

L5R1



Aventura para Personagens de 1º Nível

A Assombração de Shiro Usagi

Rich Wulf



A Assombração de Shiro Usagi

L5R1 - Para Personagens de 5º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

Sempre após as guerras aparecem lugares mal assombrados.

Essa é a primeira aventura para Old Dragon ambientada em Rokugan, o famoso cenário de Legend of the Five Rings e essa primeira aventura visa introduzir um grupo de novos personagens ao mundo de Rokugan. Ela serve ao propósito de dar aos jogadores uma impressão do cenário e cultura, oferecendo uma passagem a uma campanha maior durante o período da Guerra dos Clãs.

Essa é uma aventura introdutória, vale ressaltar que ainda não existe uma adaptação do Legend of 5 Rings para Old Dragon ou mesmo uma tradução desse sistema para o português. Vocês podem usar como referencia o livro Aventuras orientais e os artigos do blog Hayashi no Ie ou então adquirir os livros em inglês.



Autor

Rich Wulf

Tradução

Thiago Hayashi

Adaptação

Bruno Sakai

Diagramação

Bruno Sakai

Outubro/2013

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0*

OLDDRAGON.com.br

Índice

Sinopse.....	4
Ryoko Owari	5
Encontrando Moharu	6
A Designação	8
Investigando as Ruínas	11
Cilada!	13
Resolução.....	14
Quem é Quem.....	14
A Maldição.....	15

Iniciando a aventura

Sinopse

Os personagens dos jogadores são convocados para Ryoko Owari por Asako Moharu, uma Inquisidora da Fênix com uma modesta reputação por trazer justiça aos malignos.

Só faz dois anos desde a queda do Escorpião, e é difícil dizer que Rokugan seja um Império pacífico. O Imperador está doente e em sua fraqueza, muitos vêem oportunidade. Os clãs estão nas gargantas uns dos outros, e a guerra parece iminente. Enquanto isso, fenômenos sobrenaturais parecem estar ocorrendo com crescente frequência. A prática de maho e testemunhos de criaturas maculadas pelas Terras Sombrias até nos longínquos territórios do Dragão se espalharam com perturbadora regularidade.

Ninguém está mais preocupado do que o Clã Fênix. Eles têm mobilizado seus Inquisidores como nunca, enviando-os aos confins do Império para encontrar o mal. Infelizmente, o número de Inquisidores é pequeno, e eles não podem estar em todos os lugares. Para ajudá-los, o Clã Fênix pediu favores as Cortes Imperiais que podem, implorando aos Clãs

Maiores, conseguir samurais voluntários para ajudá-los.

Infelizmente, em tempos como esses, mesmo os mais práticos e compassivos clãs não podem dar muito. Guerreiros experientes serão necessários em um conflito futuro. Os que foram disponibilizados aos Inquisidores são geralmente os jovens e inexperientes.

É aqui que entram os personagens dos jogadores.

A primeira parte da aventura envolve uma entrevista com o novo oficial comandante do grupo: Asako Moharu. Ela fará perguntas para testar o valor dos personagens como samurais, bem como o quanto eles valorizam as virtudes do bushidô. Este encontro inicial pretende dar aos jogadores uma impressão do cenário e o comportamento que se esperará de seus personagens.

Em seguida, a aventura jogará os personagens de cabeça numa investigação sobrenatural. Para descobrir a verdade por trás da assombração de Shiro Usagi, os personagens terão que utilizar sabedoria, perícia e talvez um pouco de sorte. Embora no fim os personagens sejam uma parte muito

pequena da sociedade do Império Esmeralda, esta aventura visa ilustrar que mesmo um pequeno e inexperiente grupo de samurais pode ter um efeito definitivo sobre o curso da história.

Ryoko Owari

Os personagens chegam a Ryoko Owari de manhã cedo (Hora do Dragão). A entrevista inicial de Asako Moharu ocorrerá no final da tarde (Hora do Macaco). Assim, eles têm a maior parte do dia para vagarem pela cidade. Leia o seguinte quando entrarem na cidade:

Vocês ouviram muitos contos sobre a Cidade das Mentiras. No auge do poder do Clã Escorpião, ela era uma contradição, um poço de vício e corrupção, e um intenso centro cultural do Império. Desde o banimento do Escorpião, as coisas parece que não mudaram. Toda esquina ostenta um mercador pendurando mercadorias nunca vistas por vocês. Vocês passaram por meia dúzia de teatros kabuki, acrobatas se apresentando nas ruas e samurais exibindo sua riqueza e poder enquanto servos os carregam pelas ruas em palanques ricamente decorados.

Alguns prédios estão danificados pelo fogo, mas a cidade parece ter se recuperado bem da derrota do Escorpião. As Legiões Imperiais substituíram os Escorpiões, impondo lei marcial para impor ordem. Porém, mesmo as severas Legiões parecem ter amolecido diante dos prazeres da Cidade das Mentiras, como evidenciado pelo par de Legionários armadurados que vocês

notam saindo totalmente embriagados de uma casa de sakê. O humor geral parece ser de desagrado casual. O resto do Império pode estar à beira da guerra, mas para Ryoko Owari, os negócios são os mesmos.

Porém, vocês notam uma tensão subliminar na população. Rumores de que a Legião sairá em breve da cidade, redirecionando suas forças para o Estreito Beiden. Se isso ocorrer, quem protegerá a cidade dela mesma?

Se os personagens desejarem, eles podem explorar Ryoko Owari. Alguns dos seguintes encontros podem ajudá-los a se acostumarem à vida na cidade para um samurai:

1) Uma patrulha de Legionários Imperiais para o grupo e pede para examinar seus documentos de viagem. Eles examinam as credenciais do grupo por algum tempo, possivelmente até detendo o grupo num posto por um breve tempo. Os documentos do grupo estão em ordem, é claro, e os Legionários mal se desculpam por desperdiçar o seu tempo. Aparentemente, têm havido problemas com ronins do Escorpião visitando a cidade disfarçados de viajantes.

2) Um mercador aborda o grupo com vários belos porém inúteis itens. O mercador é respeitoso (curvando-se frequentemente) mas está acostumado a sacudir suas mercadorias para samurais e não desiste a menos que o mandem embora. Ele é um bom vendedor, indicando os melhores pontos de suas joias sem valor, facas baratas e outras tralhas. Personagens

A Assombração de Shiro Usagi

que sejam ingênuos ou desapegados aos seus kokus podem ter que fazer alguns Testes de Sabedoria para evitar comprar algo.

3) Um eta é rudemente espancado no caminho por um Legionário, e arremessado na lama. O pobre homem se levanta e olha em volta. Após uma vida inteira de abuso por samurais arrogantes, ele está cheio. Ele cospe em um dos personagens dos jogadores. O eta é o errado aqui, com certeza, mas dependendo da reação do personagem vitimado, este pode ser um momento importante. O personagem corta o eta ao meio ou o ajuda a se limpar da lama e desafia o Legionário arrogante? (Independente da decisão tomada, evite qualquer tipo de combate nesse momento da aventura).

4) Nokoku, um monge viajante de Daikoku, vaga pela rua. Ele foi criado num monastério isolado, e acha a turba confusa. Ele pede aos personagens para escoltá-lo ao quadrante dos templos. Pelo caminho, ele inicia uma conversa, fazendo perguntas difíceis como “Que Fortuna você acha mais inútil?” ou “Você é um guerreiro. Você aceita este papel por que gosta de matar, ou por que diz a si mesmo que é necessário?” e “É verdade que samurais não têm medo? Por quê? Você tem medo disso?” O monge não está tentando ser chato. Ele só está fazendo seu trabalho, que é fazer as pessoas pensarem. Se os personagens dos jogadores forem violentos ou se irritarem, o monge relutantemente se cala. Então ele discretamente rouba

alguns kokus do personagem violento como uma doação ao templo. Por outro lado, se eles derem uma resposta inteligente, Nokoku pode se tornar um útil aliado.

5) Um samurai bêbado aborda os personagens e, confundindo-os com alguém, os convida para beber. Ele ri abertamente, fazendo muito barulho, e geralmente faz uma cena. Todos os outros o ignoram. Personagens extremamente honrados podem querer fazer o mesmo. Alguém que embarque na desilusão por uma bebida grátis pode repentinamente se ver enfrentando um samurai muito bravo assim que ficar sóbrio e perceber seu engano.

Encontrando Moharu

Após os personagens terem se divertido, você deve dizer a eles que é quase hora de seu compromisso. Se os personagens não tiverem pensado nisso, lembre-os que convém dar a um companheiro samurai um presente como sinal de respeito. Nesta situação, reportar a um novo superior, isto não é só apropriado, como é esperado.

Quando um samurai presenteia outro, é considerado impróprio comprar algo (o presente deve ser algo pensado e pessoal), é considerado um insulto direto dar uma espada (sugerindo que o senhor do samurai não pode fornecer-lhe uma).

Sinta-se livre para dar aos personagens qualquer tipo de limite de tem-

po para encontrarem um presente impressionante. Se este limite será de horas ou minutos depende do quanto você quer vê-los suar. Lembre-se, mesmo um presente tola mente escolhido pode causar uma boa impressão se dado de maneira impressionante (“Pode parecer apenas uma folha comum. De fato, ela caiu da árvore quando olhei pela primeira vez para Ryoko Owari. Foi quando percebi que, como a folha, estamos todos sozinhos no mundo. Não podemos fazer nada se não interpretar nossos papéis. Espero que quando olhar para esta folha, você pense em mim, Asako-sama.”).

Quando o presente é entregue, os personagens são convidados para dentro para se encontrarem com Moharu.

Os aposentos de Moharu são pequenos, e apresentam pouca decoração. Os únicos itens notáveis são um pequeno oratório a Shiba no fundo, e tiras curvadas de papel marcadas com sutras místicos penduradas no teto. No centro da sala, uma mulher em mantos pretos se ajoelha em profunda meditação. Seus olhos se abrem quando o servo fecha a sala. Seu cabelo é longo e escuro, e seu semblante é muito bonito. Seus olhos pretos os encaram friamente.

“Konichiwa,” ela diz, se levantando e se curvando levemente. “Sou a Inquisidora Asako Moharu. Vocês devem ser outra equipe enviada pela Fênix. Bem-vindos.” Ela gesticula para se sentarem. “Temos muito que discutir. Se esperam servir à causa da justiça, preciso saber se são dignos da tarefa. Não tenho dúvidas

de que se consideram samurais honrados, mas tenho julgado o caráter de semelhantes a vocês por quinze anos.”

Sim, está certo. Ela disse “outra” equipe. O grupo é meramente um dos quatro times de investigadores que respondem a Moharu. Moharu meramente organiza os grupos e segue suas investigações. Ela não os acompanha a menos que sua ajuda seja absolutamente necessária (se o grupo arrastá-la para a mata, pelo bem deles, é melhor ser necessário).

Enquanto isso, servos servem chá para Moharu e o grupo. Ela é objetiva com as perguntas seguintes, oferecendo-as a cada personagem sem prefácio ou explicação. Você não lê as virtudes listadas nos parênteses; elas são as virtudes que cada personagem acha importante. Se um personagem é incapaz de responder, Moharu continua. Indecisão é uma resposta, embora não impressione.

1) *Enquanto você está de vigia, você nota um visitante de outro clã vagando nas poses de seu senhor, perdido. Você oferece ajuda (cortesia) ou mantém sua vigília (dever)?*

2) *Durante uma batalha que seu clã está ganhando, você vê um camarada caído. Você está carregando o estandarte de seu clã. Você o deixa cair na terra para que possa salvar a vida de seu irmão (compaixão) ou você resiste em erguer o nome de sua família (honra)?*

3) *Seu clã se encontra com um embaixador rival. O clã dele recentemente quebrou uma trégua com o seu. Você mostra ao em-*

A Assombração de Shiro Usagi

baixador o respeito que sua posição merece (cortesia) ou o critica abertamente pelos atos traiçoeiros ao seu clã (honra)?

4) Seu pai é morto num duelo injusto. Em seu leito de morte você jura que o vingará. Você depois descobre que seu inimigo está sendo acusado de um crime que você sabe que não cometeu. Você revela com testemunho para que ele seja libertado (honestidade) ou cumpre seu voto permitindo que ele seja executado (sinceridade)?

5) Você descobre que um fazendeiro está desviando arroz de seus impostos para alimentar sua família faminta. Você relata o roubo ao seu senhor (honestidade) ou perdoa o fazendeiro e o ajuda a alimentar sua família (compaixão)?

6) Suas forças foram destroçadas por uma força superior. Você é o último samurai de pé. Você ataca para que possa se juntar aos seus camaradas na morte (coragem) ou foge para que alguém possa viver para relatar o ataque (dever)?

7) Você é ordenado a entregar uma mensagem urgente. Você chega ao campo de batalha, onde as forças de seu senhor lutam contra um odiado inimigo. Você nota que o clã de seu general cometeu um grave erro tático. Se correr para contar a ele, suas forças certamente vencerão, mas a mensagem de seu senhor não chegará a tempo. Você se

junta ao combate (coragem) ou se apressa para cumprir sua promessa (sinceridade)?

Se um personagem responder, mas der uma razão que claramente não se aproxima da virtude aqui listada (“Não denuncio o fazendeiro porque quero chantageá-lo”) então Moharu julga este personagem de acordo. Se desejarem mentir, decida se Moharu acredita ou não, independente do juízo, ela não dá sinais, mas julga o personagem de acordo.

No fim, não há como fracassar no teste. Porém, um personagem que responda decisivamente, e cuja resposta reflita mais proximamente o pensamento de Moharu, será colocado no comando do grupo. Moharu classifica as virtudes na seguinte ordem de importância: honestidade, compaixão, dever, sinceridade, coragem, honra e cortesia.

A Designação

Após um líder ser escolhido, Moharu vai aos negócios. Ela dá ao grupo sua designação e os despacha imediatamente.

Ao sudoeste de Ryoko Owari ficam as ruínas de Shiro Usagi. Outrora o lar da Lebre, um Clã Menor, que recebeu seu status quase quatro séculos atrás pelo louvável sacrifício contra os exércitos de Iuchiban. Dois séculos depois, seu castelo foi destruído pelo Escorpião. Depois, seu status de Clã foi revogado como punição pela prática de maho.

Agora, os heimins da área próxima a Shi-



ro Usagi estão relatando estranhas ocorrências. Uma em particular, um jovem garoto chamado Otu, diz ter sido atacado na estrada por um samurai fantasmagórico. Quero que vão lá, e descubram o que está ocorrendo. Se os sobreviventes da Lebre, ou outra pessoa, estão invocando espíritos sombrios, cuidem disso. Se for algo mais, cuidem disso. Se for uma fraude, cuidem disso. Em todo caso, me relatem a situação em dois dias.

A viagem para Shiro Usagi é tranquila. As ruínas ficam à sombra da grande Floresta Shinomen; próximo, ao norte, está um vilarejo recentemente construído de choupanas e casas rústicas. Muitas famílias vivem nesta área, e cada casa tem ao menos um ronin vivendo entre elas. Eles são sobreviventes da Lebre que foram forçados a deixar seus nomes de lado. Há talvez uma dúzia de ronins Usagi no vilarejo, e eles olham os personagens com suspeita, medo e desprezo.

O porta-voz do vilarejo é um jovem ronin chamado Muso. Ele é um ex-Lebre, e tem orgulho disso. Ele pode dizer aos personagens qualquer coisa que queiram saber sobre o castelo e seus arredores, e até mesmo se juntará ao grupo e lhes mostrará a área ao redor.

Algumas coisas podem ser facilmente descobertas perguntando. O Castelo Usagi foi destruído há dois anos pelo general Escorpião Bayushi Tomaru. Usagi Oda foi o último daimyo da Lebre, um velho viúvo com três filhos. Oda morreu num duelo durante os últimos dias do cerco, dando

sua vida pelo direito de libertar alguns servos leais (muitos dos quais vivem hoje no vilarejo). O filho mais novo, Kinotu, dizem ter morrido durante o cerco. Ozaki, o mais velho, sumiu na última noite do cerco. Tomoe, filha de Oda, foi levada pelo Escorpião e também desapareceu. Meses depois, testemunhas dos Clãs Raposa, Caranguejo, Garça e Falcão denunciaram a família líder da Lebre como maho-tsukai. Como não havia sobreviventes da família imediata para contestar o testemunho, a Lebre foi abolida. Desde então, os orgulhosos servos dos Usagi vivem como ronins. Alguns Usagi admitem terem visto algo se movendo nas ruínas à noite, mas não têm certeza do que é. As ruínas são consideradas mau agouro, e estritamente evitadas. A Lebre é um clã supersticioso, e os ronins mantêm esta tradição.

Se os personagens pedirem ou aceitarem a ajuda de Muso, eles facilmente encontrarão o lar de Otu. Ele é o filho único de Genko, um antigo fazendeiro que vive por conta própria quase na fronteira com a Shinomen. Quando os personagens chegam, eles são saudados respeitosamente por Genko. Genko parece temeroso, mas não é incomum um fazendeiro saudando um bando de samurais desconhecidos. Se pedirem para ver Otu, Genko cai no chão em terror.

“Por favor, honoráveis mestres, não levem meu filho,” ele implora. “Ele não fez nada. Somos só uma família pobre. Juro a vocês que ele não viu nada nas ruínas. Ele só es-

A Assombração de Shiro Usagi

tava contando uma história, isso é tudo. Ele é só um garoto jovem com uma imaginação ativa. Por favor, deixem-no viver!”

Sucesso em um teste de Sabedoria revela que Genko está mentindo. Ele parece totalmente aterrorizado com a possibilidade dos PJs ferirem seu filho. Se os PJs acalmarem o fazendeiro e convencê-lo de que não farão mal ao seu filho ele concordará com isso, mas ainda parecerá assustado. Se perguntado do que tem medo, ele simplesmente diz “Os espíritos da Shinomen estão inquietos, nobres mestres,” e cai novamente no chão. Personagens astutos perceberão o que está acontecendo, mas não tirarão mais nada de Genko no momento.

A verdade é que um grupo de ronins de máscaras e armaduras pretas invadiram o lar de Genko noite passada. Enquanto Otu dormia, os homens prenderam Genko no chão e encheram sua boca com tanto pano que ele não podia gritar. Assim que ele foi imobilizado e silenciado, um homem em mantos brancos usando uma máscara plana branca sem detalhes entrou na sala e se aproximou do fazendeiro indefeso. “Esqueça o que viu,” ele avisou, “e diga ao seu filho para fazer o mesmo, ou você pagará o preço do Jigoku.” Genko então caiu num sono profundo e teve pesadelos a noite inteira. Ele acordou em sua cama, e ainda não tem certeza se isso realmente aconteceu, mas não vai correr riscos com a vida de seu filho. Otu não sabe nada sobre o incidente da noite passada, logo ele está

mais do que feliz em falar aos personagens. Ele é um jovem menino de uns sete ou oito anos. Ele olha os samurais com olhos arregalados, e quase cai ao se curvar e mostrar respeito. Embora Genko avise Otu para ser respeitoso com seus superiores, o garoto está em êxtase de veneração. Ele quer saber os nomes de todos, de que clã são, e em que batalhas estiveram. Os PJs não têm que concordar com os pedidos do garoto de qualquer maneira, mas seu tratamento para com o garoto será importante à frente.

O conto de Otu é fragmentado, ele é um garoto empolgado e hiperativo. Se os personagens perguntarem o que ele viu, ele diz “Eu vi fantasmas.” Se perguntarem onde, ele diz “No castelo.” Se perguntarem o que ele estava fazendo no castelo, ele parece envergonhado e diz “Estava brincando. Sei que não devia ir lá, mas pensei que seria divertido.” Se pedido para descrever os fantasmas, ele diz “O primeiro era um belo velho, vagando pelo castelo. Ele estava perdido e cansado e quis ajudá-lo. Ele olhou para mim e parecia familiar, mas quando cheguei perto, ele sumiu. Foi quando outros fantasmas me perseguiram.” Se perguntado sobre os outros fantasmas, ele diz “Eles estavam bravos, e eram rápidos, mas fui mais rápido. Eles eram grandes e maus e altos e pretos, todos pretos. Eles pareciam com vocês, exceto pelo fato de que usavam máscaras.”

Otu de bom grado mostrará aos personagens o local onde viu os fantasmas, mas só durante o dia. Ele está assustado de voltar às ruínas depois do anoitecer. Isso significa que os

personagens terão que passar a noite. O lar de Genko dificilmente comportaria mais do que dois PJs, e só se Genko dormir no chão (e ele irá). Muso de bom grado arranjará mais acomodações no vilarejo.

Investigando as ruínas

As ruínas de Shiro Usagi estão desertas. É aparente que os Lebres sobreviventes tentaram reconstruir o castelo queimado após o cerco, mas quando o Imperador denunciou o Clã, eles abandonaram o local. Ladrões ocasionalmente vagam pelas ruínas, procurando por tesouros, normalmente a Espada Ancestral da Lebre. Otu pode levar os personagens à área onde viu os fantasmas. Ele encontrou o primeiro fantasma próximo ao centro das ruínas, numa grande câmara que agora é aberta ao céu. Uma mesa quebrada está entre os destroços. Um pouco de dedução dos personagens (ou um teste de inteligência) revelará que esta é a sala onde o daimyo recebia visitantes. Uma procura enquanto o sol brilha revelará que alguém andou cavando pelas ruínas recentemente, e fez esforço para esconder seu serviço. Alguns dos buracos têm mais de dois metros de profundidade, apressadamente cobertos com varas e tábuas.

O que quer que tenha feito isso, não foi um fantasma. Se os personagens chegarem à noite, esperando emboscar os “fantasmas” eles encontrarão exatamente o que procuram. Por

volta da meia noite, uma figura solitária repentinamente aparece na sala de reuniões do daimyo. É um homem idoso em mantos planos vermelhos e brancos. Ele tem um longo bigode branco, é inteiramente calvo e tem um queixo trêmulo. Ele constantemente olha para o seu lado direito, como se procurasse por algo que não está lá, e quietamente chora para si. Sucesso em um teste de Inteligência revelará que vermelho e branco eram as cores do Clã Lebre (nenhum dos ronins do vilarejo ousam vestir essas cores mais).

Personagens mais atentos notarão que os pés do homem não estão tocando o chão! Se os PJs perguntarem a Muso quem é o homem, o Lebre está atemorizado demais para falar; ele obviamente conhece o fantasma. O fantasma, é claro, é Usagi Oda, o último daimyo da Lebre. É improvável que PJs iniciantes o reconheçam a menos que tenham estudado o Clã Lebre.

Quando os personagens notam que Oda não é bem o que parece ser e Oda os nota também, mesmo que estejam escondidos. Ele voa em direção ao personagem mais próximo com mãos estendidas. Se um personagem foi particularmente gentil com Otu, Oda move-se em direção a este personagem.

“Meu filho...” ele lamenta. “Kennô se foi, minha filha se foi, meu filho se foi... Meu filho está em perigo... Aonde ele foi?”

Se os personagens atacarem, Oda olha para eles em confusão e se enfurece

A Assombração de Shiro Usagi

(ele não pode feri-los realmente, mas pode tomar uma aparência assustadora). Se alguém atacar com cristal, jade ou magia, Oda grita em dor e some até amanhã à noite, quando aparece de novo.

Muso imediatamente desafia qualquer personagem que fira o espírito de Oda a um duelo.

Se o personagem abordado por Oda ficar parado, Oda continua a se aproximar. Diga ao jogador que ele tem uma “sensação ruim quanto a isso,” e que se o fantasma se aproximar, um frio inebriante começa a tomar seu coração. Pergunte ao jogador o que ele quer fazer repetidamente, tentando fazê-lo repensar sua escolha de parar enquanto o espectro assustador se aproxima. Quando Oda finalmente ficar diante do personagem, permita um teste de Sabedoria com dificuldade aumentada em 5. Esta dificuldade é baixada para 10 se o personagem intencionalmente caminhar para encarar Oda e tentar falar com ele.

O primeiro personagem a fugir deve fazer um teste de Sabedoria com dificuldade aumentada em 8. Se esta rolagem falhar, o personagem desenvolve uma mecha branca em seu cabelo e ganha uma Desvantagem permanente (Assombrado, descrita mais adiante). Não dê esta Desvantagem a mais de um personagem. A seu critério, dê esta Desvantagem a um personagem à sua escolha que seja desrespeitoso com o fantasma.

Quando alguém finalmente fala com Oda, isto é o que ele tem a dizer:

“Eles levaram tudo...” diz o fantasma, sua voz oca e impossivelmente solitária, “E ainda voltam para levar mais... Não sei o que eles procuram... Mas eles estão sempre procurando... Sempre levando... Eles levaram minha vida... Meu castelo... Meu filho... Eles levaram minha filha... Eles levaram meu filho... Eles estão levando meu filho!” O fantasma grita de raiva, seus olhos leitosos fixam sobre vocês. “O que os Escorpiões querem com meu filho?” Ele exige, soluçando e agarrando-o com força. Seus dedos passam pelo seu corpo com um frio inebriante, sem fazer estragos. O fantasma cai no chão, soluçando e agarrando sua cabeça. “Eles levaram tudo... Eu só queria vê-lo uma última vez... Meu filho...”

Com isso, o fantasma de Usagi Oda se ergue e flutua sozinho, ignorando os personagens (ele ruma na direção da casa de Genko, movendo-se muito lentamente). Muso parece muito perturbado pela aparição. “Oda-sama deve estar louco pela dor de sua morte,” ele diz, triste. “Ozaki não é uma criança.”

Os personagens podem agora abruptamente perceber que Oda não está falando de Ozaki, e ele não está falando do passado. Se os PJs não entenderem, Muso entende, e corre em direção à casa de Genko. Se os PJs não descobrirem e Muso não estiver com eles, eles encontrarão a casa de Genko queimando pela manhã e terão que procurar os Escorpiões na Shino-men.

Oda está se referindo ao seu outro filho, Otu. Os salteadores do Escorpião estão se preparando para assassinar Otu e Genko por trazer todos esses samurais a Shiro Usagi. Eles só estão esperando pelo grupo voltar para poderem emboscá-los também.

Cilada!

Os Lebres não são maho-tsukai. Desde a queda de Iuchiban, quando seu clã foi fundado, eles têm conhecido os perigos da magia negra e têm lutado contra ela. Eles são especialistas em maho mas só assim a Lebre sempre estaria pronta para lutar com seus eternos inimigos, os Oradores do Sangue.

É claro, não há como convencer algumas pessoas. Soshi Sanru é um Escorpião amargurado procurando uma rota rápida ao poder para que possa ganhar retribuição contra quem destruiu o seu clã. Ele acredita que a maho serve muito bem ao seu propósito, e deve haver alguma coisa escondida nas ruínas que ele possa usar. Ele cava à noite, e a superstição da Lebre afastou espectadores. Otu foi a primeira testemunha, Sanru entregou a Genko um aviso e pensou que seria o fim disso. Então os samurais (PJs) vieram. Agora o plano todo estragou. Mais samurais devem vir, e Sanru nunca terminará de escavar os segredos de Shiro Usagi.

Sanru pretende matar alguns desses samurais antes de fugir, e Otu é a isca. Sanru lidera um grupo de bushis Es-

corpiões de número igual aos PJs do grupo, mais um.

Sanru não faz ideia de que Otu é Usagi Kinotu. Antes de Usagi Oda morrer, ele deu Kinotu para Genko e fez o fazendeiro prometer que protegeria o garoto até que a Lebre fosse restaurada. Genko concordou — ele não gosta de mentir para samurais, mas ele não negaria o último desejo de seu senhor. Ele tem cuidado bem de Kinotu desde então e guardado o segredo cuidadosamente.

Quando os PJs chegam na casa de Genko, os Escorpiões estão escondidos nas árvores ao redor da casa. Um deles está escondido dentro da casa, mantendo Genko e Otu como reféns. Sanru está na floresta próxima. Se ele ouvir os PJs se aproximando, invocará a magia Invisibilidade (Essência do Ar) nele mesmo e se esconderá (se os personagens se esconderem, há uma chance de perceberem Sanru pelos seus mantos brilhantes e brancos). Quando os personagens entrarem na área aberta da casa, os Escorpiões nas árvores abrirão fogo e Sanru começa a soltar Bolas de Fogo (Chamas do Interior). Sanru não ameaça a vida dos camponeses exceto como último recurso. Sanru não se importa com camponeses, e realmente não espera que os personagens o façam (eles são samurais! Quem se importa com camponeses?). Ironicamente, os preconceitos de Sanru são sua própria ruína. Ele poderia muito bem ser surpreendido pela real identidade do jovem refém. Se o começo da batalha

(Usagi) Muso (Bushu Usagi 1)

Muso é um indivíduo amigável e aberto. O que é incomum para os sobreviventes da Lebre, pois muitos deles foram traídos e expulsos pelo resto de Rokugan. Muso não entende esta atitude. Ele acha que só saudando o mundo externo e mostrando a eles o tipo de pessoas que os Usagi são eles podem ser restaurados ao seu lugar de direito. Eles não são maho-tsukai, eles são heróis! Esconder-se na floresta não provará isso a ninguém.

Muso acha que mentiras destruíram a Lebre, e jurou às Fortunas que não mentirá enquanto viver. Ele também evitar dizer meias verdades e enganar as pessoas. Muso não se ofende por acreditarem que a Lebre seja de maho-tsukai, mas fará de tudo para provar o contrário. Muso não sabe que Otu é Usagi Kinotu. Se o fizer, ele imediatamente direcionará todos os seus esforços para treinar, criar e proteger o garoto.

Soshi Sanru (Shugenja Soshi 2)

Sanru veste esvoaçantes mantos brancos com uma máscara de linho branco que cobre sua face inteira mas o permite ver e respirar normalmente. Ele é um homem vingativo que vê qualquer um de fora do Escorpião como um inimigo. Ele sabe que maho pode conceder o poder de que necessita para obter sua vingança. Agora ele só precisa encontrar alguma.

Os bushis do Escorpião que servem a Sanru são tão vingativos quanto ele, e

são fanaticamente leais ao shugenja. Eles de bom grado sacrificariam suas vidas para que ele possa escapar.

Se confrontado com adversidades invencíveis, Sanru implorará por perdão e oferecerá rendição. Então, na primeira oportunidade, esfaqueará o personagem mais próximo com uma adaga envenenada escondida.

A Maldição

Personagens que se tornem Assombrados por Usagi Oda são visitados semanalmente. Oda aparece nos pesadelos do personagem, arranhando e gemendo, e fazendo exigências. As exigências de Oda são as seguintes, com o necessário para satisfazer o fantasma entre parênteses...

“Encontre Kennô!” (A Espada Ancestral da Lebre. Oda não explica o nome, mas o personagem reconhecerá a espada no instante em que pôr os olhos nela.)

“Traga meus filhos para casa!” (Kinotu, Ozaki e Tomoe. Igualmente, o personagem reconhecerá os filhos de Oda mesmo disfarçados.)

“Restaure minha casa!” (Reconstruir o Castelo Usagi. O Clã Lebre deve ser restaurado, ou o Imperador não permitirá tal coisa.)

“Destrua o mestre-sombra!” (Isto parece se referir a Bayushi Tomaru. Na verdade, é outra pessoa.)

Oda não vai parar de atormentar o personagem até todas as suas exigências serem cumpridas.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia