deve lhe bastar, sendo sua vontade de prosseguir com o que lhes foi imposto que prossigam quando bem lhes aprouver, sigam sem olhar para trás, mas caso queiram experimentar a liberdade do pensamento sigam pelas veredas de seu interior, olhem através de si, exterminem a raiva que não lhes diz respeito... dancem ao sabor do vento, sintam a pureza da

água e respeite o alimento que é vida que vocês sorvem... eu não posso lhes mostrar mais do que essas palavras poderiam, mas, se foram colocados no meu caminho, seu destino assim o fez por necessidade, somente tenha extremo cuidado ao passar pelo palácio verde dos mortos... sim... os mortos...

Nisso, ele se levanta, passa por uma porta protegida por uma cortina de pano e volta com algumas Jian (espadas longas, uma para cada Pc), ajoelha-se novamente e continua:

...são lâminas de Hak-Ti. Feitas de raro metal comem a carne daqueles que não descansam, mas são pouco efetivas contra seres vivos e respirantes. As use com sabedoria... nas suas lâminas reside o segredo do descanso eterno... libertem aqueles que sofrem com o caminhar que nunca cessa, agora vão, não olhem mais para trás... controlem seu destino, partam rumo ao seu destino, seja ele qual for.”

(essas armas ignoram o IP de seres mortos-vivos, mas causam apenas dano de contusão e não corte em seres vivos.)

Caso julgue relevante o narrador pode contar aos jogadores que não é servida carne de alguma espécie na cidade, além das pescas que são tratadas com enorme respeitabilidade, e a única bebida oferecida é água, a organização social é baseada no direito comum, todos desempenham as mesmas tarefas, com exceção dos velhos que se atêm a transcrever velhos pergaminhos e oralidades.

Cena 6

O Cemitério de Jade

Agora já recompostos, sem cansaço, sede ou resquícios de fadiga põem-se em marcha novamente. Dependendo de sua postura na vila podem ainda ter seu estoque de água e provisões restabelecidas. Partem um pouco após o almoço, onde foi servido peixe com broto de bambu.

Seguem pelo platô que se mostra uma terra muito bela, vez ou outra cruza seu caminho uma lebre, algum coelho ou raposa, pássaros multicores timidamente sobrevoam prenunciando que o inverno não tardará a findar. O trajeto todo transcorre na mais perfeita paz e integração dos personagens com a natureza, propício para boas conversas despreocupadas.

A noite cai sobre Lieh quando eles se encontram cruzando um passo recheado de pontes naturais, mais ao longe uma pequena luminosidade esverdeada pode ser notada.

Enfim encontram-se próximos ao incauto Cemitério de Jade. Um par de escadas encurvadas levam até um platô elevado, toda a arquitetura do local é feita em jade, o verde imponente sobre o branco da neve e o tom marrom claro da terra cria uma iluminação exótica, algumas árvores de grandes galhos espalmados apenas aguardam a chegada da primavera para poder ceder sua sombra as belas sepulturas.

Em meio a sepulturas mais ao fundo pode-se notar um enorme número de fogos-fátuos. Começam a ouvir os mesmos sons lamuriosos que ouviram na cena 2. Entre as sombras esverdeadas podem notar a aproximação de 4 vultos

esguios envoltos pelas trevas. De momento os vultos não se movem, uma voz gutural, ameaçadora interpela os PC's:

“Não adiantou de nada sua jornada... gostaram de ser acompanhados todo esse tempo? Ou simplesmente não se deram conta que nos tinham a seu lado? Agora, por favor, a mensagem que carregam há de ficar em nossas mãos, ou devemos oferecer nossa mão esquerda para tornar mais fácil para vocês? Apenas obedecem e sua dor será diminuída.”

Tendo dito isso, eles se movem para mais perto, nesse momento é possível perceber-los, são quatro clérigos paramentados em vestes negras, têm a cabeça raspada, olhos profundos, grandes pulseiras de metal que cobrem seus antebraços por completo. São clérigos da Mão Esquerda de Mohat. Sem esperar mais, aquele que parece ser o líder do grupo dos clérigos ordena o ataque, os clérigos atacam imediatamente, será uma luta impiedosa.

Clérigos da Irmandade da Mão Esquerda

Acólitos – personagens de terceiro nível. (3 deles)

FR 12 CON 12 DEX 10 AGI 12

INT 13 WILL 10 PER 10 CAR 13

PV 16, IP 1, #Ataques: 1

Artes Marciais 42/42 dano 1d6 ou

Espada Curta 45/40 dano 1d10

Perícias: Montaria 32%, Herbalismo 30%, Rituais 40%, Ler e Escrever (Mohat) 43%, Empatia 43%, Liderança 43%, Pesquisa 30%, Primeiros Socorros 25%, Religião 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 3.

Líder

FR 15 CON 15 DEX 12 AGI 14

INT 13 WILL 12 PER 12 CAR 13

PV 19, IP 1, #Ataques: 1

Artes Marciais 45/45 dano 1d6 ou

Espada Curta 50/45 dano 1d10

Perícias: Montaria 35%, Herbalismo 35%, Rituais 45%, Ler e Escrever (Mohat) 50%, Empatia 45%, Liderança 45%, Pesquisa 40%, Primeiros Socorros 35%, Religião 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 3.

Algumas alternativas propostas após o combate:

☉ Caso percam o tubo e de alguma forma sobrevivam, eles podem rastrear os clérigos e tentar recuperá-lo, notificar alguma vila próxima ou a cidade de Wong e organizar uma caçada, ou simplesmente ignorar a perda e pedir o auxílio sem a mensagem.

☉ Caso não o percam, podem, se manter os clérigos vivos, aprisioná-los e realizar contra espionagem ou apenas deixá-los livres com alguma espécie de ameaça para Mohat.

Quando estiverem saindo do cemitério, um grande estrondo é ouvido atrás deles. Entre várias catacumbas várias pedras pontiagudas surgem do chão, entre brumas

esverdeadas que se fundem com o local surge uma criatura sobrenatural. Suas vestes já foram nobres e belas e hoje estão puídas e sujas, entorpecendo o ar com o cheio de terra revolvida. Sua cabeça adornada por uma tiara de ouro dá idéia de sua descendência nobre. Suas mãos, ossudas e translúcidas portam uma pequena espada wakizashi, cuja lâmina dentada e suja de sangue parece ter sido usada recentemente.

Um teste adequado de Religião, ou Ocultismo permite saber que se trata de um Gaki-Youma. Ele foi iludido e assassinado por membros da Irmandade da Mão Esquerda e o sangue deles os despertou. Ele ataca imediatamente os personagens.

Gaki-Youma

Nobre Xien

FR - CON - DEX 20 AGI -

INT 14 WILL 20 PER - CAR -

PV 20, IP 0 (incorpóreo), #Ataques: 1

Espada Curta 42/32 dano 1d6

Perícias: Atuação 46%, Lábria 46%, Ciências: Geografia 44%, Ler e Escrever (Xien) 44%, Etiqueta 46%, Intimidação 46%, Pesquisa/Investigação 40%, Lábria 50%, Escutar 40%, Artífice 30%, Montaria 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Toque Fantasmagórico, Possessão.

Toque Fantasmagórico: Uma vez por rodada o Gaki-Youma pode ignorar todo o IP do alvo. O dano desse golpe é 1d10+ bônus de DEX.

Possessão: Uma vez por dia o Gaki-Youma pode tentar possuir o corpo dos vivos. Ele faz um teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade de um alvo. Se for bem sucedido o Gaki-Youma pode possuir o corpo do inimigo sendo capaz de usar todos os seus ataques e algumas habilidades especiais. Se o alvo da possessão perder mais de $\frac{3}{4}$ de seus pontos de vida o Gaki-Youma abandona o corpo.

OBS: Gaki-Youma são seres fantasmagóricos, incorpóreos. Só podem ser feridos por magia, armas mágicas (como as espadas Hak-Ti), ou pelo poder da fé.

Se acaso os PC's optarem por fugir do fantasma, ele logo desiste da perseguição, não se afastando muito do cemitério, como que em desespero emite longos e altíssimos urros. Sendo vencido, ele se dissipa em uma névoa clara que aos poucos se perde conforme ganha os céus. Uma agradável fragrância fresca toma conta do lugar.

Cena 7

A vila de Wang

Caminhos tortuosos entre pequenas montanhas levam os PC's, até uma vasta planície, nas proximidades de um pequeno lago se encontra Wang.

Uma bela cidade composta de várias cores e altos pagodes (torres), a movimentação em suas ruas espaçosas é

intensa. No ponto mais alto está um grande castelo, várias torres o circundam.

À medida que se aproximam do castelo, um vigia irá ao seu encontro. Ele pergunta qual o assunto que os personagens querem tratar. Se os personagens falarem a verdade serão encaminhados para um pequeno quartel e lá serão interrogados por um bom tempo. Os guardas não acreditam na história dos personagens. Na verdade é possível notar uma grande má vontade dos guardas em relação à história dos Pc's. O que está acontecendo é que os guardas na verdade são agentes da irmandade da mão esquerda disfarçados. Se os personagens entregarem o tubo de bambu como prova de sua história ele vai ser confiscado e algum tempo depois os Pc's vão ser dispensados. Existem poucos agentes da irmandade da mão esquerda infiltrados, mas um deles faz-se passar por capitão da guarda e pode convocar muitos soldados para dar conta dos aventureiros, tratando-os como encenqueiros.

Os personagens podem acabar presos ou mortos. O ideal é que sejam expulsos do castelo.

Alguns meios possíveis para entrada no castelo, são além, claro, das portas, tentarem entrar pelos telhados, através do fosso do esgoto, janelas em paredes bem altas e lisas, embora os jogadores possam estar desenvolvendo algum plano alternativo.

Cena 8

Dentro do castelo

Conseguindo entrar no castelo, os Pc's se vêem dentro de uma residência muito rica, cada detalhe em tapetes, cerâmicas, móveis, arquitetura cuidadosamente bem trabalhada.

Nesse momento o senhor da cidade se encontra em seu quarto, alguns serviçais transitam despreocupadamente em um cômodo ou outro. Em algumas partes do castelo, qualquer palavra dita em tom mais alta poderia chamar a atenção dos guardas internos. Os dormitórios se encontram no andar mais superior, na porta do quarto dois soldados armados com Kwandaos montam guarda.

Guardas comuns (guerreiros) de nível 1

FR 16 CON 16 DEX 10 AGI 15
INT 10 WILL 12 PER 10 CAR 10

PV 20, IP 3 (armadura), #Ataques: 1

Lança Kwandao 35/35 dano 1d8+1

Espada Curta 30/30 dano 1d6+1

Perícias: Montaria 35%, Ler e Escrever (Mohat, Xien) 30%, Primeiros Socorros 30%, Sobrevivência; Montanhas 30%, Procurar 25%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Caso os guardas notem a presença dos PC's, um alarme será dado e logo vários outros guardas estarão no local.

Os PC's podem tentar nocautear os guardas, matá-los com armas de longo alcance, tentar dar a volta pelo lado de

fora do castelo, se sustentando pela parede e entrar pela janela do quarto (ela estará aberta), dentre outras soluções que o grupo possa apresentar.

Subcena

Perigos do Sul

Quando entram no quarto do governante de Wang, notam que um existe uma sinistra figura vestindo negro dos pés a cabeça, observando o sono do senhor das terras que dorme tranquilamente. Trata-se de uma guerreira Lin Kuei (equivalente a ninja de Ryujin).

Ela não percebe imediatamente os PC's que podem desenvolver qualquer ação antes que ela possa tentar agir. Se os PC's não fizerem nada ela sacará um punhal e vai se preparar para dar cabo da vida do homem que dorme tranquilamente.

No meio da luta o nobre acorda, a Lin Kuei fará de tudo para lhe tirar a vida, não cansando de repetir frases de ordem separatistas.

Guerreira Lin Kuei

FR 14 CON 10 DEX 14 AGI 18

INT 10 WILL 12 PER 12 CAR 10

PV 15, IP 1 (armadura), #Ataques: 1

Ninja-to 48/48 1d6+1

Katana 48/48 1d10+1

Shuriken 44 1d4 (10 unidades)

Adaga 50/50 1d4+1

Perícias: Acrobacia 35%, Lábria 20%, Escalar 35%, Artífice 20%, Ler e Escrever (Idioma nativo) 20%, Etiqueta 20%, Armadilhas 35%, Disfarces 20%, Escapismo 35%, Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Camuflagem 35%, Sobrevivência 20%, Escutar 35%, Furtividade 20%, Manipulação de Fechaduras 35%, Atuação 20%, Prestidigitação 35%, Herbalismo (venenos) 20%.

Aprimoramentos: Sociedade secreta 1, Contatos e Aliados 2, Ataque Furtivo 1, Esquiva Ninja 1, Pontos Heróicos 2, Mestre 1, Identidade Secreta -1, Má fama -1.

Epílogo

Depois de resolverem mais esse desafio, serão atendidos pelo senhor, que punirá os guardas que não haviam lhes recebido como deviam, se morta, a guerreira Lin Kuei será reconhecida como uma serviçal local.

Aos Pc's será oferecido pequenas propriedades ao sul da cidade pelo seu ato de bravura nos aposentos do castelo.

Esta aventura pode acabar aqui, com os Pc's aceitando as propriedades e fixando residência, ou podem se juntar as fileiras de soldados que se formarão, dando pano de fundo para novas aventuras no fantástico mundo de Lieh.

Outras Publicações

Estes livros podem ser encontrados na www.lojaderpg.com.br



Trevas (Módulo Básico)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

Arkanun (Módulo Básico)

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.



Arcádia - Hi-Brazil (Módulo Básico)

Um RPG de Fantasia Medieval.

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcádia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanso eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem, vindo a Hi-Brazil.

Cães de Guerra (Módulo Básico)

Um RPG sobre a Segunda Guerra Mundial

Em 1939 começava o maior conflito de toda história, envolvendo nações dos quatro cantos da Terra, onde a vida de milhões estaria em jogo. Apenas os bravos poderiam enfrentar a opressão e defender seu lar.

Assim começa a aventura em Cães de Guerra, o mais novo RPG da Editora Daemon, cujo o cenário retrata a Segunda Guerra Mundial, trazendo todos os detalhes dos países do Eixo e Aliados, inclusive o Brasil e sua participação na campanha da Itália, o jogador poderá escolher em que frente, exército e especialidade que seu personagem está inserido, desde um Ranger Americano, um membro da Resistência Francesa, até um oficial japonês ou Alpini Italiano.



Invasão

Desde 1957, eles estão entre nós...

Protegidos pelo governo dos Estados Unidos e diversas outras organizações militares secretas européias, alienígenas têm realizado experimentos em nossas populações, abduzindo pessoas e testando armas e equipamentos...Preparando-se para a Invasão.

Este é um jogo de RPG de intriga, espionagem, conspiração e ficção científica, baseado nos documentos secretos da CIA e do FBI a respeito do contato dos seres humanos com organizações alienígenas desde a década de 50. INVASÃO inclui regras para jogar com agentes especiais do FBI, (incluindo agentes do DEA e US Marshalls), Men in Black, Majestic-12, Umbra Domini e NORAD (incluindo a divisão UFO Team). Traz regras para a criação de Armas e Equipamentos especiais, poderes Psiônicos e regras para Implantes Cibernéticos. Se você gosta de Ficção Científica, conspiração, tecnologia e Arquivos-X, este é o seu jogo!





Spiritum: O Reino dos Mortos (Módulo Básico)

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (filhos de anjos e humanas).

Anjos: A Cidade de Prata (Módulo Básico)

Um interessante completo de *Demônios: A Divina Comédia*, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recipere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.



Demônios: A Divina Comédia (Módulo Básico)

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

Regras para criar Personagens e NPC's demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.



Vampiros Mitológicos (Módulo Básico)

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekindu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamia**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os **Arcádios**, os vampiros com sangue faérico e, finalmente, os **Kamazots**, os demônios astecas. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



Clube de Caça (Módulo Básico)

Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios.

O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

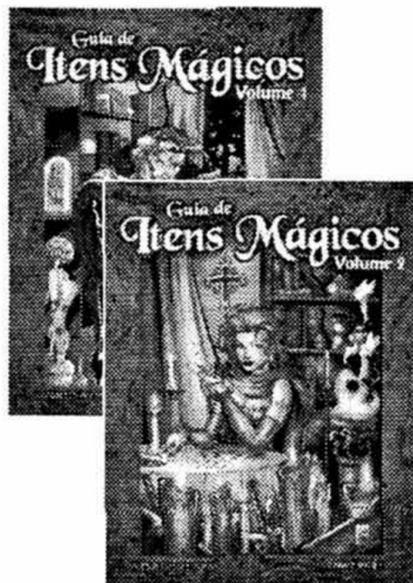
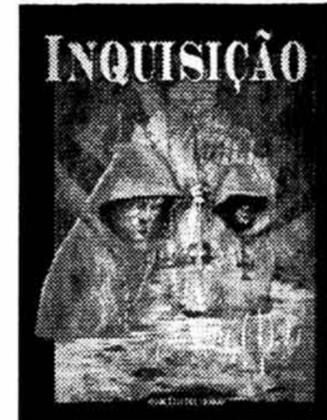


Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários. **TEMPLÁRIOS** traz regras para criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. **INQUISIÇÃO** traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladus Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores. Além disto, **INQUISIÇÃO** inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.



Guia de Itens Mágicos

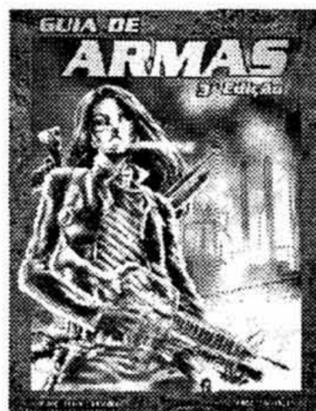
O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu! Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

O Volume 1 contém Itens Mágicos de A a G e o volume 2 contém Itens Mágicos de H a Z. A versão encadernada contém os dois volumes em um só.

Grimório (para Daemon e D20)

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.



Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON; GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago).



Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 300 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras. Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambientado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro *TREVAS*.



Vampiros Principia Discordia

Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purplekull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, *Principia Discordia* é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de *Trevas*.

Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shaftiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Cristo.

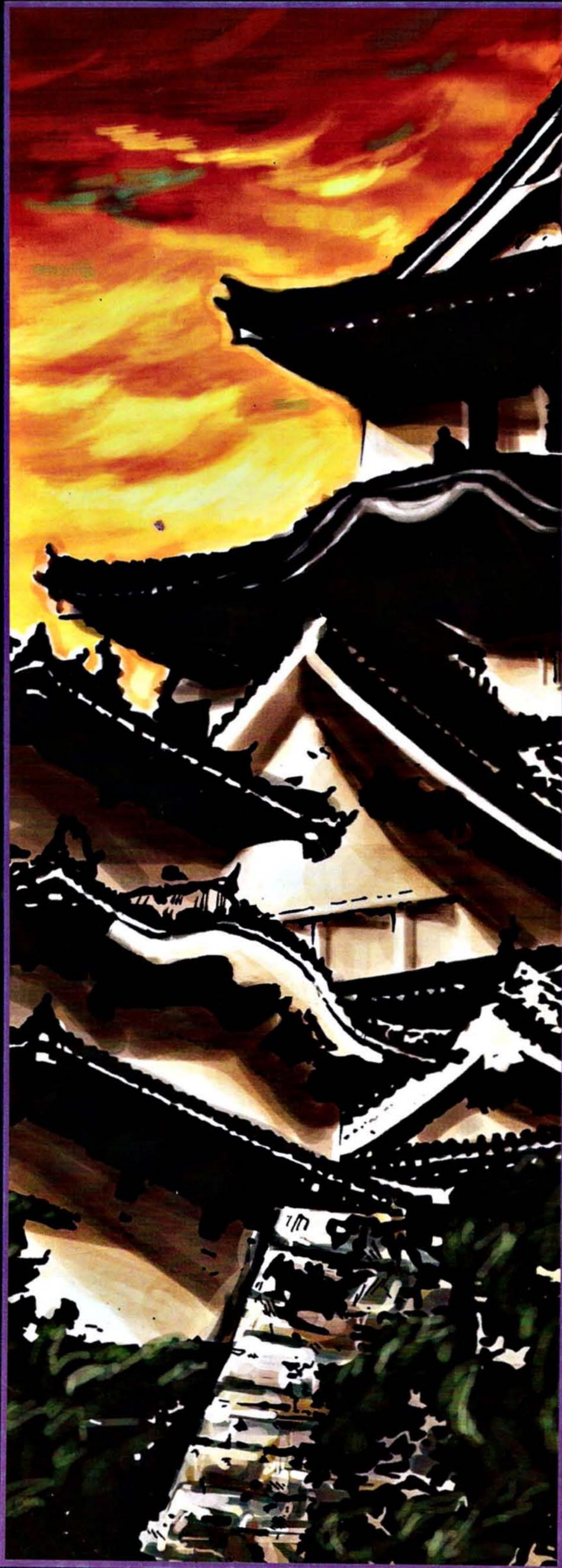
Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de *TREVAS*.



Busca por Sangue

Uma guerra está prestes a se iniciar entre os vampiros. Batalhas serão travadas para decidir desavenças seculares, saciar ambições pungentes e aplacar o ódio de corações imortais. Em meio às lutas, um grupo de caçadores de vampiros, liderados por Tiago MonteCruz, tenta sobreviver enquanto continua sua missão de salvar a humanidade do terror causado por essas criaturas.

Por outro lado, o vampiro Marcus Alexandre abre caminho em meio ao caos para evitar perder suas Crias e seu poder, além de, possivelmente, sua própria alma. Seguindo um caminho tortuoso para realizar seus objetivos, ele tem como aliados um assassino, um necromante e um mestre em poderes mentais, também bebedores de sangue e pertencentes à perigosa Fraternidade Sombria.



MÍTICA

Mítica Daemon

A honra de um samurai...
A queda de uma Deusa...
A majestade de um Império Eterno...
O Horror espreitando o Império de Lieh...

Monstros que percorrem cada sombra do continente e as mentes malignas que manipulam secretamente os destinos da nação...

Um segredo oculto nas origens do passado...

Em sua mais nova parceria, a Editora Daemon e o Estúdio Viu apresentam o primeiro cenário de fantasia oriental produzido e publicado no Brasil. Aqui você vai encontrar todo o material necessário para iniciar suas campanhas épicas em reinos exóticos e únicos, baseado na cultura e nos mitos do oriente.

Venha conhecer as criaturas e lugares fantásticos esperam por você na misteriosa terra de Lieh.

- Todo material dos três volumes originais do Mítica convertidos para o Sistema Daemon.
- Um sistema de magias completamente novo, baseado na mitologia dos elementos da cultura oriental.
- Novos Aprimoramentos.
- Novas Armas.
- Novos Kits.
- Novos Monstros.
- Aventura infinita.