

MÍTIKA

OS CAMINHOS DO ORIENTE



George Bonfim



Fernando Castilho

MÍZICA

OS CAMINHOS DO ORIENTE

George Bonfim
Fernando Castilho

São Paulo, 2004
1ª Edição



www.editoraviu.com.br

“Mítica – Os Caminhos do Oriente”

Editora chefe: Gabriela Viu
Diretor de Arte: Cauê Freitas
Conceito: Equipe Editora Viu
Projeto Editorial e Diagramação: Gabriela Viu
Design da Capa, Quarta Capa, e Logotipos: Cauê Freitas
Revisão e Emendas: Gabriela Viu e Rosana Luna
Revisão de Capa: Souk Produção de Imagem

Autores: George Bonfim e Fernando Castilho
Textos Adicionais: Cauê Freitas e Gabriela Viu

Ilustrações Internas: Érica Giroto e Marco Morte
Ilustração de Capa: Cláudio Pozas
Cartografia: George Bonfim e Cauê Freitas

Jogadores da fase de teste:

Alan “Nada mais pra fazer” Winther
Demóstenes “Mais um de nome estranho...” Dalla
Fernando “O Engenheiro Shao Lin” Martinez
Fernando “Açogão” Nicolino
Flávia “Vampira” Evangelistal
Francisco “Opagolden” Marimon
Niki “Just Do It” Popovic
Rosana “O telefone não sai da minha mesa!” Luna

1ª. Edição publicada em Maio/2004
ISBN: 85-98062-02-02

Agradecimentos:

Ao Seu Zé Carlos e Dona Flora, por acreditar e incentivar; o Freitas e o pessoal do digital da Souk, pelas dicas e mais dicas de arte; aos amigos que nos incentivaram a tocar esse projeto em frente; às nossas famílias, que tiveram paciência com a gente nesse período de produção; ao camundongo Gerald e ao Mamut, pois sem eles teríamos desistido; aos nossos desenhistas; a vocês leitores e jogadores de RPG: aqueles que mantêm nosso hobby cada dia mais vivo. Obrigado gente! Valeu a pena, mais uma vez!

O *d20 System* é copyright da Wizards of the Coast, e este livro está sendo publicado sob os termos da *d20 System License* (pág. 64).

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, a não por princípio de resenha, por quaisquer meios existentes e que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos reservados à Editora Viu Ltda.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: APRESENTAÇÃO

Introdução	Pág 5
Lendas da criação O Imperador Celestial e o lavrador Camponês	Pág 6
O Enigma da Era Antiga	Pág 11
A História da Era Recente	Pág 12
Mapa de Lieh	Pág 13

CAPÍTULO 2 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Raças de personagem	Pág 15
Etnias Humanas	Pág 15
Kojin	Pág 15
Xien	Pág 17
Handi	Pág 18
Mohates	Pág 19
Raças não Humanas	Pág 19
Nekos	Pág 20
Elfos Vedaans	Pág 21
Meio Vedaans	Pág 22
Kenkus	Pág 22
Tokages	Pág 24
Novas classes de Personagem	Pág 26
Astrólogo	Pág 26
Ninja	Pág 29
Nobre	Pág 32
Samurai	Pág 35
Classes de Prestígio	Pág 35
Arqueiro Celestial	Pág 37
Atirador Xien	Pág 39
Lanceiro	Pág 40
Monge do Tigre Branco	Pág 41
Shinobi da Estrela das Sombras	Pág 42
Novo Talentos	Pág 44

CAPÍTULO 3 GEOGRAFIA E CULTURA

Ryuujin, O Arquipélago do Rei Dragão	Pág 47
Handívia, As Planícies milenares	Pág 50
Xien Liang O Império da Fênix	Pág 53
Mohat, As Montanhas da Contemplação	Pág 55

CAPÍTULO 4: AVENTURANDO-SE NOS CAMINHOS DO ORIENTE

Calendário de Lieh	Pág 59
Utilizando Material do O Legado do Soberano	Pág 59
Armas em Lieh	Pág 60
Economia	Pág 62
Monstros	Pág 63
Divindade e seus Domínios	Pág 63





APRESENTAÇÃO

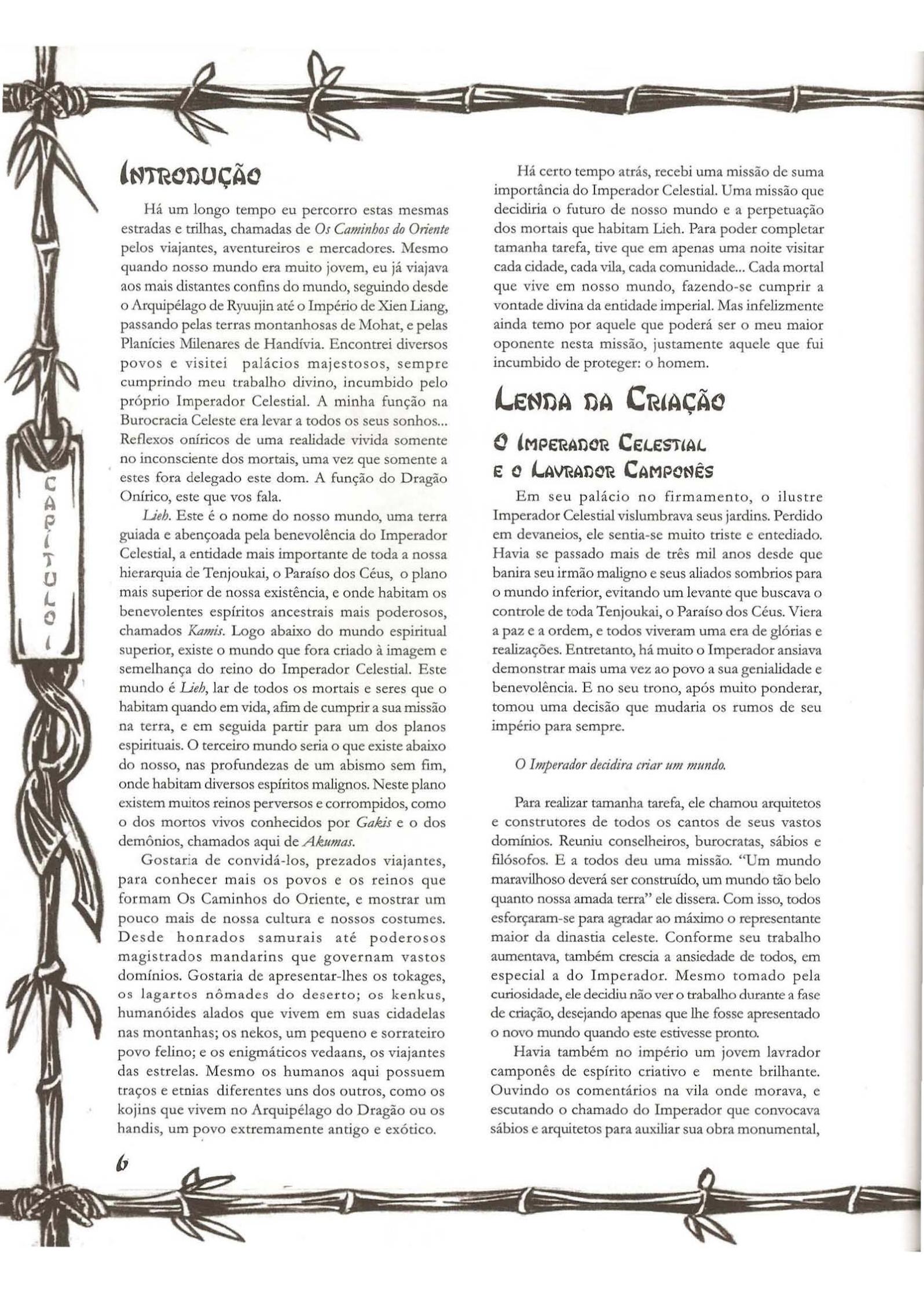
Sejam todos bem vindos ao mais novo cenário nacional para o d20 system: *Mítica – Os Caminhos do Oriente*. Este livro tem como objetivo apresentar a jogadores e mestres de RPG um novo e envolvente mundo de fantasia. Em *Mítica* não existem fronteiras para a sua imaginação, e diversas sagas serão narradas por aqueles que experimentarem se aventurar pelos reinos e impérios orientais que formam a cultura, a sociedade e a história de um mundo fascinante e único.

Este livro é organizado em quatro capítulos, divididos entre regras e ambientação, e pode ser considerado o primeiro cenário de fantasia oriental publicado no Brasil para o d20 system. Uma pergunta que talvez poderá intrigar aqueles que já conheçam outros cenários de fantasia oriental importados é: “Mas o que há de novo neste cenário que já não exista nos outros?”. A resposta seria: Muitos cenários orientais apresentam somente uma faceta da extensa e rica cultura oriental existente. Tais jogos costumam possuir somente a ambientação para o Japão Feudal ou a China Antiga, por exemplo. O projeto *Mítica* foi desenvolvido com o intuito de oferecer aos jogadores uma maior variedade de culturas existentes no oriente em um

único cenário. Pela leitura deste material, os jogadores poderão perceber facilmente que o livro possui grandes influências das culturas chinesa, indiana, japonesa e tibetana. Apresentamos referências tanto para campanhas ambientadas somente em um dos reinos, como ganchos para grandes aventuras envolvendo todos os reinos dos Caminhos do Oriente.

Este livro foi criado para ser utilizado em conjunto com o *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons* publicado pela Devir Livraria. Lá vocês encontrarão os princípios fundamentais sobre o que é RPG e como utilizar as regras existentes neste livro em conjunto com as do Livro de Regras Básicas I. Ao mestre, também é recomendada a utilização dos outros manuais básicos, o *Livro do Mestre* (Livro de Regras Básicas II) e o *Livro dos Monstros* (Livro de Regras Básicas III).

Uma nota importante: *Mítica – Os Caminhos do Oriente* já utiliza as regras revisadas do *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons* Edição 3.5, mas os jogadores podem utilizar tanto as regras da 3ª Edição do Livro do Jogador, como as regras existentes na edição revisada do manual. A diversão será a mesma!



INTRODUÇÃO

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.

LENDA DA CRIAÇÃO

O IMPERADOR CELESTIAL E O LAVRADOR CAMPONÊS

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 artifices 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 estéréis 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 gigantescoas 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 tranquilos 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



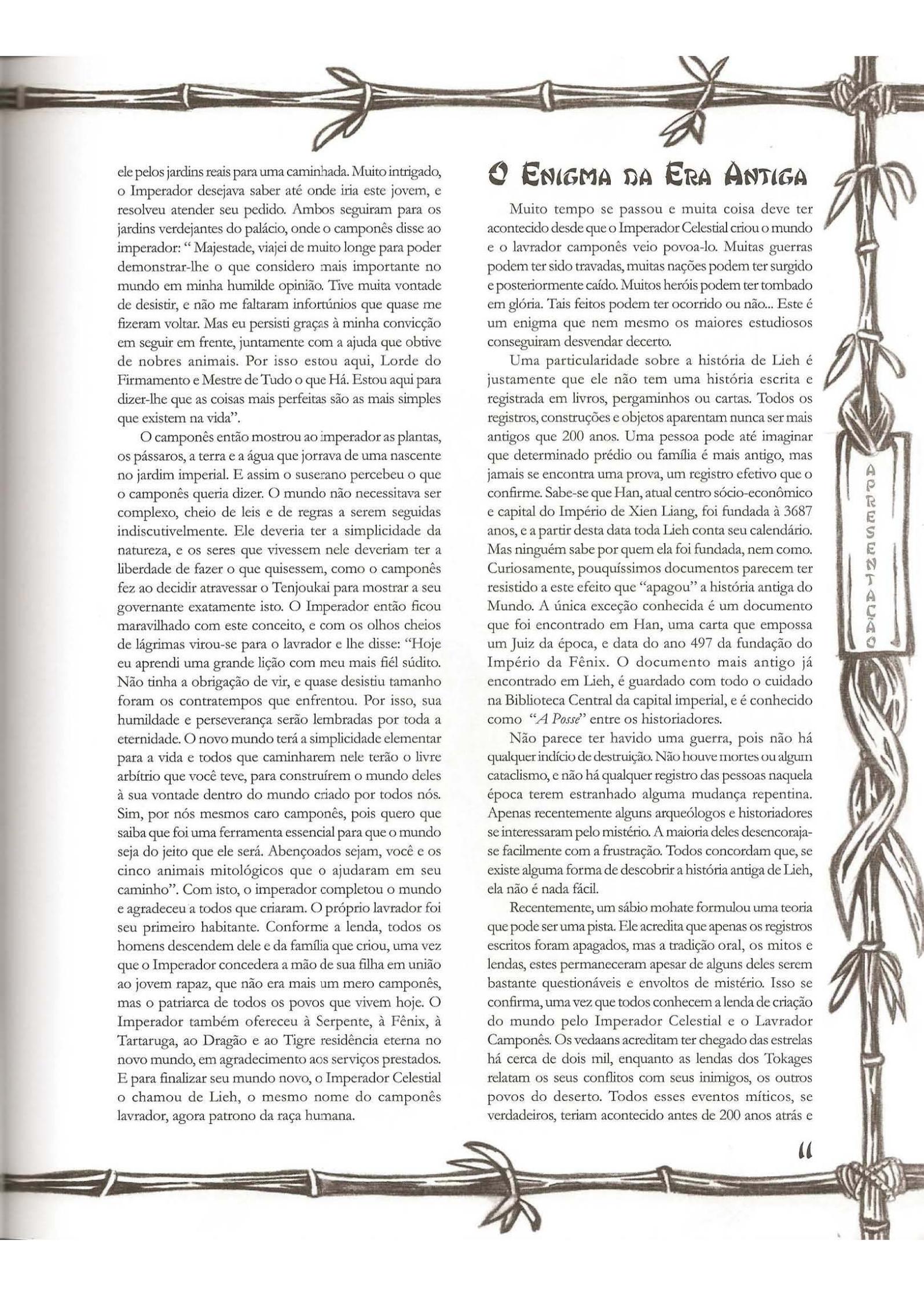
camponês o caminho para o palácio, como acompanhá-lo até o final de sua jornada.

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 vassalos 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 fiel súdito. Não tinha a obrigação de vir, e quase desisti 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 construir 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 Possê*” 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 desencorajase 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 Passe*. 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.

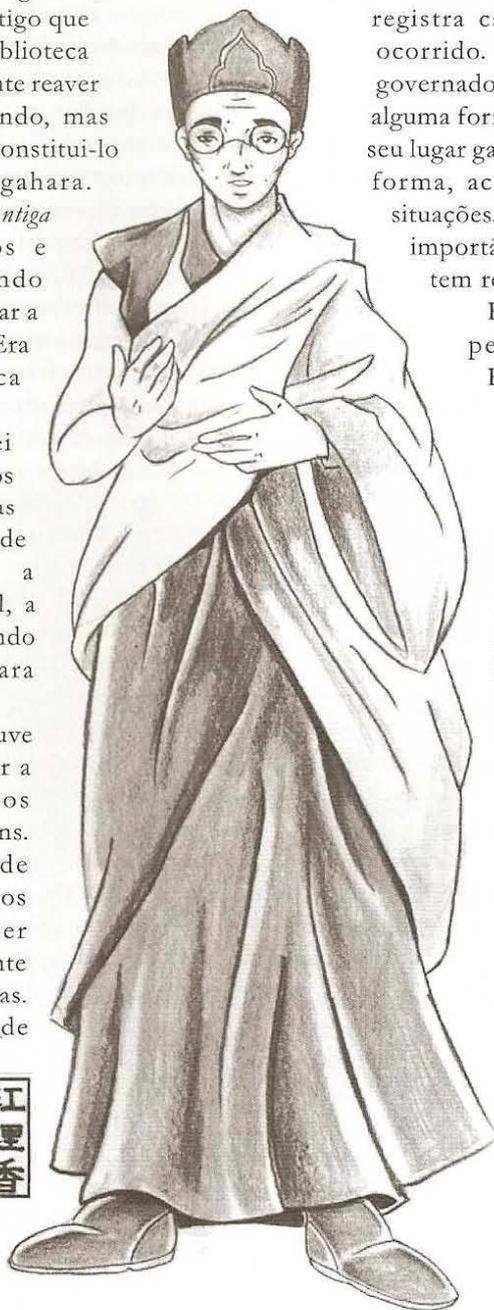
A HISTÓRIA DA ERA RECENTE

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 história 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,

江理香



há aproximadamente cinco anos, um homem conseguiu unificar o país, tornando-se o primeiro Marajá da Era Recente a conseguir tal feito. Handívia vislumbrava 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.





CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

RAÇAS DE PERSONAGEM

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 Karesh 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.

ETNIAS HUMANAS

Em Caminhos do Oriente, todos os humanos são quase idênticos aos apresentados no *Livro do Jogador*. No entanto, algumas diferenças surgem dependendo da cultura onde o personagem foi criado, como o acesso facilitado a perícias de outra classe, a restrição dos idiomas e a existência de uma classe favorecida.

KOJIN

Kojin. Este é o nome dados ao povo que vive na nação de Ryuujin, o Arquipélago do Rei Dragão. Em seu antigo idioma, kojim 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 grande 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 kojim: manter o seu país unido ante às adversidades e a guerra.



江理香



Personalidade: A lealdade de um kojins está “Primeiro com o Imperador, a alma do Reino. Segundo com a família, a honra do Reino. E terceiro com a terra, a base do Reino”. Esta máxima, que guiou o povo durante séculos, agora está posta em xeque. O imperador foi morto, um tirano assumiu o trono e acredita-se que um mal desperto do mundo inferior destruirá tudo o que foi construído pelo povo no decorrer de séculos. Alguns acreditam que a linhagem do imperador já era arcaica e ineficaz, e a crise atual nada mais é do que o resultado da própria ineficiência do mesmo em administrar e sanar os problemas que acumularam-se durante décadas. Outros já mantêm-se fiéis ao conceito de que esta será a maior provação do povo kojins manter o seu reino unido e derrotar aqueles que ameaçam as ilhas do Rei Dragão, honrando o seu legado ancestral.

Descrição Física: Kojins possuem uma estatura mediana e uma estrutura física bem definida, pois a maioria tem formação militar. A pele é clara e muito sensível, mas seus cabelos e olhos possuem tonalidades mais escuras, como o negro e o castanho. O rosto é redondo e caracteriza-se principalmente pelos olhos pequenos e apertados.

Relações: Por ser a única nação de Lieh localizada fora do continente, Ryuujin é relativamente isolada de seus vizinhos. Eles já travaram algumas batalhas com Xien Liang, tanto pela sua independência, como posteriormente pelo domínio do comércio no Mar Lendário, mas após a guerra civil o país tornou-se ainda mais isolacionista. Eles têm excelentes relações com os Nekos, com quem convivem numa sociedade conjunta há incontáveis gerações.

Tendência: Devido à sua lei e tradição muito rígida, a maioria dos kojins segue a tendência Leal. Alguns até são neutros, mas é muito raro ver um kojins caótico. Exceções a esta regra existem para aqueles que são membros de sociedades secretas, como um clã de ninjas, por exemplo.

Religião: Os kojins acreditam na hierarquia dos espíritos benignos comandados pelo Imperador Celestial, e nos espíritos malignos que foram banidos para o Mundo Inferior. Alguns seguem a trilha mais filosófica do yin yang, mas todos acreditam de um modo geral na lei do chi, que guia a todos os seres vivos de Lieh.

Idiomas: Kojins falam sua língua natal, Jinê; e o idioma comum de comércio conhecido como Lihan.



Muitos também são versados em Nekki, a língua do povo gato, e aqueles que possuem contatos com os espíritos também aprendem a falar Tenjou, o idioma do mundo espiritual.

Nomes: Uma curiosidade sobre os nomes dos kojins. O primeiro nome com a qual um deles se apresenta na verdade é o nome da família, que vêm anteriormente ao nome próprio da pessoa. Por exemplo, no nome do samurai Inukai Haruki, Inukai é o nome da família a quem o samurai pertence, e Haruki é o seu primeiro nome.

Nomes de Famílias: Akamatsu, Daishi, Fukuyama, Hamada, Hayata, Hitomo, Ichiro, Kaneko, Kimura, Kusanagi, Matsuki, Miyagi, Nishikawa, Okimoto, Shintaro, Teshigahara, Tsukade, Umeki, Watanabe, Yoshizaki.

Nomes Masculinos: Akihiro, Eizan, Hayato, Hiro, Ikki, Katsushiko, Kenshin, Koetsu, Masato, Natsou, Ryutaro, Ryushi, Sanjuro, Tetsuo, Yashiro.

Nomes Femininos: Aiko, Hitomi, Izumi, Kaede, Keiko, Kyoko, Mariko, Misato, Naomi, Ostu, Rei, Ryoko, Sakura, Tomi, Yuriko.

Aventuras: Os kojins possuem um grande senso de responsabilidade, em especial para com sua família e parentes próximos. Muitos deles partem em aventuras para enaltecer os feitos de seus ancestrais, para localizar artefatos antigos de grande poder, ou mesmo para salvar um ente querido que corre perigo. Costumam organizar-se em grupos não muito grandes, e muitas vezes eles são acompanhados por Nekos nestas missões.

Para efeito de regras, os kojins são considerados humanos comuns, com os seguintes acréscimos:

Perícias de Raça: Ofícios (forjar armas e armaduras) e Sentir Motivação. Essas perícias são sempre consideradas perícias de classe para um kojinn, independente de sua classe de personagem.

Idiomas Básicos: Jinê e Lihan. Idiomas adicionais: Nekki, Indra, Manchu e Tenjou.

Classe Favorecida: Samurai ou Ninja.

XIEN

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

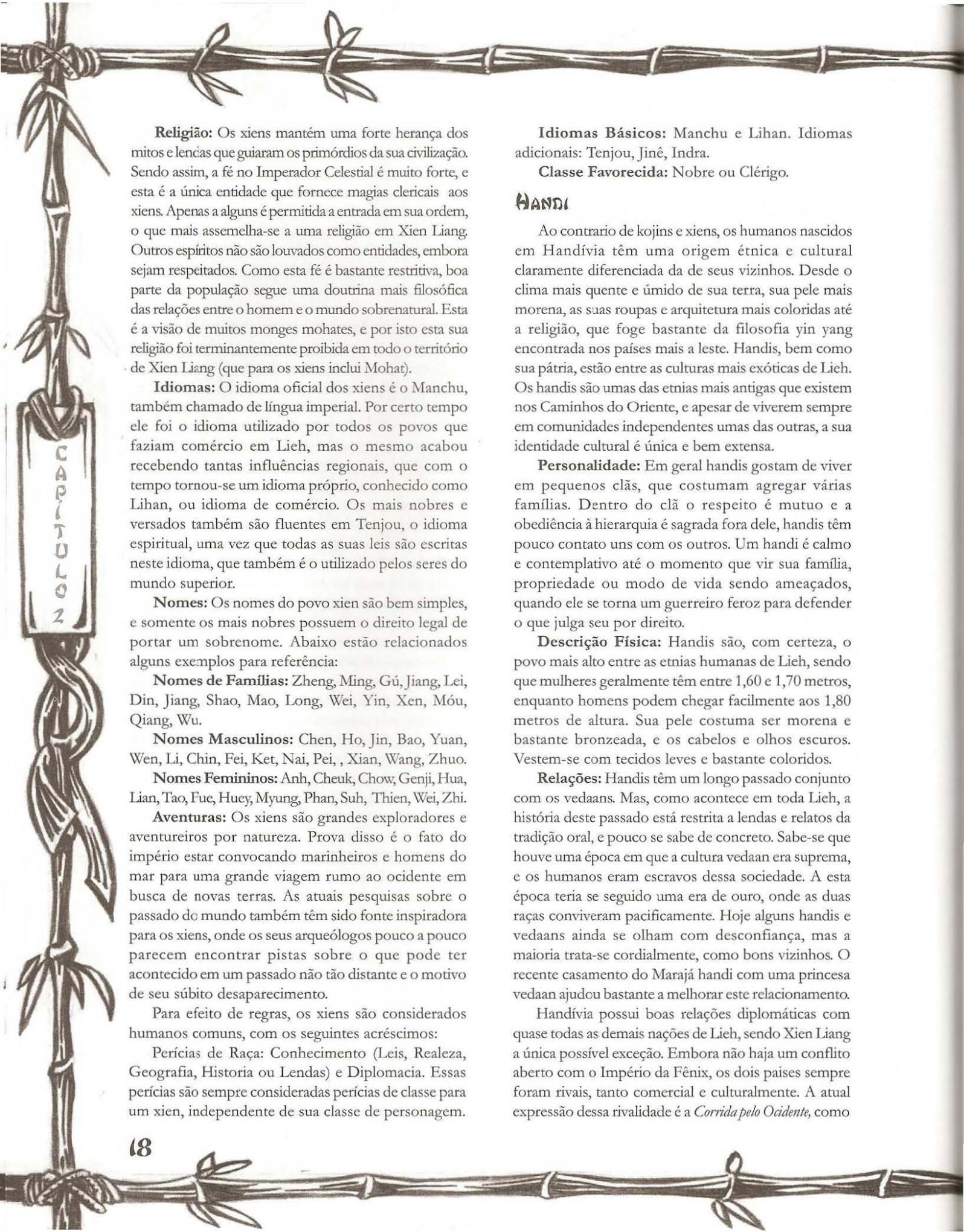
bússola são atribuídas a eles. Todo o sistema de governo é regido por um intrincado sistema de normas e leis, e um influente poder judiciário auxilia o imperador, a figura máxima do governo, a controlar as diferentes províncias do reino. Hoje os xiens passam por uma era de prosperidade e de vanguarda, 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.

Personalidade: Uma característica marcante de um xien é a sua capacidade de criar e de produzir. Sem elas, com certeza o império jamais poderia ter existido por tanto tempo. Mesmo com o Enigma de Era Antiga (vide texto na pág 11), os xiens tem ciência que o seu império, a nação mais antiga de Lieh, tem quase quatro mil anos. Este conhecimento tem sido passado oralmente por grandes sábios e filósofos xiens que hoje, em vista do seu grande desenvolvimento cultural e social, puderam preservar sua tradição, uma vez que os documentos e livros antigos não têm mais registro nenhum da história de todo o mundo. Curiosamente, textos técnicos e científicos permaneceram intactos ao efeito do desaparecimento. E por isso, os xiens dedicaram-se mais ao desenvolvimento, tanto jurídico como científico. O fruto mais proeminente disso é uma ferramenta que poderá remodelar todo o panorama do continente atual: a pólvora.

Descrição Física: Os xiens possuem uma estatura baixa, se comparados com outras etnias de Lieh. Sua constituição física também é esguia e eles possuem pele bem clara. Seus cabelos são lisos e os xiens possuem o costume de deixá-los bem longos, a cor costuma ser preta e alguns possuem tonalidades de cinza. Seus olhos, como os dos kojins, também são apertados e pequenos, e sua tonalidade costuma seguir a do cabelo.

Relações: Os xiens relacionam-se bastante com os mais diversos povos do continente, sendo muito cosmopolitas. Como a raça dos kenkus vive basicamente apenas em seu território, ambos possuem boas relações diplomáticas e comerciais. Ultimamente, entretanto, os xiens têm enfrentados certos problemas em especial com os handis, dada a sua concorrência na corrida marítima que está para começar, em busca de novas terras no ocidente distante.

Tendência: A grande maioria dos xiens segue o estrito código de normas de seu império, seguindo costumeiramente a tendência leal. Como muitos deles são comerciantes e mercadores, os xiens também podem ter uma tendência neutra. Apesar da tendência boa ser predominante, muitos seguem de modo mais velado uma conduta maligna, sendo egoístas e manipuladores.



Religião: Os xiens mantêm uma forte herança dos mitos e lendas que guiaram os primórdios da sua civilização. Sendo assim, a fé no Imperador Celestial é muito forte, e esta é a única entidade que fornece magias clericais aos xiens. Apenas a alguns é permitida a entrada em sua ordem, o que mais assemelha-se a uma religião em Xien Liang. Outros espíritos não são louvados como entidades, embora sejam respeitados. Como esta fé é bastante restritiva, boa parte da população segue uma doutrina mais filosófica das relações entre o homem e o mundo sobrenatural. Esta é a visão de muitos monges mohates, e por isto esta sua religião foi terminantemente proibida em todo o território de Xien Liang (que para os xiens inclui Mohat).

Idiomas: O idioma oficial dos xiens é o Manchu, também chamado de língua imperial. Por certo tempo ele foi o idioma utilizado por todos os povos que faziam comércio em Lieh, mas o mesmo acabou recebendo tantas influências regionais, que com o tempo tornou-se um idioma próprio, conhecido como Lihan, ou idioma de comércio. Os mais nobres e versados também são fluentes em Tenjou, o idioma espiritual, uma vez que todas as suas leis são escritas neste idioma, que também é o utilizado pelos seres do mundo superior.

Nomes: Os nomes do povo xien são bem simples, e somente os mais nobres possuem o direito legal de portar um sobrenome. Abaixo estão relacionados alguns exemplos para referência:

Nomes de Famílias: Zheng, Ming, Gú, Jiang, Lei, Din, Jiang, Shao, Mao, Long, Wei, Yin, Xen, Máu, Qiang, Wu.

Nomes Masculinos: Chen, Ho, Jin, Bao, Yuan, Wen, Li, Chin, Fei, Ket, Nai, Pei, , Xian, Wang, Zhuo.

Nomes Femininos: Anh, Cheuk, Chow, Genji, Hua, Lian, Tao, Fue, Huey, Myung, Phan, Suh, Thien, Wei, Zhi.

Aventuras: Os xiens são grandes exploradores e aventureiros por natureza. Prova disso é o fato do império estar convocando marinheiros e homens do mar para uma grande viagem rumo ao ocidente em busca de novas terras. As atuais pesquisas sobre o passado do mundo também têm sido fonte inspiradora para os xiens, onde os seus arqueólogos pouco a pouco parecem encontrar pistas sobre o que pode ter acontecido em um passado não tão distante e o motivo de seu súbito desaparecimento.

Para efeito de regras, os xiens são considerados humanos comuns, com os seguintes acréscimos:

Perícias de Raça: Conhecimento (Leis, Realeza, Geografia, História ou Lendas) e Diplomacia. Essas perícias são sempre consideradas perícias de classe para um xien, independente de sua classe de personagem.

Idiomas Básicos: Manchu e Lihan. Idiomas adicionais: Tenjou, Jinê, Indra.

Classe Favorecida: Nobre ou Clérigo.

HANDI

Ao contrário 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.

Personalidade: Em geral handis gostam de viver em pequenos clãs, que costumam agregar várias famílias. Dentro do clã o respeito é mútuo e a obediência à hierarquia é sagrada fora dele, handis têm pouco contato uns com os outros. Um handi é calmo e contemplativo até o momento que vir sua família, propriedade ou modo de vida sendo ameaçados, quando ele se torna um guerreiro feroz para defender o que julga seu por direito.

Descrição Física: Handis são, com certeza, o povo mais alto entre as etnias humanas de Lieh, sendo que mulheres geralmente têm entre 1,60 e 1,70 metros, enquanto homens podem chegar facilmente aos 1,80 metros de altura. Sua pele costuma ser morena e bastante bronzeada, e os cabelos e olhos escuros. Vestem-se com tecidos leves e bastante coloridos.

Relações: Handis têm um longo passado conjunto com os vedaans. Mas, como acontece em toda Lieh, a história deste passado está restrita a lendas e relatos da tradição oral, e pouco se sabe de concreto. Sabe-se que houve uma época em que a cultura vedaan era suprema, e os humanos eram escravos dessa sociedade. A esta época teria se seguido uma era de ouro, onde as duas raças conviveram pacificamente. Hoje alguns handis e vedaans ainda se olham com desconfiança, mas a maioria trata-se cordialmente, como bons vizinhos. O recente casamento do Marajá handi com uma princesa vedaan ajudou bastante a melhorar este relacionamento.

Handívia possui boas relações diplomáticas com quase todas as demais nações de Lieh, sendo Xien Liang a única possível exceção. Embora não haja um conflito aberto com o Império da Fênix, os dois países sempre foram rivais, tanto comercial e culturalmente. A atual expressão dessa rivalidade é a *Corrida pelo Ocidente*, como



江理香

MOHATES

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. Para efeito de regras, um Mohate é idêntico a um Xieng, com a diferença que sua classe favorecida deve ser escolhida entre as opções Monge ou Clérigo (e não Nobre ou Clérigo)

já está sendo chamada a expedição que ambas as nações pretendem montar para atingir o outro lado do mundo.

Tendência: Handis tem o espírito livre, e ao contrário de outras sociedade à leste, pendem mais ao caos de que à ordem. O bem e o mal costumam ser bem velados entre os handis também. Difícilmente um



deles identifica-se como uma pessoa boa ou má, sendo a neutralidade mais comum entre eles.

Religião: Religião é uma característica muito forte na vida dos handis, que reverenciam A Tríade, um panteão formado pelas entidades Roshan, Manish e Vasudev. As lendas contam que foram estes três que, encarnados em suas formas humanas, libertaram o povo handi quando este era escravizado pelos vedaans. Também é muito popular em Handívia o culto às esposas d'A Tríade, (respectivamente Divhia, Adishree e Kamna) as quais apresentam um aspecto menos rigoroso e mais próximo da humanidade se comparadas a seus consortes. Por influência vedaan, está se tornando bastante comum as consultas astrológicas e o culto às entidades celestes, como estrelas.

Idiomas: Indra é a língua oficialmente falada em Handívia, mas para relacionar-se com outros povos, é comum também aprender Lihan ou mesmo o Manchu. Os handis também aprendem a falar o Vedani, a língua dos elfos vedaans.

Nomes: Os nomes Handis vem do Indra, e quase sempre possuem algum significado. Sobrenomes não são comuns, sendo que o nome do clã cumpre esse papel.

PERSONAGEM
CRIAÇÃO DE

Nomes Masculinos: Darmesh, Pundari, Ruchir, Amal, Amit, Puruji, Eknath

Nomes Femininos: Damini, Elina, Anika, Maya, Chhaya, Kamna, Krupali, Anya

Aventuras: Para defender seu clã e cumprir seu papel na sociedade, é comum que um handi envolva-se nos mais diversos conflitos. Com o recente desaparecimento de sua rainha e a generosa recompensa oferecida pelo Marajá, Handívia tem produzido aventureiros como nunca antes visto. As jornadas para a Corrida pelo Ocidente também têm dado asas à imaginação de vários aventureiros que buscam fama, fortuna ou ambos.

Para efeito de regras, os handis são considerados humanos comuns, com os seguintes acréscimos:

Perícias de Raça: Conhecimento (Religião) e Avaliação. Essas perícias são sempre consideradas perícias de classe para um handi, independente de sua classe de personagem.

Idiomas Básicos: Handi e Lihan. Idiomas adicionais: Tenjou, Vedani, Tokage, Manchu e Jinê.

Classe Favorecida: Clérigo ou Guerreiro

RACAS 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.

Personalidade: Como os gatos, nekos são adeptos da diversão e liberdade, mas também não dispensam a vida confortável que uma casa humana oferece. Ao longo dos anos, eles aprenderam a equilibrar os extremos de seu comportamento, conseguindo manter sua característica independência sem deixar de lado sua fidelidade. O principal responsável por este feito é o charme incrivelmente cativante do povo gato, que costuma convencer qualquer um de qualquer coisa.

Descrição Física: Nekos são pequenos e frágeis, porém muito rápidos. Isso os faz avessos a qualquer tipo de confronto físico, preferindo correr a lutar. Como suas contrapartes felinas, a maioria dos nekos parece possuir sete vidas, pois tem uma habilidade

inata para resistir a quedas e outros perigos, além do talento natural de escapar das confusões que eles próprios arrumam.

Relações: A maior parte do povo gato vive no seio de uma família humana, agindo como empregados, mensageiros ou simplesmente como companhia para mulheres e crianças. Em troca de uma casa e proteção, os nekos oferecem uma fidelidade como poucas encontradas nos outros povos de Lieh. Aqueles que vivem em território selvagem, possuem uma organização tribal e costumam ser mais ariscos e independentes que as suas contrapartidas urbanas.

Tendência: Nekos são caóticos por natureza, gozando plenamente de sua liberdade e independência. Além disso, são poucos os verdadeiramente bons ou maus, tendendo bastante para a neutralidade. Nekos se preocupam primariamente consigo próprios, o que faz com que muitos os enxerguem como egoístas.

Terras dos Nekos: Onde há um muro, uma casa ou um aglomerado de pessoas, com certeza deve haver um neko. Apesar de espalhados por toda Lieh, o povo gato se concentra principalmente em Ryuujin, onde o hábito de viver em cooperação com os humanos é mais popular. Mas devido ao seu espírito livre, nekos podem ser encontrados em qualquer lugar. Aqueles que vivem na natureza, organizam-se em comunidades tribais de caçadores e pescadores.

Religião: Nekos não costumam seguir qualquer tipo de religião própria, geralmente compartilhando as crenças das famílias humanas das quais fazem parte. Os nekos selvagens acreditam nos kamis, os espíritos iluminados de Tenjoukai.

Idiomas: Nekki é a língua nativa dos nekos, e se aproxima bastante de miados ou de um ronronar. No entanto, para viver em companhia dos outros povos, os nekos também aprendem a falar duas ou até três línguas além da sua.

Aventuras: Tão facilmente quanto um neko sai para viajar, conhecer o mundo ou mesmo se divertir, ele volta para o conforto de sua casa e sua família. Nekos são, portanto, aventureiros muito esporádicos, e embora gostem da adrenalina oferecida pelo perigo, seu instinto de auto preservação os previne de correr riscos desnecessários.

TRAÇOS RACIAIS DOS NEKOS

• +2 Sabedoria, +2 Carisma, -2 Força: Nekos são bastante atentos ao mundo à sua volta, além de possuírem um charme cativante sem igual. No entanto, eles são bem mais fracos que as outras raças humanóides.



- Pequeno: Sendo criaturas Pequenas, os nekos ganham +1 de bônus por tamanho para a Classe de Armadura, +1 de bônus por tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus por tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivalem a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

- O deslocamento básico dos nekos é de 9 metros. Apesar de menor, um neko move-se com a mesma velocidade que outras criaturas humanóides.

- Visão na Penumbra: Os nekos podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

- +4 em testes de Reflexos. Um neko que caia involuntariamente de uma altura maior que 6 metros pode tratar a queda como se tivesse pulado propositalmente (tomando dano por contusão para os primeiros três metros e com direito a um teste de acrobacia para ignorar estes três primeiros metros e tomar dano por contusão para os três metros seguintes). Se um neko pular intencionalmente de uma altura maior de 6 metros, trate a queda sempre como se fosse 6 metros menor que a altura verdadeira para efeitos de dano (para mais informações sobre quedas, consulte o Livro do Mestre). Nekos são incrivelmente ágeis e, como seus primos gatos, sempre caem de pé.

- Idiomas Básicos: Nekki e Lihan. Idiomas adicionais: Jinê, Manchu e Indra.

- Classe Favorecida: Ladino

ELFOS 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 ao 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.

Personalidade: Um vedaan costuma ser frio e distante, pouco falando ou demonstrando qualquer emoção. Apenas quando se encontra entre os seus iguais um elfo azul parece se importar com alguma coisa, demonstrando um cuidado e prestatividade que outras raças dificilmente conseguem compreender. Mesmo entre desconhecidos, existe um forte laço que

une todos os vedaans como irmãos, mas ao mesmo tempo os afasta das outras raças e culturas.

Descrição Física: Vedaans costumam ser mais altos que Kojins e Xiens, mas não chegam a alcançar a estatura dos Handis. Cabelos costumam ser usados compridos, e são bem escuros, assim como os olhos. Sua característica mais marcante é sem dúvida a cor azulada de sua pele. Mulheres e vedaans mais jovens geralmente têm esse azul bem claro, vivo e brilhante, beirando tonalidades de azul cobalto ou turquesa. Homens costumam ter a pele mais escura, sendo azul marinho o tom predominante. Conforme um vedaan envelhece, sua cor vai perdendo a vivacidade, e a pele ganha tons de acinzentado.

Relações: Vedaans amam vedaans, e adoram viver entre seus iguais. É de conhecimento popular que seria necessário um desentendimento muito grande para fazer com que um elfo azul erguesse uma arma contra outro, mas é igualmente conhecido que tais desentendimentos de fato acontecem, e com muito mais frequência que a maioria dos vedaans gostaria.

Handis têm uma relação delicada com este povo, que por vezes chega aos extremos do amor e do ódio. Não se sabe a que se deve isso precisamente, mas acredita-se que no passado, os elfos azuis tenham submetido os humanos à escravidão. Igualmente, também se acredita em uma era de ouro de Handívia, quando vedaans e handis teriam construído juntos a mais próspera nação de Lieh. De qualquer forma, é sempre imprevisível o resultado do encontro entre um vedaan e um handi, sejam quais forem suas intenções iniciais.

Tendência: Vedaans não são especialmente bons ou maus, mas a maioria segue o caminho Leal. As estrelas seguem sua órbita fixa nos céus, e como são muito influenciados por elas, é contra a natureza vedaan seguir o caos. Mas há exceções, principalmente entre os elfos azuis que já viveram muito tempo dentro da sociedade humana.

Terras dos Vedaans: Handívia é a única nação de Lieh onde são conhecidas cidades vedaans. Excepcionalmente um ou outro elfo azul pode ser encontrado vagando por outras terras que não as Planícies Milenares, mas tal acontecimento é muito raro. Como regra, os elfos azuis preferem viver em locais quentes, porém próximos de rios e lagos, devido à sua natural afinidade com o elemento água. Suas vilas geralmente são construídas sobre pontes, palafitas ou mesmo barcos, e com tal esmero que formam verdadeiras maravilhas arquitetônicas.

Religião: As lendas contam que os primeiros vedaans chegaram em Handívia em grandes e exóticos

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.

Antigamente considerados abominações caso sequer chegassem a nascer, hoje os meio vedaans são uma realidade presente em Handívia. Em ambas as culturas são tratados com bastante desdém, e têm que se esforçar o triplo para provar seu valor. Mas suas vidas são bem mais fáceis do que seriam há alguns séculos, se metade do que as lendas contam sobre eles for verdadeira.

Fisicamente, é quase impossível para um meio vedaan esconder sua condição. Seu tom de pele é arroxeado, puxando ao cinza, de forma que ele não aparenta ser nem um humano nem um elfo azul. Seus cabelos costumam ser escuros, mas podem adquirir tonalidades morenas ou até mesmo ruivas, dependendo de sua herança humana. O mesmo vale para os olhos.

Para efeito de regras, os meio vedaans possuem todos os traços raciais dos meio elfos descritos no Livro do Jogador, com as seguintes alterações:

- Idiomas Básicos: Indra, Vedani e Lihan. Idiomas adicionais: Tenjou, Kojin e Manchu
- Perícia de Raça: A perícia Conhecimento (astros) será sempre considerada uma perícia de classe para meio vedaans, independentemente de sua classe de personagem. Os meio vedaans herdaram a ligação com as estrelas possuída por todos os elfos azuis.
- Classe Favorecida: Astrólogo ou guerreiro

navios, descendo o curso dos rios Tilagavati e Vadhavur que, dizem na época, nasciam das estrelas. Embora não tenham propriamente um credo, esta pequena história mostra os três dogmas da sociedade vedaan que mais se aproximam de uma religião: o culto à sabedoria dos astros, a afinidade e proximidade com a água e a navegação e a crença de que Handívia seja sua terra sagrada no mundo de Lich.

Idiomas: Entre si, os elfos azuis falam sua língua própria, o Vedani, mas a maioria aprende também o Indra, língua comumente falada em Handívia. Os mais viajantes, estudiosos ou

aventureiros também costumam aprender o Lihan, a língua de geral de comércio e mais raramente, línguas faladas por outros povos humanos.

Aventuras: O que leva um Vedaan a se aventurar geralmente é serviço a seu próprio povo, família ou a busca por aperfeiçoamento. Sejam como os sábios e poderosos Astrólogos, ou como os quase imbatíveis Arqueiros Celestiais, os elfos azuis se dedicam a seu treinamento com afinco, e costumam ser oponentes formidáveis.

TRAÇOS RACIAIS DOS VEDAANS

Os vedaans possuem todos os traços raciais dos elfos descritos no Livro do Jogador, com as seguintes alterações:

- Habilidades similares à magia: 1/dia – Caminhar na Água, Resistência a Elementos. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um clérigo de nível equivalente ao nível de personagem do vedaan.
- Resistência à Magia 5+ nível de personagem.
- Idiomas Básicos: Indra e Vedani. Idiomas adicionais: Tenjou, Kojin, Manchu e Lihan
- Perícia de Raça: A perícia Conhecimento (astros) será sempre considerada uma perícia de classe para os vedaans, independentemente de sua classe de personagem. Elfos azuis tem uma ligação natural com as estralal, e possuem facilidade para compreendê-las mesmo sem o treinamento adequado.
- Classe Favorecida: Astrólogo
- Ajuste de Nível: +1. Os vedaans são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que os humanos. Eles são sempre considerados personagens um nível mais alto do que um personagem normal para propósitos de cálculo e premiação em experiência, apesar de não ganharem nenhuma habilidade extra referente a este nível. Por exemplo, um vedaan astrólogo de 3º nível equivale a um humano handi ranger de 4º nível.

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 Lich. Quase todos os kenkus existentes nasceram e cresceram lá, à beira do imenso lago que nasce da neve derretida das montanhas.

Personalidade: Kenkus costumam ser bastante rudes com estranhos, talvez por causa de seu isolacionismo e suas dificuldades de comunicação. Mas conquiste a amizade de um kenku e ganhe um aliado

de grande valor para a vida toda. Das etnias humanas que existem em Lieh, os xiens são aqueles os quais os kenkus melhor se relacionam.

Descrição Física: Kenkus são parte homens, parte pássaros. Possuem todos os membros que caracterizam um humano, mas também penas, bicos, asas, ossos ocos e pés em forma de garras. São esguios, leves e capazes de incríveis manobras aéreas.

Relações: Dificilmente um kenku se relaciona com qualquer outra raça, seja por seu isolamento geográfico, seja pelos empecilhos e dificuldades na comunicação. Tais eventos são tão raros que, quando ocorrem, não há um padrão de comportamento, e cada caso deve ser analisado separadamente.

Tendência: A sociedade do povo rapina é livre o suficiente para que cada kenku siga o rumo que melhor lhe convir, assim, eles podem adotar qualquer tendência.

Terras dos kenkus: Os gelados Picos da Rapina são o principal território conhecido dos kenkus. Normalmente sua família cuida, alimenta e protege o jovem kenku até que ele tenha capacidade de se sustentar sozinho, e então não há mais qualquer obrigação por parte dela em relação à prole. O kenku

adulto então deve deixar seu ninho e partir para sua própria morada. Existem poucas comunidades de kenkus espalhadas por Lieh, mas alguns deles vivem em especial na cordilheira de Shao Zhun, que fica na fronteira de Xien Liang e Mohat.

Religião: Kenkus são monotéistas e seguem a fé do Imperador Celestial de uma forma bastante semelhante a dos xiens. No entanto, para o povo rapina, a entidade máxima é representada como um kenku, e não como um homem. Muitos teólogos afirmam que na verdade a entidade venerada pelos kenkus não é o Imperador Celestial, mas sim a Fênix, o kami responsável pelo império de Xien Liang.

Idiomas: Incapacitados fisicamente de pronunciar palavras humanas, os kenkus falam apenas a sua língua própria, o Tori. No entanto, aqueles que entram em contato com outros povos são perfeitamente capazes de compreender suas línguas. O Tori, por sua vez, também é facilmente compreensível por outros, o que torna a comunicação inter-racial difícil, porém não impossível.

Aventuras: Um kenku dificilmente sairá da região onde nasceu, a não ser que seja forçado a tanto, o que





lhe levaria em uma enorme busca de volta a seu lar. Defender sua terra de possíveis invasões ou estabelecer contatos com outros povos também poderia levar um homem pássaro a se aventurar.

TRAÇOS RACIAIS DOS KENKUS

- +2 Destreza, +2 Sabedoria, -2 Constituição, -2 Carisma: Kenkus têm o corpo bem leve, sendo mais ágeis, mas ao mesmo tempo mais frágeis. Seus sentidos são bastante aguçados graças a sua herança vinda das aves, mas esta mesma herança torna bastante difícil seu relacionamento com outras raças, principalmente por conta de dificuldades na comunicação.

- Tamanho Médio: Sendo criaturas de tamanho Médio, os kenkus não possuem bônus ou penalidades especiais devido ao tamanho.

- O deslocamento básico de um kenku (em terra) é de 9 metros

- Vôo: Um kenku pode voar com um deslocamento de 15 metros e um nível de mobilidade bom se não estiver carregando mais que sua carga média lhe permite, não estiver usando armadura pesada e nem estiver fatigado ou exausto. Suas asas têm uma envergadura de 3 metros, e os kenkus não podem voar em espaços que não lhes permitam estendê-las completamente.

- Visão na Penumbra: Os kenkus podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

- +4 em testes de observar. A visão de um kenku é apurada como a de um falcão.

- Dificuldade na fala: Devido às suas cordas vocais se aproximarem bastante às siringas de um pássaro, os kenkus encontram muitos problemas ao tentar reproduzir sons humanos. Eles podem ler, escrever e compreender normalmente qualquer língua, mas são fisicamente impossibilitados de pronunciar qualquer outro idioma que não o Tori.

- Leves: Kenkus tem os ossos ocos, e são 1/3 mais leves que um humanoíde correspondente à sua altura. Como têm poderosos músculos para voar, esta característica não afeta sua capacidade de carregar peso.

- Idiomas Básicos: Tori. Idiomas adicionais: Indra, Jinê, Manchu e Lihan

- Classe Favorecida: Ranger

- Ajuste de Nível: +1. Os kenkus são mais poderosos e adquirem níveis mais lentamente que os humanos. Eles são sempre considerados personagens um nível mais alto do que um personagem normal para propósitos de

cálculo e premiação em experiência, apesar de não ganharem nenhuma habilidade extra referente a este nível. Por exemplo, um kenku clérigo de 2º nível equívale a um humano xien nobre de 3º nível.

TOKAGES

Em meio ao grande Deserto de Karesh, 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 humanoíde.

Personalidade: Tokages são sérios e duros como rocha. Enfrentam diversos contratempos ao longo de suas vidas, e por isso precisam ter nervos de aço. São de pouquíssimas palavras e agem muito por impulso. Seu temperamento é explosivo, e eles normalmente possuem poucos amigos. Os que os são, entretanto, são muito valorizados.

Descrição Física: Tokages são muito grandes e fortes, tendo a forma híbrida de um humanoíde com traços reptilianos. Seu couro os ajuda a enfrentar as rígidas condições do deserto, enquanto suas firmes mandíbulas são capazes de romper os mais fortes cascos encontrados no deserto (sejam eles de suas presas ou de seus inimigos). Descendem diretamente do fogo, e têm uma forte ligação e resistência a esse elemento.

Relações: Os homens lagarto têm boas relações com alguns grupos nômades que, como eles, vagam as areias de Karesh, apesar de serem rivais de outros. Quando se aventuram em grandes cidades, principalmente mais a leste do continente, são sempre o centro das atenções, o que costuma irritá-los bastante.

Tendência: Devido à sua natureza nômade e sem raízes, o caos é praticamente uma constante na vida de qualquer tokage, e quase todos eles seguem esta tendência. Bem e mal são constantes que determinam a tendência de um tokage, conforme a vida que este teve no deserto.

Terras dos Tokages: O Deserto de Karesh é o habitat natural dos tokages em Lieh, mas eles não reivindicam nenhuma terra como sua. Por serem nômades, não possuem cidades (com exceção talvez de Himar, em Handívia), governo ou mesmo uma organização social muito definida.

Religião: Uma das maiores particularidades entre as raças de Lieh reside no fato dos tokages serem um povo que não segue nenhuma das religiões proeminentes de Lieh, como A Tríade handi ou o Imperador Celestial. Eles possuem uma crença que remonta a veneração de seus ancestrais, quanto mais

velho este, mais sagrado para os tokages ele é. Como eles são um povo rude e xenofóbico, pouco mais se sabe a respeito de suas práticas religiosas.

Idiomas: A língua dos tokages é o Hachuu, um idioma cheio de sons guturais e fortes, que algumas raças podem julgar incômodas a seus ouvidos. Além disso, os diversos grupos de tokages desenvolveram uma linguagem de sinais baseadas em luzes, usadas principalmente para a comunicação à distância entre acampamentos durante a noite. Tal método já salvou diversos bandos de homens lagarto mais de uma vez de predadores naturais do deserto ou de inimigos de tribos rivais.

Aventuras: Para um tokage, sobreviver um dia no escaldante deserto já é por si só uma grande aventura. Desde seu nascimento, os homens lagarto já estão enfrentando todo e qualquer tipo de perigo, o que só tende a aumentar quando eles entram em contato com a civilização a leste. Poucos deles acabam tornando-se mercadores, trazendo e levando especiarias para o deserto de Kaaresh. Estes possuem uma certa tendência a tornarem-se mais aventureiros que os seus primos mais violentos.

TRAÇOS RACIAIS DOS TOKAGES

- +2 Força, -2 Inteligência, -2 Carisma. A vida no deserto tornou os tokages fortes guerreiros. Entretanto eles são mal-humorados e taciturnos, e não têm muita paciência nem concentração.

- Tamanho Médio: Sendo criaturas de tamanho Médio, os tokages não possuem bônus ou penalidades especiais devido ao tamanho.

- O deslocamento básico de um tokage é de 9 metros.

- Visão na Penumbra: Os tokages podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

- +1 de bônus racial em testes de resistência contra quaisquer magias ou efeitos do fogo. Este bônus aumenta em +1 para cada 5 níveis de classe adquiridos pelo tokage.

- Idiomas Básicos: Sinais do Deserto e Hachuu.

Idiomas Adicionais: Lihan e Indra.

- Classe Favorecida: Bárbaro

CLASSES DE PERSONAGEM

Por se tratar de um cenário com suas próprias peculiaridades e grandes diferenças em relação à clássica fantasia medieval, as classes utilizadas em Os Caminhos do Oriente são um pouco diferentes das apresentadas no Livro do Jogador. Não são encontrados em Lieh Bardos, Druidas, Paladinos ou Magos, e essas classes são, portanto, desaconselhadas

para Personagens Jogadores. As classes básicas restantes podem ser utilizadas com alguns ajustes:

Bárbaro: Encontrados principalmente entre nômades, povos sem lei e outras pessoas que não tiveram a oportunidade de aprender as refinadas artes de luta dos guerreiros e samurais.

Considerações mecânicas: Nenhuma

Clérigo: São encontrados apenas em Xien Liang (onde veneram o Imperador Celestial) e Handívia (cultuando A Tríade). As demais nações de Lieh veneram outros poderes e filosofias, que não lhes concedem poderes divinos da mesma forma que um clérigo.

Considerações mecânicas: Apenas humanos nativos de Xien Liang ou de Handívia podem tornar-se clérigos. Esta também é uma classe muito rara entre as raças não-humanas, sendo que apenas os kenkus costumam segui-la.

Guerreiro: Encontrados por toda Lieh, os guerreiros são os soldados, mercenários e todo tipo de personagem que ganha a vida com a luta armada. Desde os guerreiros handis, aos soldados kojins, esta é uma das classes mais encontradas nos Caminhos do Oriente

Considerações mecânicas: Nenhuma

Monge: Em Lieh, monges são considerados guerreiros que não utilizam armas ou armaduras, procurando fazer do equilíbrio entre corpo perfeito e mente perfeita uma arma tão formidável quanto a mais afiada das katanas.

Considerações mecânicas: Em Caminhos do Oriente, monges não tem restrições de multiclasse, podendo adquirir ou elevar níveis em outras classes e depois retornar normalmente à classe de Monge.

Ranger: Apesar de bastante incomuns, existem alguns rangers em Lieh, que ocupam principalmente o papel de caçadores ou guias por regiões não civilizadas.

Considerações mecânicas: No capítulo quatro deste livro (*Aventurando-se nos Caminhos do Oriente*) podem ser encontrados exemplos de inimigos prediletos dos Rangers de Lieh.

Ladino: Ladrões e gatunos existem em qualquer lugar, e em Lieh não é diferente. Normalmente vivendo em grandes metrópoles, quem segue esta classe costuma levar uma vida de crimes, furtos e trapanças, apesar de outros preferirem se tornar espiões, que são amparados por sociedades secretas e têm um treinamento mais específico.

Considerações mecânicas: Nenhuma

Feiticeiro: Como lembrança de um passado esquecido, alguns habitantes de Lieh acabam sendo agraciados com a magia arcana inata, talvez por mero

acaso ou por algum motivo relacionado a antigas gerações. São incomuns em Lieh, mas não totalmente desconhecidos pelos povos dos Caminhos do Oriente.

Considerações mecânicas: O mestre deve ter em mente que feiticeiros são muito raros nos Caminhos do Oriente, e aplicar as restrições necessárias.

NOVAS CLASSES DE PERSONAGEM

Além das disponíveis no Livro do Jogador, Caminhos do Oriente apresenta quatro novas Classes Básicas:

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.

Aventuras: Por serem estudiosos das estrelas, os astrólogos viajam muito em busca de conhecimento, recursos para seus estudos, além de se interessarem por lendas locais e livros de outros reinos. Normalmente é o desejo de conhecimento prático que faz os astrólogos saírem de seus refúgios para se aventurar em terras desconhecidas.

Características: A força de um astrólogo reside em suas magias e seu conhecimento, sendo todo o resto secundário. Ele aprende mais magias na medida em que estuda e ganha experiência, mas não utiliza grimórios nem livros pesados: a fonte de suas magias é originária de seu Mapa Astral. (Em termos de jogo, o Mapa Astral funciona de um modo semelhante a um grimório. Cada vez que um astrólogo aprende uma nova magia, ele deve fazer as ligações e cálculos necessários em seu mapa astral, e deve estudá-los como o mago estuda o grimório, de acordo com as regras do Livro do Jogador).

Tendência: De modo geral os astrólogos tendem mais à ordem do que ao caos, devido à sua vida disciplinada, mas nada os impede de seguir outras tendências. Tanto bem quanto mal seguem estas mesmas premissas.

Religião: A arte da astrologia surgiu em Handívia, entre os elfos azuis, portanto a maioria costuma seguir as crenças da região. São comuns também astrólogos

Tabela 2.1: O Astrólogo

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1°	+0	+0	+0	+2	Consultar os astros, Herança do signo
2°	+1	+0	+0	+3	
3°	+2	+1	+1	+3	
4°	+3	+1	+1	+4	
5°	+3	+1	+1	+4	Herança do signo (Mesmo elemento)
6°	+4	+2	+2	+5	
7°	+5	+2	+2	+5	
8°	+6/+1	+2	+2	+6	
9°	+6/+1	+3	+3	+6	
10°	+7/+2	+3	+3	+7	Herança do signo (diametralmente oposto)
11°	+8/+3	+3	+3	+7	
12°	+9/+4	+4	+4	+8	
13°	+9/+4	+4	+4	+8	
14°	+10/+5	+4	+4	+9	
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Herança do signo (adjacente)
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Herança do Signo (ascendente)

que venerem A Tríade, ou mesmo o Imperador Celestial, caso o astrólogo seja um xien, por exemplo.

História: Os astrólogos podem trabalhar em diversas áreas da magia, seja em pesquisas, em estudos ritualísticos, como tutores, conselheiros e viajantes. Dificilmente há disputas entre estas variantes, e os astrólogos costumam se dar muito bem uns com os outros, principalmente quando entram em longas e profundas conversas sobre os astros.

Raças: Os vedaans estudam as estrelas por estarem misticamente ligados a elas, mas muitos humanos também costumam seguir esta classe. Alguns kenkus seguem a classe ao aproveitar a esplêndida visão dos céus que eles possuem em suas cidade no alto das montanhas. É muito difícil ver tokages astrólogos devido a sua falta de interesse no assunto: eles preferem utilizar a força dos músculos, ao invés da magia. Poucos nekos seguem esta classe, devido aos seu rápido desinteresse por assuntos mais catedráticos.

Outras Classes: Astrólogos admitem que muitas vezes é necessário a companhia de outros aventureiros com habilidades variadas ao seu lado. Enquanto estiver viajando, nem sempre o astrólogo poderá se defender propriamente, por isso é sempre bom ter arqueiros e espadachins por perto. Se puder ser acompanhado por alguém de nível intelectual tão bom quanto o seu, melhor ainda.

INFORMAÇÕES DE JOGO:

Os Astrólogos possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Inteligência define o conhecimento do astrólogo, assim como a magia mais poderosa que ele pode conjurar, a quantidade de magias disponíveis por dia e a dificuldade para resistir a elas. Para lançar uma magia, o astrólogo precisa ter um valor de Inteligência igual ou maior que $10 +$ o nível da magia, e a Classe de Dificuldade para resistir a magias conjuradas por ele será de $10 +$ o nível da magia + modificador de Inteligência. Uma Destreza alta auxilia a Classe de Armadura de um astrólogo, já que dificilmente eles usam armaduras.



Tendência: Qualquer uma
Dado de Vida: d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Astrólogo (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (cons), Ofícios (Int), Conhecimento (qualquer perícia escolhida individualmente). (Int) Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

Pontos de perícia no 1º nível: (2 + modificador de inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 2 + modificador de inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: Um Astrólogo sabe usar todas as armas simples porem não sabe usar nenhum tipo de armadura nem escudo. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos de um Astrólogo, o que pode fazer suas magias falharem (sempre e quando essas magias tiverem componentes somáticos).

Magias: Um Astrólogo conjura magias arcanas. Ele está limitado a uma certa quantidade de magias por dia, de acordo com seu nível de personagem. Um Astrólogo precisa estudar seu mapa astral durante uma hora apos ter dormido um período de oito horas. Enquanto estuda, um Astrólogo decide quais magias preparar. Para aprender, preparar ou conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em inteligência igual ou superior a $10 +$ o nível da magia. As magias adicionais dos Astrólogos são baseadas em inteligência; a Classe da Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um astrólogo equivale a $10 +$ o nível da magia + modificador de inteligência.

Consultar os Astros: Uma vez por dia o astrólogo, observando a posição dos corpos celestes, pode tentar fazer uma previsão sobre o que o futuro lhe reserva. Para tanto, o personagem deve consultar os astros durante uma hora, ao fim da qual ele faz um teste de Identificar

PERSONAGEM

Magia (CD 20). Se bem sucedido, o Astrólogo consegue fazer uma previsão a respeito do futuro próximo. O Mestre deve dar dicas sobre os eventos que irão ocorrer, mas sempre tendo em mente que tais previsões estão sujeitas a interpretação. O resultado também deve ser o mais simples possível, sem revelar grandes segredos que possam prejudicar a campanha.

Herança do

Signo: Escolha um signo para seu astrólogo entre os 12 mostrados na mandala na Figura 2.1. Este signo, além de influenciar parte de sua personalidade, também lhe confere diferentes poderes e habilidades, de acordo com a tabela 2.2.

No 1º nível, o astrólogo tem acesso apenas aos poderes concedidos por seu próprio signo. No 5º nível ele pode escolher o poder de qualquer um dos dois signos de mesmo elemento que o seu. No 10º nível, ele ganha a influência e o poder do signo diametralmente oposto ao seu e no 15º, de qualquer um dos dois signos adjacentes. No 20º nível o Astrólogo recebe sua última influência das estrelas, o signo ascendente, escolhido livremente entre qualquer um dos doze da Mandala.

Fênix (Fogo): Você conjura magias de fogo com +1 no nível de conjurador.

Panda (Terra): Você ganha um bônus de +4 em todos os ataques utilizando a manobra Agarrar.

Tartaruga (Água): Você faz o teste para Consultar os Astros com CD 10 ao invés de 20.

Dragão (Ar): Você é capaz de aumentar sua própria força em +4 por um número de rodadas igual a seu nível de sabedoria por dia.

Tigre (Fogo): Você ganha um bônus de +4 na perícia Saltar.

Cavalo (Terra): Você ganha um bônus de deslocamento em terra de +9 metros.

Serpente (Água): Para você a perícia Arte da Fuga é considerada de perícia de classe, e você ganha um bônus de +4 em qualquer teste envolvendo esta perícia.

Falcão (Ar): Você é capaz de voar por um número de rodadas igual a seu nível de Sabedoria por dia

Lobo (Fogo): Você pode memorizar o cheiro de uma pessoa por dia, e fazendo um teste de Sabedoria com CD 14 pode ativar seu olfato aguçado e com isso ganhar um bônus de +5 para encontrar uma dessas pessoas com um teste de Sobrevivência.

Búfalo (Terra): Você ganha +2 em todos os testes de Força de Vontade e ganha +1 ponto de vida por nível

Carpa (Água): Você ganha um bônus de +4 na perícia nadar e +1 no Nível de Conjurador para magias ligadas à água.

Macaco (Ar): Você ganha +4 na perícia Acrobacia e +1 na Classe de Armadura (bônus de esquiva, mas só pode ser usado se estiver sem armadura ou com armadura leve).

Exemplo: Anika Hamur é uma astróloga do signo de Fênix. No 1º nível, ela pode lançar magias do elemento fogo como se seu nível de conjurador fosse +1. Quando atinge o 5º nível, Anika deve escolher se receberá os poderes do Lobo ou do Tigre, que são os signos de mesmo elemento que a Fênix (fogo). Ela opta pelo segundo e recebe um bônus de +4 na perícia saltar. Ao atingir o 10º, chega a vez da astróloga receber das estrelas o poder da Serpente (animal diametralmente oposto à Fênix na Mandala), Anika ganha um bônus de +4 em na perícia Arte da Fuga e esta passa a ser considerada uma perícia de classe. No

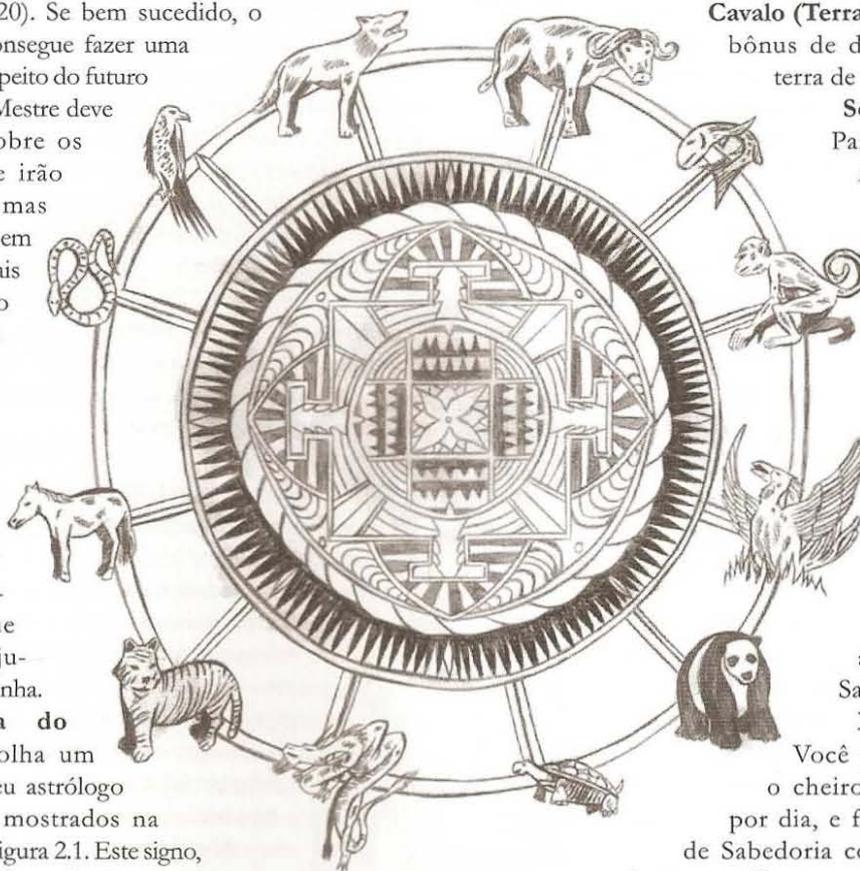


Tabela 2.2: Magias conjuradas por dia pelo Astrólogo

Nível	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	5	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	5	4	3	2	2	-	-	-	-	-
9°	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	6	5	4	3	2	2	-	-	-	-
11°	6	5	4	3	3	2	1	-	-	-
12°	7	5	5	4	3	2	2	-	-	-
13°	7	6	5	4	3	3	2	1	-	-
14°	7	6	5	4	4	3	3	2	-	-
15°	7	6	6	5	4	3	3	2	1	-
16°	7	6	6	5	4	4	3	3	2	-
17°	7	6	6	5	5	4	4	3	2	1
18°	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19°	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20°	7	6	6	5	5	5	5	4	4	3

15° nível, Anika deverá escolher por qual dos dois signos adjacentes à Fênix (Panda ou Macaco) será influenciada, e prefere o primeiro, recebendo um bônus de +4 em todos seu ataques utilizando a manobra agarrar. Por fim, no 20° nível Anika escolhe como seu ascendente o signo do Falcão, ganhando a habilidade de voar um número de rodadas por dia igual a seu modificador de sabedoria.

NINJA

Apesar de mais comuns em Ryuujiin e Xien Liang, os ninjas certamente estão espalhados por toda Lich. 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.

Aventuras: Ninjas quase sempre são contratados para fazer o trabalho secreto e sujo, mas ainda possuem suas motivações e assuntos pessoais. São familiarizados com a arte do assassinato, espionagem, lábia, mentira e roubo.

Características: Qualquer um pode ser um ninja. Não é porquê não está usando seu *kimono* preto que não é um deles. Aquele plebeu na esquina, um soldado no portão de uma fortaleza, um criado do shogun, ou talvez um conhecido nobre: todos podem ser ninjas, não há como saber. Eles estão em todo lugar, e quase nunca são percebidos.

Tabela 2.3: Magias conhecidas pelo Astrólogo

Nível	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	6	4	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	7	4	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	7	5	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	8	5	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	8	6	4	3	1	-	-	-	-	-
8°	9	6	5	3	2	-	-	-	-	-
9°	9	6	5	4	3	1	-	-	-	-
10°	10	6	5	4	3	2	-	-	-	-
11°	10	6	6	5	3	3	1	-	-	-
12°	10	6	6	5	4	3	2	-	-	-
13°	10	6	6	5	5	4	3	1	-	-
14°	10	6	6	5	5	4	3	2	-	-
15°	10	6	6	5	5	5	4	3	1	-
16°	10	6	6	5	5	5	4	3	2	-
17°	10	6	6	5	5	5	4	4	3	1
18°	10	6	6	5	5	5	4	4	3	2
19°	10	6	6	5	5	5	4	4	4	3
20°	10	6	6	5	5	5	4	4	4	4

Tendência: Os Ninjas agem de diversas formas. Alguns servem senhores de clãs e famílias, enquanto outros são autônomos. Eles podem seguir qualquer tendência não-leal, e a maioria costuma ser Maligna. Geralmente não são muito honrados, como rege o *bushido*, mas possuem seu próprio código.

Religião: Os ninjas que seguem religiões tendem a seguir aquela que foram educados em suas famílias.

História: É difícil especificar o que leva uma pessoa a se tornar ninja. Pode ser um sentimento de vin-gança, uma paixão escondida pela arte da espionagem, uma leve tendência para o roubo, assassinato e trapaça ou até mesmo única e exclusivamente por dinheiro.

Raças: Nekos e humanos são a raça dominante entre os ninjas. Não há registros de vedaans ou kenkus que tenham seguido esta classe, mas incrivelmente conhece-se alguns tokages.

Outras Classes: Ninjas devem ser bastante atenciosos ao se relacionar com outras classes, principalmente com os samurais, pois as ideologias e códigos de honra variam muito entre eles. Associam-se mais facilmente com Ladinos e Guerreiros não leais.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os Ninjas possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: Destreza e Inteligência são muito importantes para o ninja, pois eles precisam estar física e

mentalmente atentos o tempo inteiro. Pontos de perícia extra só ajudam a enfrentar as diferentes situações de seu cotidiano, enquanto uma Destreza alta auxilia na hora do combate e principalmente no momento da fuga.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal

Dado de Vida: d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Ninja (e a habilidade chave para cada uma) são: Equilíbrio (Des), Blear (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Operar Mecanismo (Int), Disfarce (Car), Arte da Fuga (Des), Falsificação (Int), Obter Informação (Car), Esconder-se (Des), Saltar (For), Sobrevivência (Sab), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fecha-duras (Des), Atuação (Car), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Procurar (Sab), Observar (Sab), Acrobacia (Des) e Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia no 1º nível: (4 + modificador de inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Arma-duras: Ninjas sabem usar as seguintes armas: Adaga, Dardo, Shuriken, Katana, Ninjato e Zarabatana. Ninjas são guerreiros especializados em encontrar pontos de pressão e as fraquezas do inimigo, mas não são grandes conhecedores das técnicas de luta

armada e por isso são treinados em apenas algumas. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo, pois necessitam de muita mobilidade para realizar suas ações.

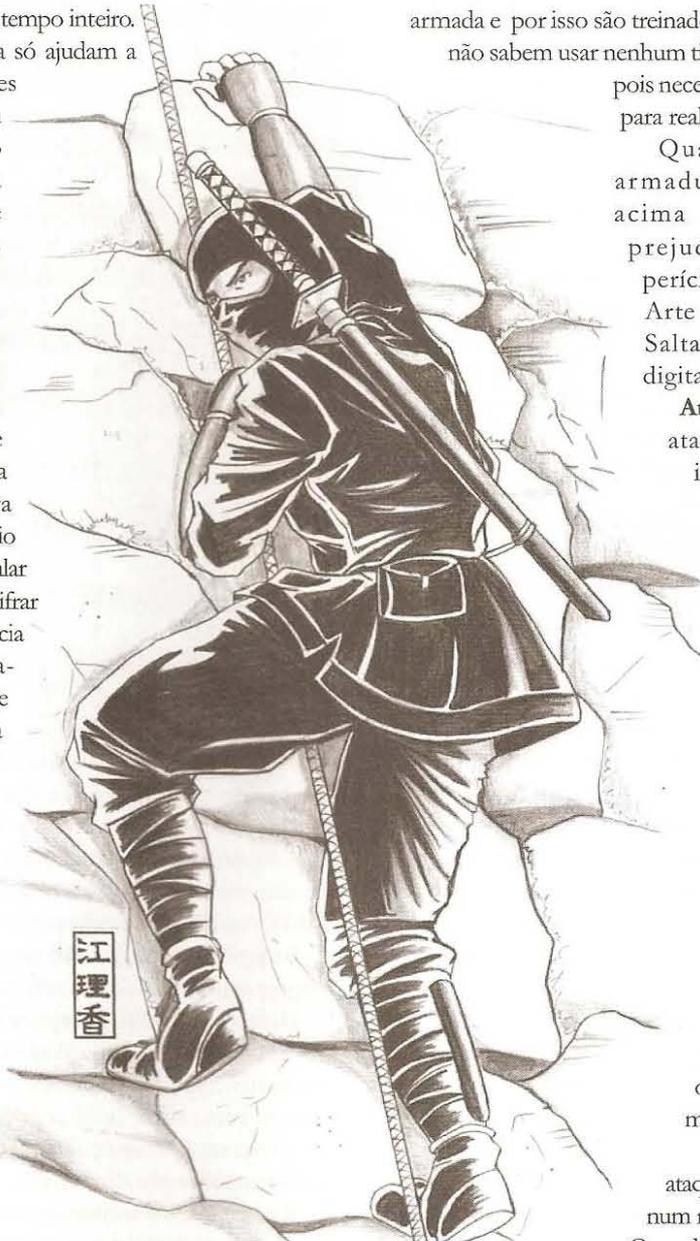
Quando estiver usando armaduras com penalidade acima de zero, o ninja é prejudicado nas seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia.

Ataque Furtivo: Se um ninja atacar um oponente incapacitado de se defender efetivamente, ele pode desferir um ataque especial em algum ponto vital do inimigo, com dano extra. Toda vez que o alvo estiver impossibilitado de usar seu bônus de Destreza na CA (Exista ele ou não), ou estiver flanqueando o inimigo, o ninja poderá desferir dano extra. Este dano será de +1d6 no primeiro nível, e um adicional de mais 1d6 a cada dois níveis subsequentes. Quando o ataque do ninja for decisivo, o dano adicional não é multiplicado.

Ataques à distância só serão ataques furtivos se o ninja estiver num raio de 9 metros do alvo.

Quando estiver atacando com um bastão ou desarmado, o ninja pode dar um ataque furtivo contusivo ao invés de normal. Ele não pode utilizar armas que desferem ataques normais para dar ataques furtivos contusivos, nem mesmo com a penalidade de -4 no ataque, porque ele deve otimizar o uso de sua arma para executar um ataque furtivo.

Um ninja só pode desferir ataques furtivos em criaturas vivas, com uma anatomia perceptível – mortos-vivos, constructos, plantas ou criaturas incorpóreas não possuem pontos vitais perceptíveis pelo ninja, e criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a ataques furtivos.



O ninja precisa estar vendo claramente o oponente para encontrar pontos vitais, e deve ser capaz de acertá-lo, ou seja, se ele estiver coberto por armadura ou coberto por qualquer outra coisa, o ninja não poderá desferir o ataque furtivo.

Esquiva ninja: O ninja ganha esta variação especial do talento Esquiva de graça no 1o. nível. Na prática ela tem o mesmo efeito que o talento, exceto que o ninja ganha esta habilidade diversas vezes em outros níveis. No 5º, 10º, 15º e 20º nível, o bônus dado ao ninja aumenta em um. No 5º nível o ninja pode escolher desviar de vários oponentes em um turno, declarando com antecedência que usará a habilidade. Ele pode usar parte do bônus ou ele todo para desviar de cada adversário. Exemplo: um ninja com +3 de bônus lutando contra três oponentes pode escolher ganhar +3 na CA para desviar de um deles, +2 na CA contra um e +1 contra outro, ou +1 contra cada um dos adversários, no mesmo turno.

Diferente do talento Esquiva, esta habilidade não pode ser usada quando o ninja estiver usando armaduras com penalidade maiores que zero. Se o ninja escolher o talento Esquiva, seus bônus se acumularão ao da Esquiva Ninja. Caso algum talento necessite de Esquiva como pré-requisito, poderá ser substituído pela Esquiva Ninja, mas não poderão ser utilizados se o ninja estiver utilizando uma armadura com penalidade maior que zero.

Tabela 2.4: O Ninja

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Ataque Furtivo +1d6, Esquiva Ninja +1
2º	+1	+0	+3	+3	Usar Venenos
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque Furtivo +2d6, Esquiva sobrenatural
4º	+3	+1	+4	+4	Rapidez no Ataque
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque Furtivo +3d6, Esquiva Ninja +2
6º	+4	+2	+5	+5	Esquiva sobrenatural
7º	+5	+2	+5	+5	Ataque Furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Corrida Sombria
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Ataque Furtivo +5d6
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Lutar às Cegas, Esquiva Ninja +3
11º	+8/+3	+3	+7	+7	Ataque Furtivo +6d6
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Desviar Objetos
13º	+9/+4	+4	+8	+8	Ataque Furtivo +7d6
14º	+10/+5	+4	+9	+9	
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Ataque Furtivo +8d6, Esquiva Ninja +4
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Ataque Furtivo +9d6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Ataque Furtivo +10d6
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Esquiva Ninja +5

Usar Venenos: Ninjas são treinados no uso de venenos. a partir do 2º nível, eles não correm mais riscos ao manusear veneno quando o utilizam em suas lâminas.

Esquiva Sobrenatural: No 3º nível, o ninja ganha a habilidade de reagir ao perigo antes que o normal, completamente por instinto. Seu bônus de Destreza permanecerá mesmo quando o ninja for surpreendido ou atacado por um atacante invisível. Ele ainda perde o bônus quando for imobilizado.

No 6º nível o ninja não pode mais ser flanqueado ; ele poderá reagir a oponentes de diferentes lados da mesma forma que reagiria a um inimigo apenas. Esta habilidade impossibilita seus oponentes de utilizarem Ataques Furtivos ao flanquear o ninja, a não ser que estes oponentes tenham pelo menos quatro níveis a mais que o ninja.

Rapidez no Ataque: A força do ataque do ninja está em sua habilidade de atacar rapidamente em áreas abertas e depois desaparecer. À partir do 4º nível o ninja passa a adicionar seu modificador de Inteligência à sua Iniciativa.

Corrida Sombria: O ninja ganha um bônus de deslocamento igual a seu modificador de Constituição x5 quando estiver sem armadura ou com armaduras leves (e sem carregar mais do que sua carga leve). Este bônus é adicionado a seu deslocamento básico.

PERSONAGEM
CRIADO EM

Lutar às Cegas: O ninja ganha este talento no 10º nível como uma habilidade de classe.

Desviar Objetos: O ninja ganha este talento no 12º nível como uma habilidade de classe, mesmo se não preencher seus pré-requisitos.

Ex-Ninjas

Ninjas que se tornarem leais não poderão mais adquirir nível nesta classe, mas mantêm todas as habilidades aprendidas.

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.

Aventuras: Normalmente os nobres se aventuram pelo mundo em busca da própria promoção ou a serviço de suas cortes, seja procurando um tesouro de uma sociedade esquecida – o que poderia colaborar com sua reputação – ou simplesmente como um mensageiro em terras estranhas. Alguns ainda fazem verdadeiros trabalhos investigativos para descobrir pontos fracos de seus inimigos ou mesmo de seus senhores.

Características: Nobres costumam se vestir muito bem e possuir gostos e fala requintados, de forma que expressem claramente sua posição social em relação aos outros. São os maiores conhecedores da política local, assim como dos últimos acontecimentos e rumores sobre que tem acontecido na região.

Tendência: Com frequência nobres são leais uma vez que preferem usar as regras a seu favor a trabalhar contra o sistema. Ainda assim não há restrição de tendência para a classe nobre.

Religião: A grande maioria dos nobres venera a religião oficial do reino em que vive (Imperador Celestial em Xien Liang, A *Triade* em Handívia e os Kami em Ryujin). É muito raro encontrar nobres em Mohat.

História: Nobres geralmente nascem em famílias da alta sociedade e têm um grande conhecimento baseado em aulas com tutores e intelectuais de diversas áreas, desde Matemática até Etiqueta.

Raças: A classe nobre é muito comum entre os humanos de todas etnias, com exceção de Mohat. Alguns vedaans e nekos seguem a classe, mas Kenkus nobres são incomuns fora de sua sociedade devido a

sua dificuldade de comunicação com outras raças. Até hoje não se conheceu nenhum tokage nobre.

Outras Classes: O nobre trabalha bem em companhia de outras classes se estiver no comando. Frequentemente anda com guerreiros como seguranças e contrata ninjas e ladinos para “trabalhos sujos”. Normalmente ele é o porta-voz e diplomata do grupo.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os nobres possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: Carisma é essencial para os nobres; uma vez que depende do mesmo para causar uma boa impressão e muito de suas perícias se baseiam nesta habilidade. Igualmente o nobre deve possuir uma alta sabedoria para melhor perceber o plano de seus oponentes. Inteligência também é importante, uma vez que fornece uma boa gama de perícias. Um nobre que procure aventuras deve também possuir boa constituição para compensar seus poucos pontos de vida.

Tendência: Os nobres, por serem grandes conhecedores das leis e etiquetas da alta sociedade, tendem a seguir uma tendência Leal.

Dado de Vida: d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Nobre (e a habilidade chave para cada uma) são: Atuação (Car), Blefar (Car), Conhecimento local (Int), decifrar Escritas (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter informações (Car), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Procurar (Int), Sentir motivação (Sab).

Pontos de perícia no 1º nível: (8 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 8 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: O Nobre sabe usar todas as armas simples e uma arma comum a sua escolha. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Embora nada impeça um nobre de usar armadura ou armas mais poderosas, tal habilidade não faz parte de seu treinamento.

Graça e Estilo: O treinamento de um Nobre lhe confere uma fantástica impressão sobre os outros, além de um raciocínio rápido. No 1º nível ele recebe um bônus de competência de +4 em todas as perícias baseadas em carisma que envolvam interação social.

Aptidão: Nobres tendem a ser extremamente competentes em qualquer coisa que se dediquem com afinco. Sempre que selecionar o talento foco em perícias para qualquer perícia baseada em inteligência, Sabedoria ou Carisma, o nobre ganha um bônus de +4 ao nível do bônus usual de +2.

Riqueza: O nobre inicia sua carreira com uma quantidade de recursos excepcional para um personagem de 1º nível. Além de seu dinheiro inicial, o nobre recebe mais 50 PO para cada ponto de seu modificador de carisma (se positivo). Estes recursos são providos da sua corte imperial, ou equivalente e espera-se que o nobre os utilize em favor da mesma. A cada ano o personagem recebe uma soma de igual valor, mas se não empregá-la bem, a corte não fornecerá mais recursos.

Vontade de Ferro: No 2º nível o nobre recebe este talento como bônus.

Rumores: Os nobres costumam ouvir uma grande quantidade de rumores e frequentemente podem dizer uma coisa ou duas sobre uma pessoa que acabaram de conhecer apenas pelos boatos que ouviram. O personagem pode fazer um teste de Obter Informações toda vez que encontra uma pessoa (lugar ou item relacionado) da corte ou de seu círculo de relações. O Mestre deve fazer o teste secretamente e dar a informação ao nobre de acordo com o resultado.

CD Informação Recebida

10 Comum, a maioria das pessoas conhece. Exemplo: Matsuka Saijin é o nome da esposa do líder do *Sentai*, Matsuka Ikki.

25 Alguns sabem. Exemplos: Samura Kotojin, um ex-samurai que se tornou ninja assassinou a mãe do Dalai Lama há 7 anos.

30 Secreto, apenas um seletos grupo sabe. Exemplo: Matsuka Saijin é prima de Samura Kotojin.

35 Segredo muito bem guardado. Exemplo:



45

55

Samura Kotojin era apaixonado pela prima e matou três pretendentes dela antes de ser expulso da família, quando Matsuka Saijin se tornou noiva de Matsuka Ikki, o líder do *sentai*.

Algo incrivelmente secreto, guardado a sete chaves. Exemplo: Matsuka Saijin tem um caso com o primo, e ambos planejam assassinar o *Shogun*.

Algo tão incrivelmente secreto que se alguém ficar sabendo, provavelmente não vai acreditar. Exemplo: Matsuka Ikki já sabe do plano da esposa e armou um grande esquema para pegá-la em flagrante

Uma vez que um rumor nem sempre é confiável, a informação adquirida através desta habilidade pode não ser correta. A chance de um nobre escutar uma informação verdadeira é de 50% + 1% por ponto de Carisma do personagem. Novamente o mestre deve fazer o teste secretamente, de modo que o nobre não consiga separar a verdade dos boatos sem uma pesquisa mais aprofundada. Se o próprio teste da perícia falhar o personagem terá ouvido um rumor falso ou simplesmente não saberá nada.

Geralmente, um nobre só pode fazer uma tentativa por alvo usando esta habilidade, mas pode repetir o teste após um mês em uma cidade grande ou na corte. Utilizar essa habilidade para procurar rumores ativamente pode chamar a atenção do alvo.

Versátil: No 5º, 10º, 15º e 20º o nobre recebe este talento como bônus

Liderança: No 9º nível o Nobre recebe este talento como bônus. Se já o possuir, seus *pontos de liderança* (nível de personagem + carisma + modificadores ver no livro do mestre) aumentam em 3. O parceiro adquirido através deste talento é geralmente um guerreiro ou samurai que atua como guarda-costas do nobre. A maior parte dos nobres emprega seus outros seguidores como guardas, servos ou informantes.

Sem Mentiras: No 12º nível a habilidade de perceber outras pessoas torna-se praticamente natural. O nobre pode escolher 20 em teste de sentir motivação como uma ação livre.

Aura de Paz: Um nobre de 18º nível ganha esta fantástica habilidade. Se não estiver empunhando nenhuma arma,

não demonstrar intenções ofensivas e ainda não tiver atacado um oponente em combate, ele pode obrigar alguém que esteja tentando atingi-lo (seja com um ataque, magias ou habilidade especial) a fazer um teste de resistência de vontade (CD 10+ metade do nível de nobre + modificador de carisma). Quem falhar neste teste não pode ferir o personagem durante o turno. Os oponentes ainda podem agarrar, capturar ou ameaçar o nobre desde que não causem nenhum dano real. Esta habilidade não tem efeito em criaturas não inteligentes. Esta é uma habilidade extraordinária.

Habilidade Especiais: A partir do 4º nível e a cada 3 níveis subsequentes (7º, 10º, 13º, 16º e 19º) um nobre ganha uma habilidade especial a sua escolha entre as seguintes:

O que vale mais: Um bom nobre sabe que não pode sobreviver muito tempo em campo de batalha, deve escapar rapidamente se o combate for inevitável. Quando estiver executando uma ação de defesa total o personagem recebe um bônus de esquiva a sua CA igual ao seu modificador de Inteligência.

Enxergar o coração: O nobre desenvolveu uma acurada percepção para a falsidade.

Qualquer um que tente mentir na sua presença deve fazer um teste de resistência de vontade (CD 10+ modificador de carisma do nobre). Se o teste falhar, o personagem saberá imediatamente que o interlocutor está

mentindo. Ele não necessariamente descobre a verdade, apenas sabe que uma mentira foi dita. O nobre também só pode descobrir uma falsidade por frase. Se um personagem disfarçado disser os furtivos foram naquela direção o nobre pode perceber o disfarce ou que a declaração é uma mentira, mas não ambos. Esta é uma habilidade extraordinária.

Trair o coração: A CD de todos os testes de resistência de vontade necessários para resistir as habilidades do nobre aumentam em 2. Esta habilidade pode ser escolhida duas vezes e seus efeitos acumulam.

Provocar: Como uma ação de rodada completa, o Nobre pode provocar abertamente seus oponentes, insultando-os por suas fraquezas e exaltando as virtudes de seus aliados. Provocar tem dois efeitos: aliados dentro de um raio de 15 metros são afetados pela magia *Benção*, enquanto um inimigo a cada 3 níveis do Nobre é afetado pela magia *Maldição*.

Ambas atividades similares a magia são tratadas como se tivessem sido conjuradas por um feiticeiro de mesmo nível, e dependem da capacidade do alvo ouvir e entender o nobre para funcionarem. Se o nobre for atacado enquanto usar esta habilidade ele deverá fazer um teste de concentração (Cd 10+ dano recebido) ou os efeitos serão perdidos. Está é uma habilidade extraordinária.

Voz: uma vez por dia, enquanto faz um teste de Bfear ou de Diplomacia durante alguma interação

Tabela 2.5: O Nobre

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Riqueza, Aptidão, Graça e Estilo
2º	+1	+0	+0	+3	Vontade de Ferro
3º	+1	+1	+1	+3	Rumores
4º	+2	+1	+1	+4	Habilidade de Nobre
5º	+2	+1	+1	+4	Versátil
6º	+3	+2	+2	+5	
7º	+3	+2	+2	+5	Habilidade de Nobre
8º	+4	+2	+2	+6	
9º	+4	+3	+3	+6	Liderança
10º	+5	+3	+3	+7	Versátil, Habilidade de Nobre
11º	+5	+3	+3	+7	
12º	+6 / +1	+4	+4	+8	Sem mentiras
13º	+6 / +1	+4	+4	+8	Habilidade de Nobre
14º	+7 / +2	+4	+4	+9	
15º	+7 / +2	+5	+5	+9	Versátil
16º	+8 / +3	+5	+5	+10	Habilidade de Nobre
17º	+8 / +3	+5	+5	+10	
18º	+9 / +4	+6	+6	+11	Aura da Paz
19º	+9 / +4	+6	+6	+11	Habilidade de Nobre
20º	+10 / +5	+6	+6	+12	Versátil

social, o nobre ganha um bônus de circunstancia para a jogada igual ao seu nível nesta classe.

Elo mais fraco: o nobre é apto em explorar as fraquezas de seus inimigos. Quando fizer um teste resistido baseado em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, o oponente deve sempre utilizar o menor destes modificadores. Por exemplo, o Nobre Mokito Orogashi faz uma jogada de Blefar contra Naguta Aramashi. Naguta tem 5 graduações em Sentir Motivação, Sabedoria 16 (modificador +3), Inteligência 10 (modificador 0) e Carisma 8 (modificador -1). Ao invés de adicionar seu modificador de Sabedoria ao teste de Sentir Motivação, ele soma seu modificador de Carisma, que é o menor dos três, sempre que estiver tratando com Mokito Orogashi.

Dobrar o coração: O Nobre é perito em manipular as emoções dos outros. Uma vez por dia ele pode manipular as emoções de um alvo que possa entendê-lo. Esta habilidade tem o mesmo efeito que a magia *Emoções* lançada por um feiticeiro de mesmo nível. Apenas a duração é alterada; o efeito dura uma rodada por nível de Nobre do personagem.

O nobre pode estender o efeito desta habilidade usando Diplomacia ou Blefar para encorajar o alvo a sentir realmente a emoção que lhe foi imposta. Esta é uma habilidade extraordinária, e pode ser escolhida várias vezes. Cada vez que for escolhida, conferirá ao nobre um número adicional de usos por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Dominar os fracos: Uma vez por dia a cada ponto no modificador de Carisma, o nobre pode modificar o modo de pensar de certos indivíduos. Esta habilidade funciona como a magia *Enfeitiçar Pessoas* lançada por um feiticeiro de mesmo nível, mas não pode ser usada em pessoas de nível mais alto que o do Nobre. O alvo deve poder ver e ouvir o personagem para que a habilidade tenha efeito. Esta é uma habilidade extraordinária, e pode ser escolhida várias vezes. Cada vez que for escolhida, conferirá ao nobre um número adicional de usos por dia igual ao seu modificador de Carisma.

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.

Aventuras: Samurais muitas vezes servem a clãs nobres, como vassalos ligados a suseranos poderosos. Outros saem pelo mundo lutando contra aquilo que são contra, enquanto alguns buscam passar seus conhecimentos de luta e honra para pupilos que julguem dignos.

Características: A honra está acima de tudo para um samurai. Você pode ter um samurai como inimigo, mas pode ter certeza que ele nunca te atacará pelas costas ou quando estiver dormindo. A alma do samurai, segundo eles mesmos, está em sua katana, e perdê-la é pior que perder a própria vida.

Tendência: Por ter sido submetido a treinamentos pesados enquanto jovem, e pela sua crença e sua honra, o samurai deve sempre ser Leal. Contudo, isso não signifique que eles não sigam trilhas muito diferentes, no que tange o bem e o mal.

Religião: Samurais podem seguir qualquer religião ou crença, desde que não entre em conflito com seus conceitos de honra e de lealdade para com seu senhor, ou com o código do Bushido.

História: Samurais passam a vida toda em escolas especializadas, ou sob a tutela de um mentor. Seu treinamento é rígido e eles dificilmente aprendem outras ocupações. Este treinamento não envolve somente táticas de combate, mas diplomacia e etiqueta, fatores também essenciais para o samurai. Uma possível exceção a esta regra é a arte de confeccionar katanas e outras armas, o que faz do samurai um grande ferreiro.

Raças: Samurais são quase sempre humanos, e pouquíssimos nekos, tokages, vedaans e kenkus seguem esta classe, apesar de existirem algumas exceções.

Outras Classes: Samurais se dão bem com qualquer outra classe que entenda e respeite seu código de honra, mas estão sempre desconfiados de ninjas, ladinos e guerreiros errantes, que costumam ser traiçoeiros. Entre eles, os *ronin* (samurais errantes sem mestre) também são mal vistos, e tratados com muita desconfiança.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os Samurais possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Força é muito importante para o samurai por estar relacionada a seu bônus de ataque corpo a corpo e ao dano. Constituição é necessária para aumentar os Pontos de Vida que eles precisarão em suas árduas batalhas.

Tendência: O treinamento de um Samurai requer uma estrita disciplina. Somente aqueles de coração Leal podem segui-lo.

Dado de Vida: d10

Tabela 2.6: O Samurai

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Chi Terrestre (melhorar ataque, armadura ou resistência)
2º	+2	+0	+0	+3	
3º	+3	+1	+1	+3	
4º	+4	+1	+1	+4	
5º	+5	+1	+1	+4	Encantar arma Ancestral
6º	+6/+1	+2	+2	+5	
7º	+7/+2	+2	+2	+5	
8º	+8/+3	+2	+2	+6	
9º	+9/+4	+3	+3	+6	
10º	+10/+5	+3	+3	+7	Resistir aos Elementos
11º	+11/+6/+1	+3	+3	+7	
12º	+12/+7/+2	+4	+4	+8	
13º	+13/+8/+3	+4	+4	+8	
14º	+14/+9/+4	+4	+4	+9	
15º	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Golpe Arrasador
16º	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	
17º	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	
18º	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19º	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	
20º	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Armadura Imbatível

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Samurai (e a habilidade chave para cada uma) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car) Adestrar Animais (Car), Intimidação (Car), Saltar (For), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab) e Natação (For).

Pontos de perícia no 1º nível: (4 + modificador de inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: um Samurai sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) mas não escudos.

Armas Ancestrais: O espírito de um samurai é a sua espada sagrada, a Katana. Ele recebe ela em um conjunto junto com outra espada menor, a Wakizashi. Ambas são essenciais para um samurais, e perdê-las significa perder toda a sua honra, o que muitas vezes resulta no seppuku (suicídio ritual, onde é preferível ao samurai se matar a manter a sua honra manchada).

Chi Terrestre: Conforme adquire níveis nesta classe, o Samurai aprenda a canalizar melhor sua energia interior (o chi).

Tabela 2.7: Magias conjuradas por dia pelo Samurai

Nível	1	2	3	4
1º	-	-	-	-
2º	-	-	-	-
3º	-	-	-	-
4º	0	-	-	-
5º	0	-	-	-
6º	1	-	-	-
7º	1	-	-	-
8º	1	0	-	-
9º	1	0	-	-
10º	1	1	-	-
11º	1	1	0	-
12º	1	1	1	-
13º	1	1	1	-
14º	2	1	1	0
15º	2	1	1	1
16º	2	2	1	1
17º	2	2	2	1
18º	3	2	2	1
19º	3	3	3	2
20º	3	3	3	3

No 1º nível, um samurai pode adicionar o seu bônus de carisma a um teste de ataque, ou teste resistência ou a sua Classe de Armadura. Esta

habilidade pode ser usada uma quantidade por dia igual ao modificador de sabedoria do personagem e seus efeitos duram um turno.

No 5º nível, o samurai consegue canalizar seu chi através de sua espada (geralmente uma Katana, mas também pode ser a wakizashi), armas ancestrais que também são consideradas extensões de sua alma. Apenas quando empunhada pelo seu dono, a espada de um samurai é considerada uma arma mágica, com um bônus igual ao nível na classe samurai/ 4 (arredondado para baixo). O samurai não pode usar esta habilidade com nenhuma outra arma que não seja sua espada. No 10º nível, o Samurai adquire a habilidade de lançar uma vez por dia a magia Resistir Elementos como se fosse um Feiticeiro de mesmo nível. Ao atingir o 15º nível, o Samurai pode fazer um teste de Observação resistido contra um teste de Belfar de seu oponente adversário, e caso ganhe, poderá somar a diferença dos resultados alcançados ao seu bônus de ataque, graças à sua incrível facilidade de detectar brechas na defesa do adversário. No 20º nível, o Samurai ganha tal intimidade com a espada que, enquanto estiver com ela em mãos, ganha um bônus de +6 de Classe de Armadura, como se estivesse continuamente usando-a como um escudo, defendendo-se com grande habilidade. Esse bônus não pode ser usado caso o Samurai esteja usando uma Armadura Média ou Pesada.

Chi Celeste: A partir do 4º nível o Samurai adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias um personagem precisa ter uma pontuação em sabedoria maior ou igual a 10+ o nível da magia; portanto, um Samurai de sabedoria 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais dos Samurais são baseadas em Sabedoria; a Classe da

Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um Samurai equivale a 10+ o nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um Samurai ganha 0 de magias em um determinado nível ganhará apenas magias adicionais. Um Samurai que não receba magias adicionais em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las.

A relação de magias de um Samurai é idêntica a relação de magias de um paladino. Um Samurai tem acesso a qualquer magia da lista desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar, assim como um Clérigo (mas não pode usar a Conversão Espontânea para lançar uma magia de cura no lugar de uma magia preparada).

Ex-Samurais:

Um Samurai que abandone a tendência Leal não pode mais adquirir níveis nessa classe, mas conserva todas as habilidades de Samurai.

CLASSES DE PRESTÍGIO

O guerreiro xien que domina a novíssima e perigosa arma desenvolvida por seu império, tornando-se facilmente um adversário mortal; ou um Ninja que tenha enfrentado o duro aprendizado e os testes do Clã da Estrela da Sombras, recebendo o título e os poderes únicos do Shinobi; são exemplos das classes de prestígio de Caminhos do Oriente.

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.

Dado de Vida: d8



Para se tornar um Arqueiro Celestial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico e Bom, Caótico e Neutro e Caótico e Mau.

Talentos: Foco em Arma (Arco longo), Tiro Certeiro e Tiro Preciso.

Perícias: Conhecimento (astros) 7 graduações, Sobrevivência 7 graduações

Magias: Capacidade de conjurar magias de 1º nível

Perícias de Classe

As perícias de classe do Arqueiro Celestial (e a habilidade chave para cada uma) são: Escalar (For), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Cura (Sab), Senso de Direção (Sab), Saltar (For, Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Procurar (Sab), Observar (Sab), Natação (for), e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Arqueiros Celestiais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Especialização em Arma: No 1º nível, o Arqueiro Celestial recebe este talento (aplicado ao Arco Longo) como se fosse um Guerreiro.

Magias: No 3º, no 6º e no 9º níveis o Arqueiro Celestial ganha mais magias diárias, como se tivesse ganhado um nível na classe de conjurador a qual pertencia antes ele no entanto não ganha nenhuma outra habilidade da classe anterior (herança do signo, chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, etc).

Flecha Certeira (Movimentação): No 2º Nível, o Arqueiro Celestial ganha a habilidade de prejudicar a capacidade de movimentação de seu oponente. Ao usar

esta habilidade, o jogador faz uma jogada de ataque com penalidade de -4 (somando-se também todas as penalidades devido a distância) e em caso de acerto obriga o oponente a fazer um teste de Resistência Fortitude contra CD 10 + Modificador de Sabedoria + metade do Nível do Arqueiro Celestial. Caso a jogada de proteção falhe, o alvo fica com sua movimentação reduzida pela metade, o q u e

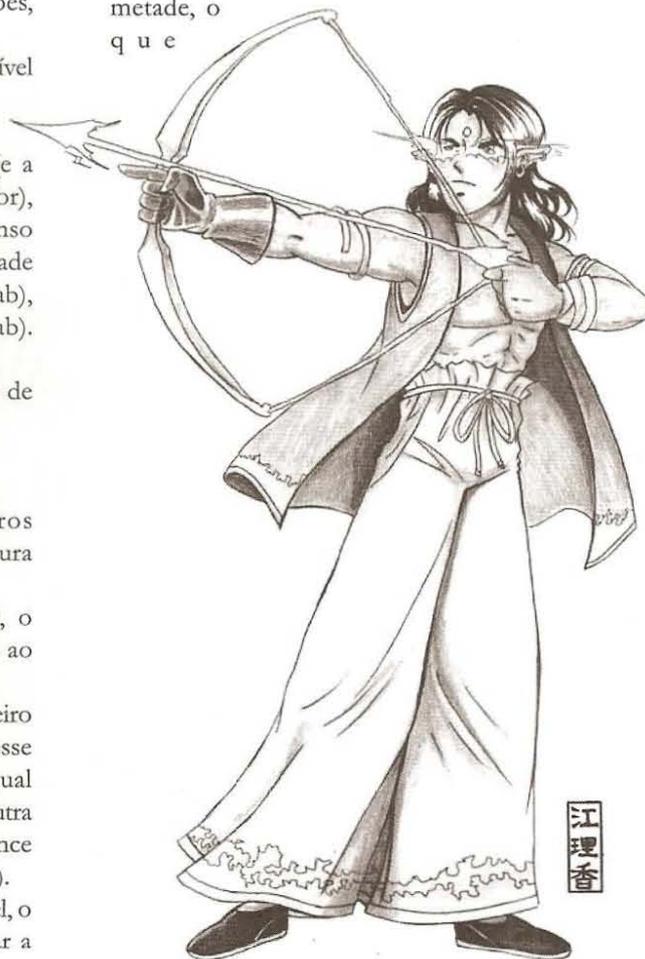


Tabela 2.8: O Arqueiro Celestial

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Especialização em arma (Arco Longo)
2º	+2	+3	+0	+3	Flecha Certeira (Movimentação)
3º	+3	+3	+1	+3	+ 1 nível da magias de uma classe existente
4º	+4	+4	+1	+4	Flecha da Cura
5º	+5	+4	+1	+4	Flecha Certeira (Combate)
6º	+6/+1	+5	+2	+5	+ 1 nível da magias de uma classe existente
7º	+7/+2	+5	+2	+5	
8º	+8/+3	+6	+2	+6	
9º	+9/+4	+6	+3	+6	+ 1 nível da magias de uma classe existente
10º	+10/+5	+7	+3	+7	Flecha Voadora

também prejudicará o lançamento de qualquer magia com componente Somático causando uma chance de falha de 10% até que o ferimento seja curado. Mais de uma vez já disseram: “Um Arqueiro Celestial sabe mesmo como prejudicar seu oponente” (em geral, os alvos de suas flechas dizem coisas um pouco menos gentis). Esta habilidade pode ser usada um número igual ao Nível do Arqueiro Celestial + Modificador de Sabedoria vezes por dia.

Flecha Certeira (Combate): O alvo é atingido em um ponto essencial para o combate, sentindo dores lancinantes toda vez que tenta qualquer movimento.



Quando tentar atacar, o alvo tem uma chance de falhar no ataque de 10% + 1% por nível de Arqueiro Celestial. Esta probabilidade de falha se acumula com a da Flecha Certeira (Movimentação) no caso de lançamentos de magia com componente Somático feitas após receber os dois ataques. Esta habilidade especial tem o mesmo número de usos por dia que a da Flecha Certeira (Movimentação), contados separadamente.

Flecha da Cura: A Flecha da Cura na verdade trata-se de um projétil de fé (portanto deve ser feito sem flechas materiais) e é considerado um ataque de toque à distância, seguindo todas as suas regras. O Arqueiro Celestial concentra-se e dispara uma manifestação de fé no mundo físico, que os observadores podem ver como uma seta de luz, com a cor escolhida pelo jogador no momento em que ele atingir o 4º nível. A flecha cura 1d8 + Nível de Arqueiro Celestial pontos de vida e pode ser usada 1 + seu Modificador de Sabedoria vezes por dia.

Flecha Voadora: Esta habilidade é responsável por muitas das lendas que cercam os Arqueiros Celestiais. Mediante um teste bem sucedido de concentração (CD 30), o personagem pode acertar uma flecha a qualquer distância que seja capaz de ver, conseguindo atingir inimigos que estejam até mesmo a (literalmente) quilômetros de distância. O Arqueiro só pode utilizar esta habilidade uma vez por dia e ainda precisa acertar o ataque normalmente. Fatores externos como cobertura ou movimentação do alvo influenciam a jogada, mas não a distância que este se encontra do atacante.

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

Tabela 2.9: O Atirador Xien

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Tiro combate em Corpo a Corpo
2º	+2	+0	+3	+0	Defesa combate em Corpo a Corpo
3º	+3	+1	+3	+1	Talento Extra
4º	+4	+1	+4	+1	Confeccionar Pólvora
5º	+5	+1	+4	+1	
6º	+6/+1	+2	+5	+2	Talento Extra
7º	+7/+2	+2	+5	+2	
8º	+8/+3	+2	+6	+2	Confeccionar Pólvora Melhorada
9º	+9/+4	+3	+6	+3	Talento Extra
10º	+10/+5	+3	+7	+3	Recarga Relâmpago

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.

Dado de Vida: d8

Para se tornar um Atirador Xien, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Humano Xien

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Tiro Certoíro, Saque Rápido.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Atirador Xien (e as habilidades chave para cada uma) são: Ofícios (Int), Profissão (Int), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab), Conhecimento (Arquitetura e Engenharia), Saltar (For) e Cura (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Atiradores Xiens recebem como bônus o talento Usar marma Exótica: Mosquete Lung.

Tiro em combate Corpo a Corpo: No 1º nível, o Atirador Xien pode atirar estando em combate corpo a corpo e não provocar um ataque de oportunidade.

Defesa em combate Corpo a Corpo: No 2º nível, os oponentes do Atirador Xien não ganham mais o bônus de +4 no ataque pelo fato de o Atirador de Xien estar usando uma arma de combate a distância em combate corpo a corpo.

Talento Extra: No 3º, 6º e 9º níveis, o Atirador Xien ganha um talento extra, que pode ser escolhido dentre os seguintes, contanto que os pré-requisitos sejam atendidos: Tiro a Distância, Precisão, Tiro em Movimento, Precisão Melhorada, Corrida, Foco em Arma, Esquiva e Auto-suficiente.

Confeccionar Pólvora: No 4º nível, o Atirador de Xien aprende a preparar pólvora a partir de seus componentes, podendo preparar até seu Nível de Atirador Xien em balas por dia por um terço do preço normal da pólvora.

Confeccionar Pólvora Melhorada: No 8º nível, o Atirador de Xien aprende a preparar uma pólvora ainda mais mortal, que adiciona +1d4 ao dano de seus tiros. Ele pode preparar até 2 doses por dia desta pólvora pagando um custo equivalente ao da pólvora normal mercado. Esta pólvora melhorada deve ser utilizada com cuidado, pois o mestre precisa fazer

em segredo uma jogada de 1d100+5 e este será o número de tiros que uma arma normal suportará disparar antes de parar de funcionar, com efeito colateral de uma pequena explosão que causará 1d12 de dano ao Atirador Xieng e a todos que estiverem num raio de 3 metros.

Recarga Relâmpago: No 10º nível, o Atirador Xien aprende a recarregar sua arma com a velocidade de um raio. O fato de ter que recarregar não é mais um empecilho para que o Atirador de Xien entre em Ataque Total e dê todos os ataques a que teria direito se estivesse usando uma arma de combate corpo a corpo. Mas a recarga ainda provoca ataques de oportunidade, pois o Atirador de Xien ainda tem que se concentrar na recarga, mesmo que por um décimo do tempo normal.

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

Dado de Vida: d10

Para se tornar um Lanceiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Foco em Arma (Qualquer arma de haste), Esquiva, Ataque Poderoso.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Lanceiro (e as habilidades chave para cada uma) são: Ofícios (Int), Profissão (Int), Saltar (For) e Escalar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Lanceiros não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Segredo da Lança: Em todos os níveis ímpares desta classe, o Lanceiro ganha um bônus de +1 que deve ser alocado em Ataque (Bônus de Ataque), Defesa (Classe de Armadura) ou Velocidade (Iniciativa). A escolha deve ser feita assim que o nível é recebido e não poderá mais ser mudada. Estes Segredos são parte do estilo próprio de luta do Lanceiro e são raros os que possuem exatamente o mesmo estilo.

Talento Extra: No 4º e 8º níveis, o Lanceiro ganha um talento extra, que pode ser escolhido dentre os da seguinte lista, contanto que os requisitos sejam atendidos: Trespasar, Trespasar Aprimorado, Separar, Iniciativa Aprimorada e Grande Fortitude.

Causar Sangramento: No 10º nível, um ferimento feito por um ataque do Lanceiro provocará 1 ponto a mais de dano por sangramento em todas as rodadas até que o ferimento seja curado (magicamente ou por habilidade de cura). Apenas seres suscetíveis a sangramentos estão sujeitos a esta habilidade.

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.

Dado de Vida: d8

Para se tornar um Monge do Tigre Branco, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Tendência: Qualquer Leal

Talento: Ataque Desarmado Melhorado

Perícias: Concentração 5 graduações

Tabela 2.10: O Lanceiro

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Segredo da Lança +1
2º	+2	+3	+0	+0	
3º	+3	+3	+1	+1	Segredo da Lança +2
4º	+4	+4	+1	+1	Talento Extra
5º	+5	+4	+1	+1	Segredo da Lança +3
6º	+6/+1	+5	+2	+2	
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Segredo da Lança +4
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Extra
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Segredo da Lança +5
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Causar Sangramento

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Monge do Tigre Branco (e as habilidades chave para cada uma) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Esconder-se (Des), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Acrobacia (Des) e Blefar (Car).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Monges do Tigre Branco não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Garras de Tigre: No 1º nível, o Monge do Tigre Branco ganha a habilidade de somar seu bônus de destreza ao dano provocado em um ataque corpo a corpo um número de vezes por dia igual a seu nível na classe Monge do Tigre Branco.

Poder do Tigre: No 2º, 5º e 8º níveis, o Monge do Tigre Branco ganha um ponto de atributo que pode ser utilizado em qualquer atributo físico (Força, Destreza ou Constituição). Esses pontos de atributos não são considerados de natureza mágica, mas sim natural, pois conforme o Monge do Tigre Branco se desenvolve ele fica cada vez mais próximo da Fera Primordial, o Grande Tigre Branco, de poder incalculável, que serve de modelo aos Monges do Tigre Branco.

Perícias do Tigre: No terceiro, sexto e nono níveis o Monge do Tigre Branco ganha um bônus de +1 nas perícias Sentir Motivação (Sab), Saltar (For), Furtividade (Des) e Esconder-se (Des). Este bônus se acumula com o passar dos

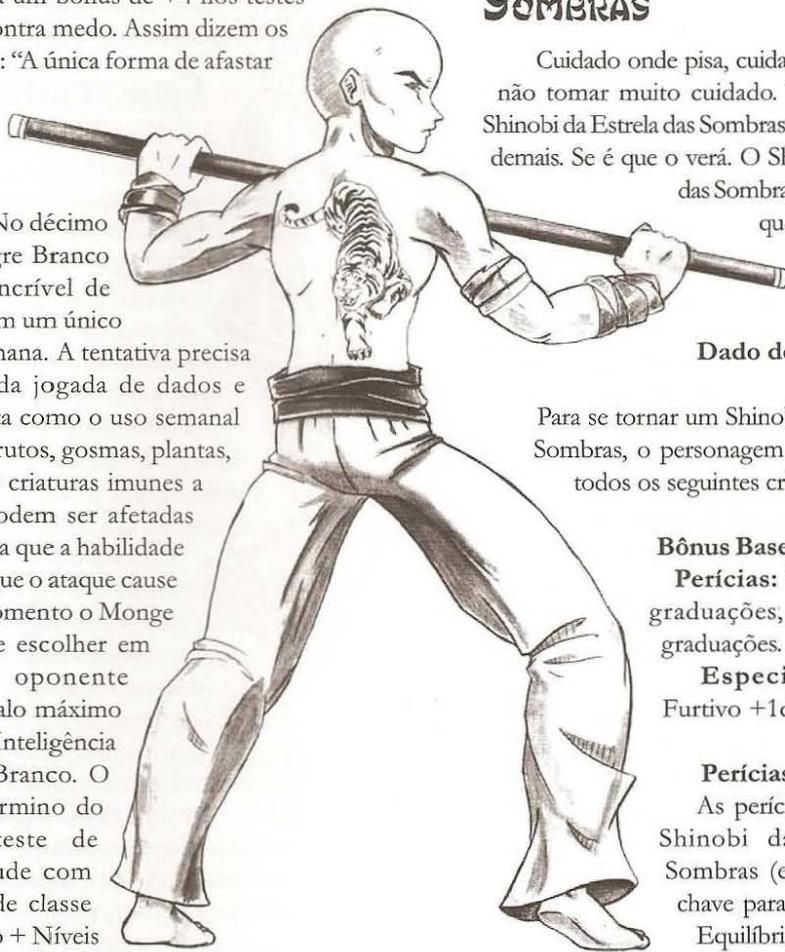


PERSONAGEM CRIAÇÃO DE

níveis, ou seja, um Monge do Tigre Branco de sexto nível tem Sentir Motivação +2, Saltar +2, Furtividade +2 e Esconder-se +2. Acredita-se que estas capacidades dos Monges do Tigre Branco sejam responsáveis por frases famosas como “A quem pensa que está enganando?” e “Ninguém é capaz de salt...Pelo Imperador Celestial!”

Coragem do Tigre: No sétimo nível, o Monge do Tigre Branco ganha um bônus de +4 nos testes de Força de Vontade contra medo. Assim dizem os famosos sábios de Xien: “A única forma de afastar um Monge do Tigre Branco de algo é convencendo-o de que ele não o deseja”.

Punho do Tigre: No décimo nível, o Monge do Tigre Branco ganha a capacidade incrível de matar seu oponente com um único golpe, uma vez por semana. A tentativa precisa ser anunciado antes da jogada de dados e mesmo uma falha conta como o uso semanal do personagem. Construtos, gosmas, plantas, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a acertos críticos não podem ser afetadas por esta habilidade. Para que a habilidade funcione, é necessário que o ataque cause dano ao alvo. Neste momento o Monge do Tigre Branco pode escolher em quanto tempo seu oponente morrerá, com o intervalo máximo dado em rodadas, pela Inteligência do Monge do Tigre Branco. O alvo necessitará, ao término do intervalo, fazer um teste de Resistência de Fortitude com CD 10 + 1/2 Nível de classe Monge do Tigre Branco + Níveis



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.

Dado de Vida: d6

Para se tornar um Shinobi da Estrela das Sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Perícias: Esconder-se 8 graduações, Furtividade 8 graduações.

Especial: Ataque Furtivo +1d6

Perícias de Classe

As perícias de classe do Shinobi da Estrela das Sombras (e as habilidades chave para cada uma) são: Equilíbrio (Des), Escalar

Tabela 2.11: O Monge do Tigre Branco

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Garras de Tigre
2º	+1	+3	+3	+3	Poder do Tigre+1
3º	+2	+3	+3	+3	Perícias do Tigre+1
4º	+3	+4	+4	+4	
5º	+3	+4	+4	+4	Poder do Tigre+2
6º	+4	+5	+5	+5	Perícias do Tigre+2
7º	+5	+5	+5	+5	Coragem do Tigre
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Poder do Tigre+3
9º	+6/+1	+6	+6	+6	Perícias do Tigre+3
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Punho do Tigre

(For), Concentração (Con), Esconder-se (Des), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Int), Falsificação (Int), Observar (Sab), Acrobacia (Des), Blear (Car) e Operar Mecanismo (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

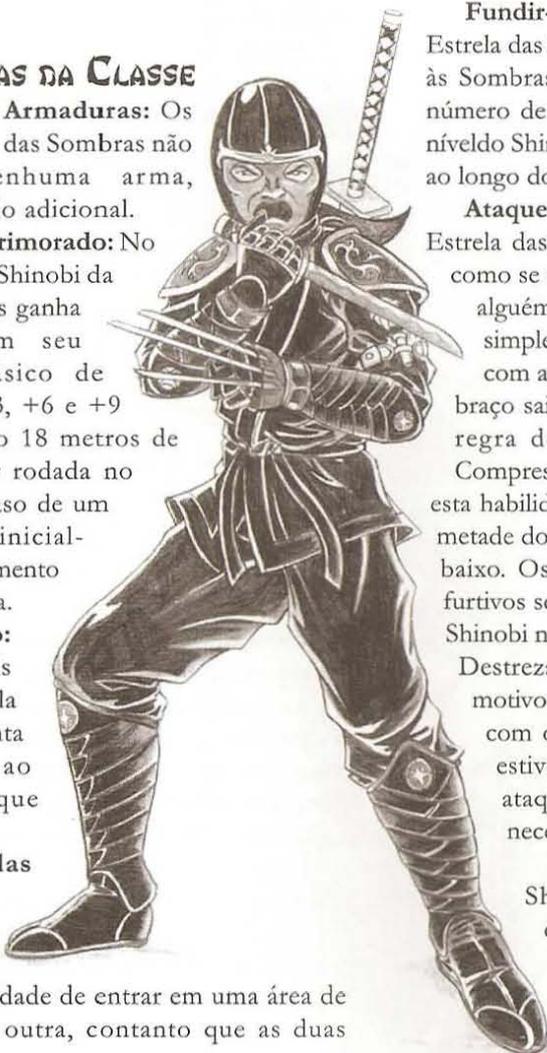
CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Shinobis da Estrela das Sombras não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Movimento Aprimorado: No 1º, 5º e 10º níveis o Shinobi da Estrela das Sombras ganha um aumento em seu deslocamento básico de respectivamente +3, +6 e +9 metros, totalizando 18 metros de deslocamento por rodada no décimo nível, no caso de um personagem que inicialmente tinha deslocamento 9 metros por rodada.

Ataque Furtivo: No 2º, 5º e 8º níveis o Shinobi da Estrela das Sombras aumenta seu dano extra ao realizar um Ataque Furtivo.

Compressão das Sombras: No 3º nível, o Shinobi da Estrela das Sombras ganha a capacidade de entrar em uma área de sombra e sair em outra, contanto que as duas



estejam em sua área de visão e a não mais do que 20 o Nível de Shinobi da Estrela das Sombras metros uma da outra. Para o Shinobi, é como se a sombra fosse uma só, e ele apenas a atravessa. O Shinobi da Estrela das Sombras pode usar esta habilidade 3 vezes por dia.

Fundir-se às Sombras: No 4º nível, o Shinobi da Estrela das Sombras ganha a habilidade de Fundir-se às Sombras, equivalente à magia *Forma Gasosa*. O número de rodadas de duração, é determinada pelo nível do Shinobi, mas a duração pode ser subdividida ao longo do mesmo dia.

Ataque pelas Sombras: No 6º nível o Shinobi da Estrela das Sombras ganha a capacidade de atacar como se estivesse em combate corpo a corpo com alguém através de uma ou mais sombras. Ele simplesmente coloca o braço que segura a arma com a qual pretende atacar em uma sombra e o braço sai pela sombra escolhida e ataca o alvo. A regra de alcance é a mesma da habilidade Compressão das Sombras, e o Shinobi pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a metade do seu nível, nesta classe, arredondado para baixo. Os ataques só poderão ser considerados furtivos se o alvo não estiver ciente da presença do Shinobi no local, se o alvo tiver seu modificador de Destreza negado à sua armadura por qualquer motivo ou se o alvo estiver envolvido em combate com outro oponente. Quando esta habilidade estiver sendo usada só poderá ser feito um ataque por rodada, devido à concentração necessária para ativá-la.

Vontade de Aço: Uma vez por dia, o Shinobi da Estrela das Sombras pode escolher fazer um ataque devastador, onde causará um dano extra de 1d20+ modificador de resistência de Vontade. Este ataque é extenuante para o

Tabela 2.12: O Shinobi das Estrela da Sombras

Nível	Bônus base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Movimento Aprimorado (+3 metros)
2º	+1	+0	+3	+3	
3º	+2	+1	+3	+3	Compressão das Sombras
4º	+3	+1	+4	+4	Fundir-se às Sombras
5º	+3	+1	+4	+4	Movimento Aprimorado (+6 metros)
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque pelas Sombras
7º	+5	+2	+5	+5	
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Vontade de Aço
9º	+6/+1	+3	+6	+6	
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Movimento Aprimorado (+9 metros)

Shinobi, deixando-o fatigado por um número de rodadas igual ao valor do dano adicionado na jogada acima.. Esta habilidade só pode ser usada em combate corpo a corpo.

NOVOS TALENTOS

FOCO EM ARMADURA

Você é particularmente habilidoso em lutar com determinado tipo de armadura, conseguindo extrair máxima vantagem da proteção que ela oferece.

Pré-requisitos: Usar a armadura escolhida.

Benefício: Selecione um tipo de armadura. Você adiciona um bônus de esquiva de +2 a sua CA toda vez que lutar utilizando esta armadura.



44

PRIMEIRO OLHAR

Esta é a arte de identificar rapidamente os maneirismos de outra pessoa.

Pré-requisitos: Diplomacia (5 graduações), Observar (5 graduações), Ouvir (5 graduações) e Sentir Motivação (5 graduações).

Benefício: Você ganha um bônus de competência de +4 em testes de Sentir Motivação. Este bônus aumenta para +6 se você tiver algum nível da classe Nobre.

VERSÁTIL

Você tem habilidades em áreas normalmente consideradas fora da sua especialização.

Benefício: Escolha duas perícias de outra classe. Estas serão consideradas perícias de classe para você.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você o escolhe ele se aplica a diferentes perícias.

ENCANTAR ORIGAMI (METAMÁGICO)

Você é capaz de imbuir magias às dobraduras ornamentais conhecidas como *Origami*.

Pré-requisitos: Ofícios (origami) 4 graduações; 1º nível ou maior de uma classe que conjure magias.

Benefício: Você pode encantar um *origami* com qualquer magia que conheça. Este encantamento funciona de forma semelhante ao talento Encantar Pergaminho (ver *Livro do Jogador*). Criar um *origami* exige um teste bem sucedido da perícia Ofícios (*origami*) de CD 15 + nível da magia que será atribuída a ele, mas custa metade do preço de um pergaminho contendo uma magia idêntica. Confeccionar um *origami* que exija gasto em XP ou componentes materiais demanda estes mesmos gastos. Se o origamista falhar em seu teste de ofícios, todos os materiais investidos na dobradura serão perdidos.

SERVE DO IMPÉRIO

Você se sobressai acima de seu potencial quando está defendendo seu reino.

Pré-requisito: 1º nível ou maior da classe Samurai.

Benefício: Sempre que você estiver arriscando sua vida pela sua honra ou pelo seu império (o mestre deve definir quando esta situação se aplica), você ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e contra medo, como se tivesse sobre o efeito da magia *Benção*, lançada por um clérigo de mesmo nível do Samurai.



PERSONAGE
CRACONAGE



ΠΑΡΤΟΛΟΣ



GEOGRAFIA E CULTURA

Lieh é um continente de tamanho médio, tendo cerca de 3.700 quilômetros de sua extremidade norte, o Mar Gelado, até o litoral sul de Handívia, que é considerado seu extremo sul. O Leste é sem sombra de dúvida marcado por Ryuujin, enquanto da fronteira oeste quase nada se sabe. Poucos tentaram, (e até hoje ninguém conseguiu) cruzar as duas barreiras que guardam o lado ocidental do mundo: o deserto de Karesh e o Mar Tempestuoso.

Mas para aventurar-se em Lieh, nem ao menos é preciso deixar seu próprio país.

RYUUIJIN

O ARQUIPÉLAGO DO REI DRAGÃO

Capital:	Kyoto
População:	Humanos kojins, Nekos
Governo:	Monarquia Imperial (Shogunato na Guerra Civil)
Importa:	Grãos, Tecidos
Exporta:	Minérios, Embarcações, Armas e armaduras de qualidade obra-prima.
linhamento:	LB, LN, LM, NB, N, NM

Na língua natal do povo kojins, Ryuujin significa o Rei Dragão (ou o Deus Dragão), e seu arquipélago recebe este nome devido ao povo acreditar ser descendente do grande Rei Dragão, um dos cinco animais mitológicos abençoados pelo Imperador Celestial. Ryuujin é formado por três grandes ilhas e por uma série de ilhotas menores, as quais possuem um relevo não muito diversificado, onde predomina a presença de montanhas e colinas. Os recursos naturais como madeira e terra arável são raros no reino, em contraste à grande presença de minerais em Ryuujin.

VIDA E SOCIEDADE

De um modo geral, o que guia a vida de um kojins é a sua honra e a sua espada. Tradicionalmente um povo lutador, os kojins possuem uma classe nobre em sua organização social que reflete esta vocação. Os samurais, honrados guerreiros detentores de um grande prestígio, representam a idéia pré-definida que todos têm ao imaginar alguém que tenha nascido no reino do Rei Dragão: um poderoso e imponente *bushi* (lutador), portanto talvez a mais formidável arma de toda Lieh: a katana, uma espada obra prima forjada através de um antigo conhecimento que tem sido passado de pai para filho há incontáveis gerações.



No topo da organização social de Ryuujin está o imperador, o monarca máximo de todo o reino. Abaixo dele está o *Sentai*, um seito grupo formado pelo cinco generais mais valorosos do Exército Imperial, e que costumava ser principal órgão do conselho do reino. O líder do *Sentai* é um samurai de grande poder e prestígio, que recebe o título de *Shogun*.

Abaixo deles estão os ministros, sábios e nobres menores, e abaixo destes os plebeus e camponeses. A vida política no reino não é difícil, uma vez que os camponeses reúnem-se em vilas, cidades ou comunidades rurais controladas pelos *daimiôs* (lordes locais) leais ao imperador. Os kojins possuem uma antiga aliança com um outro povo bastante peculiar, os nekos (povo gato), que também vive no arquipélago. Isso faz dos kojins e dos nekos tradicionais aliados em tempos de necessidade. Uma característica marcante do povo kojim é o fato de eles serem um tanto quanto supersticiosos, e muitas histórias de assassinos ninjas de sombrios espíritos do além e de terríveis monstros ocultos permeiam o cotidiano dos camponeses mais humildes.

MAIORES DESTAQUES GEOGRÁFICOS

Ryuujin conta com boa parte de seu território repleto de montanhas. Existem dois grandes rios que cruzam as ilhas principais do arquipélago (Hokujou Shima, a ilha do norte e Nanka Shima, a ilha do sul). Estes rios são caudalosos e longos, o que garante um tráfego fluvial para a circulação dos diversos itens em todas as cidades mais proeminentes do reino. Em Nanka Shima também existem várias minas ao longo da cordilheira que ocupa a maior parte oeste da ilha, onde são explorados diversos tipos de metais. Além disso, três florestas temperadas contêm uma variada flora e fauna. Duas estão na ilha do norte, e a terceira (a maior delas, chamada Floresta Esmeralda) situa-se na ilha do sul. As ilhas pequenas que também fazem parte do arquipélago não possuem nenhuma influência mais crucial, exceto talvez as três que situam-se no extremo oeste do reino, chamadas de *As Três Pérolas*. Esta região é uma localização estratégica para a influência deste que é o ponto que liga dois mares diferentes: o Mar das Estrelas ao norte e o Mar Lendário ao sul.

LUGARES IMPORTANTES

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 Matsuka Ikki, hoje é este quem habita o que antes fora o símbolo de unidade do reino, que vive atualmente uma grande guerra civil.

Fortaleza Fugikawa: Este castelo foi construído com o intuito de defender a costa oeste de Hokujou Shima de bárbaros, piratas e corsários. O castelo ergueu-se em uma montanha que existe separada há algumas dezenas de metros da massa continental, sendo acessado por uma ponte levadiça de quase 50 metros. Um poderoso *daimiô*, antigo membro da marinha do reino, governa esta região, e a fortaleza hoje é o quartel de uma das facções contrárias ao poder do Shogun Matsuka. O castelo já foi atacado duas vezes por membros fiéis ao governo central instituído e o *daimiô* local, Ichiro Tetsuo, enviou alguns de seus mensageiros para o leste, afim de conseguir mais aliados na defesa da fortaleza e desta área ainda fora do domínio do governo central.

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 (a maior delas chama-se Monte Hito), 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.

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.

MITOS E LENDAS

Assim como boa parte da história antiga de Lieh, as origens de Ryuujin estão envoltas em mistério e suposições. Alguns sábios e estudiosos citam um evento conhecido como “O Levante do Dragão” como a maior epopéia do povo kojín. Muitas das tradições orais narram partes desta magnífica história, que diziam estar registrada como uma série de poemas antigos. Hoje o que temos são apenas fragmentos desta que talvez seja a história mais querida deste orgulhoso povo.

O que se sabe por conhecimento popular é que a classe dos samurais surgiu historicamente para defender o reino, que estava sofrendo uma grande exploração externa (provavelmente de Xien Liang), e para unificar o mesmo, somente com a ascensão desta classe guerreira, é que o país conseguiu unir seu povo, e teve início o reinado do imperador que tinha como principais conselheiros os membros do *Sentai*.

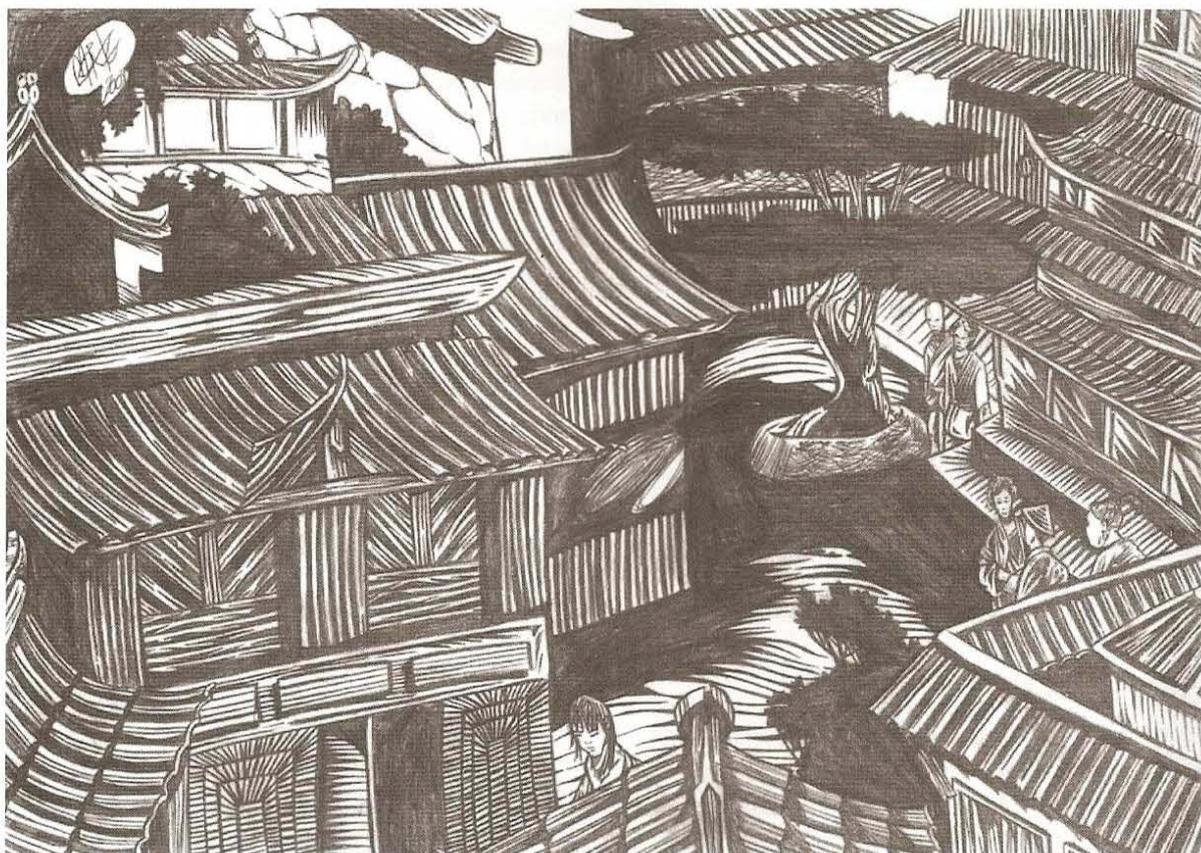
Muitas lendas cercam o conhecimento popular dos camponeses que habitam as comunidades mais rurais, seja na agricultura, seja no extrativismo mineral. Estas lendas contam relatos sobre espíritos malignos e amaldiçoados que rondam ruínas, velhos castelos e minas abandonadas. tais entidades malignas estariam aparecendo recentemente

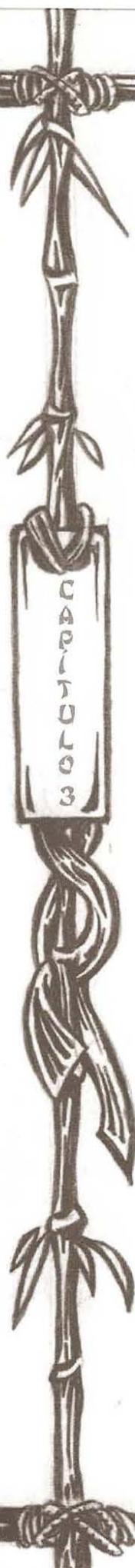
com mais frequência, e isso talvez seja um mau presságio, do qual poucos sentem-se à vontade para falar a respeito.

HISTÓRIA RECENTE

O reino conta a sua história recente a partir da ascensão da linhagem Nagahara ao trono imperial. Entretanto, a soberania do reino está a beira de um colapso. O último governante, Nagahara Kentsu III, foi morto há poucos anos após uma tentativa de golpe iniciada por grupos contrários ao domínio imperial. Dizem boatos que o imperador na verdade foi amaldiçoado por uma bruxa chamada Kiyusa, que de acordo com o conhecimento popular, foi a mais bela concubina que ele já teve, mas foi banida por um delito desconhecido de todos. Ela não somente teria planejado o assassinato de Nagahara, como aberto em um local escondido um portal para o Mundo Inferior, trazendo diversos *akumas* (demônios) ao reino. Esta horda acabou por atacar Kyoto, e a família imperial pereceu no ataque. Outro acontecimento de grande importância foi a deserção de um dos mais honrados e condecorados samurais que serviam ao reino, Inukai Haruki, que suspeita-se, pode ter auxiliado às hordas malignas que invadiram o palácio e mataram a família imperial.

O ataque à Kyoto foi muito repentino, mas as forças aliadas do reino uniram-se rapidamente e os cinco generais





do *Sentai* sucederam em banir este mal, momentaneamente. Após o conflito, o *Sentai* acabou não entrando em um acordo para organizar a forma de governo do país, que fragmentando-se, gerou uma violenta guerra civil. O *Shogun* Matsuki Ikki intitulou-se o novo líder de Ryuujin, mas não foi apoiado por todos os outros membros do *Sentai*, que retornaram às suas províncias natais e as declararam independentes do poder central. A tirania do *Shogun* e a rebeldia dos antes aliados membros do *Sentai* foram o estopim necessário para o estouro da guerra civil que se iniciou há quase dez anos. Somente os bravos guerreiros com valor tanto em seus corações quanto em suas espadas poderão decidir qual será o destino das ilhas do Rei Dragão.

HANDÍVIA

AS PLANÍCIES MILENARES

Capital:	Magdhavar
População:	Humanos Handis, Elfos Vedaans, Tokages
Governo:	Feudalismo
Importa:	Minérios, artigos manufaturados, grãos
Exporta:	Artigos ornamentais, pérolas, gado, tecidos, temperos.
Tendência:	LB, NB, N, NM, CM

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.

VIDA E SOCIEDADE

Dentro de cada clã impera um rígido sistema de castas, que define, desde o nascimento, qual é o papel do indivíduo na sociedade handi. Até certo tempo atrás não eram permitidos casamentos entre castas diferentes,

nem a mudança de uma casta para outra, e os que desobedeciam esta lei eram severamente punidos, passando a ser considerados *párias*, ou “sem casta”, sofrendo diversos tipos de punição. Com a ascensão do último Marajá (que não tinha casta), este costume tem sido muito combatido, e embora muitos ainda defendam as suas raízes tradicionalistas, com o tempo as diferentes castas tem relacionado-se mais umas com as outras. Este sistema social passou a ser muito contestado pelas teorias astrológicas dos vedaans, que pregam que o destino e grandeza de um indivíduo não está na sua casta, mas no seu papel e influência cósmica. O atual Marajá Inesh é a prova viva disso, o que enche muitos de esperança e outros tantos de revolta.

A casta mais alta da sociedade é formada pelos *Brâmanes* (“aqueles que oram”): estudiosos, sábios, e sacerdotes da *Triade*. Ao lado destes, e dividindo praticamente o mesmo poder, fica a casta dos *Xátrias* (“aqueles que lutam”). Pertencem a esta casta todos os guerreiros e soldados, além de nobres que descendem das primeiras famílias handis. A figura dominante do clã é quase sempre um Rajá da casta dos xátrias, mas é bastante comum que o segundo em comando de um clã, ou o fiel conselheiro do líder deste seja um brâmane. Por fim, a grande maioria da população handi é formada pelas duas castas restantes, os *Vaicas* (“aqueles que constroem”), artesãos, comerciantes e trabalhadores braçais; e os *Sudras*, (“aqueles que servem”), casta de onde vêm a criadagem e os serviços que atendem às mais diversas necessidades do clã. Apesar desta hierarquia, há um profundo respeito entre os membros de cada casta. Até o mais poderoso Rajá reconhece a importância do trabalho realizado pelos sudras, e jamais irá tratá-los como inferiores. Apenas os párias são repugnados por todas as castas, uma vez que falham em cumprir a tarefa que nasceram para fazer. Hoje um handi somente é considerado pária se cometer um crime grave, como trair o seu reino ou se cometer adultério, um dos pecados mais repugnantes para este povo. A escravidão também é proibida em Handívia, chegando a ser punida com a morte dentro de alguns clãs. Um handi que viaje por um país escravocrata ira certamente abominar este hábito.

A sociedade dos vedaans já é bastante diferente dos handis. Para eles, os governantes devem ser pessoas de grande conhecimento e intelectualidade, e por isso os líderes de seu povo são usuários de magia guiados por signos místicos. Estes são os astrólogos, a classe social mais importante da sociedade vedaan. Além destes, sua sociedade divide-se em grupos familiares onde cada um deles cumpre um papel estrito,



como cuidar das crianças, defender a “tribo”, caçar e pescar, etc. Sem dúvida, esta é uma estrutura social exótica e muito diferente das encontradas em Lieh.

MAIORES DESTAQUES GEOGRÁFICOS

Handívia é cortada por dois grandes rios, o Tilagavati, que nasce nas montanhas a leste e mais ao sul forma o Pântano Sombrio; e o Vadhavur, vindo da fronteira com Xien Liang e terminando no Delta de Magdhavar, uma região com belezas naturais. Pelas leis do equilíbrio, muitos acreditam que para haver uma área tão abençoada e bela quanto Magdhavar, é preciso também existir uma área tão ruim e estéril no mesmo extremo. O Pântano Sombrio seria esta contraparte do Delta, um lugar temido e lar de muitas criaturas repugnantes. Poucos se atrevem a viajar por tais terras e só o fazem em caso de extrema necessidade. Inigualáveis em toda Lieh, e onde fica localizada a capital do reino, também chamada Magdhavar.

A oeste do litoral, já adentrando o Mar Lendário, fica a Ilha da Tartaruga, um local com poucos recursos naturais tido como esquecido. Apesar das autoridades negarem veementemente, é de conhecimento popular que esta ilha estratégica é na verdade dominada por piratas.

LUGARES IMPORTANTES

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 Vadhavur 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 comercio com os outros povos, pois sozinho não produz todo o necessário para sua subsistência. Este comercio, antigamente feito em pequenos postos ao longo da borda do Deserto de Karesh, 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 comercio.

MITOS E LENDAS

De acordo com o conhecimento dos vedaans, quando os primeiros grupos nômades se estabeleceram na península que hoje forma o reino de Handívia os liens ao norte já eram uma civilização. No entanto, por conta de duas barreiras geográficas (o Deserto de Karesh e a Cordilheira de Himar), não houve um contato maior entre os dois povos durante muito tempo. Apenas quando os primeiros navios liens chegaram a Yulan foi que as duas culturas se conheceram melhor, mas então as escaldantes planícies já tinham toda uma história e cultura própria bastante desenvolvida. A lenda diz que muito antes dos liens chegarem pelo mar, os vedaans vieram dos céus para Handívia em navios que singravam as estrelas. Não



há hoje qualquer vestígio de tais embarcações, nem como eram construídas ou pilotadas e por conta disto alguns duvidam bastante da veracidade desta história.

Durante os primeiros séculos após sua chegada, os vedaans eram claramente mais avançados que os handis, e dominaram estes últimos pela força, utilizando-se de um avançado conhecimento arcano. Talvez esta situação perdurasse até hoje se não fosse o nascimento de Roshan, Manish e Vasudev, três escravos handis que empreenderam uma cruzada épica para libertar seu povo e, mais tarde, se revelaram como as encarnações humanas da *Triade*. Dria, a primeira rainha do povo handi (que algumas lendas dizem ser filha de Roshan), decretou o fim da escravidão ao casar-se com o líder dos vedaans, em um evento inédito que celebrava a igualdade das raças e inauguraria uma Era de Ouro em Handívia.

Porém velhos ressentimentos são muito difíceis de ser esquecidos, e se tal Era de Ouro realmente se concretizou, ela durou pouquíssimo tempo. Hoje handis e vedaans vivem na mesma terra, mas com muita desconfiança e pouco contato. O antigo hábito do casamento interracial (uma rara exceção admitida no seu rígido sistema de castas) ficou desaparecido até bem pouco tempo.

HISTÓRIA RECENTE

Handívia, até poucas décadas atrás, estava completamente fragmentada em diversos estados independentes, cada um governado por um Rajá. Os vedaans viviam a norte, e tinham muito pouca interação com os handis. Isto até a chegada de um bebê humano que descera o Vadhavur em um pequeno cesto de palha. Ele foi resgatado por caçadoras vedaans e levado até a presença do líder astrólogo, para que ele visse a criança e pudesse fazer previsões astrais sobre o seu futuro. O ancião ficou extremamente perplexo e surpreso com o que descobriu sobre o pequenino que jazia em seus braços, pois o garoto estaria predestinado a unir em glória todo o povo de Handívia, chegando mesmo a juntar handis e vedaans mais uma vez. Ele foi batizado como Inesh (o rei), mas o velho astrólogo disse que no futuro seu nome seria alterado para *Ishmar* (o supremo), mas que ele utilizaria este nome somente quando chegasse a hora de cumprir seu destino final. Inesh cresceu e tornou-se de fato aquele que reuniu a todos os povos e “costurou” o que os vedaans chamavam até então de “A Colcha de Retalhos”, maneira como denominavam seu reino fragmentado. Com a unificação

de Handívia mais uma vez, o agora Marajá Inesh despôs sua amada Sshakiti, filha do astrólogo vedaan, e toda Handívia viveu um período de prosperidade jamais antes visto.

Infelizmente, esta prosperidade não durou para sempre. Há poucos meses a Rainha Shakiti desapareceu, causando uma profunda tristeza no líder da nação. Ninguém a viu deixando o palácio, e devido à sua alta segurança, poucos acreditam na hipótese de rapto. Ela simplesmente desapareceu. Astrólogos vedaans calcularam as estrelas durante dias e noites interiras a fim de localizar sua rainha, mas descobriram apenas que ela não está em parte alguma de Lieh. Formularam então a hipótese de que ela estivesse em Bessekai, o mundo além, uma terra da qual nem mesmo as lendas falam direito, e que ficaria a oeste de Lieh.

Essa minúscula e única pista foi suficiente para que o Marajá Inesh dispusesse todos os seus recursos para financiar uma verdadeira epopéia rumo oeste. Três grupos deixaram o palácio, cada um trilhando diferentes caminhos. Por enquanto, nenhum deles deu qualquer notícia.

XIEN LIANG

O IMPÉRIO DA FÊNIX

Capital:	Han
População:	Humanos xiens, Kenkus
Governo:	Dinastia Imperial
Importa:	Metais, tecidos,
Exporta:	Artigos manufaturados, grãos
Alinhamento:	LB, LN, LM, N, CB, CN, CM

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 que 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, ignorar estendeu-se tal ponto que passou a ser considerado um império sem fronteiras. A idéia de um que ele durará toda a eternidade é representada pelo animal mitológico símbolo de Xien Liang: a Fênix.

VIDA E SOCIEDADE

Desde o início de sua civilização, os xiens sempre foram um povo preocupado com sua hegemonia sobre toda Lieh. Para que sua vida pudesse transcender de

acordo com o ideal de desenvolvimento que eles tanto almejavam, um estrito e rígido código de leis foi criado pelos líderes familiares mais primitivos, e esta foi a base do que hoje é chamado de *Registro Celeste*, um complexo conjunto de normas e regras jurídicas presentes na vida de todos os xiens. Nele encontramos desde leis que regem as atividades civis e comerciais, até um sistema penal com severas punições àqueles que se opõem aos rigores da lei.

O representante máximo da hierarquia social em Xien Liang é o Imperador Cheng Fei, chamado de *O Filho do Céu* (Tianzi) pelos seus súditos, e membro da décima segunda dinastia xien (Dinastia Fei). Logo abaixo dele está uma figura quase tão importante quanto o Juiz Supremo, Kuang Luo. Ele é o maior representante dos legisladores e julgadores da lei em Xien Liang, e responde apenas a dois elementos: ao próprio Imperador e a um conselho de nove Mandarins, os principais legisladores do império, sendo todos membros da nobreza imperial. Juntamente com os xiens, existe no Império da Fênix mais um povo diferente dos humanos mas que divide território com eles: os kenkus, humanóides alados com traços de aves de rapina.

Os xiens dividem-se em classes sociais que com o tempo sofreram uma certa mutação. Antes havia uma distinção clara entre a nobreza, os sacerdotes e os camponeses; sobretudo em grandes províncias como Han e Qinhei, locais onde o poder imperial é bem aparente. Entretanto, com o tempo houve um rompimento dentro do governo central, e isso culminou com o surgimento da classe dos Magistrados. Não se sabe o real motivo que desencadeou este acontecimento graças ao *Enigma da Era Antiga*. Sabe-se apenas que esta nova classe foi composta pelos burocratas e legisladores que criavam e julgavam as leis imperiais, ficando o governo responsável pela execução das mesmas, e tendo o direito de sancionar ou proibir leis que contrariavam a sua vontade. Esta classe de Nobres ganhou grande influência com o passar do tempo, ultrapassando os sacerdotes na estrutura social de Xien Liang. Hoje, outra classe que ganhou certo destaque foi a dos mercadores e comerciantes. Pouco a pouco eles têm recebido mais autonomia, principalmente em áreas onde faz-se necessário o comércio, sendo figuras cruciais na corrida marítima que o Império da Fênix iniciou contra Handívia.

MAIORES DESTAQUES GEOGRÁFICOS

A imensa extensão geográfica que corresponde às fronteiras de Xien Liang contém quase todas as variações geográficas que podemos encontrar em

GEOMETRIA E CULTURA

Lieh. Desde as Montanhas da Rapina, no centro de Xien Liang e lar de diversas colônias de kenkus, até a Cordilheira de Shao Zhun, que é fronteira com a província rebelde, Mohat. Nesta cordilheira existe a maior montanha de toda Lieh, chamada de Pico de Jade. Esparsas florestas e matas também fazem parte do império, entre elas a Grande Floresta local primário de extração de madeira para o Império.

Curiosamente, existem cinco pilares que, dizem as lendas, foram erguidos pelo próprio Imperador Celestial. Estas estruturas colossais cortam os céus de Xien Liang, e de acordo com a tradição cultural e religiosa do império, foram os locais onde a entidade celeste tocou a terra e a abençoou, formando as fronteiras do mais magnífico reinos de Lieh: O Império da Fênix. Eles são chamados de "Os Pilares do Firmamento", e apresentam a forma de torres imensas e sem fim, cujo topo ninguém jamais alcançou.

LUGARES IMPORTANTES

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 sua 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, próximo 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 esta região é chamada de região Especial de Desenvolvimento. Uma elite de mercadores possui aqui uma certa hegemonia, e por uma sugestão do juiz Kuang Luo, 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 pilos 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 cidadelas 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.

MITOS E LENDAS

Os mais estudiosos de Xien Liang contam sobre uma época em que o império era apenas um agrupamento de reinos, e que as então províncias eram territórios independentes e autônomos entre si, habitados tanto por lavradores quanto por guerreiros. A sociedade era patriarcal, e o líder da família, dizia-se, vivia até 300 anos. Aos poucos, a história tornou-se difusa, e muitos historiadores, sábios e pesquisadores formularam diferentes teorias sobre o que pode ter ocorrido após este período. Especula-se que estas províncias foram invadidas duas, talvez três vezes, por bárbaros selvagens do extremo oeste de terras distantes, e que chegaram a ser reunidas e dominadas por grandes chefes de guerra. Com o tempo, o povo xien teria ressurgido das cinzas, (como a lendária Fênix) e expulsado os invasores. Rege a lenda que o próprio Imperador Celestial abençoou o esforço de seu povo, criando por isso os cinco Pilares do Firmamento. O reino, então, assimilou as províncias próximas e outras além, até se tornar extenso e próspero império que é hoje.

HISTÓRIA RECENTE

Ultimamente Xien Liang tem enfrentado muitas dificuldades. O império passa por um renascimento econômico, científico e cultural, com novas pesquisas e descobertas sendo feitas a cada dia. A guerra civil em Ryuujin trouxe aos portos xiens o comércio que antes passava pelo arquipélago do Rei Dragão, mas que hoje retornou ao Império da Fênix. Entretanto, nem tudo é motivo de alegria para o imperador e para o juiz supremo. Uma das províncias mais antigas do reino, e que possuía um certo grau de autonomia está agora lutando pela sua independência. Mohat, ou a “Província Rebelde” como chamam os xiens,

luta para obter a independência social e política do império, e os monges que durante séculos seguiram uma vida de contemplação e meditação, agora travam combates sangrentos com a guarda imperial. A província rebelde já tomou controle da Ilha de Nanjing, local onde existe um dos cinco Pilares do Firmamento fato que enraiveceu a todos em Xien Liang, em especial ao juiz supremo, que juntamente com o conselho de mandarins e com o ministro da ciência, está desenvolvendo uma nova arma baseada na descoberta da pólvora.

Outro acontecimento digno de nota na história recente de Xien Liang é a corrida marítima entre xiens e handis. O Império da Fênix e as Planícies Milenares estão desenvolvendo rapidamente conhecimentos e tecnologia para criar embarcações que possam atravessar os insondáveis mares rumos a reinos muito além dos limites do mundo conhecido, afim de criar uma rota para o ocidente distante. Isto com certeza decidirá o futuro da nação que poderá tornar-se a mais poderosa de Lieh, e nenhum dos dois reinos anseia perder esta corrida comercial.

MOHAT

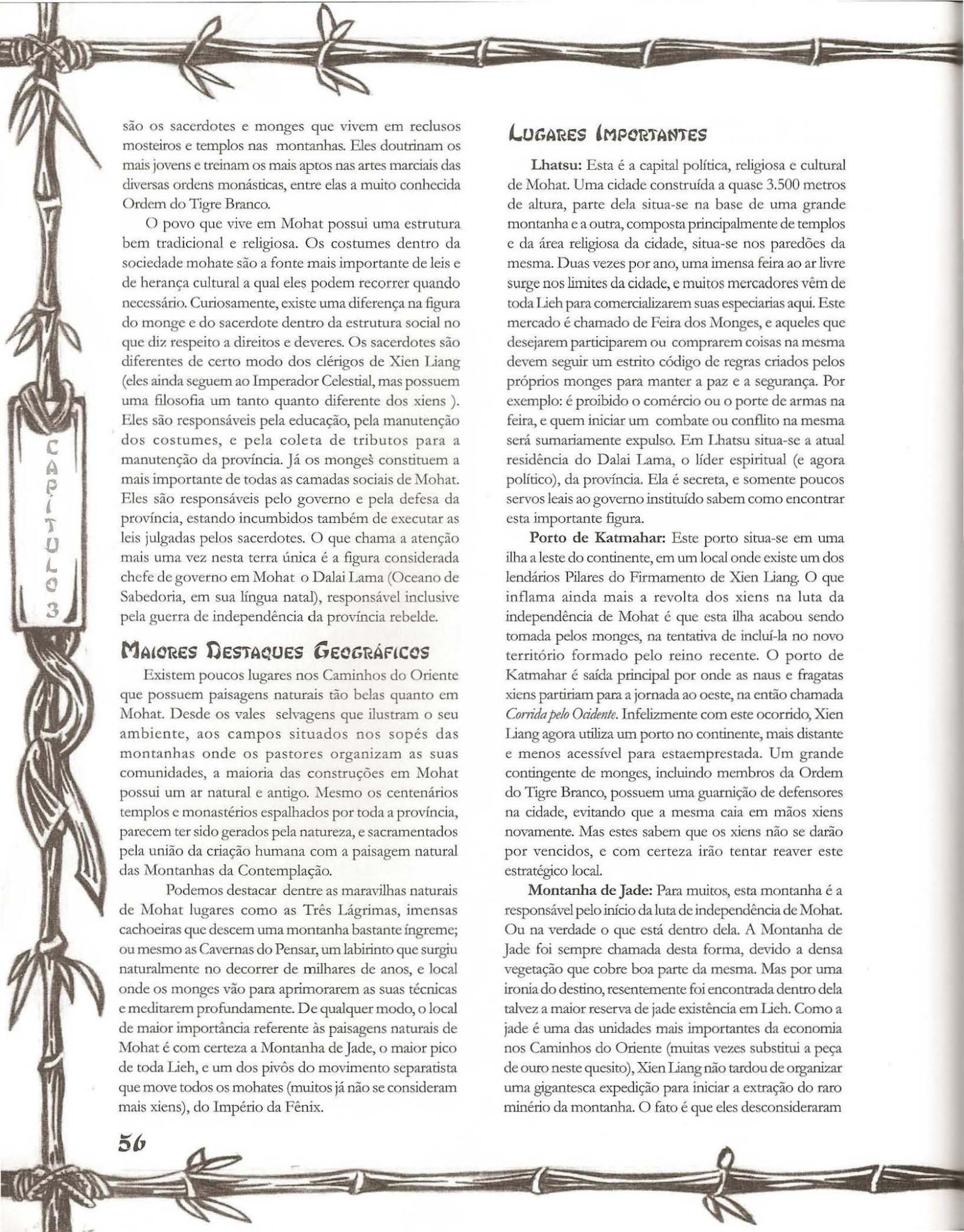
AS MONTANHAS DA CONTEMPLAÇÃO

Capital:	Lhatsu
População:	Humanos xiens (mohates)
Governo:	Teocracia Filosófica
Importa:	grãos, madeira,
Exporta:	minerais, lã, tecidos, carne
Alinhamento:	LB, LN, LM, N

“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. Formado essencialmente por uma sociedade pastoral e uma elite religiosa composta por monges, sacerdotes e filósofos; Mohat sempre foi uma província pacífica, pregadora da paz e da não violência. Até agora.

VIDA E SOCIEDADE

As Montanhas da Contemplação possuem muitas comunidades pastorais em sua extensão. O animais mais criados nesta região são iaques, carneiros, ovelhas e as águias montanhesas. O povo é detentor de uma cultura milenar, que antecede até mesmo a criação unificação do Império de Xien Liang. Os líderes políticos e espirituais de Mohat



são os sacerdotes e monges que vivem em reclusos mosteiros e templos nas montanhas. Eles doutrinam os mais jovens e treinam os mais aptos nas artes marciais das diversas ordens monásticas, entre elas a muito conhecida Ordem do Tigre Branco.

O povo que vive em Mohat possui uma estrutura bem tradicional e religiosa. Os costumes dentro da sociedade mohate são a fonte mais importante de leis e de herança cultural a qual eles podem recorrer quando necessário. Curiosamente, existe uma diferença na figura do monge e do sacerdote dentro da estrutura social no que diz respeito a direitos e deveres. Os sacerdotes são diferentes de certo modo dos clérigos de Xien Liang (eles ainda seguem ao Imperador Celestial, mas possuem uma filosofia um tanto quanto diferente dos xiens). Eles são responsáveis pela educação, pela manutenção dos costumes, e pela coleta de tributos para a manutenção da província. Já os monges constituem a mais importante de todas as camadas sociais de Mohat. Eles são responsáveis pelo governo e pela defesa da província, estando incumbidos também de executar as leis julgadas pelos sacerdotes. O que chama a atenção mais uma vez nesta terra única é a figura considerada chefe de governo em Mohat o Dalai Lama (Oceano de Sabedoria, em sua língua natal), responsável inclusive pela guerra de independência da província rebelde.

MAIORES DESTAQUES GEOGRÁFICOS

Existem poucos lugares nos Caminhos do Oriente que possuem paisagens naturais tão belas quanto em Mohat. Desde os vales selvagens que ilustram o seu ambiente, aos campos situados nos sopés das montanhas onde os pastores organizam as suas comunidades, a maioria das construções em Mohat possui um ar natural e antigo. Mesmo os centenários templos e monastérios espalhados por toda a província, parecem ter sido gerados pela natureza, e sacramentados pela união da criação humana com a paisagem natural das Montanhas da Contemplação.

Podemos destacar dentre as maravilhas naturais de Mohat lugares como as Três Lágrimas, imensas cachoeiras que descem uma montanha bastante íngreme; ou mesmo as Cavernas do Pensar, um labirinto que surgiu naturalmente no decorrer de milhares de anos, e local onde os monges vão para aprimorarem as suas técnicas e meditem profundamente. De qualquer modo, o local de maior importância referente às paisagens naturais de Mohat é com certeza a Montanha de Jade, o maior pico de toda Lieh, e um dos pivôs do movimento separatista que move todos os mohates (muitos já não se consideram mais xiens), do Império da Fênix.

LUGARES IMPORTANTES

Lhatsu: Esta é a capital política, religiosa e cultural de Mohat. Uma cidade construída a quase 3.500 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 vêm de toda Lieh para comercializarem suas especiarias aqui. Este mercado é chamado de Feira dos Monges, e aqueles que desejarem participarem ou comprarem 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 esta importante figura.

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.

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 desta forma, devido a densa vegetação que cobre boa parte da mesma. Mas por uma ironia do destino, resentemente foi encontrada dentro dela talvez a maior reserva de jade existência 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 considerarem 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 uma cortar árvore sequer, ou perfurar um buraco na rocha. Hoje a montanha está 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.

MITOS E LENDAS

Muitos dos mitos e lendas de Xien Liang são também largamente conhecidos em Mohat. Na verdade existem poucas diferenças das histórias que são contadas no império ao norte. Uma destas interessantes diferenças conta a história de um rei Bárbaro que dominou Xien Liang durante vários anos. Em sua jornada de guerra e conquista ele encontrou um monge ermitão, que disse estar

apenas ali por que o líder necessitaria dele mais tarde. Naquele mesmo dia, o Bárbaro fora picado por uma serpente que havia sido escondida em suas roupas, e somente pode ser curado graças aos cuidados médicos aplicados pelo ermitão viajante que ele havia encontrado mais cedo. Não somente o Rei agradeceu o monge por ter salvo a sua vida, mas determinou que ele fosse um de seus conselheiros, e este passou a cuidar da região montanhosa que ficava aos sul de seu domínio. Este fora o primeiro Dalai Lama, um título que significa *Oceano de Sabedoria*, e chamado assim entre os membros de sua comunidade, e pelo próprio Rei Bárbaro.

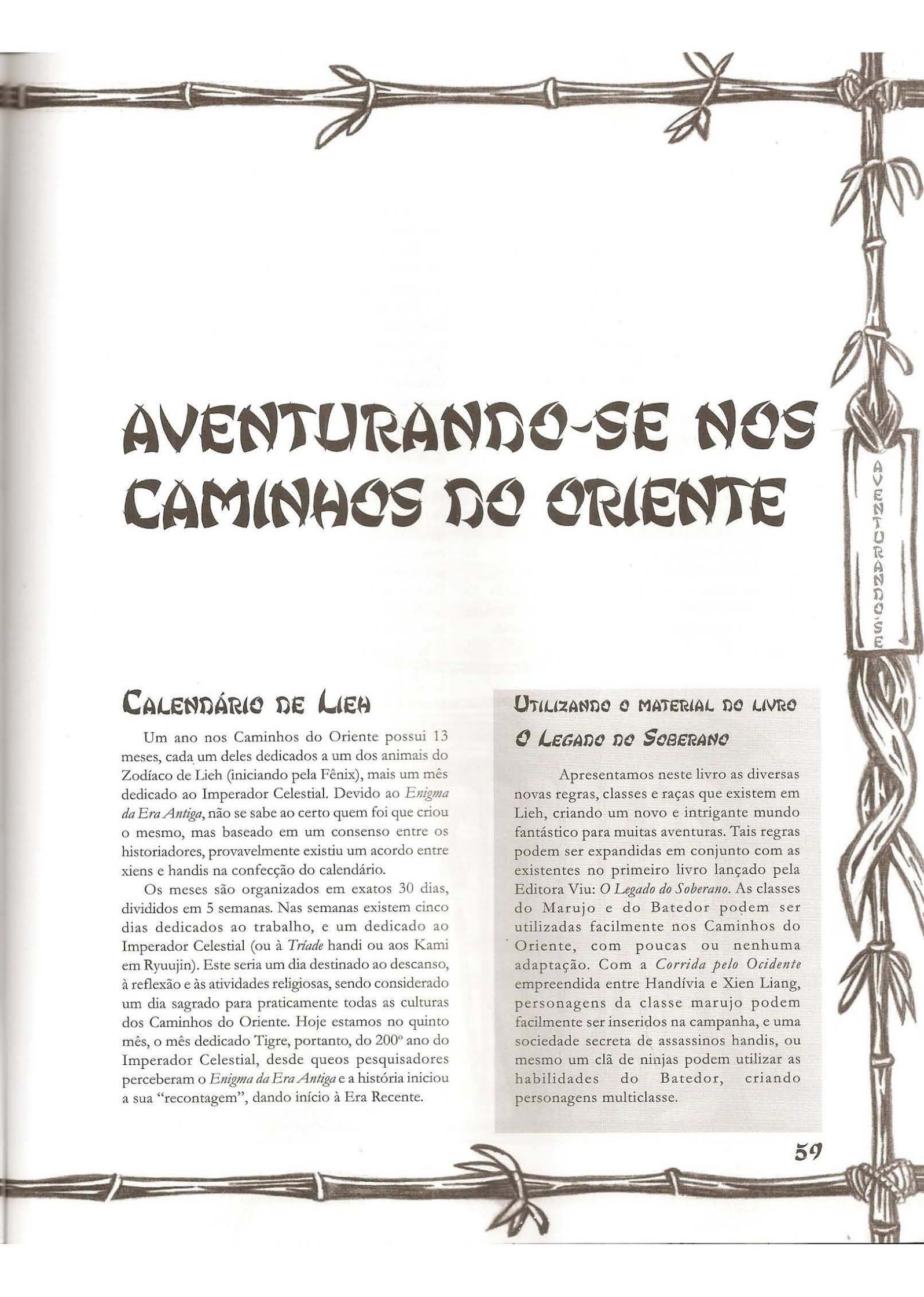
HISTÓRIA RECENTE

Mohat tem uma história bem curta, se formos considerar apenas os poucos anos desde o início da Guerra de Independência. No entanto, muito já ocorreu. O atual Dalai Lama deixou de ser uma figura pública e conhecida para viver em reclusão devido a uma série de tentativas de assassinato (tanto por parte dos xiens quanto de alguns próprios mohates, descontentes com sua administração). Hoje sua residência é secreta e o governante das Montanhas da Contemplação raramente é visto. Sua tão sonhada terra de paz e tranquilidade nunca lhe pareceu tão distante.



CAPITULO 4





AVENTURANDO-SE NOS CAMINHOS DO ORIENTE

CALENDÁRIO DE LIEH

Um ano nos Caminhos do Oriente possui 13 meses, cada um deles dedicados a um dos animais do Zodíaco de Lieh (iniciando pela Fênix), mais um mês dedicado ao Imperador Celestial. Devido ao *Enigma da Era Antiga*, não se sabe ao certo quem foi que criou o mesmo, mas baseado em um consenso entre os historiadores, provavelmente existiu um acordo entre xiens e handis na confecção do calendário.

Os meses são organizados em exatos 30 dias, divididos em 5 semanas. Nas semanas existem cinco dias dedicados ao trabalho, e um dedicado ao Imperador Celestial (ou à *Triade* handi ou aos Kami em Ryuujin). Este seria um dia destinado ao descanso, à reflexão e às atividades religiosas, sendo considerado um dia sagrado para praticamente todas as culturas dos Caminhos do Oriente. Hoje estamos no quinto mês, o mês dedicado Tigre, portanto, do 200º ano do Imperador Celestial, desde queos pesquisadores perceberam o *Enigma da Era Antiga* e a história iniciou a sua “recontagem”, dando início à Era Recente.

UTILIZANDO O MATERIAL DO LIVRO O LEGADO DO SOBERANO

Apresentamos neste livro as diversas novas regras, classes e raças que existem em Lieh, criando um novo e intrigante mundo fantástico para muitas aventuras. Tais regras podem ser expandidas em conjunto com as existentes no primeiro livro lançado pela Editora Viu: *O Legado do Soberano*. As classes do Marujo e do Batedor podem ser utilizadas facilmente nos Caminhos do Oriente, com poucas ou nenhuma adaptação. Com a *Corrida pelo Ocidente* empreendida entre Handívia e Xien Liang, personagens da classe marujo podem facilmente ser inseridos na campanha, e uma sociedade secreta de assassinos handis, ou mesmo um clã de ninjas podem utilizar as habilidades do Batedor, criando personagens multiclasse.

ARMAS DE LIEH

As armas e armaduras dos reinos de Lieh são únicas e muito exóticas, se comparadas a outras terras. A Katana, uma espada que representa a alma e o status do samurai é um exemplo típico disso. A Naginata é uma arma de haste com uma lâmina mortal, utilizada por guerreiros e lanceiros. E há também talvez a mais letal das armas criadas até hoje, aquela que poderá remodelar o futuro e as fronteiras de Lieh: o Mosquete Lung. A seguri seguem as descrições das armas mais comuns em Lieh

Bo: Um simples bastão, o Bo é popular tanto entre camponeses quanto entre monges. Um personagem carregando um bo pode usá-lo como se fosse uma arma de duas mãos, recebendo, as penalidades apropriadas (ver o *Livro do Jogador*)

Dai-kyu: O Dai-kyu é um arco construído especificamente para ser usado enquanto montado, por isso ele é muito maior que o normal. Usá-lo sem estar montado resulta numa penalidade de -4 no ataque, devido ao desconforto de armá-lo enquanto em pé.

Jitte: Tradicionalmente um símbolo entre os nobres, a Jitte é uma faca curta com uma pequena ponta saindo do cabo. O Jitte normalmente não é afiado, porque é feito para desarmar samurais, mas pode machucar se for usada

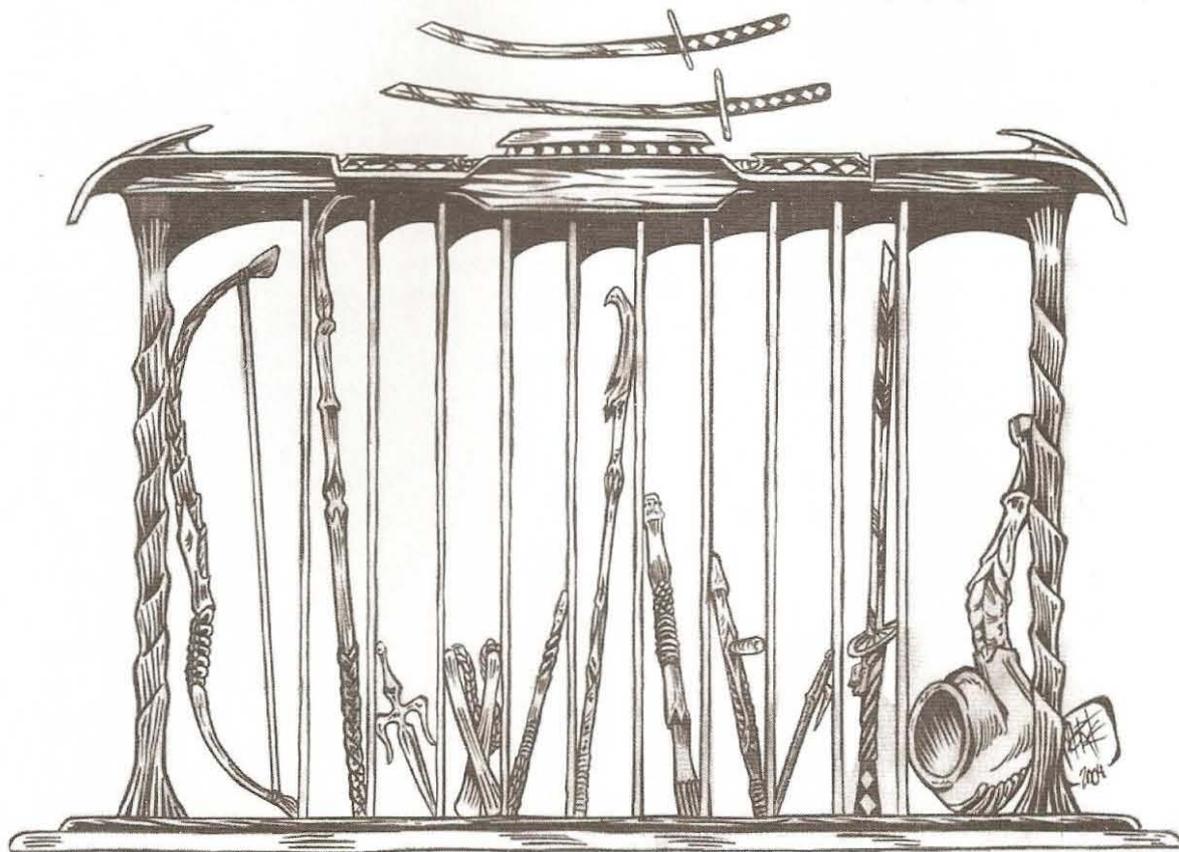
como uma arma perfurante. O portador de um Jitte ganha +2 de bônus para desarmar oponentes com ela. Pode ser usada por um monge com seu bônus de ataque desarmado.

Jo: Jo é a versão menor do bo, e pode-se utilizar dois jos, um cada mão, com as penalidades apropriadas (confira o *Livro do Jogador*).

Katana: A Katana é o símbolo do samurai, a lâmina do guerreiro. Ela é a alma do samurai, a única arma honrosa o suficiente para ser usada quando dois samurais duelam. A Katana é considerada uma arma comum, quando usada com duas mãos. Se usada com apenas uma mão, será necessário o talento Usar Armas Exóticas. Se for obra-prima, a Katana concede um bônus de +1 ao ataque.

Machi-Kanshisha: Originalmente um instrumento de recreação, o Machi-Kanshisha se transformou em uma arma nas mãos de usuários mais habilidosos. É uma espécie de cachimbo, quase sempre feito de aço. Pode ser usado da mesma forma que um bo ou jo, mas inflige mais dano quando é de aço. É usado também para jogar cinzas no rosto do inimigo. O Machi-Kanshisha é uma arma comum, mas quando é usado para jogar cinzas, necessita do talento Usar Arma Exótica.

Mosquete Lung: Desenvolvido por alquimistas xiens, esta com certeza é a invenção que poderá suceder a espada



como a arma mais importante do mundo. O conhecimento da pólvora como um raro composto já era conhecido pelo Império de Xien Liang há certo tempo, mas o avanço das pesquisas e experiências se deu ao fato de ter-se conseguido preparar a pólvora em pequenos projéteis que podem ser arremessados várias vezes mais longe que uma flecha. São utilizados lançadores, construídos em estruturas metálicas cobertas por bambu, e uma face de dragão xien adorna o buraco por onde saltam projéteis mortais. Chamado de Mosquete Lung, esta é a arma que o governo imperial de Xien Liang espera utilizar para encerrar de uma vez por todas o movimento separatista iniciado por Mohat, a

Província Rebelde. Desnecessário dizer que este também é um dos segredos mais bem guardados do Império da Fênix, no que diz respeito a confecção e utilização deste artefato militar.

Nage-yari: A Nage-Yari é uma lança curta de ataque à distância. Pode ser usada em combate corpo-a-corpo, mas é bastante curta para tal.

Nagamaki: Nagamaki é uma versão menor da Naginata.

Naginata: A Naginata possui um longo cabo, com uma lâmina curva no fim, assemelhando-se a uma lança longa, mas chega a ser bem maior.

Ninja-to: É uma lâmina curta utilizada por ninjas, muito fácil de esconder entre as roupas.

ARMAS SIMPLES - CORPO A CORPO

Pequeno	Custo	Dano	Decisivo	Distância	Peso	Tipo
Jitte	1 Hsen	1s4	x2	-	1 kg	Concussão
Kama	6 Fael	1d6	x2	-	1 kg.	Cortante
Nunchaku	6 Fael	1d6	x3	-	1 kg.	Concussão
Sai	1 Hsen	1d4	x2	-	1 kg.	Perfurante
<i>Médio</i>						
Jo	3 Hsen	1d6	x2	-	1 kg	Concussão
Tonfa	1 Hsen	1d6	x2	-	1 kg	Concussão
<i>Grande</i>						
Bo	—	1d6/1d6	x2	-	2 kg	Concussão

ARMAS COMUNS - CORPO A CORPO

<i>Pequeno</i>						
Ninja-to	10 Hsen	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Cortante
<i>Médio</i>						
Katana	400 Hsen	1d10	19-20/x2	-	3kg	Cortante
Wakizashi	300 Hsen	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg.	Cortante
<i>Grande</i>						
Nagamaki	8 Hsen	2d4	x3	-	5 kg	Cortante
Naginata	10 Hsen	1d10	x3	-	7,5 kg	Cortante
No-dachi	50 Hsen	2d6	19-20/x2	-	6 kg	Cortante

ARMAS COMUNS - ATAQUE À DISTÂNCIA

<i>Pequeno</i>						
Nage-yari	3 hsen	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perfurante
<i>Grande</i>						
Dai-kyu	100 Hsen	1d8	x2	35m	1,5 kg	Perfurante

ARMAS EXÓTICAS - CORPO A CORPO

<i>Médio</i>						
Machi-Kanshisha	20 Hsen	1d6	x3	-	2 kg	Concussão
Mosquete Lung	não disp.*	1d12	x3	45 m	5 kg	Perfuração
<i>Grande</i>						
Sasumata	8 Hsen	1d4	x2	-	4 kg	Concussão
Sodegarami	4 Hsen	1d4	x2	-	2,5 kg	Perfurante

*o Mosquete Lung não está disponível para venda, sendo utilizado apenas por altos oficiais do Império de Xien Liang

No-dachi: Versão longa da Katana, a No-Dachi é uma espada de duas mãos utilizada para combater múltiplos oponentes.

Nunchaku: Dois pedaços de madeira curtos, unidos por uma pequena corrente de metal ou couro, o nunchaku era usado originalmente por camponeses para debulhar trigo. Monges podem usá-los com seu bônus de ataque desarmado.

Sai: Uma faca curta de metal com duas pontas se estendendo pelas laterais da lâmina principal, a Sai é feita para aparar, desarmar e bloquear ataques de oponentes com espadas ou outras lâminas grandes. A lâmina da Sai nem sempre é afiada, mas pode ser usada como arma perfurante. Usando uma Sai, o personagem ganha um bônus de +4 para desarmar seus oponentes. Monges podem usar seus bônus de ataque desarmado quando estiverem lutando com a Sai.

Sasumata: Sasumata é idêntica a Sodegarami, porém é uma arma de concussão, por não possuir lâmina nem pontas.

Sodegarami: Sodegarami é uma arma de haste com quase dois metros de altura. Os vários ganchos de sua lâmina são usados para se emaranhar no kimono dos inimigos. Sempre que desferir dano com uma sodegarami o jogador pode fazer uma manobra de agarrar como se fosse uma ação livre.

Tonfa: A Tonfa tem suas origens no cotidiano rural. É uma ferramenta curta de madeira. Monges podem usar Tonfas utilizando seu modificador de ataque desarmado.

Wakizashi: A lâmina curta do Samurai, a Wakizashi representa sua honra. É raramente usada em combate, apesar de conferir um bônus de +1 ao ataque.

ECONOMIA

A economia e o comércio ligam todos os povos e reinos de Lieh. Hoje seria impossível concebermos maravilhas como as Quatro Cidades de Xien Liang, a capital Kyoto ou mesmo a bela Maghdavar sem pensarmos na interação dos diversos grupos existentes nos Caminhos do Oriente. Sejam em naus kojins, em galeões xiens ou em caravanas handis, o comércio é uma das mais importantes facetas existentes em Lieh atualmente.

Curiosamente, os xiens desenvolveram uma unidade monetária que é única, e muitas vezes somente utilizada nos limites do império, sendo de pouco ou nenhum valor fora de seus limites. Estamos falando do primeiro reino que desenvolveu o que eles chamam de papel moeda. Criado pelos juizes do Império da Fênix, estes pergaminhos magicamente cunhados com detalhes em



delicados fios de ouro são responsáveis pela movimentação de milhares de itens. Este é o Hsen.

Mostramos abaixo as mais utilizadas formas de moeda e conversão existentes para transações comerciais entre os reinos de Lieh. Todas elas seguem os padrões da economia de Xien Liang, atual centro econômico dos Caminhos do Oriente. A unidade monetária principal do império é o Fael, moedas furadas no centro feitas de prata. Ela equivale a moeda de prata existentes em outros cenários. Mediante esta relação, pode-se determinar os valores de serviços e itens existentes no *Livro do Jogador*. Em parênteses estão relacionadas as equivalências dos sistemas monetários

(Cobre)	(Prata)	(Ouro)	(Platina)
Jin	Fael	Hsen	Jade
1	1/10	1/100	1/1000
10	1	1/10	1/100
100	10	1	1/10
1.000	100	10	1

MONSTROS

Muitas das criaturas apresentadas no *Livro dos Monstros* são baseados em lendas e mitos ocidentais. Mesmo assim, podemos selecionar diversas delas para utilização neste cenário Oriental. Algumas delas possuem um relacionamento maior com os mitos e lendas de Lieh. Abaixo seguem alguns monstros que possuem grandes raízes nos diversos locais e habitats do mundo:

· **Ogro Mago:** Uma comunidade de ogros que segue o seu próprio código de honra, uma versão distorcida do código dos samurais. Eles vivem principalmente em Ryuujin.

· **Anjos:** Em Lieh eles são espíritos *kami* de grande poder, que seguem o Imperador Celestial, e são venerados em especial tanto em Xien Liang como em Ryuujin. No Arquipélago do Dragão existem sete deles que são grandes campeões do bem e da ordem.

· **Demônios e Diabos:** Estes podem ser considerados os *Onis* e os *Akumas* dos nos Caminhos do Oriente. Mais será detalhado sobre a relação deles em futuros suplementos, mas o mestre pode utilizar as criaturas apresentados no Livro dos Monstros como referência.

· **Fantasmas:** Estes são os *Gaki*, espíritos inquietos que não cruzaram a linha para o Reino dos Mortos, e vivem assombrando o reino dos mortais.

· **Dragões:** Os dragões de Lieh são únicos e enigmáticos. Entretanto, uma de suas espécies é idêntica a do Dragão Dourado, e este também pode ser utilizado em Lieh.

· **Kobolds:** Rege as lendas que estes diminutos seres descendem dos tokages, mas um tokage tem um acesso de fúria se for comparado a um diminuto kobold.

Estes são apenas alguns exemplos. Aguardem maiores novidades em futuros suplementos no que diz respeito a monstros e oponentes encontrados Caminhos do Oriente.

DIVINDADES E SEUS DOMÍNIOS

Abaixo segue uma breve descrição das principais entidades veneradas por clérigos em Lieh. Outros espíritos (os *Kami*) também costumam ser cultuados, principalmente em pyujin, mas não cededem magias divinas ou poderes clericais a seus devotos.

O IMPERADOR CELESTIAL

Tendência: Leal e Bom; **Domínios:** Bem, Cura, Ordem, Proteção, Sol, Conhecimento; **Arma Favorecida:** Martelo de Guerra (*O Martelo do Juiz*).

A TRIADE

Cultuados principalmente em Handívia, estes três desuses (e suas respectivas esposas) têm sua popularidade graças a lenda que diz que suas encarnações humanas teriam libertado o povo handí da escravidão.

ROSHAN, O PAI SEVERO

Tendência: Leal e Bom; **Domínios:** Ordem, Bem, Proteção, Terra; **Arma Favorecida:** Ataque Desarmado (*O Punho de Pedra*)

DIVHIA, A MÃE SÁBIA

Tendência: Neutra e Boa; **Domínios:** Bem, Magia, Conhecimento, Água; **Arma Favorecida:** Bordão (*O Bastão da Serenidade*).

MANISH, O GRANDE REI

Tendência: Leal e Neutro; **Domínios:** Ordem, Força, Sol, Fogo; **Arma Favorecida:** Arco Longo (*A Estrela Cadente*).

ADISHREE, A ESPOSA AMOROSA

Tendência: Neutra; **Domínios:** Sorte, Viagem, Cura, Ar; **Arma Favorecida:** Nunchaku (*A Colheita*)

VASUNEV, O SENHOR DA GUERRA

Tendência: Leal e Mau; **Domínios:** Ordem, Mal, Guerra, Ar; **Arma Favorecida:** Cimitarra (*O Sopro Cortante*)

KAMNA, A ÚLTIMA GUARDIÃ

Tendência: Neutra e Má; **Domínios:** Morte, Destruição, Mal, Fogo; **Armas Favorecidas:** Dois Kamas (*Suas Lâminas Fatais*)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or

Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Mítica, Caminhos do Oriente (and their trademarks), Lich, Ryuujin, Handívia, Xien Liang, Mohat, Enigma da Era Antiga, Mosquete Lung, all the names of places, characters legend, myth and history about this scenario are copyright of Editora Viú Lda.-ME .

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

OPEN GAME CONTENT

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: Thenames Mítica, Caminhos do Oriente, Lich, Ryuujin, Handívia, Xien Liang, Mohat, all the names of places, characters legend, myth and history about this scenario, all the plots and storylines, its calendary, economic system and Deities are designed as Product Identity and may NOT used as Open Game Content.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: All the new Races, new classes, new Prestige classes, new Feats, new Weapons are designed as Open Game Content

The classes "Courtier" and "Ninja", the feats "Armor Focus", "First Look" and "Versatile" and all the new weapons (except for "Mosquete Lung") are Copyright of Alderac Entertainment Group and are used in this book with permission.

MÍTICA

OS CAMINHOS DO ORIENTE

A honra de um Samurai...

A majestade de um Império Eterno...

Um segredo oculto pelas areias do passado...

E uma descoberta que pode mudar os rumos do mundo.

Em seu mais novo lançamento, a Editora Viu apresenta o primeiro cenário de fantasia oriental produzido e publicado no Brasil, utilizando as regras do conhecido sistema d20.

Nele você encontrará todo o material necessário para iniciar suas campanhas e sagas épicas em reinos exóticos e únicos, baseados na cultura e nos mitos do oriente.

Neste livro você encontra:

- Novas raças desenvolvidas para Os Caminhos do Oriente.
- Novas classes para os personagens nativos de Lieh, entre elas o Ninja, o Samurai, o Astrólogo e o Nobre.
- Novas Classes de Prestígio que representam o diferencial deste fantástico mundo oriental.
- Novos equipamentos e talentos criados tanto para este cenário, quanto para o seu próprio mundo de aventuras.
- A descrição de um novo cenário de fantasia oriental, com diversas oportunidades de aventuras para jogadores principiantes e experientes: visite as planícies misteriosas de Handívia, o Arquipélago do Rei Dragão com seus samurais e ninjas, o magnífico Império da Fênix de Xien Liang..

Estes são os Caminhos do Oriente!

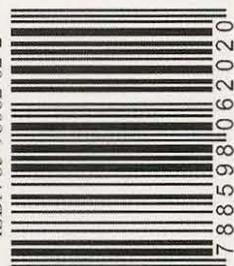


Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, Edição 3.5, publicado pela Devir Livraria.



Classificação Indicativa: **18 anos**

ISBN 85-98062-02-2



9 788598 062020