



ADVENTURES



James Wyatt



AVENTURAS ORIENTAIS

JAMES WYATT

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

EDITORES: GWENDOLYN E. M. KESTREL, MICHELE CARTER E TOM KRISTENSEN

EDIÇÃO ADICIONAL: DUANE MAXWELL

EDITOR: KIM MOHAN

DIRETOR DE CRIAÇÃO: RICHARD BAKER

VICE-PRESIDENTE DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE RPG: BILL SLAVICSECK

VICE-PRESIDENTE DE PUBLICAÇÃO: MARY KIRCHOFF

DIRETOR EXECUTIVO: ANTHONY VALTERRA

DIRETOR DE PROJETO: JUSTIN ZIRAN

DIRETOR DE PRODUÇÃO: CHAS DELONG

DIRETOR DE ARTE: DAWN MURIN

DESIGNER GRÁFICO: CYNTHIA FLIEGE

ARTISTA DA CAPA: RAVEN MIMURA

ARTISTAS: MATT CAVOTTA, LARRY DEXON, CHRIS DORNAUS, DAVID MARTIN, RAVEN MIMURA, WAYNE REYNOLDS, DANIEL RICHE, RICHARD SARDINHA, BRIAN SNODDY, ARIËNE SWEEK

CARTÓGRAFO: ROB LAZZARETTI

COMPOSITOR: ERIN DORRIES

AJUDA NA PRONÚNCIAÇÃO:

RON FOSTER, MOE MURAYAMA, CHRIS PASCUAL, STAN!

AGRADECIMENTOS ADICIONAIS:

ED BOLME, ANDY HECKT, LUKE PETERSCHMIDT, REE SOESBEE, PAUL TIMM.

DEDICATÓRIA:

PARA AS PESSOAS QUE ME ENSINARAM SOBRE AS CULTURAS ASIÁTICAS - KNIGHT BIGGERSTAFF, PAULA RICHMAN E MEU PAI, DAVID K. WYATT.

BIBLIOGRAFIA: FONTES PARA ESSE TRABALHO INCLUEM O AVENTURAS ORIENTAIS ORIGINAL POR GUY GYGAX COM DAVID "ZEE" COOK E FRANÇOIS MARCELA-FROEDVAL; O LIVRO COMPLETO DOS NINJAS POR AARON ALBERTO O RPG LINDA DOS CINCO ANEIS ESCRITO POR JOHN WICK; NUMEROSOS SUPLEMENTOS DE TSR POR JOHN WICK, REE SOESBEE E OUTROS, PUNHOS E ESPADAS POR JASON CARL PUNHO DO DRAGÃO POR CHRIS PHAMAS; "RHYTHM'S ARMOR, TIGER'S CLAWS" POR MICHEL J. VARRIOLEA (DRAGON® MAGAZINE Nº 189); "CASTA DE PERSONAGENS", "MONSOONS E O PODER DE OM" E "BAZAR DO BAZARRO" POR MICHAEL SELINKER (DRAGON® MAGAZINE Nº 225, Nº 226 E Nº 229) E "A FERRAMENTA CERTA PARA O TRABALHO" POR ANDY COLLINS (DRAGON® MAGAZINE Nº 275).

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons® criados por Gary Gygax e Dave Arneson e o novo Dungeons & Dragons desenvolvido por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

E.U.A., CANADÁ, ÁSIA, PACÍFICO & AMÉRICA LATINA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Perguntas?) 1-800-324-6496



SEDE EUROPA
Wizards of the Coast, Bélgica
P.B. 2031
2500 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77

Este produto da Wizard of the Coast não apresenta conteúdo de Open Game License. É vedada a reprodução total ou parcial sem a permissão dos autores. Para obter maiores informações sobre a Open Gaming License, visite www.wizards.com/d20

Os Logotipos Dungeons & Dragons, D&D, Dragon, Legend of the Five Rings e Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e semelhanças da Wizard são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. Distribuído para o consumo de lojas, brinquedos e quadrinhos nos Estados Unidos e Canadá por distribuidores regionais. Distribuído para o comércio de livros nos Estados Unidos por Publicações Holabrink. Distribuído no Canadá para o comércio de livros por Fenn Leda. Distribuído no resto do mundo pela Wizards of the Coast, Inc. e distribuidores regionais. Este material é protegido sob as leis de direitos autorais dos Estados Unidos e da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte contida no livro é proibida sem a expressa permissão por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é um trabalho de ficção. Qualquer similaridade com pessoas, organizações, lugares ou eventos reais é pura coincidência. 2004 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. Feito nos Estados Unidos.

Visite nosso Site www.wizards.com/br

DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

DUNGEONS & DRAGONS: ORIENTAL ADVENTURES

COORDENAÇÃO EDITORIAL

DEVIR LIVRARIA

TRADUÇÃO:

CASSIO MYIASSAKI E CLAUDIO ANTONIO FERNANDES

REVISÃO

FELIPE C. PACCAS

EDITORACÃO ELETRÔNICA

TINO CHAGAS E GASTÃO ESTEVES

DEVWTC12015

ISBN: 85-7532-150-1

PUBLICADO EM 04/2005

Deposited for Cataloging in Publication (CIP)
(Library of Congress Cataloging in Publication)
WYATT, James
Dungeons & Dragons: aventuras orientais /
James Wyatt ; tradução: Cassio Myiassaki e
Claudio Antonio Fernandes. — São Paulo :
Devir, 2005.
1 v.
Título original: Dungeons & Dragons: oriental
adventures.
1. Jogos de aventura. I. Myiassaki, Cassio.
II. Fernandes, Claudio Antonio.
III. Jogos de aventura. I. Jogos de aventura.
JL853 .W94
CIP-Brasil. Catalogação em Publicação
CIP-Brasil. Catalogação em Publicação
CIP-Brasil. Catalogação em Publicação



AGRADECIMENTOS:

FCP: MEIO AGRADECIMENTO PARA FLÁVIO "AUSTRIACO" E
AGRADECIMENTO INTEIRO PARA SAULO "W." MACHADO

D - AS LIMAS E KIWIS

8 D3.5 - AGARRAMENTO? AGARRAMENTO? QUE #*&@ É ESSA?

"ALTINO 151" - POR TUFATI - QUE O CÉU NÃO NOS CAIA SOBRE A CABEÇA!

ALTÃO 166 - 前代未聞の最高の武士。宮本武蔵先生へ

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à



BRASIL

DEVIR LIVRARIA

PORTUGAL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3547-5700
Fax: (11) 3547-5708
E-mail: davida@devir.com.br

Pólo Industrial Bejos de Carreiros
Armazém 4, Fúcrilho 2
Oficina de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

visite nosso Site: www.devir.com.br

Introdução	5
Criação de Personagens	6
Capítulo 1:	
Raças	7
Humanos	7
Hengeyokai	10
Korobokuru	11
Nezumi	13
Povo-Espírito	14
Vanara	15
Outras Raças	16
Capítulo 2:	
Classes	17
Bárbaro	17
Feiticeiro	18
Guerreiro	19
Ladino	19
Monge	20
Ranger	20
Samurai	21
Shugenja	23
Sohei	26
Wu Jen	30
Xamã	27
Classes PdM	32
Classes Banidas	32
Personagens Multiclasse	32
Castas e Classes em Rokugan	32
Capítulo 3:	
Classes de Prestígio	33
Classes de Prestígio de Monge	33
Batedor das Sombras	34
Caçador de Bruxas	35
Dançarino da Espada	37
Discípulo do Vácuo	39
Donzela Guerreira	40
Espião Ninja	41
Feiticeiro Eunuo	43
Guerreiro Urso	45
Mestre de Armas (Kensei)	47
Mestre do Iaijutsu	48
Metamorfo	49
Místico Henshin	50
Monge Shintao	51
Monge Tatuado	53
O Cavaleiro Kishi	36
O Furioso Singh	44
Yakuza	55
Capítulo 4:	
Perícias e Talentos	57
Castas e Perícias em Rokugan	57
Especialidades	57
Novas Formas de Usar Antigas Perícias	58
Nova Perícia: Foco em Iaijutsu	59
Competições de Perícias	59
Talentos	59
Os Shugenjas e Talentos Metamágicos	60
Descrições de Talentos	60
Capítulo 5:	
Descrição e Equipamento	67
Tendência e Honra	67
Religião	68

Estadísticas Vitais	69
Equipando um Personagem	70
Armas	70
Armaduras	75
Equipamento de Aventura	77
Ferramentas de Classe e Kit de Perícias	77
Indumentária	77
Comida, Bebida e Hospedagem	77
Montarias e Equipamentos Relacionados	77
Itens e Substâncias Especiais	78
Capítulo 6:	
Combate	79
Artes Marciais	79
O Mestre das Mãos Vazias	80
O Mestre do Treinamento Vigoroso I	80
O Mestre do Treinamento Vigoroso II	80
O Mestre de Pé e Punho	80
O Mestre do Caminho Gentil	81
O Mestre da Meditação de Guerra	81
Duelos de Iaijutsu	81
Duelos Psíquicos	82
Capítulo 7:	
Magia	83
Shugenjas e Conjuração	83
Magias	83
Magias do Shugenja	84
Escolas de Magia Shugenja	86
Magias do Sohei	88
Magias do Xamã	89
Domínios do Xamã	90
Magias do Wu Jen	94
Descrições das Magias	97
Capítulo 8:	
Itens Mágicos	121
Limite de Itens Mágicos em Uso	121
Armaduras Mágicas	121
Armas Mágicas	124
Poções	128
Anéis	128
Pergaminhos	129
Talismãs	135
Varinhas	136
Itens Maravilhosos	137
Criando Itens Mágicos	142
Capítulo 9:	
Monstros	143
Modificadores de Tipo	143
Monstros do Livro dos Monstros	144
Bajang	145
Bakemono	146
Bisan	146
Bruxa do Pântano	147
Tigbanua Buso	148
Tagamaling Buso	149
Centopéia Espiritual	149
Menor	150
Inferior	150
Superior	150
Doc Cu'o'c	151
Dokufu	151
Dragão Lung	152
Yu Lung (Dragão-Carpa)	155

Chiang Lung (Dragão do Rio)	155
Li Lung (Dragão da Terra)	156
Lung Wang (Dragão do Mar)	157
Pan Lung (Dragão Espiralado)	158
Shen Lung (Dragão Espiritual)	159
T'ien Lung (Dragão Celestial)	161
Tun Mi Lung (Dragão do Tufão)	162
Espíritos da Natureza	163
Fantasma	164
Gaki	165
Jiki-niku-gaki	165
Shikki-gaki	165
Shinen-gaki	165
Jiki-ketsu-gaki	166
Hannya	167
Hebi-no-onna	168
Hengeyokai	169
Kappa	169
Ki-rin	169
Korobokuru	171
Mamono	172
Naga, Shinomen	172
Áspide	174
Camaleão	174
Cobra Verde	174
Constritor	174
Naja	175
Nat 175	
Nat Einsaung	176
Nat Hkum Yeng	177
Nat Lu	177
Nezumi	177
Oni 179	
Oni Comum	179
Oni Go-Zu	180
Oni Me-Zu	180
Oni das Terras Sombrias	180
Haino no Oni	180
Ashi no Oni	181
Sanru no Oni	182
Kamu no Oni	182
Shikibu no Oni	182
Ugulu no Oni	183
Akuma no Oni	183
Kyoso no Oni	183
Yattoko no Oni	184
Byoki no Oni	185
Gekido no Oni	186
Tsuburu no Oni	187
Onikage	188
Pennagolan	188
Povo-Espírito	190
Rokuro-kubi	191
Sapo Gigante	191
Sapo do Fogo	192
Sapo Gigante	192
Sapo Venenoso	193
Sapo Glacial	197
Shirokinukatsukami	193
Tako	194
Tasloi	195
Tengu	196
Tsuno	196
Vampiro Saltador	197
Wang Liang	198

Yeti	199
Yuki-on-na	200

Capítulo 10:

Criação de Campanha	201
Como Elaborar o Mundo	201
O que um Nome Contém?	202
Regras Opcionais de Expansões	202
Juntando os Pedacos	205
Cosmologia: O Mundo Espiritual	206

Capítulo 11:

O Império de Rokugan	207
História	207
Os Filhos de Sol e Lua	207
Hantei, Shinsei e Fu Leng	208
Um Milênio de Paz	208
As Guerras dos Clãs	208
A Guerra Contra A Sombra	208
A Guerra dos Espíritos	209
A Ordem Celestial:	
Cultura Rokugani	209
O Império de Rokugan	211
Famílias Imperiais	211
Terras Imperiais	211
Clã Caranguejo	211
O Defensor Hida	212
Clã Dragão	213
O Mestre Niten Mirumoto	215
Clã Escorpião	217
O Farsante Bayushi	217
Clã Fênix	220
O Protetor Shiba	221
Clã Garça	223
O Guarda-Costas Daidoji	223
Clã Leão	225
O Campeão Akodo	226
Clã Unicórnio	227
O Vingador Moto	228
Os Clãs Menores	230
O Mercenário Louva-A-Deus	231

Capítulo 12:

As Terras Sombrias	233
História	233
Terras	234
Magia nas Terras Sombrias	234
A Mácula das Terras Sombrias	234
Resistindo à Mácula	234
Curando a Mácula	235
Monstros das Terras Sombrias e a Mácula	235
Oradores do Sangue	235
Maho e a Mácula	236
Classes de Prestígio e Modelos	236
Maho-Bujin	236
Maho-Tsukai	237
Lista de Magias dos Maho-Tsukai	239
Descrições de Magias dos Maho-Tsukai	240
Akutsukai	241
Akutenshi	242

Apêndice 1:

Índice de Magias	244
-------------------------	------------

Apêndice 2:

Índice de Monstros	249
---------------------------	------------

Apêndice 3:

Guia de Pronúncia	250
--------------------------	------------

Índice

	253
--	------------

Listas de Caixa-Texto

Legends of the Five Rings	5
Ajuste de Nível	11
Honra no Jogo	67
Bastidores: Tendência em	
Aventuras Orientais	68
Golpes de Iaijutsu em	
Combate Normal	82
Recompensas	206
Cronologia da História de Rokugan	210
Múltiplas Classes de Prestígio	213
Os Caçadores de Bruxas	213
Dragões	216
Venenos	220
Os Oráculos	222
Bushidô	227
Personagens e Clãs	232
Usando a Essência Vital Alheia	238

Lista de Tabelas**Tabela 1**

1: Ajustes de Habilidades por Raça	07
2: Formas Híbridas dos Hengeyokai	11
3: Formas Animais dos Hengeyokai	12

Tabela 2

1: O Samurai	21
2: Daishô Ancestral	22
3: O Shugenja	24
4: Magias Conhecidas pelo Shugenja	24
5: O Sohei	27
6: O Xamã	29
7: O Wu Jen	31

Tabela 3

1: Ataques Múltiplos Desarmado	35
2: O Batedor das Sombras	36
3: O Caçador de Bruxas	36
4: O Cavaleiro Kishi	37
5: O Dançarino da Espada	38
6: O Discípulo do Vazio	39
7: A Donzela Guerreira	40
8: O Espião Ninja	42
9: O Feiticeiro Eunuco	44
10: O Furioso Singh	45
11: O Guerreiro Urso	47
12: O Mestre de Armas Kensei	48
13: O Mestre do Iaijutsu	49
14: O Metamorfo	49
15: O Místico Henshin	51
16: O Monge Shintao	53
17: O Monge Tatuado	55
18: O Yakuza	56

Tabela 4

1: Idiomas	58
2: Novos Talentos	60
3: Talentos Ancestrais	61

Tabela 5

1: Sílabas Comuns	69
2: Idade Inicial Aleatória	69
3: Efeitos do Envelhecimento	69
4: Altura e Peso Aleatórios	70
5: Quantidade Inicial de Recursos	70
6: Armas do Livro do Jogador	70

7: Novas Armas	72
8: Armaduras do Livro do Jogador	75
9: Novas Armaduras	76
10: Itens e Substâncias Especiais	78
11: Granadas	78

Tabela 6

1: Talentos de Artes Marciais	79
2: Estilos de Artes Marciais	80

Tabela 8

1: Geração Aleatória de Itens Mágicos	121
2: Armaduras e Escudos	122
3: Tipo Aleatório de Armadura	122
4: Tipo Aleatório de Escudo	123
5: Habilidades Especiais de Armaduras	123
6: Habilidades Especiais de Escudos e Tessen	123
7: Armaduras e Escudos Específicos	123
8: Armas	124
9: Categoria das Armas	124
10: Armas Brancas Comuns	124
11: Armas Incomuns	125
12: Armas de Ataque à Distância Comuns	125
13: Habilidades Especiais das Armas Brancas	126
14: Habilidades Especiais das Armas de Ataque à Distância	126
15: Armas Específicas	127
16: Poções	128
17: Anéis	129
18: Tipos de Pergaminhos	129
19: Quantidade de Magias do Pergaminho	129
20: Nível de Magia do Pergaminho	129
21: Pergaminhos de Magias Arcanas	129
22: Pergaminhos de Magias Divinas (Xamã ou Sohei)	131
23: Pergaminhos de Magias Divinas (Shugenja)	133
24: Talismãs	135
25: Varinhas	136
26: Itens Maravilhosos Menores	137
27: Itens Maravilhosos Médios	140
28: Itens Maravilhosos Maiores	141
29: Armas de Jade e Obsidiana	142

Tabela 10

1: Nomes de Classes de Personagens	202
2: Nomes de Armas	203
3: Monstros como Raças	203

Tabela 11

1: O Defensor Hida	212
2: O Mestre Niten Mirumoto	215
3: O Farsante Bayushi	218
4: Venenos	220
5: O Protetor Shiba	221
6: O Guarda-Costas Daidoji	224
7: O Campeão Akodo	226
8: O Vingador Moto	229
9: O Mercenário Louva-a-Deus	231

Tabela 12

1: Efeitos da Mácula	235
2: O Maho-Bujin	236
3: O Maho-Tsukai	237
4: Magias Conhecidas dos Maho-Tsukai	237

INTRODUÇÃO

...O misterioso e exótico Oriente, terra das especiarias e senhores da guerra, finalmente abre seus portões para o Oeste".

Dezesseis anos atrás, essas palavras iniciavam o texto da quarta capa de um outro livro chamado *Aventuras Orientais*. Desde então, o mundo mudou — em primeiro lugar, nós raramente nos referimos aos países da Ásia como "o misterioso Oriente" — e o jogo *DUNGEONS & DRAGONS* mudou também, com a chegada de duas novas edições das regras, uma em 1989 e outra em agosto de 2000. A TSR Inc. publicou o primeiro *Aventuras Orientais* apenas alguns anos depois do romance *Shogun* de James Clavell ser transmitido como uma mini-série de TV. A lenda do samurai moldou muito o conceito dos jogadores de D&D do que a Ásia fantástica deveria e poderia ser, e jogos como *Bushido* apresentaram esse modo de vida juntamente com *Aventuras Orientais*.

Enquanto isso, um card game conseguiu realizar o que gerações de jogos de RPG baseados na fantasia da Ásia nunca conseguiram: criar um mundo vivo, baseado nas histórias e lendas asiáticas que não pretende ser histórico, nunca reivindicou ser necessário e ainda atraiu uma base de fãs maior e mais entusiasmada do que o *Aventuras Orientais* original (com o cenário Kara-Tur) ou o Japão histórico jamais conseguiram. Em troca, esse card game — *Legend of the Five Rings*, inspirou seu próprio RPG e divulgou sua visão única da fantasia asiática para toda uma nova geração de jogadores.

Agora, fecha-se mais um círculo. A nova versão de *Aventuras Orientais* — muito mais do que uma atualização do original para as novas regras do *DUNGEONS & DRAGONS* — está em suas mãos, incorporando Rokugan, o mundo de *Legend of the Five Rings*, como um cenário de campanha. Fundir Rokugan com *Aventuras Orientais* já foi um trabalho monumental, que ficou ainda mais complexo quando eu acrescentei o material do jogo inspirado na China: *Punho do Dragão* e meu próprio interesse nas culturas da Índia e sudeste asiático. O resultado, como você provavelmente já notou folheando o livro ou dando uma olhada no índice, é um pouco "dim sum".

DUNGEONS & DRAGONS trata de escolhas e opções e nessas páginas você encontrará escolhas e opções suficientes para fazer sua cabeça girar. Nosso cenário de campanha para aventuras num mundo de fantasia asiática usa somente uma pequena parte dessas opções. Os korobokurus ou wu jen não se encaixam numa campanha que tenta manter uma semelhança com as edições anteriores de Rokugan. O vampiro saltador ou a centopéia espiritual também não. Mas você vai encontrar essas raças, classes e monstros — e muito mais — nesse livro.

O objetivo de *Aventuras Orientais* é fornecer uma ampla lista de opções — classes de personagem, raças, classes de prestígio, perícias e talentos, armas, armaduras e outros equipamentos, magias e itens mágicos, monstros e mais monstros — que você será capaz de usar para jogar *DUNGEONS & DRAGONS* numa campanha baseada nas fantasias, mitos e lendas da Ásia. É possível usar todos eles e acabar numa campanha caótica, mas provavelmente divertida e confusa, que não estará confinada a uma única época da história ou cultura do mundo real, ou selecionar cuidadosamente as opções apresentadas, usando nosso cenário de Rokugan ou criando o seu próprio cenário. Talvez queira continuar a jogar em Kara-Tur, do antigo *Aventuras Orientais* (e numerosos produtos de *Forgotten Realms*), ou no Império de Tianguo, do jogo *Punho do Dragão*, inspirado nos filmes chineses de artes marciais.

É possível fazer tudo isso.

Por outro lado, você pode simplesmente adicionar novas opções para sua campanha normal de D&D. Talvez seu guerreiro esteja pronto para uma classe de prestígio e o cavaleiro kishi seja justamente o que você tinha em mente. Ou um jogador quer um meio-orc mago com um diferencial, e a classe wu jen possui exatamente os detalhes que ele desejava. Seu monge precisa de mais algumas opções de combate desarmado? Procurando por alguns monstros clássicos como tasloi, yeti e sapo glacial? Tudo nesse livro é completamente compatível com os livros básicos de D&D — o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* — então nada o impede de escolher novas opções para sua campanha entre aquelas apresentadas nesse livro.

Se você quer jogar em Rokugan, nós o ajudaremos através do livro, destacando as opções que são disponíveis nesse cenário. Se preferir usar Kara-Tur ou Tianguo, não precisa procurar muito para encontrar as opções necessárias (lembre-se apenas que o antigo shugenja é o que chamamos agora de xamã; shugenja é uma nova classe de Rokugan!). Se o Mestre quiser criar sua própria campanha, nós apresentamos alguns conselhos para criação de mundos no Capítulo 10. Se quiser apenas espíes ninja no seu jogo normal de D&D, não precisa de conselhos, só de regras — vá em frente e mergulhe nelas!

Mistério e magia espiritual. A Ásia fantástica não é mais ou menos exótica e misteriosa do que qualquer outra fantasia. Mas, se o seu gosto em fantasia é jogar com samurais honrados, monges tatuados, ninjas sombrios, animais metamorfos, xamãs que falam com espíritos, magos espadachins que podem correr sobre árvores, dragões serpentinados, vampiros saltadores, feiticeiros do sangue e duelos de iaijutsu... bem, você deve encontrar o suficiente aqui para abastecê-lo de idéias.

Por muitos anos, nós esperamos.

JAMES WYATT

LEGENDS OF THE FIVE RINGS

Os cinco anéis descritos por Mirumoto Musashi — ar, terra, fogo, água e Vácuo — são os elementos fundamentais da magia shugenja (veja a classe shugenja no Capítulo 2 e a classe de prestígio discípulo do Vácuo no Capítulo 3), mas também são o símbolo de Rokugan, o mundo dos jogos e romances de *Legend of the Five Rings* e o cenário de campanha de *Aventuras Orientais*. Este símbolo aparece através de todo o livro para indicar material — raças, classes, classes de prestígio, monstros — que você deve usar



para jogar *DUNGEONS & DRAGONS* no mundo de Rokugan. Procure por este símbolo para guiar suas escolhas sobre as opções do seu jogo caso Rokugan seja seu cenário de campanha. Porém, o Mestre não precisa se sentir limitado por nossos decretos sobre o que é ou não é permitido: como em qualquer outro cenário de campanha, Rokugan é seu uma vez que o adote para seu jogo — se quiser deixar um korobokuru wu jen ao lado de um monge tatuado do clã Dragão, vá em frente.

criação básica de personagem

Siga esses passos para criar um personagem iniciante de 1º nível para *Aventuras Orientais*.

0. CONVERSE COM SEU MESTRE

Normalmente, é importante saber quais das muitas opções apresentadas por este livro são parte do mundo do seu Mestre. Descubra se você estará jogando no mundo de Rokugan ou num cenário diferente e quais classes, raças e classes de prestígio seu Mestre permite.

1. VALORES DE HABILIDADES

Faça a jogada dos valores de habilidade de seu personagem. Determine cada valor jogando quatro dados de seis faces, ignorando o pior resultado dentre eles e somando os outros três. Faça isso seis vezes e anote os resultados em um rascunho.

2. ESCOLHA A CLASSE E A RAÇA

As classes em *Aventuras Orientais* são: bárbaro, guerreiro, monge, ranger, ladino, samurai, xamã, shugenja, sohei, feiticeiro e wu jen. Algumas dessas classes são idênticas àquelas descritas no *Livro do Jogador*, mas certifique-se de consultar o Capítulo 2: Classes, para verificar as mudanças nas classes normais, bem como nas descrições das novas classes (samurai, xamã, shugenja, sohei e wu jen). Leia também o Capítulo 3: Classes de Prestígio, já que você pode considerar alguns pré-requisitos das classes de prestígio enquanto faz suas escolhas iniciais.

As raças em *Aventuras Orientais* são humano, hengeyokai, korobokuru, nezumi, povo-espírito e vanara. Exceto pelos humanos, nenhuma dessas raças é descrita no *Livro do Jogador*. Veja o Capítulo 1: Raças, para obter detalhes.

Rokugan não tem hengeyokai, korobokurus, povo-espírito ou vanaras. Não é possível jogar com as classes wu jen, sohei ou xamã. Se jogar com um humano, você também precisa escolher seu clã de origem: Caranguejo, Garça, Dragão, Leão, Fênix, Escorpião, Unicórnio ou heimin (classe inferior, não afiliada aos clãs). Seu clã fornece uma perícia de classe gratuita e determina sua classe favorecida. Ele também determina suas opções de classes de prestígio. Uma classe de prestígio é algo importante para muitos personagens em Rokugan, particularmente os samurai. A descrição de cada classe de prestígio está no Capítulo 3: Classes de Prestígio e no Capítulo 11: O Império de Rokugan. Se quiser uma classe de prestígio específica no futuro do seu personagem, tenha certeza de escolher sua raça e clã, classe inicial, talentos e perícias apropriadamente.

3. DISTRIBUA E AJUSTE VALORES DE HABILIDADES

Agora que você definiu a classe e a raça do seu personagem, distribua os valores que obteve no Passo 1 para suas habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Ajuste esses valores de habilidade de acordo com a raça de seu personagem, conforme indicado na Tabela 1-1: Ajustes de Habilidades por Raça. Para cada habilidade, anote o modificador de seu personagem.

4. CONSULTE O CONJUNTO INICIAL

O *Livro do Jogador* inclui conjuntos iniciais para as classes básicas. Não há conjuntos iniciais para as classes específicas de *Aventuras Orientais*. Você deve escolher talentos, perícias e equipamentos

baseado nos seus próprios desejos e, possivelmente, nos requisitos da classe de prestígio que desejará adotar.

5. ANOTE AS CARACTERÍSTICAS RACIAIS E DE CLASSE

A raça e a classe do seu personagem fornecem algumas características especiais. Entre outras coisas, será preciso anotar os valores de habilidade de um hengeyokai nas formas humana, animal e híbrida, os elementos e escola de preferência de um shugenja e os tabus de um wu jen.

6. ESCOLHA AS PERÍCIAS

Aventuras Orientais traz somente uma nova perícia: Foco em Iaijutsu. Mas o Capítulo 4: Perícias e Talentos descreve as especialidades disponíveis para as perícias Ofícios, Conhecimento, Profissão e Atuação, e também discute a relação entre o status social e as perícias que seu personagem aprende e utiliza.

7. ESCOLHA UM TALENTO

Os personagens de *Aventuras Orientais* têm vários novos talentos para escolher, descritos no Capítulo 4: Perícias e Talentos.

Em Rokugan, os personagens humanos de um dos sete clãs devem selecionar seu talento adicional entre os "talentos ancestrais", talentos especiais que indicam uma ressonância carmica entre o personagem e um de seus ancestrais, manifesta em uma habilidade particular ou aptidão que o personagem possui.

8. CONSULTE A DESCRIÇÃO

Veja o Capítulo 5: Descrição e Equipamento. Ele traz informações sobre a altura, peso e idade para as raças novas, e contém informações sobre religião, tendência e honra em *Aventuras Orientais*.

9. SELECIONE O EQUIPAMENTO

Os personagens em *Aventuras Orientais* não invadem masmorras brandindo espadas e usando armaduras de batalha. Escolha armas, armaduras e outros equipamentos apropriados nas listas do Capítulo 5: Descrição e Equipamento.

10. ANOTE OS MODIFICADORES DE COMBATE E PERÍCIAS

Baseado em sua raça, classe, modificadores de habilidade, talentos e equipamentos, determine seus testes de resistência, Classe de Armadura, pontos de vida, modificador de Iniciativa, bônus de ataque corpo a corpo, bônus de ataque à distância, características da arma e total de pontos de perícia.

11. DETALHES E MAIS DETALHES

Invente ou escolha um nome para seu personagem (tenha certeza que o nome escolhido se encaixe na história e no mundo da campanha do seu Mestre!), determine o sexo, selecione uma tendência (e defina se o personagem é honrado ou desonrado), idade, altura, peso, a aparência geral e assim por diante. O Capítulo 5: Descrição e Equipamentos suplementa o material no *Livro do Jogador* em todos esses tópicos.

TABELA DE ESTUDOS DAS RAÇAS



Ilustração de A. Sasaki

As "raças comuns" descritas no *Livro do Jogador* — anões, elfos, etc. — não são necessariamente comuns ou mesmo conhecidas numa campanha de *Aventuras Orientais*. Este cenário de campanha tem suas próprias raças comuns além dos humanos: hengeyokai, korobokuru, nezumi, povo-espírito e vanara. Conforme descrito no *Livro do Jogador*, a raça de um personagem é um fator importante para determinar os ajustes de valores das habilidades, sua classe favorecida, idiomas iniciais e características especiais, bem como qualidades mais intangíveis, como características de personalidade, motivações para se aventurar e nomes prováveis. A Tabela 1-1: Ajustes de Habilidades por Raça apresenta o ajuste de valores de habilidades e as classes favorecidas de cada uma das cinco raças comuns de *Aventuras Orientais*.

TABELA 1-1: AJUSTES DE HABILIDADES POR RAÇA

Raça	Ajuste de Habilidades	Classe Favorecida
Humano	Nenhum	Qualquer uma (especificada pelo Clã)
Hengeyokai	+2 Sab	Wu Jen
Nezumi	+2 Con, -2 Car	Ladino
Korobokuru	+2 Con, -2 Int	Bárbaro
Povo-Espírito	Nenhum	Qualquer uma
Vanara	+2 Int, +2 Sab, -2 For	Xamã

HUMANO

Os humanos são a raça dominante em *Aventuras Orientais*, assim como no *Livro do Jogador*. No cenário de campanha de Rokugan, eles regem o Império Esmeralda, apesar de serem a raça mais jovem desse mundo. Eles se agrupam em sete clãs principais, cada um traçando sua linhagem até um dos *kami* —

espíritos grandiosos que ceitam no mundo, expulsos por seu pai: Lua. Os membros desses clãs compartilham uma linhagem de sangue divina e um forte senso de herança e identidade. Certas características e tendências, desde físicas até aptidões particulares e posições sociais, definem cada clã.

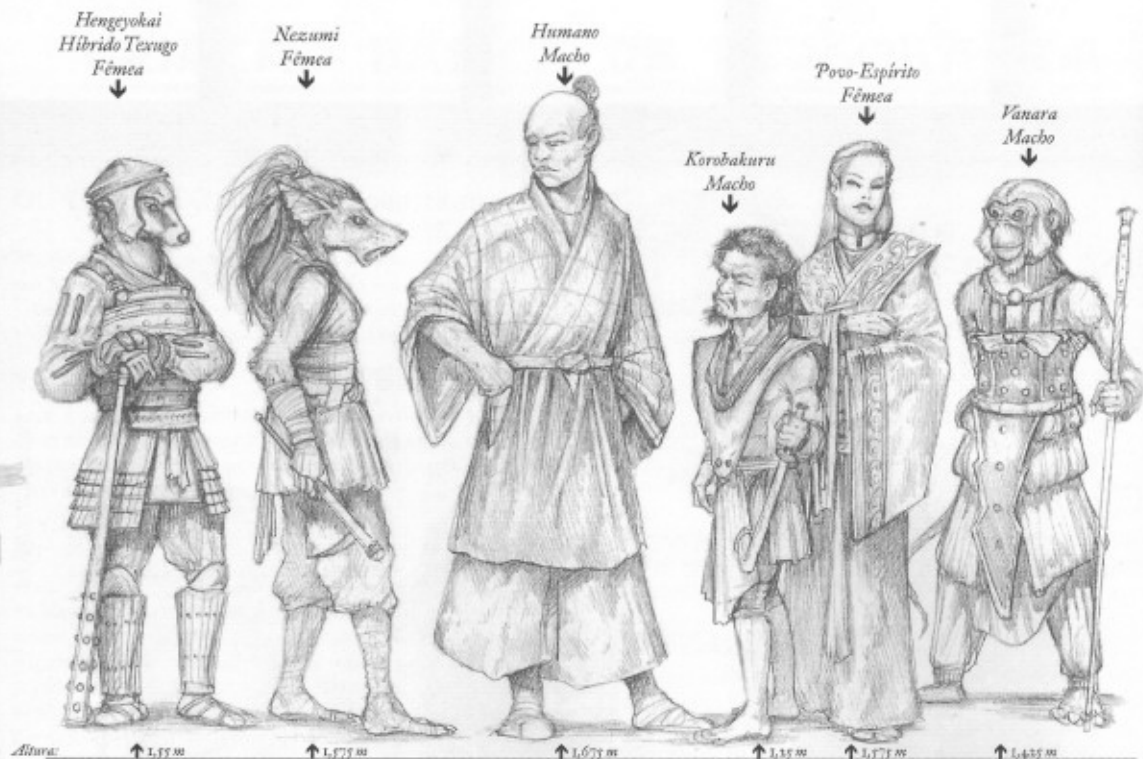
Entretanto, a designação de clãs significa pouco para as massas de camponeses e párias, humanos de classe baixa, que devem lealdade aos clãs somente na forma de impostos que pagam para os senhores que os regem e protegem. Um fazendeiro heimim (camponês) pode viver nas terras do clã Leão, mandar dizimos em alimentos para os castelos deste clã e contar com o exército Leão para sua proteção, mas ele não é um membro do clã; é um heimim. Os criminosos, atores, gueixas, jogadores, os eta e outros cujas profissões os tornam impuros, são conhecidos como hinin (párias). Como os heimins, os hinins não são membros dos grandes clãs, mas é provável que seus antepassados pertencessem a um dos clãs. Embora os ronins (samurai sem família e sem clã) tecnicamente pertençam à casta nobre, também estão fora da estrutura dos clãs.

Para jogar com um samurai ou um shugenja, você deve escolher um humano da nobreza dos grandes clãs. Se estiver interessado num tipo diferente de personagem — um bárbaro estrangeiro, um soldado camponês treinado, um monge, um ladino ou um feiticeiro — então uma casta menor seria uma boa escolha. Um personagem humano dos grandes clãs assegura muitas opções. Já um humano de casta baixa está limitado na cultura de Rokugan.

Se a campanha não estiver ambientada em Rokugan, converse com seu Mestre. A classe social e o *status* podem ser menos importantes do que em uma campanha em Rokugan, e os humanos não precisam ser divididos em clãs.

Personalidade: Os humanos em Rokugan compartilham características de personalidade com outros membros de seus clãs, conforme descrito abaixo.





Os membros do clã Caranguejo costumam ser rudes e violentos; entretanto, são muito dedicados ao dever jurado do clã: proteger o império das Terras Sombrias. Eles acreditam em dever acima da honra e estão sempre prontos para um combate.

O clã Garça é formado por diplomatas e cortesões. Graciosos, elegantes e nobres, eles são os mestres do iaijutsu (saque rápido) e duelos de honra.

Misteriosos e reclusos, os guerreiros e os eruditos do clã Dragão são devotados a explorar os segredos do universo. Todos costumam falar de maneira enigmática, mas os membros da misteriosa ordem dos monges tatuados (veja o Capítulo 3: Classes de Prestígio) são especialmente famosos nessa arte.

Os Leões são os nobres guerreiros de Rokugan. Bêlicos e agressivos, mas devotados à honra do samurai.

Os maiores shugenjas de Rokugan pertencem ao clã Fênix. Eles possuem um amor profundo pela magia e pelo conhecimento.

Os membros do clã Escorpião são os manipuladores de Rokugan, mestres dos segredos e das mentiras. Eles nunca são vistos sem suas máscaras e são parecidos com seus homônimos — modestos, mas armados de uma picada mortal.

Os Unicórnios são os forasteiros de Rokugan. A maioria é formada por cavaleiros bárbaros com disposições agressivas. O combate montado é sua especialidade e ninguém os supera na arte da montaria.

Em Rokugan, os humanos sem afiliação aos clãs têm as personalidades mais variadas; entretanto, costumam ser rudes e descorteses pelos padrões da casta nobre. O *bushidô* (um código de honra, lealdade e obediência), com suas severas regras de honra, não significa nada para essas pessoas. Os heimins e hinins normalmente são humildes e modestos na presença de seus superiores, mas os ronins às vezes desafiam publicamente os convencionalismos sociais.

Em outros cenários de campanha, os humanos têm as mesmas características descritas no *Livro do Jogador*. Eles costumam ser adaptáveis, flexíveis e ambiciosos quando comparados às outras

raças de *Aventuras Orientais*. Sem os fortes vínculos com o reino espiritual que as outras raças possuem, os humanos criam seus próprios caminhos num mundo misterioso e adaptam-se ao ambiente de diversas formas. Em *Aventuras Orientais*, eles compartilham certas características culturais — talvez derivadas dos mundos reais japoneses, chineses, coreanos, indianos ou das culturas do sudeste asiático. Estes incluem uma tendência à disciplina e à ordem, respeito pela honra e uma valorização dos ciclos naturais e os mundos espirituais.

Descrição Física: As características físicas, assim como as de personalidade, variam dependendo da afiliação aos clãs em Rokugan.

Os membros do clã Caranguejo são grandes e poderosos, musculosos e rudes. Tendem a possuir cicatrizes profundas e se banham pouco. Seus traços faciais são quadrados e seus cabelos e olhos são negros.

Os samurais Garça são altos e esbeltos, com traços suaves. Muitos — particularmente os membros da família Doji — possuem cabelos brancos e olhos geralmente azuis ou cinza claro. Os membros desse clã emanam nobreza e segurança.

A prática de artes marciais deixa os corpos dos Dragões afiadíssimos como seus espíritos. Fisicamente, eles apresentam uma gama de características que varia do magro e esbelto ao grande e musculoso.

Os Leões são soldados treinados e por isso têm músculos bem desenvolvidos e o porte de um guerreiro. Seus traços faciais são largos, com cabelos que variam do negro ao castanho ou ruivo e os olhos são castanhos ou marrons.

Os membros do clã Fênix são altos, com traços finos e porte nobre. Suas características incluem a graça dos pássaros, pescoços longos, traços angulares e olhar penetrante.

Os Escorpiões são robustos e magros e normalmente têm expressões presunçosas sob suas máscaras. A tonalidade de suas peles é mais oliva do que os outros nativos de Rokugan. Frequentemente, usam os cabelos longos e soltos.

Os Unicórnios são baixos e truncados, com traços severos. Os homens geralmente exibem cavanhaques. Somente os membros desse clã usam normalmente equipamentos de peles, ossos e couro.

Os humanos sem filiação aos clãs, como aqueles de outros cenários de campanha, possuem uma grande variedade de traços físicos, dentro dos limites de variação étnica. Em *Aventuras Orientais*, eles geralmente têm olhos e cabelos negros. O formato dos olhos, coloração da pele, altura, forma e traços faciais variam bastante.

Relações: As rivalidades e a guerra franca entre os clãs (e às vezes dentro dos clãs) regem Rokugan desde a fundação do Império. Somente as grandes ameaças, como as Terras Sombrias, podem unir os clãs em guerra, e mesmo assim durante pouco tempo. Atualmente, os clãs Fênix e Dragão estão em guerra, assim como os clãs Caranguejo e Garça. Pessoalmente, entretanto, os indivíduos têm seus próprios objetivos e aspirações e podem trabalhar bem com as pessoas de outros clãs, mesmo entre clãs rivais.

Rokugan foi o cenário da aliança entre humanos, nezumi (também chamados de "ratling") e a raça serpentina conhecida como naga. Essa aliança luta contra a ameaça sempre presente das Terras Sombrias. Mas, poucos humanos além do clã Caranguejo respeitam os ratling, e os naga são vistos com um pouco de medo e uma certa desconfiança, mesmo por seus aliados mais próximos.

Em outros cenários de campanha, os humanos tratam os korobokurus com desdém, e não somente por seu tamanho — alguns humanos consideram o povo diminuto bárbaro e rude. Os hengeyokai e o povo-espírito demandam mais respeito, pois pertencem ao mundo espiritual que os humanos vislumbram somente em visões passageiras. Os humanos tratam os vanaras com uma mistura de diversão e admiração.

Tendência: Os humanos de Rokugan vivem numa sociedade rigidamente organizada e muitos de seus membros compartilham a tendência Leal. Contudo, incluem todo o espectro Bom e Mau, até mesmo quando estão unidos contra o mal opressivo das Terras Sombrias.

Fora de Rokugan, os humanos exibem as mesmas variações de tendências descritas no *Livro do Jogador*, embora a tendência preferencial seja Leal.

Terras dos Humanos: O domínio do Império de Rokugan pertence aos humanos; e estes são comuns pelo resto do mundo, desde as Areias Escaldantes até o distante Império Sempet. Em contraste com as flutuações políticas das terras humanas descritas no *Livro do Jogador*, o Império Esmeralda provou ser notavelmente estável durante mais de mil anos, apesar dos incessantes conflitos internos.

Fora de Rokugan, as terras dos humanos variam de poderosos impérios a insignificantes cidades-estado. Em *Aventuras Orientais*, essas terras freqüentemente são formadas por um sistema de castas ou classes muito rígidas, onde estabelecem tradições e instituições milenares, trazendo mais estabilidade do que o mundo normal de D&D. A inovação e o pensamento independente não são muito recompensados aqui, como seriam em outros mundos, e a sociedade como um todo é extremamente conservadora.

Religião: A religião de Rokugan é devotada às fortunas — incluindo Yakomo (a divindade masculina Sol), Hitomi (a divindade feminina Lua), os sete kami que fundaram os clãs, as Sete Fortunas da Boa Sorte e incontáveis pequenas divindades — bem como os espíritos dos ancestrais e os ensinamentos de Shinsei.

Em outros cenários de campanha, os humanos geralmente compartilham um sistema religioso que venera uma hoste de grandes e pequenos espíritos. O maior desses espíritos pode ser venerado como divindade, mas todos os espíritos são dignos de respeito e sacrifícios. Um humano em *Aventuras Orientais* pode orar e realizar sacrifícios a um panteão de divindades e espíritos, uma única divindade ou a nenhuma. Quando escolhem essa última opção, normalmente eles seguem uma filosofia de meditação e disciplina.

Idioma: A língua falada pelos humanos em Rokugan é o Rokugani. Em outros cenários, os humanos costumam falar o

idioma Comum. Eles não incorporam muitas palavras emprestadas dos idiomas de outras raças, como os humanos em outros mundos.

Nomes: Em Rokugan, os membros da casta nobre têm dois nomes: um nome de família (o sobrenome, que sempre é o primeiro) e um nome que é concedido a um samurai em sua cerimônia de maioridade (gempukku). Antes da maioridade, uma criança usa somente um apelido — normalmente algo que tenha significado simples, por exemplo: "primeira criança" ou "terceira filha".

Os heimins (incluindo a maioria dos monges), hínins e ronins não usam o nome de família. Usam somente um nome simples, adotado.

Outros cenários de campanha podem ou não seguir um sistema de nomes como o de Rokugan.

Nomes de Família Rokugani: (Caranguejo) Hida, Hiruma, Kaiu, Kuni, Yasuki; (Garça) Doji, Daidoji, Asahina, Kakita; (Dragão) Mirumoto, Hitomi, Kitsuki, Tamori, Togashi; (Leão) Akodo, Ikoma, Kitsu, Matsui; (Fênix) Agasha, Asako, Isawa, Shiba; (Escorpião) Bayushi, Shosuro, Soshi, Yogo; (Unicórnio) Ide, Iuchi, Moto, Shinjo, Utaku; (outros) Hantei, Matsumada, Miya, Moshi, Otomo, Seppun, Toturi, Yoritomo.

Nomes Masculinos Rokugani: Akahito, Bokaru, Dajan, Hochiu, Imura, Kaigen, Mekumu, Renshi, Shiguero, Tenkazu, Yasumoto.

Nomes Femininos Rokugani: Ameiko, Emiko, Hotaki, Katsako, Mochiko, Oyumi, Sadako, Tsubeko, Yashiko e Zanako.

Aventuras: Os motivos dos humanos para se aventurar em Rokugan incluem o desejo de adquirir glória, a necessidade de ganhar (ou recuperar) a honra, sede de vingança, ambição por riqueza e poder ou alguma outra paixão intensa. Numa sociedade tão restrita, civilizada e cheia de compostura, os aventureiros freqüentemente desafiam as normas vivendo de acordo com seus desejos reais em vez de seguir uma expectativa social imposta. Como resultado, os aventureiros — apesar de serem normalmente respeitados por seus feitos — quase sempre são vistos com cautela, o mesmo respeito que se dá a um animal selvagem.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HUMANOS

- **Tamanho Médio:** Como são criaturas Médias, os humanos não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial devido ao tamanho.
- O deslocamento básico dos humanos equivale a 9 metros.
- Um talento adicional no 1º nível, pois são rápidos para dominar as tarefas especializadas e potencializar suas habilidades. Se o personagem pertencer a um dos grandes clãs, esse talento deve ser um talento ancestral; caso contrário, pode ser qualquer talento.
- 4 pontos de perícia adicionais no 1º nível e um ponto de perícia adicional a cada nível; os humanos são versáteis e competentes. Os 4 pontos de perícia no 1º nível são somados como bônus, não multiplicados.
- **Idioma Básico:** Rokugani (em Rokugan) ou Comum (em outros cenários). **Idiomas Adicionais:** Qualquer um. Os humanos se misturam com todos os tipos de povos e conseguem aprender qualquer idioma existente no mundo.
- As características adicionais dependem do clã original, se houver.

CARANGUEJO

- **Conhecimento (Terras Sombrias)** é uma perícia de classe.
- **Classe Favorecida:** Guerreiro.

GARÇA

- **Diplomacia** é uma perícia de classe.
- **Classe Favorecida:** Samurai.



DRAGÃO

- Conhecimento (história) é uma perícia de classe.
- Classe Favorecida: Monge.

LEÃO

- Conhecimento (guerra) é uma perícia de classe.
- Classe Favorecida: Samurai.

FÊNIX

- Conhecimento (arcano) é uma perícia de classe.
- Classe Favorecida: Shugenja.

ESCORPIÃO

- Blear é uma perícia de classe.
- Classe Favorecida: Ladino.

UNICÓRNO

- Cavalgar é uma perícia de classe.
- Classe Favorecida: Bárbaro.

HENGEYOKAI

Os hengeyokai são animais metamorfos e inteligentes, capazes de mudar livremente entre suas formas humana e animal, e também assumir uma forma animal bípede. Existem muitas sub-raças, definidas pelo tipo de forma animal que o hengeyokai pode assumir. Eles são facilmente encontrados na fronteira das regiões humanas, onde podem se misturar na forma humana, mas se afastar quando desejarem a solidão. Os hengeyokai não são encontrados em Rokugan.

Personalidade: Os hengeyokai são reservados, reclusos e solitários, vivendo sozinhos ou em pequenos grupos. Eles frequentemente demonstram traços de personalidade similares ao seu tipo animal — assim, hengeyokai macacos são curiosos e inquisitivos, hengeyokai lebres são tranquilos e se assustam facilmente, e assim por diante. Os hengeyokai normalmente não tentam se encaixar na sociedade humana, pois sabem que são diferentes e acreditam estar mais intimamente ligados ao mundo espiritual.

Descrição Física: Na forma animal, os hengeyokai são quase indistinguíveis dos animais normais, exceto através de magia. Naturalmente, seu comportamento frequentemente indica sua inteligência e uma observação cuidadosa do hengeyokai na forma animal pode revelar que ele não é o que aparenta.

Os hengeyokai também podem assumir uma forma animal bípede (híbrido). Para isso, levantam-se em suas pernas traseiras (ou outros membros similares) até atingir o tamanho de sua forma humana. As patas frontais, asas ou barbatanas transformam-se em mãos, capazes de segurar e usar equipamentos normais. O resto do seu corpo mantém a aparência geral do animal, incluindo pelos, penas, asas, cauda e outras características, mas com a forma geral de uma cabeça e torso humanóide.

Na forma humana, os hengeyokai têm a aparência normal, apesar de frequentemente (como os licanthropos) demonstrarem características associadas com sua forma animal. Por exemplo, um hengeyokai pardal pode ter um nariz adunco, enquanto um hengeyokai rato teria olhos pequenos e um longo bigode.

Relações: Os hengeyokai geralmente vivem perto dos humanos e alguns deles, os hengeyokai bons, muitas vezes assumem o papel de protetor de uma comunidade próxima. Entretanto, eles nunca se sentem parte de uma comunidade humana, nem mesmo quando aldeões gratos lhes oferecem comida ou presentes como recompensa de sua proteção. Os hengeyokai malignos atacam as comunidades humanas, gerando medo e ódio.

Os hengeyokai acreditam estar mais próximos do mundo espiritual do que os humanos e, conseqüentemente, sentem uma afinidade mais íntima pelo povo-espírito quando as duas raças entram em contato.

Tendência: Muitos hengeyokai são Caóticos e têm um forte senso de independência. São seres silvestres e valorizam a liberdade — seja a sua ou de outros. Alguns tipos de hengeyokai têm um forte senso de Bem e Mal: os hengeyokai carpa, garça, cão, lebre e pardal normalmente são Bons, enquanto os hengeyokai texugo, raposa, guaxinim, rato e arminho normalmente são Maus.

Terras dos Hengeyokai: Os hengeyokai não possuem terras próprias. Eles vivem sozinhos ou em pequenos bandos próximos às comunidades humanas, normalmente na orla da civilização, perto das regiões silvestres desabitadas. Dada sua forte tendência Caótica, os hengeyokai se mudam com frequência, principalmente quando o avanço da civilização transforma seus retiros silvestres em áreas metropolitanas movimentadas.

Religião: Os hengeyokai não adoram os espíritos que os humanos veneram — eles se consideram no mesmo nível que esses espíritos. Eles são capazes de praticar as disciplinas de uma escola filosófica, compartilhando a mesma orientação espiritual que alguns monges. Os xamãs hengeyokai comandam o poder dos espíritos, não através da veneração, como fazem os xamãs humanos, mas através de uma parceria com os espíritos.

Idioma: Os hengeyokai falam seu próprio idioma, que é comum a todos eles, independente do tipo do animal.

Nomes: Os nomes hengeyokai seguem os padrões humanos em quaisquer terras que eles habitam.

Aventuras: Os hengeyokai normalmente são aventureiros, uma vez que a vida sedentária de um plebeu ou um especialista tem poucos atrativos para eles. Sua motivação pode ser um simples desejo de viajar ou alguma curiosidade sobre o mundo.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HENGEYOKAI

- -2 de Sabedoria. Os hengeyokai são descuidados e de vontade fraca. Os valores de suas habilidades físicas variam amplamente em razão das suas formas animal e híbrida; assim, os valores de habilidade gerados para o seu personagem se aplicam à forma humana. Na forma híbrida, um hengeyokai recebe um ajuste de +2 em alguma habilidade física, conforme indicado na Tabela 1-2: Formas Híbridas dos Hengeyokai. O valor de habilidade física na forma animal é o valor médio desse animal, como indica a Tabela 1-3: Formas Animais dos Hengeyokai.
- Na forma humana, os hengeyokai são Médios. Como criaturas de Médias, não sofrem nenhuma penalidade ou recebem bônus especiais devido ao tamanho.
- Na forma humana, o deslocamento básico dos hengeyokai equivale a 9 metros.
- Alterar Forma: os hengeyokai podem mudar de forma, assumindo uma de suas três possíveis formas. Essa habilidade sobrenatural funciona como a magia *metamorfosear outro*, mas um hengeyokai é capaz de ativá-la um número de vezes por dia igual a 1 + seu nível de personagem. Assim, um hengeyokai de 1º nível conseguiria passar da forma humana para a forma animal e retornar à forma original no mesmo dia. Mudar de forma é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade, como a magia *metamorfosear-se*.

A forma animal de um hengeyokai é a de um animal normal, de tamanho Pequeno ou menor. Possíveis formas animais incluem texugo, carpa, gato, caranguejo, garça, cão, raposa, lebre, macaco, guaxinim, rato, pardal e arminho. O equipamento que o hengeyokai estiver usando ou carregando se transforma e torna-se parte da forma animal (como na magia *metamorfosear outros*), e os itens mágicos param de funcionar enquanto estiver nessa forma. O hengeyokai possui visão na penumbra e a habilidade de se comunicar com outros animais do seu tipo enquanto continuar na forma animal. Essa é a mesma habilidade dos familiares para se comunicar com animais do seu tipo. O tamanho, deslocamento, CA, dano e

valores de habilidades físicas dos hengeyokai são indicados na Tabela 1-3: Formas Animais dos Hengeyokai. Na forma animal, um hengeyokai está efetivamente disfarçado como um animal, recebendo +10 de bônus nos testes de Disfarce enquanto permanecer nesta forma.

Os hengeyokai na forma híbrida mantêm sua visão na penumbra e a habilidade de comunicar-se com animais do seu tipo. Suas características físicas são baseadas nas habilidades de sua forma humana, modificado como mostra a Tabela 1-2: Formas Híbridas dos Hengeyokai. Nessa forma, ele pode usar armaduras leves ou médias sem nenhuma penalidade, mas é impossível usar armaduras pesadas. O equipamento usado ou carregado na forma humana não se transforma quando ele assume a forma híbrida. Quando o hengeyokai na forma animal se transforma no híbrido, seu equipamento retorna ao estado original e os itens mágicos voltam a funcionar.

- **Metamorfo:** os hengeyokai são metamorfos, não humanóides. Dessa forma, são imunes a magias contra alvos especificamente humanóides (incluindo *enfeitiçar pessoas* e *imobilizar pessoas*), mas são suscetíveis a qualquer magia que vise metamorfos.

TABELA 1-2: FORMAS HÍBRIDAS DOS HENGEYOKAI

	Ajuste de Habilidade	Especial
Texugo	+2 Cons	Deslocamento 6 m, escavar 3 m
Carpa	+2 Des	Deslocamento 3 m, natação 10 m
Gato	+2 Des	Equilíbrio +4
Arminho	+2 Cons	Furtividade +4
Caranguejo	—	armadura natural +1, Natação +4
Garça	+2 Des	Deslocamento 6 m, voo 6 m
Cachorro	+2 Cons	Sobrevivência +4 quando rastrear pelo faro
Raposa	+2 Des	Arte da Fuga +4
Lebre	+2 Des	Deslocamento 12 m
Macaco	+2 Des	Escalar +4
Guaxinim	+2 For	Sobrevivência +4 quando rastrear pelo faro
Rato	+2 Des	Esconder-se +4
Pardal	+2 Des	Deslocamento 6 m, voo 6 m

- **Idiomas Básicos:** Comum, Hengeyokai. **Idiomas Adicionais:** gigante, goblin, nezumi, idioma espiritual.
- **Classe Favorecida:** Wu jen. A classe wu jen de um hengeyokai não é considerada para determinar as penalidades de XP quando ele se torna multiclasse.
- **Ajuste de nível +1:** os hengeyokai são um pouco mais poderosos e ganham níveis mais lentamente do que as raças comuns. Veja a caixa de texto Ajuste de Nível para obter mais informações.

KOROBOKURU

Os korobokurus são humanóides parecidos com os anões que vivem em áreas silvestres estérteis e raramente entram em contato com humanos. Habitam vilarejos simples, cuidando de pequenas fazendas em áreas isoladas. Eles normalmente evitam qualquer contato ou envolvimento nos assuntos do mundo além de suas fazendas, mas, ocasionalmente, um indivíduo conduzido pelo desejo de viajar ou inspirado por algum contato com a civilização humana, encontra seu caminho para as terras dos humanos. Os korobokurus não são encontrados em Rokugan.

Personalidade: Os humanos desdenham dos korobokurus de várias formas e estereotipam a raça como rude, agressiva, orgulhosa e de certa forma cômicos. Eles se ressentem desta reputação, mas geralmente não se esforçam para contestá-la. A raça tem gostos simples, aproveita a vida comunitária nos seus pequenos vilarejos, contando alegremente suas fantásticas histórias ao redor do fogo, criando artes simples e coletando tesouros. Eles consideram um ato de mau gosto exibir suas riquezas e quase sempre carregam somente algumas moedas.

Descrição Física: Os korobokurus têm cerca de 1,20 metro de altura. Seus braços e pernas são proporcionalmente mais longos quando comparados aos seres humanos. São mais magros do que os anões, pesando entre 60 e 70 quilos. A maioria tem pernas arqueadas. Eles têm olhos grandes e brilhantes, normalmente azuis, verdes ou castanhos. Suas orelhas são pequenas e levemente pontudas. Têm narizes redondos, com narinas brilhantes e lábios largos e cheios. Os cabelos e pêlos são espessos, normalmente castanhos claros ou loiros, recobrem seus braços e pernas e crescem

AJUSTE DE NÍVEL

Os hengeyokai são uma raça mais poderosa do que as outras listadas aqui ou no *Livro do Jogador*. Para criar um personagem dessa raça, você precisa da aprovação do seu Mestre. Para equilibrar o poder entre os personagens dos jogadores, alguns ajustes precisam ser aplicados para que o jogo seja divertido e justo para todos.

Ao criar um personagem dessa raça, adicione o ajuste da tabela ao nível de personagem. O Mestre determina quantos pontos de experiência seu personagem possui no início do jogo. Caso a quantidade mínima de XP seja maior que o valor permitido pelo Mestre, o personagem não poderá ser membro daquela raça. O equipamento inicial do seu personagem é baseado no seu nível efetivo, não no seu nível de classe.

Por exemplo, um grupo de jogadores de 3º e 4º níveis decide incorporar novos jogadores, então o Mestre autoriza os PJs a começar com 2.000 de XP, em vez de 0. Um dos novos jogadores escolhe usar um hengeyokai. Como possui um nível adicional em relação aos personagens de outras raças, o hengeyokai não adquire níveis com a mesma velocidade. Adicione o ajuste de nível ao nível do personagem para obter o seu Nível Efetivo de Personagem (NEP). Assim, um samurai hengeyokai de 1º nível teria um NEP 2. A partir de agora, este personagem utilizará seu NEP para determinar quantos pontos de experiência ele necessita para avançar de nível. Você ainda usa o nível atual do personagem para todo o resto (para adquirir talentos, pontos de perícia, e assim por diante).

Essencialmente, em vez do personagem precisar do nível de personagem X 1.000 para adquirir um novo nível, ele utilizará o NEP X 1.000 para atingir outro nível.

NEP* REQUERIMENTO DE EXPERIÊNCIA

XP	NEP* = Nível (Normal)	NEP* = Nível + 1 (Hengeyokai)
0	1º	—
1.000	2º	1º
3.000	3º	2º
6.000	4º	3º
10.000	5º	4º
15.000	6º	5º
21.000	7º	6º
28.000	8º	7º
36.000	9º	8º
45.000	10º	9º
55.000	11º	10º
66.000	12º	11º
78.000	13º	12º
91.000	14º	13º
105.000	15º	14º
120.000	16º	15º
136.000	17º	16º
153.000	18º	17º
171.000	19º	18º
190.000	20º	19º
210.000	—	20º

* NEP = NÍVEL EFETIVO DE PERSONAGEM

TABELA 1-3: FORMAS ANIMAIS DOS HENGEYOKAI

	Tamanho	Deslocamento	CA	Dano	For	Des	Cons
Texugo	Miúdo	10 m, escavar 3 m	15 (+2 tamanho, +3 Des)	2 garras 1d2-1, mordida 1d3-1	8	17	15
Carpa	Mínimo	Natação 3 m	19 (+4 tamanho, +5 Des)	—	1	20	10
Gato	Miúdo	10 m	14 (+2 tamanho, +2 Des)	2 garras 1d2-4, mordida 1d3-4	3	15	10
Caranguejo	Mínimo	5 m	18 (+4 tamanho, +3 Des, +1 natural)	2 garras 1d2-5	1	17	10
Garça	Pequeno	1,5 m, vôo 20 m	14 (+1 tamanho, +3 Des)	Mordida 1d4-2	6	16	10
Cachorro	Pequeno	12 m	15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural)	Mordida 1d4+1	13	17	15
Raposa	Pequeno	12 m	15 (+1 tamanho, +4 Des)	Mordida 1d4	11	19	11
Lebre	Miúdo	12 m	16 (+2 tamanho, +4 Des)	Mordida 1d3-5	1	19	10
Macaco	Miúdo	10 m, escalar 10 m	14 (+2 tamanho, +2 Des)	Mordida 1d3-4	3	15	10
Guaxinim	Pequeno	10 m	13 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural)	Mordida 1d4+1	12	13	12
Rato	Miúdo	5 m, escalar 5 m	14 (+2 tamanho, +2 Des)	Mordida 1d3-4	2	15	10
Pardal	Minúsculo	0,3 m, vôo 15 m	24 (+8 tamanho, +6 Des)	—	1	23	10
Arminho	Miúdo	6 m, escalar 6 m	14 (+2 tamanho, +2 Des)	Mordida 1d3-4	3	15	10

emaranhados nas cabeças. A maioria dos homens adultos possui barbas ralas e algumas raras mulheres possuem pequenos bigodes.

Sua aparência é selvagem e descuidada. Os korobokurus preferem roupas simples, como camisas e calças de algodão ou um kimono amarrado à cintura com uma faixa. Normalmente, as roupas usadas por essa raça são folgadas ou de tamanhos maiores, enrugadas, mas sempre limpas. Evitam cores brilhantes em favor de tons da terra. Com frequência, usam pedras coloridas em correias de couro em volta do pescoço, evitando jóias e, de vez em quando, decoram seus cabelos com flores.

Relações: A maioria das outras raças acha que os korobokurus são primitivos e inferiores e raramente os tratam como iguais. Por causa disso, eles são reclusos e não tentam interagir com estrangeiros. Eles menosprezam particularmente as criaturas goblinóides e, a princípio, reagem com suspeita às outras raças. Os membros das outras raças precisam merecer sua confiança.

Tendência: Os korobokurus resistem à hierarquia e autoridade, se inclinam fortemente a tendências Caóticas. A maioria odeia as criaturas malignas e valoriza a vida e a bondade.

Terras Korobokuru: Os korobokurus moram em locais remotos de grande beleza natural, como vales monteses exuberantes, florestas tropicais crescentes, sopés de montanhas arborizadas e nevadas e lagos em crateras de antigos vulcões. Vivem em aldeias ou acampamentos simples, construindo casas rústicas com telhados de colmo e paredes formadas de lama, paus e pedras. A típica aldeia korobokuru abriga uma única e extensa família.

Aqueles que se aventuram em terras humanas sobrevivem com suas artes simples (pinturas, xilografia ou estátuas entalhadas) ou através de uma vida de aventuras. Estes indivíduos são bem raros.

Religião: Normalmente, eles veneram os espíritos da natureza que residem perto de suas comunidades — espíritos da floresta, dos rios e das montanhas. Com frequência, adotam o maior espírito da região como uma divindade patrona, nomeando seu clã com o nome do espírito e fazendo oferendas a ele acima de todos os outros.

Idioma: Falam um dialeto do Anão, mas não possuem uma escrita. Os korobokurus alfabetizados (que são raros) usam o alfabeto Comum para ler e escrever.

Nomes: Como os anões, os korobokurus ostentam nomes conferidos pelo membro mais velho do clã. Seus nomes são simples e normalmente têm características naturais, como plantas, pequenos animais, riachos ou rochas.

Nomes Masculinos: Bun, Bod, Dath, Fek, Mog, Tod e Vun.

Nomes Femininos: Bin, Dim, Fain, Gim, Mem, Mon, Tas e Wan.

Nomes de Clã: Kuo-ban, Gia-mun, Hua-kag, Jun-tua, Tem-min e Yak-rui.

Aventuras: Um aventureiro korobokuru normalmente é incentivado pelas necessidades do seu povo. Se uma comunidade korobokuru enfrenta um problema que não sabe resolver, a responsabilidade geralmente recai sobre um único herói — seja ele voluntário ou um candidato escolhido pelos anciões — para se aventurar no mundo e encontrar uma solução.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS KOROBOKURUS

- +2 de Constituição, -2 de Inteligência. Os korobokurus são extremamente resistentes, mas não são excepcionalmente brilhantes.
- Pequeno: como criaturas Pequenas, os korobokurus recebem +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus de ataque e +4 de bônus em testes de Esconder-se, mas devem usar armas menores do que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar equivale a três quartos dos personagens Médios.
- O deslocamento básico dos korobokurus equivale a 6 metros.
- Visão no escuro: conseguem enxergar a 18 metros na escuridão. A visão no escuro é somente em preto-e-branco; além disso, funciona como a visão normal. Os korobokurus vivem muito bem sem nenhuma iluminação.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra veneno: eles são resistentes às toxinas.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia.
- +1 de bônus racial em testes de ataque contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears, bakemono e goblin-ratos): os korobokurus são treinados em técnicas especiais de combate, tornando-os capazes de lutar contra seus inimigos com mais eficiência.
- +4 de bônus na esquiva contra gigantes: esse bônus representa um treinamento especial que os korobokurus recebem, onde aprendem truques que as gerações passadas criaram em batalhas contra os ogros. Lembre-se que, em qualquer momento que um personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (quando é surpreendido, por exemplo), ele também perderá esse bônus na esquiva.
- +2 de bônus racial em testes de sobrevivência: os korobokurus conhecem as terras silvestres onde moram.
- Idiomas Básicos: Comum e Anão. Idiomas Adicionais: Gigante, Goblin, Hengeyokai e Silvestre.
- Classe Favorecida: Bárbaro. A classe bárbaro de um korobokuru não é considerada para determinar as penalidades de XP quando ele se torna multiclasse. Eles são naturalmente ferozes em batalha.



Os nezumi, ou "ratlings" como são frequentemente chamados pelos humanos, são uma raça de humanoides bípedes parecidos com ratos. Em Rokugan, eles são uma raça antiga, nativa das Terras Sombrias. Antes da queda dos sete kami, os ratlings de Rokugan viviam em grandes cidades de um poderoso império. Num dia apocalíptico que as lendas

Nezumi chamam de "O Terrível Dia Quando O Ar Se Tornou Fogo E O Céu Caiu Do Seu Poleiro Para Esmagar Nosso Glorioso Lar Com Seu Corpo Enegrecido", o Império dos "ratlings" foi destruído e em seu lugar nasceram as Terras Sombrias. Como resultado desse evento, os ratlings tornaram-se escamoteadores mais fortes e espertos, lutando por uma existência medíocre entre os maiores horrores de Rokugan.

Personalidade: Os nezumi são selvagens, ferozes e primitivos. São sobreviventes de uma região severa e seu comportamento é forjado pela dura realidade da sua existência: terras estérteis, características naturais perigosas e predadores mortais, de ogros e goblins a terríveis oni. Apesar de todo o mal que os cerca, os nezumi têm escapado de alguma forma da Mácua das Terras Sombrias, permanecendo íntegros em seu ambiente.

Descrição Física: Os nezumi se parecem muito com ratos humanoides. Em pé, têm aproximadamente a altura de um humano (em média 1,65 m e 77,5 kg). Longos focinhos, orelhas rosadas e grandes dentes incisivos (como os ratos normais) são algumas de suas características físicas. Seus corpos são cobertos com pelos ásperos, com tons variando do branco ao cinza e do castanho ao preto, algumas vezes sólido e outras com padrões e manchas. O padrão da pelagem costuma se manter nas famílias ratlings.

Eles possuem mãos com cinco dedos, polegares opositores e garras afiadas. Suas longas caudas quase não têm pelos e apresentam a mesma coloração rosada das orelhas e palmas. Suas pernas são curvadas como a dos ratos e ostentam apenas três dedos.

Como os bárbaros humanos, os nezumi normalmente usam brincos nas suas orelhas perfuradas, colares feitos de ossos ou dentes e ornamentos similares que os humanos consideram selvagens.

Relações: Em Rokugan, são grandes aliados do clã Caranguejo, que defende o Império contra as Terras Sombrias. Normalmente trabalham junto com exploradores da família Hiruma. Porém, os outros humanos de Rokugan enxergam os ratlings com uma perspectiva menos positiva. Os supersticiosos acreditam que eles carregam o mal das Terras Sombrias e seu desdém pela cultura e pelos costumes de Rokugan os rebaixam ainda mais na estima humana. Seus hábitos de escamoteadores — às vezes até roubando covas — ofendem profundamente o senso de propriedade rokugani.

Em outros cenários de campanha, os nezumi normalmente são confundidos com o hengeyokai rato ou goblin-ratos (licantropos malignos) e são considerados tão Maus quanto essas raças.

Tendência: Por falta de um senso de propriedade, lar ou comunidade, os nezumi inclinam-se fortemente a tendências Caóticas. Em Rokugan, eles raramente são Maus, sendo inimigos jurados das Terras Sombrias e suas criaturas. Em outros cenários de campanha, muitos nezumi são Maus — por sua natureza ou apenas por que suspeitam frequentemente de sua maldade.

Terras Nezumi: Os nezumi são nômades, vagando em grupos ou tribos num círculo migratório mais ou menos fixo. Em Rokugan, normalmente confinam a si mesmos nas Terras Sombrias; entretanto às vezes se aventuram em terras dos clãs Escorpião e Unicórnio para roubar comida ou equipamento.

Religião: Os ancestrais ou espíritos não são venerados pelos nezumi. Em vez disso, eles acreditam que o *chi* de um indivíduo molda o universo, tornando cada vida individual — bem como a vida coletiva de um grupo ou de uma raça inteira — inerentemente valiosa.

Idioma: O idioma nezumi nativo é uma combinação de latidos, chiados e tiques, com uma forte semelhança aos ruídos dos roedores comuns. Eles têm sua própria escrita, mas raramente a usam, exceto para deixar avisos ou direções para outros grupos. Os nezumi normalmente aprendem a falar Rokugani ou Comum, entretanto eles pontuam o idioma com tiques e chiados e um peculiar gaguejar repetitivo.

Nomes: Um nome nezumi consiste de três a cinco sílabas, separados por uma apóstrofe (que representa uma pausa em alguns dialetos, um tique em outros), e termina com o nome do clã do indivíduo, como chek, tch, tck, tek, tuk ou uk. Algumas vezes, a sílaba *oh* — é adicionada ao começo de um nome para designar um indivíduo de grande idade e sabedoria (*Oh-chi'chek* é um respeitado ancião dos chek, ou tribo dos Professores). Para mostrar que o nezumi adquiriu grande honra na sua tribo, a sílaba *ti* — é adicionada antes do nome da tribo (*Rik'tik'tichek* se distinguiu na tribo dos Professores). Apenas ocasionalmente os ratlings adotam apelidos, como "Tocinho-longo". Os apelidos são mais comuns entre ratlings que trabalham próximos aos humanos, uma vez que os humanos frequentemente têm problemas para pronunciar os nomes da raça.

Nomes: At'tok'tuk, Chet'rop'tik, Chit'it'chik'kan, Mack'uk, Mat'irt'chuk, Mat'tck, Oh-chi'chek, Rik'tik'tichek, Roop'tch'tch, Ruantek, T'tep'mok, Tchik'chuk, Tir'chik'tep e Z'orr'tek.

Aventuras: A mudança do estilo de vida de um nezumi escamoteador para a vida de um aventureiro não é muito grande, e os aventureiros nezumi são normalmente motivados pelo simples desejo de aproveitar ao máximo as suas vidas curtas.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS NEZUMI

- +2 de Constituição, -2 de Carisma. Eles são robustos e resistentes, mas são rudes se comparados ao padrão humano.
- Tamanho Médio: como criaturas Médias, os nezumi não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial de tamanho.
- O deslocamento básico de um nezumi equivale a 12 metros.
- Visão na Penumbra: capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um ser humano à luz da lua, luz das estrelas, luz de tochas e outras condições similares de iluminação precária. Eles conservam a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.
- +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Os nezumi são naturalmente furtivos.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos e doenças: eles são resistentes a doenças e toxinas.
- Imune à Mácua das Terras Sombrias: os nezumi nunca adquirem um valor de Mácua e nunca sofrem da exposição às Terras Sombrias. Entretanto, efeitos como a magia *nuvem de Mácua* ou ataques especiais de criaturas das Terras Sombrias ainda podem afetá-los.
- As garras e presas afiadas de um ratling causam 1d4 pontos de dano normal num ataque desarmado bem-sucedido. Um ratling pode desferir somente um ataque desarmado por rodada usando a garra ou a mordida.
- Faro Aprimorado: os nezumi possuem um faro melhor do que os humanos e são mais capazes de distinguir os humanos pelo faro do que pela visão. Um nezumi com Sabedoria 11 ou superior pode adquirir Faro como um talento adicional. Este talento permite ao nezumi detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes ocultos e rastrear através do olfato.

Um nezumi com o talento Faro pode detectar seus oponentes num raio de 9 metros através do olfato. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 metros; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 metros. É possível detectar aromas intensos, como fumaça ou lixo putrefato, numa distância duas vezes maior que

a citada. Aromas extremos, como carne apodrecida e o fedor de um troglodita, podem ser detectados numa distância três vezes maior.

Eles conseguem detectar a presença de outras criaturas, mas não sua localização exata. Descobrir a direção do odor exige uma ação equivalente a movimento. Caso se aproxime a 1,5 m da origem do odor, o Nezumi será capaz de determinar a fonte com exatidão.

Com o talento *Faro*, um nezumi é capaz de seguir rastros através do olfato, realizando testes de Sabedoria para encontrar o rastro. A CD comum para um rastro recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificuldade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora depois do rastro ter sido feito, a CD aumentará em 2 pontos. Para todos os outros propósitos, essa qualidade funciona exatamente como o talento *Rastrear*. Os nezumi rastreando pelo *faro* ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

Os nezumi com o talento *Faro* são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

Água, particularmente água corrente, elimina o rastro.

Odores falsos e poderosos podem facilmente disfarçar outros cheiros, e sua presença prejudica completamente a habilidade de detectar ou identificar criaturas e a CD básica de um teste de *Sobrevivência* para rastrear será 20 em vez de 10.

- Idiomas Básicos: Rokugani, Nezumi. Idiomas Adicionais: Bakemono, Terras Sombrias.
- Classe Favorecida: Ladino. A classe ladino não é considerada para determinar as penalidades de XP quando ele se torna multiclasse.

POVO-ESPÍRITO

O povo-espírito são os descendentes de humanos e vários espíritos da natureza. Eles têm três raças distintas: bambu, rio e mar. Todos são fortemente ligados ao mundo natural e à sociedade humana. O povo-espírito não é encontrado em Rokugan.

Personalidade: O povo-espírito costuma ser sereno e calmo, sintonizado com o ambiente e em paz com o mundo. Seus ancestrais espirituais lhes deram uma profunda consciência sobre o mundo espiritual e eles demonstram pouco desejo de manipular esse mundo através da magia. Também manifestam um amor e prazer pela vida que muitos humanos nem sonham que existe.

Descrição Física: O povo-espírito é parecido com os humanos. Seus olhos são esguios e suas bocas são pequenas. Suas sobrancelhas são muito finas e suas complexões são muito pálidas ou douradas. Eles não possuem pelos na face ou no corpo, mas seus cabelos são grossos e luxuosos. Eles aparecem sob toda a diversidade da raça humana e podem chegar bem próximos do ideal de beleza dessa sociedade.

Relações: Geralmente, eles vivem como parte da sociedade humana e são aceitos como iguais nessas comunidades, mesmo quando sua real ancestralidade é conhecida. São membros dos clãs humanos, cidadãos das nações humanas e possuem parentes que são completamente humanos. Ao mesmo tempo, eles são parte do mundo espiritual e nunca sentem completamente que estão em casa na vida mundana de uma aldeia.

Como espíritos, o povo-espírito se entende com os *hengeyokai* e podem ter amigos e aliados entre outras raças espirituais.

Tendência: Talvez por causa do seu forte vínculo com o mundo natural, o povo-espírito costuma procurar o equilíbrio entre os extremos, favorecendo tendências Neutras.

Terras do Povo-Espírito: Eles vivem entre os humanos, mas normalmente próximos às regiões silvestres intocadas — bambu-

zaís virgens, arroios e rios límpidos e profundas águas oceânicas. Diferente dos *hengeyokai*, eles são mais firmemente integrados à comunidade humana e presos por laços familiares. Normalmente, não se juntam em comunidades com outros do povo-espírito.

Religião: O povo-espírito compartilha os hábitos religiosos dos humanos, venerando uma hoste de espíritos e Fortunas. Eles costumam venerar seus ancestrais humanos, bem como seus antepassados espirituais.

Idioma: O povo-espírito fala o idioma Comum nas comunidades humanas, mas também são capazes de conversar no Idioma Espiritual, que é usado entre criaturas espirituais.

Nomes: Geralmente possuem nomes humanos, mas estes nomes sempre refletem sua ascendência.

Aventuras: Alguns membros do povo-espírito sentem a diferença dos humanos com mais intensidade do que outros e levam uma vida de aventuras para encontrar seu próprio lugar no mundo. Algumas vezes, um completo desejo de viajar impulsiona esse indivíduo a explorar o mundo.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DO POVO-ESPÍRITO

Essas habilidades são comuns a todas as três sub-raças do povo-espírito.

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, o povo-espírito não possui nenhuma penalidade ou bônus especial de tamanho.
- O deslocamento básico do povo-espírito equivale a 9 m.
- Visão na Penumbra: Os indivíduos do povo-espírito são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um humano sob a luz da lua, das estrelas, tochas e outras condições similares de iluminação precária. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.
- Subtipo Espírito: o povo-espírito possui o subtipo espírito; isso significa que eles podem ser afetados por magias que visam especificamente espíritos, como *proteção contra espíritos* e *invisibilidade contra espíritos*. Sua ascendência humana os torna humanoides, assim eles também são afetados por magias como *imobilizar pessoas* e *enfeitiçar pessoas*.
- Idiomas Básicos: Comum e Idioma Espiritual. Idiomas Adicionais: Aquan, Gigante, Goblin, Hengeyokai, Nezumi.
- Classe Favorecida: qualquer uma. Ao determinar se um povo-espírito multiclasse sofre uma penalidade de pontos de experiência, sua classe de nível mais elevado é desconsiderada.

POVO-ESPÍRITO BAMBU

O povo-espírito bambu possui as características a seguir.

- +2 de bônus racial nos testes de *Sobrevivência*.
- +4 de bônus racial nos testes de *Esconder-se* quando estiver em bosques e florestas.
- Rastro Invisível: o povo-espírito bambu não deixa rastros no meio natural e não pode ser rastreado.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia com as palavras "terra", "rocha", "pedra" ou "madeira" no nome do efeito, magias *shugenja* do elemento terra e magias *wu jen* ligadas a terra ou madeira.
- Uma vez por dia um povo-espírito bambu é capaz de *falar com animais* para falar com uma criatura. Essa habilidade é inata para o povo-espírito bambu, tem duração de 1 minuto (o povo-espírito bambu é considerado um conjurador de 1º nível ao usar esta habilidade, independente do nível atual). Veja a descrição da magia *falar com animais* no Livro do Jogador.

POVO-ESPÍRITO RIO

O povo-espírito rio possui as características a seguir.

- Respirar na Água: o povo-espírito rio consegue respirar na água tão facilmente quanto respira no ar.
- O povo-espírito rio possui deslocamento básico de natação de 9 metros. Eles não precisam realizar testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo quando estão com pressa ou ameaçados, contanto que se desloquem em linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia com a palavra "água" no nome do efeito, magias shugenja do elemento água e magias wu jen relacionadas à água.
- Uma vez por dia, um povo-espírito rio pode *falar com animais* para falar com qualquer peixe. Essa habilidade é inata para o povo-espírito rio e tem duração de 1 minuto (o povo-espírito é considerado um conjurador de 1º nível ao usar essa habilidade, independente do nível atual). Veja a descrição da magia *falar com animais* no Livro do Jogador.

POVO-ESPÍRITO MAR

O povo-espírito mar possui as características a seguir.

- Respirar na Água: o povo-espírito mar consegue respirar na água tão facilmente quanto respira no ar.
- O povo-espírito mar possui um deslocamento básico de natação de 9 metros. Eles não precisam realizar testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo quando estão com pressa ou ameaçados, contanto que se desloquem em linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia com o descritor [Fogo].
- Um povo-espírito mar pode realizar um teste de Conhecimento (natureza) (ou de Inteligência sem treinamento) com +2 de bônus racial para prever o tempo nas próximas 24 horas, CD 15.

VANARA

Os vanaras são uma raça de humanoides parecidos com macacos, que possuem corações valentes e mentes inquisitivas. Os vanaras não são encontrados em Rokugan.

Personalidade: Os vanaras são vistos com diversão ou mesmo exasperação pelos membros de outras raças, que acham suas personalidades infantis e irritantes. Eles são curiosos ao extremo, freqüentemente molestando pessoas com perguntas (às vezes, muito pessoais), apanhando objetos para examiná-los, abrindo portas para ver onde levam, e explorando lugares onde o senso de propriedade dos humanos e a ordem exigiriam que eles não entrassem. Também são inesperadamente francos, nunca expressando uma opinião negativa em termos gentis ou escondendo seus reais sentimentos. Ao mesmo tempo, são incrivelmente leais, bastante corajosos quando a situação requer e genuinamente amáveis.

Descrição física: Os vanaras são um pouco mais baixos que os seres humanos, medindo entre 1,35 m e 1,65 m e pesando entre 45 e 70 kg. Seus corpos são cobertos com pelos finos, variando do branco ao azul claro ou do castanho ao preto. Seus rostos são distintamente parecidos com os de macacos, com focinhos protuberantes, bochechas peludas e bocas largas sem lábios. Eles possuem caudas longas e semipreenseis, com dedos das mãos e dos pés lon-

gos e orelhas grandes; mas seus braços, pernas e torsos são proporcionalmente iguais aos humanos.

Relações: Aficionados pelos humanos, os vanaras os admiram e respeitam seu poder, mas riem silenciosamente do seu enfado-nho conservadorismo. Da mesma forma, vivem bem com outras raças de tendência bondosa — pelo menos, enquanto conseguem tolerá-los. Contudo, eles abominam o mal, e sua opinião sobre uma raça inteira pode ser formada por sua experiência com um único indivíduo maligno.

Tendência: Os vanaras são seres fortemente Caóticos, mas igualmente Bons. Eles demonstram pouco ou nenhum respeito pelas tradições sociais, regras sem propósitos que eles consigam entender ou códigos de disciplina, e odeiam a tirania e a opressão. Sua única concessão à ordem social é sua aceitação ao sistema de castas. Sua religião aceita a possibilidade de que diferentes presentes divinos possam ser fornecidos a diferentes pessoas, embora rejeitem qualquer estima deferente desses presentes. Os vanaras podem respeitar que a religião é a província da casta sacerdotal entre os humanos, mas não concedem necessariamente àquela casta o respeito e a veneração que os sacerdotes humanos esperam.

Terras dos Vanara: Os vanaras moram em florestas densas e montanhas altas, construindo suas aldeias e cidades de um modo que causem um impacto mínimo no meio ambiente. Eles se reúnem em clãs livres, mas não mantêm registros de parentesco, então "clã" é um termo bem alheio às suas associações. Subsistem principalmente da caça e da coleta, em vez de cultivar a terra. Raramente entram em contato com outras raças e não as procuram.

Religião: Eles reverenciam os maiores dos espíritos da natureza — espíritos do sol, das mais altas montanhas, das mais velhas florestas e dos mais amplos rios. Esses espíritos são reverenciados com uma devoção pessoal profunda, e recebem preces e canções diariamente.

Idioma: Os vanaras falam Vanariano, que é transcrito na escrita Comum. Os humanos reclamam que o vanariano se parece com apenas guinchos e tagarelice, mas é um idioma complexo e sutil.

Nomes: Um vanara recebe um nome no período de uma semana após o nascimento, assim que os pais observarem algum sinal ou agouro que sugira um nome apropriado para a criança. O vanara conserva esse nome por toda vida e considera vergonhoso usar qualquer outro nome, como um apelido ou título.

Nomes Masculinos: Amanu, Khanu, Mindra, Rava, Thetsu, Vaki e Vindu.

Nomes Femininos: Aki, Kiri, Ghuna, Lakshi, Sitha, Tani e Vina.

Aventuras: A chegada de um humano ou um membro de outra raça em uma comunidade vanara cria uma "erupção" de aventureiros vanara, como vanaras jovens — curiosos sobre a sociedade estrangeira do visitante — que se aventuram para aprender sobre o mundo. Os aventureiros vanara freqüentemente se juntam aos humanos, seguindo-os com tremenda lealdade e devoção.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS VANARAS

- +2 de Inteligência, +2 de Sabedoria, -2 de Força. Os vanaras são inteligentes e inquisitivos e possuem uma percepção afiada. Porém, sua constituição prejudica sua força física.
- Tamanho Médio: como criaturas Médias, os vanaras não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial de tamanho.
- O deslocamento básico dos vanaras equivale a 9 metros.
- Possuem um deslocamento básico de escalar de 6 metros. Recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e aplicam seu modificador de Força ou de Destreza, o que for maior, nesta perícia. Sempre podem 'escolher 10', mesmo quando

estão com pressa ou ameaçados. Se o vanara executar uma escalada acelerada (veja a perícia Escalar no *Livro do Jogador*), ele se movimenta com deslocamento de 9 metros e realiza um único teste de Escalar a cada rodada, com -5 de penalidade.

- Visão na Penumbra: os vanaras são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um ser humano à luz da lua, das estrelas, de tochas e outras condições similares de iluminação precária. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.
- +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e Saltar. Os vanaras são ágeis e atléticos, e vivem escalando, saltando e balançando em árvores.
- +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Embora gostem de fazer barulho, os vanaras podem ser bastante furtivos quando a situação exige.
- Idiomas Básicos: Comum e Vanariano. Idiomas Adicionais: Gigante, Goblin, Idioma Espiritual, Silvestre.
- Classe Favorecida: Xamã. A classe xamã de um vanara não é considerada para determinar as penalidades de XP quando ele se torna multiclasse.

OUTRAS RAÇAS

No cenário de campanha de Rokugan, as únicas raças de personagem normalmente disponíveis são humanos e nezumi. Em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, as raças descritas nesse capítulo normalmente são as únicas disponíveis para os personagens. Entretanto, uma campanha diferente pode incluir algumas ou todas as raças básicas descritas no *Livro do Jogador* — anões, elfos, gnomos, meio-elfos, halflings e meio-orcs — dependendo dos desejos do Mestre. As raças básicas podem ter seu espaço numa campanha de *Aventuras Orientais*, assim como os humanos têm.

ANÕES: Esteja os barbáricos korobokurus presentes numa campanha ou não, os anões são um padrão de cultura civilizada das terras de *Aventuras Orientais*. Seu senso de honra se iguala ao do mais nobre samurai humano e suas realizações na arte da guerra não são menos impressionantes. Os anões são mestres construtores e podem ter construído o equivalente à Grande Muralha da China na sua campanha. Suas sociedades tendem a ser marciais; feudos entre senhores anões e seus leais samurais são muito comuns.

- Os anões recebem +1 de bônus racial nos testes de ataque contra bakemonos e goblin-ratos, bem como os goblins, robgoblins e bugbears.
- Os anões podem escolher a classe guerreiro ou samurai como classe favorecida.

ELFOS: Os elfos nas terras de *Aventuras Orientais* são encontrados nos bosques primitivos, isolados da guerra e da política dos reinos humanos, ou então muito próximos a essas políticas, como diplomatas e cortesões nos salões dos daimyos. Normalmente, ou são muito bárbaros ou são muito civilizados — às vezes, diferentes culturas élficas representam os dois extremos em uma mesma campanha.

- Todos os personagens sabem usar qualquer variação de espada longa, conforme apropriado para a campanha, bem como todos os arcos básicos.

- Os elfos podem escolher as classes mago ou wu jen como classe favorecida.

GNOMOS: Em culturas que reverenciam os anciãos e respeitam a educação, os gnomos frequentemente são reverenciados — embora normalmente estejam nos bastidores. Os gnomos são mestres burocratas em algumas sociedades em *Aventuras Orientais*, geralmente ensinando os jovens humanos na preparação para os exames que são exigidos ao entrar e avançar na complexa "máquina" do governo. Eles conservam sua tradicional afinidade por maquinários mais concretos, e inventam fogos de artifício, pipas e relógios.

- Os gnomos recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra bakemono e goblin-ratos bem como contra kobolds, goblins, robgoblins e bugbears.
- Os gnomos podem escolher ilusionista ou wu jen como classe favorecida.

MEIO-ELFOS: O personagem e a cultura dos meio-elfos em uma campanha de *Aventuras Orientais* depende muito do papel dos elfos. Se os elfos são cortesões civilizados, os meio-elfos são extremamente comuns, aceitos entre humanos e entre os elfos, e geralmente se movimentam entre ambas as sociedades. Se os elfos são isolados e selvagens, os meio-elfos são bem raros e nem os humanos, nem os elfos sabem bem como lidar com eles. Nesse caso, os meio-elfos podem ser tratados tão mal quanto os meio-orcs normalmente são.

- As características dos meio-elfos permanecem inalteradas daquelas descritas no *Livro do Jogador*.

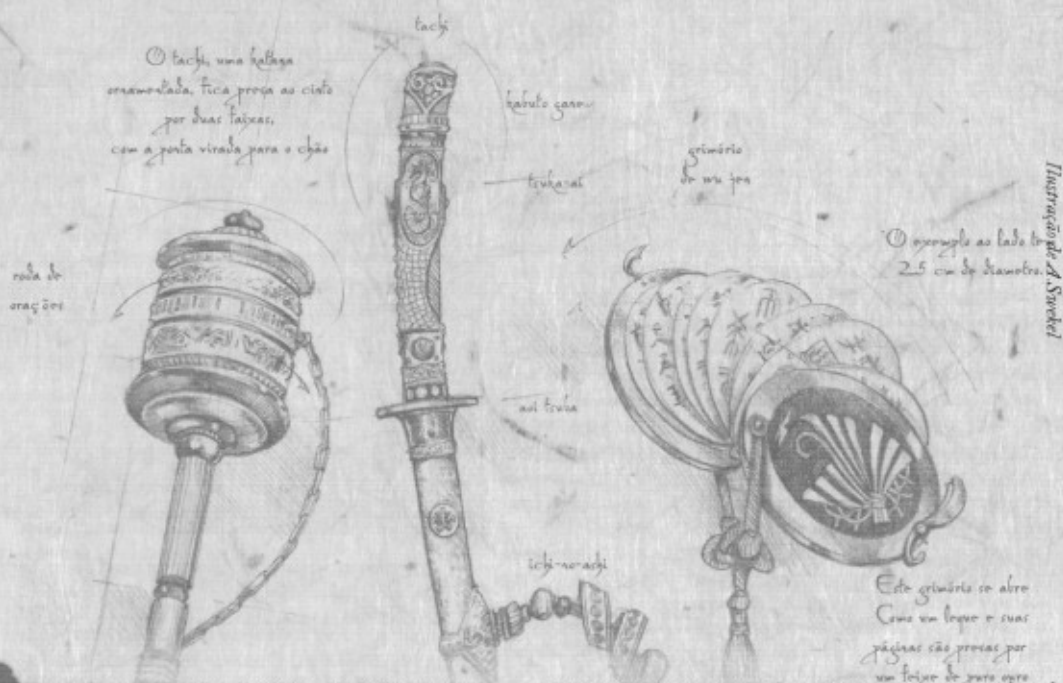
MEIO-ORCS: Estranhamente, algumas sociedades nas terras de *Aventuras Orientais* aceitam os orcs como membros iguais de uma nação maior e mais organizada. Essas sociedades são raras, mas elas existem. A maioria dos orcs, mesmo nestas culturas liberais, encontram-se nos últimos degraus da sociedade, incapazes de elevar suas posições em sociedades que prezam a inteligência e a educação. Não obstante, os meio-orcs são comuns, apesar deles quase sempre virem dos mesmos lugares. A maior ambição de um meio-orc normalmente é servir como um guarda de templo ou de um palácio. Em impérios onde os eunucos são importantes, muitos meio-orcs tornam-se eunucos ou mesmo feiticeiros eunucos (veja a descrição da classe de prestígio).

- As características dos meio-orcs permanecem inalteradas daquelas descritas no *Livro do Jogador*.

HALFLINGS: Alguns bandos halfling preenchem o papel único dos mercadores e dos embaixadores além das terras centrais de *Aventuras Orientais*. Eles podem até transportar seda para as terras distantes, onde paladinos e druidas substituem os samurais e os shugenja! Outros halflings são nômades ferozes, que cavalgam peludos pôneis de guerra nas estepes além das sociedades civilizadas. A Grande Muralha pode ter sido construída para evitar as invasões desses halflings bélicos.

- As características dos halflings permanecem inalteradas daquelas descritas no *Livro do Jogador*.

APETRECHOS DA CLASSE



Como nas regras padrão de DUNGEONS & DRAGONS, *Aventuras Orientais* oferece 11 classes de personagens. Algumas das classes do *Livro do Jogador* não estão disponíveis. Este capítulo apresentará 5 novas classes, todas disponíveis em *Aventuras Orientais*, sendo que as já apresentadas no *Livro do Jogador* podem exigir alguns ajustes nas campanhas de *Aventuras Orientais*. As 11 classes de *Aventuras Orientais* são as seguintes:

Bárbaro: Um feroz combatente que recorre à fúria e ao instinto para derrotar seus inimigos. Esta classe não sofreu mudanças em sua descrição do *Livro do Jogador*, exceto as considerações culturais.

Feiticeiro: Um conjurador com habilidades mágicas inatas. Esta classe não sofreu mudanças em sua descrição do *Livro do Jogador*, exceto as considerações culturais.

Guerreiro: Um lutador com uma excepcional capacidade de combate e uma inigualável habilidade com armas. Esta classe não sofreu mudanças em sua descrição do *Livro do Jogador*, exceto as considerações culturais e os talentos adicionais disponíveis.

Ladino: Um espião cheio de perícias e truques que tenta vencer as lutas sem utilizar a força bruta. Esta classe não sofreu mudanças em sua descrição do *Livro do Jogador*, exceto as considerações culturais e os talentos com armas.

Monge: Um artista marcial cujos ataques desarmados são rápidos e fortes — um mestre dos poderes exóticos. Os monges podem personalizar suas habilidades com algumas limitações e podem se tornar multiclasse livremente.

Ranger: Um sagaz e habilidoso guerreiro da natureza. Esta classe não sofreu mudanças em sua descrição do *Livro do Jogador*, exceto as considerações culturais.

Samurai: Um guerreiro nobre que jurou seguir um código de honra, obediência e lealdade. A classe samurai será detalhada neste capítulo.

Shugenja: Um mestre das forças elementais, uma figura religiosa que controla a magia divina. A classe shugenja será descrita neste capítulo.

Sohei: Um guerreiro monge que jurou defender um templo ou um monastério. A classe sohei será descrita neste capítulo.

Wu Jen: Um poderoso conjurador de magias arcanas. A classe wu jen será descrita neste capítulo.

Xamã: Um intermediário entre o mundo dos mortais e o reino dos espíritos, um mestre da magia divina. A classe xamã será detalhada neste capítulo.

Abreviaturas de Nome de Classe: Os nomes de classe são abreviados como se segue: Bbr, bárbaro; Gue, guerreiro; Mng, monge; Rgr, ranger; Lad, ladino; Sam, samurai; Xam, xamã; Shu, shugenja; Soh, sohei; Fet, feiticeiro; Wu, wu jen.

BÁRBARO



Conforme descrito no *Livro do Jogador*, os bárbaros são forasteiros — e isso não é menos verdadeiro em *Aventuras Orientais*. Os personagens bárbaros em Rokugan podem ser combatentes do clã Unicórnio, os Yabanjin vindos das gelidas estepes do norte, os Ujik-hai das áridas terras das Areias Escaldantes ou os nezumi "bushi". Em outros cenários de campanha, os nômades das estepes, tribos que vivem em florestas e os selvagens korobokurus sempre são bárbaros. Não importa sua origem, os bárbaros provavelmente usam armas estranhas, ves-

tem roupas e armaduras esquisitas, falam outros idiomas e cambaleiam na rígida e ritualística formalidade da cultura "civilizada".

Aventuras: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, as aventuras são o melhor caminho para um personagem bárbaro — de qualquer origem — encontrar seu lugar na sociedade civilizada. Embora poucos bárbaros acumulem o reconhecimento de um *daymio* ou qualquer outro *status* social, dentro de um grupo de aventureiros um bárbaro pode sentir-se um igual entre os samurais e os shugenjas. Para alguns bárbaros, isto é o bastante; outros buscam o impossível, esperando a gratidão pelos seus feitos para adquirir um lugar entre a nobreza.

História: Por definição, os bárbaros advêm de culturas alheias aos centros civilizados. Os aventureiros bárbaros freqüentemente encontram seu caminho para outros reinados e impérios devido a problemas em sua terra natal, como uma escassez ou uma invasão. Em Rokugan, os bárbaros do clã Unicórnio podem vagar pelo Império simplesmente por gostar de viajar, e durante seu caminho encontram sucessivas aventuras.

Raças: Em Rokugan, os humanos do clã Unicórnio, os humanos de terras distantes e os nezumi são as raças mais prováveis para adotarem a classe bárbaro. Adicionalmente, os goblins e os ogros das Terras Sombrias podem se tornar bárbaros. Em outros cenários de campanha, os korobokurus freqüentemente adquirem essa classe, enquanto a maior parte dos demais bárbaros são humanos.

Outras Classes: Em Rokugan, os bárbaros do clã Unicórnio se consideram samurais, ostentam para si o mesmo orgulho arrogante de um samurai e consideram apenas os shugenja como quase-iguais. Outros bárbaros, e também os de outros cenários de campanha, respeitam os nobres samurais e shugenjas, mas os consideram levemente enfraquecidos pelo conforto da civilização. Os bárbaros se sentem mais à vontade com os rangers e ladinos, que normalmente compartilham seu comportamento áspero. Embora em muitas sociedades bárbaras existam feiticeiros, xamãs ou adeptos, os bárbaros normalmente desconfiam de shugenjas e outros conjuradores de magia, até que eles tenham provado que merecem confiança.

Informações de Jogo: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, em Rokugan os bárbaros freqüentemente usam armas e armaduras que não são originadas do Império civilizado. Use a tabela normal de equipamento no *Livro do Jogador* para estes equipamentos.

FEITICEIROS



Os feiticeiros em Rokugan são conjuradores arcanos que não utilizam a magia elemental. Estes feiticeiros incluem os temidos e evitados feiticeiros do sangue chamados de maho-tsukai, os xamãs nezumi e estrangeiros como os yabajin e ujik-hai (veja a classe bárbaro). Como os bárbaros, muitos feiticeiros são estrangeiros em Rokugan — embora os maho-tsukai possam tentar se disfarçar como shugenjas normais.

Em outros cenários de campanha, os feiticeiros são virtualmente indistinguíveis dos wu jen para a maioria das pessoas. Como os feiticeiros descritos no *Livro do Jogador*, muitos reivindicam uma descendência dos dragões do *Livro dos Monstros*.

Aventuras: Muitos feiticeiros se aventuram para conseguir grandes poderes mágicos. Um feiticeiro do sangue pode procurar pergaminhos escritos pelo maior maho-tsukai da história, o feiticeiro morto-vivo chamado Iuchiban. Um feiticeiro nezumi ou um feiticeiro estrangeiro pode se aventurar pela mesma razão de um personagem bárbaro: para se ajustar, seja com um grupo de aventureiros ou à margem da sociedade de Rokugan.

Tendência: Os feiticeiros do sangue são naturalmente Maus. Outros feiticeiros tendem ao caos e poucos se preocupam o suficiente com os outros para serem Bons. A maioria dos feiticeiros são totalmente Neutros.

História: Assim como os bárbaros, os feiticeiros (mesmo os feiticeiros do sangue) são forasteiros em Rokugan, onde a magia é ritualizada e controlada pelos shugenjas. Os feiticeiros estrangeiros e os nezumi normalmente sentem que seus poderes os escolhem, ao contrário dos outros, e carregam o peso e a responsabilidade de usá-los apropriadamente. Estes personagens são normalmente treinados por xamãs mais experientes e feiticeiros em suas tribos ou grupos. Os feiticeiros do sangue, por outro lado, buscam poderes mágicos para aumentar seus poderes e corrompem suas almas e corpos para conseguí-los. Eles aprendem rituais de poder através de pergaminhos banidos e textos ocultos, ou até mesmo através de um oni das Terras Sombrias.

Raças: Os humanos de terras distantes e os nezumi são as raças mais prováveis de se tornarem feiticeiros. Os feiticeiros do sangue são sempre humanos, e podem ser de qualquer clã — particularmente do clã Fênix e do clã Unicórnio. As criaturas das Terras Sombrias, incluindo goblins e ogros, também podem se tornar feiticeiros.

Outras Classes: Pela sua reputação, os feiticeiros são temidos e evitados pelos membros da maioria das outras classes. Muitos feiticeiros não se importam — eles usam o medo e o respeito alheios para ajudá-los a cumprir seus próprios objetivos. Ocasionalmente, um feiticeiro pode se associar a outros e desenvolver uma relação pessoal.

Informação de Jogo: Conforme descrito no *Livro do Jogador*. Os feiticeiros podem usar as listas de magias do Mago/Feiticeiro do *Livro do Jogador* ou a lista de magias no Capítulo 7.



Para conjurar os mais poderosos efeitos de maho (magia do sangue), que exigem o sacrifício de essência vital para potencializar as magias, os feiticeiros do sangue precisam adquirir a classe de prestígio maho-tsukai, descrita no Capítulo 12.

GUERREIRO



Os guerreiros em *Aventuras Orientais* são soldados experientes, líderes de bandidos, mercenários austeros, ávidos senhores da guerra — qualquer combatente treinado, que por razões de honra pessoal ou de descendência, não siga os altos padrões de um samurai. O código do *bushidô* não se aplica a meros guerreiros. Os ronins são guerreiros, assim como muitos soldados profissionais. Mesmo em Rokugan, alguns clãs de samurais — em particular o clã Escorpião, que não vê utilidade para o *bushidô* — também são compostos de guerreiros.

Aventuras: Muitos guerreiros se aventuram para acumular poder e riqueza. Alguns esperam seguir o exemplo do mais famoso ronin rokugani Ginawa (agora Akodo Ginawa), que salvou o Imperador Toturi durante a Batalha do Portal do Esquecimento e foi recompensado com um honrado lugar entre os clãs.

História: Os Ronins aparecem em duas categorias: "os ronins dos clãs" são membros dos grandes clãs que falharam no dever para com seu Senhor. A razão mais comum para isto é permitir, de alguma forma, a morte de seu Senhor — seja em batalha ou sob a lâmina de um assassino. Os ronins dos clãs se apegam à esperança de recuperarem a honra perdida. "Os ronins verdadeiros" são aqueles que nunca pertenceram a nenhum dos clãs, normalmente nascidos em uma família de ronins.

Outros guerreiros em Rokugan incluem os bushi do clã Escorpião, que normalmente não possuem a tendência necessária para se tornarem samurais, e mercenários, incluindo muitos membros da família Yoritomo.

Os guerreiros em outros cenários de campanha normalmente seguem as regras encontradas no *Livro do Jogador*.

Raças: Em Rokugan, os humanos são os guerreiros mais comuns, mas os nezumi e as criaturas das Terras Sombrias também costumam adquirir essa classe. Um guerreiro ratling é extraordinariamente bem treinado para sua espécie e pode, por exemplo, ter aprendido sua técnica com um samurai do clã Caranguejo.

Em outros cenários de campanha, os membros de todas as raças podem se tornar guerreiros. Muitos guerreiros hengeyokai são caranguejos, cães, raposas, guaxinins ou ratos em sua forma animal, que tendem a ser robustos e a possuir um estilo de combate selvagem. Os guerreiros korobokurus representam a elite do seu exército (a maior parte dos korobokurus é formada de bárbaros). Os guerreiros do povo-espírito têm uma história tão diversificada quanto os humanos. Os guerreiros vanara normalmente confiam na velocidade em favor da força bruta, mas mostram uma tremenda bravura e lealdade em batalha.

Outras Classes: Enquanto os samurais em Rokugan desprezam os guerreiros ordinários, estes também compartilham o mesmo desdém pelos samurais. Alguns guerreiros acreditam que o *bushidô* é uma muleta e eles não confiam naqueles que dedicam suas vidas às suas restrições. Com mais frequência, os guerreiros se associam a ladinos e feiticeiros que a samurais e shugenjas.

Em outros cenários de campanha, os guerreiros reconhecem a necessidade de suporte dos reinos da magia e da furtividade, e trabalham bem com xamãs, wu jen, ladinos e monges.

Informações de Jogo: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

Talentos Adicionais: Combater no Solo e Especialização Aprimorada (descritos no Capítulo 4 deste livro) foram adicionados à lista de talentos adicionais dos guerreiros.

LADINO



Desde os mais baixos bandidos de rua e assaltantes de estradas aos intrigantes cortesãos e nobres, os ladinos são comuns, mas frequentemente quase invisíveis em *Aventuras Orientais*. Alguns ocupam posições inusitadas, como oficiais, diplomatas ou embaixadores (a maioria destes como personagens, contudo, adquiriram a classe de PdM especialista ou aristocrata). Os ladinos em *Aventuras Orientais* não são tão fáceis de se reconhecer quanto sua contraparte padrão, pois eles são, no mínimo, variados em suas perícias, posições e história.

Aventuras: Os ladinos se aventuram por uma ampla variedade de motivos, mas em primeira instância, todos têm um objetivo comum: servir aos seus propósitos pessoais. Sejam esses ideais a base para o auto-aperfeiçoamento e poder ou a complexa rede de lealdade do clã Escorpião, os ladinos se lançam em aventuras movidos pelos seus próprios desejos.

História: Muitos ladinos são autodidatas ou aprendem suas perícias com um mentor sombrio na vida das ruas. As escolas do clã Escorpião, no entanto — incluindo a escola Bayushi de samurai e a particularmente secreta escola Shosuro — treinam especificamente seus alunos nas artes, técnicas e perícias ladinas. Os ladinos do clã Escorpião mantêm um alto grau de lealdade natural entre si, enquanto os outros ladinos em geral não confiam em outros ladinos mais do que o estritamente necessário.

Raças: Os escamoteadores Nezumi talvez sejam a quintessência dos ladinos de Rokugan. Entre os humanos, o clã Escorpião, os camponeses de classe baixa e os estrangeiros são os ladinos mais comuns. Os ladinos também são comuns entre as raças das Terras Sombrias. Em outros cenários de campanha, os ladinos hengeyokai variam entre os furtivos gatos e ratos assaltantes aos bandidos guaxinins brutais. Quase sempre, os ladinos do povo-espírito são indivíduos que se sentiram alienados da sociedade humana devido à sua linhagem espiritual. Os ladinos Vanara não têm uma tendência à criminalidade, mas sua curiosidade sem limites frequentemente gera problemas.

Outras Classes: Os ladinos preferem estar no controle de qualquer situação que apareça. Em um extremo, isto se manifesta como um desejo de tomar suas próprias decisões e não ser responsável como um líder. Os ladinos com essa filosofia trabalham bem com qualquer um que não tente comandá-los. Em um outro extremo, estão os ladinos que preferem estar no comando, e ficam satisfeitos em trabalhar com membros de outras classes — contanto que estes possam ser enganados ou coagidos para fazerem o que o ladino deseja. Os devotos fanáticos do *bushidô*, como a maioria dos samurais, podem ser um problema se forem muito espertos ou muito decididos, e os monges com suas rígidas maneiras de pensar também são muito difíceis de serem manipulados. Em geral, os ladinos gostam de trabalhar com rangers, ronins e até mesmo com bárbaros.

Informação de Jogo: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

Usar Armas e Armaduras: Os ladinos sabem usar a zarabatana, a besta (de mão ou leve), adaga, adaga de punho, dardo, kama, maça leve, ninja-to, nunchaku, arco curto composto, espada curta, tonfa e wakizashi. Os ladinos Médios também sabem usar a clava, a besta pesada, a maça pesada, o mangual e o bordão.

MONGE



Os mosteiros onde os monges treinam o espírito e artes marciais são, de longe, mais comuns em *Aventuras Orientais* do que no mundo descrito no *Livro do Jogador*.

Aventuras: Os monges aventureiros são comuns, desde que suas convicções e estilo de vida possam impeli-los a atividades no mundo. Enquanto alguns monges devotam seu tempo e energia para treinar samurais nos dojos dos clãs, ensinar escrituras em mosteiros reclusos, ou se esforçar para alcançar a perfeição através do isolamento, muitos aprendem suas lições e práticas na estrada, encontrando estudantes promissores entre aventureiros e, até mesmo, ronins. Afinal de contas, quem mais precisa dos ensinamentos de iluminação do que aqueles que estão na linha de frente contra a escuridão? E o que há de bom na disciplina, se a mesma não os mantém firmes quando são testados no mundo real?

História: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, os monges normalmente recebem seus treinamentos em um mosteiro ou sob a tutela de um único *sensei*. Pessoas de todos os estilos de vida encontram treinamento nos mosteiros — rejeitados ou órfãos que cresceram entre os monges, camponeses heimin ou hinin, nobres samurais, generais aposentados, povo-espírito e *hengeyokai*, e até uns raros *ratlings*, *korobokurus* ou *vanara*, podem dedicar suas vidas à iluminação e aprender as disciplinas espirituais e físicas de um monge. Não importa sua origem social ou racial, os monges devotam sua total lealdade ao caminho da iluminação, reivindicando semelhança apenas com outros monges, não com clãs ou famílias. Na Ordem Celestial da sociedade de Rokugan, os monges são iguais a fazendeiros heimin, não importa sua origem.

Os monges de Rokugan são os campeões vigilantes da iluminação, inimigos da escuridão — não importando se ela se manifesta nas Terras Sombrias ou simplesmente na ignorância. Desde a Batalha do Portal do Esquecimento, os monges de Rokugan perceberam que sua filosofia de retiro não tem sido suficiente para proteger o mundo da escuridão, adotando assim uma estratégia mais agressiva no ensinamento das verdades do Tao para os clãs. Como resultado, os monges estão ampliando suas fileiras, e muitos samurais e *shugenjas* estão aprendendo pelo menos os ensinamentos básicos de *Shinsei*.

Raças: Em Rokugan, a maior parte dos monges é humana, e um grande número pertence ao clã Dragão. Os monges de outras raças são extremamente raros e são poucas as exceções à regra geral que estabelece os humanos como maioria nos mosteiros.

Em outros cenários de campanha, as raças semi-humanas (*hengeyokai* e povo-espírito) são mais prováveis de adotarem a classe monge do que as raças mais selvagens, como os *korobokurus*, *nezumi* ou *vanaras*. As raças inumanas não têm mosteiros próprios, mas treinam e estudam em comunidades ou com um *sensei* humano.

Outras Classes: Em Rokugan, apesar dos monges terem diferentes objetivos e valores dos membros de outras classes, eles acreditam que têm o compromisso de ensinar e trabalhar entre a vasta população do Império. Podem, muitas vezes, abordar a tarefa com condescendência, mas normalmente, eles reconhecem a importância das outras classes na defesa de Rokugan contra o mal que outrora quase destruiu o império. Eles ensinam para que todas as pessoas de Rokugan possam se tornar iluminadas e, assim, resistirem melhor à escuridão.

Em outros cenários de campanha, os monges reconhecem sua interdependência com outros personagens e tendem a cooperar com membros de todas as outras classes.

Informações de Jogo: Exceto pelas alterações a seguir, os monges de *Aventuras Orientais* seguem as regras do *Livro do Jogador*.

Perícias de Classe: Conhecimento (religião) é uma perícia de classe para monges.

Usar Armas: Os monges sabem usar as seguintes armas: facão borboleta, clava, besta (leve ou pesada), adaga, azagaia, jitte, kama, lajatang, nekode, nunchaku, bordão, sai, shuriken e tonfa. Os monges podem usar as seguintes armas com seu bônus de ataque desarmado: facão borboleta, clava, jitte, kama, lajatang, nekode, nunchaku, bordão, sai, bastão tri-seccionado e tonfa.

Talentos Adicionais: No 1º, 2º e 6º níveis, um monge pode sacrificar uma habilidade de classe (Ataque Atordoante no 1º nível, Desviar Objetos no 2º ou Imobilização Aprimorada no 6º nível) em troca de um talento adicional diferente de Artes Marciais, mas ele ainda precisa atender aos pré-requisitos do talento escolhido. Este talento adicional pode auxiliar o monge a se qualificar como um mestre de um estilo de artes marciais.

Monge Multiclasse: Os monges em *Aventuras Orientais* podem escolher outras classes e depois retornarem para a classe de monge sem penalidades.

RANGER



Freqüentemente chamados de batedores ou rastreadores, os rangers de *Aventuras Orientais* são guerreiros conectados misteriosamente com a terra e com uma dedicação igualmente misteriosa à guerra contra determinados inimigos. O arquétipo de ranger em Rokugan é o batedor Hiruma: um samurai do clã Caranguejo que conhece as Terras Sombrias como a palma de sua mão e enfrenta seus malignos habitantes com incomparável técnica e ferocidade.

Aventuras: Os rangers podem estar entre os personagens mais "aventureiros" de *Aventuras Orientais*, pelo menos como o aventureiro é normalmente compreendido em *Dungeons & Dragons*. Os rangers são mais inclinados a explorar áreas selvagens do que qualquer outro personagem, com o propósito expresso de matar monstros. Também trabalham com exércitos de samurais e guerreiros, guiando-os através de terrenos perigosos e espionando as posições inimigas.

História: Entre o clã Caranguejo em Rokugan, as perícias dos rangers são ensinadas através de educação formal, e eles se orgulham em ser parte integral na defesa do Império contra as Terras Sombrias. Outros rangers recebem um treinamento mais informal, freqüentemente sob a orientação de um mestre ou um parente.

Raças: Em Rokugan, os rangers são mais encontrados no clã Caranguejo (em particular na família Hiruma e sua escola de batedores), no clã Unicórnio e entre os *Nezumi*. Em outros cenários de campanha, as raças inumanas se tornam excelentes rangers, devido à sua forte conexão com o mundo natural e espiritual. Com freqüência, os rangers *hengeyokai* são gatos, garças, raposas, lebres, macacos, guaxinins, ratos ou pardais em sua forma animal, e usam a camuflagem e suas habilidades naturais como vantagem para rastrear. Os rangers *korobokurus* são excelentes rastreadores e usam seu parentesco com os espíritos naturais que cercam seus lares. Os rangers do povo-espírito sempre estão confortáveis em seus ambientes e têm uma variedade de habilidades para aumentar sua eficácia. A grande furtividade e agilidade dos rangers *vanara* os tornou batedores eficientes e adversários mortais dos seus inimigos prediletos.

Outras Classes: Em Rokugan, muitos rangers humanos se consideram samurais, tratando outros samurais (assim como os *shugenjas*) como iguais, e as outras classes com pessoas inferiores. Todos os rangers costumam ser pragmáticos. No entanto, valorizam a contribuição dos membros de um grupo de aventureiros, não importa sua posição, e cooperam como iguais entre os membros do grupo, mesmo se a igualdade social estiver fora de questão.

Informação de Jogo: Conforme descrito no *Livro do Jogador*. Embora os rangers possam lutar com duas armas, poucos o fazem em Rokugan.

SAMURAI



Os samurais são guerreiros profissionais, membros da nobreza treinados na arte da guerra. Eles não são somente ensinados a cumprir seu papel na sociedade, mas nasceram para isso, em um sistema de submissão, lealdade e honra que influencia cada estágio de suas vidas. Um samurai livre desse sistema não é mais um samurai; é apenas um guerreiro comum, um ronin sem honra e sem posição na sociedade.

Aventuras: A primeira responsabilidade de um samurai é a obediência ao seu Senhor, normalmente o líder de sua família. Isto é simultaneamente uma fonte sem fim de aventuras e um obstáculo em potencial para uma vida de aventuras. O lorde de um samurai de nível baixo pode ordenar que ele investigue uma ocorrência misteriosa ou subjogue uma gangue de bandidos. Se ele fizer bem o seu trabalho, seu senhor pode chamá-lo para tratar de problemas mais importantes. Contudo, um samurai não pode simplesmente desaparecer e partir em uma expedição às Terras Sombrias sem a ordem ou permissão de seu lorde, e se o seu Senhor tiver uma missão importante para o samurai, ele terá que torná-la sua prioridade principal. Se isto é um obstáculo significativo ou não, fica a critério do Mestre.

Características: Os samurais são diferentes dos guerreiros comuns por seguirem o *bushidô*, um código de honra, lealdade e obediência. Eles têm treinamento de combate — incluindo alguns talentos adicionais — que rivaliza com o guerreiro. Se um samurai se mantém honrado e verdadeiro ao seu código de conduta, sua espada — a espada obra-prima passada de geração em geração — pode despertar em suas mãos, manifestando crescentes habilidades mágicas conforme o samurai se torna mais experiente e investe sua energia espiritual na arma. Para um samurai, a desonra é pior que a morte, e perder sua espada é possivelmente a pior desonra imaginável.

Tendência: O *bushidô*, o código do samurai, exige uma rígida obediência aos padrões de conduta e honra. Somente personagens Leais podem aderir ao código e chamarem a si mesmos de samurais.

História: O samurai aprende suas técnicas de combate e os princípios do *bushidô* em escolas estabelecidas e bem estruturadas. Em Rokugan, pelo menos uma família é responsável pelo treinamento de samurais dentro de cada clã. A escola Hida do clã Caranguejo, as escolas Daidoji e Kakita do clã Garça, a escola Mirumoto do clã Dragão, as escolas Akodo e Matsu do clã Leão, a escola Shiba do clã Fênix, a escola Bayushi do clã Escorpião e as escolas Moto e Shinjo do clã Unicórnio são as escolas de samurais em Rokugan.

Raças: Quase sem exceção, todos os samurais em Rokugan são humanos dos grandes clãs. Em outros cenários de campanha, somente os humanos e o povo-espírito normalmente se tornam samurais, porque a classe é muito característica da sociedade humana.

Outras Classes: Os samurais se consideram o pináculo da Ordem Celestial na qual se baseia sua sociedade. Os shugenjas são tecnicamente seus iguais nesta ordem, mas em um mundo onde a honra equipara-se com a coragem em batalha, os shugenjas sustentam essa posição de forma tênue. Os samurais respeitam somente outros samurais — como também outros personagens (bárbaros do clã Unicórnio e rangers do clã Caranguejo) que carregam o *daishô* e apoiam o código do *bushidô*. Eles são propensos a tratar membros de outras classes como servos, companheiros na melhor das hipóteses, a menos que estes personagens sejam obviamente muito respeitados pelo senhor do samurai.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os samurais possuem as seguintes estatísticas de jogo.

TABELA 2-1: O SAMURAI

Bônus		Base de			
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Daishô ancestral
2º	+2	+3	+0	+3	Talento Adicional
3º	+3	+3	+1	+3	
4º	+4	+4	+1	+4	Talento Adicional
5º	+5	+4	+1	+4	
6º	+6/+1	+5	+2	+5	
7º	+7/+2	+5	+2	+5	Talento Adicional
8º	+8/+3	+6	+2	+6	
9º	+9/+4	+6	+3	+6	
10º	+10/+5	+7	+3	+7	Talento Adicional
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+7	
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+8	
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Talento Adicional
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+9	
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+9	
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Talento Adicional
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Talento Adicional
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

Habilidades: A Força é especialmente importante para um samurai, pois melhora seus ataques corpo a corpo e o dano causado. A Constituição é importante para fornecer uma grande quantidade de pontos de vida, que serão necessários em suas muitas batalhas. A Destreza é importante para um samurai que queira se tornar um bom arqueiro, além de melhorar sua Classe de Armadura e lhe permite cumprir os pré-requisitos de alguns talentos baseados em Destreza.

Tendência: Leal.

Dado de Vida: d10.

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias da classe samurai (e a habilidade chave de cada perícia) são: Atuação (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias. A perícia Foco em Iaijutsu será descrita no Capítulo 4 deste livro.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Int) x4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: os samurais sabem usar todas as armas simples e comuns, e armaduras leves e médias. Os samurais não sabem usar escudos. Note que a penalidade por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro é aplicada às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga, e Acrobacia. Além disso, a perícia Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

Daishô Ancestral: Todos os samurais começam o jogo com uma katana e uma wakizashi — duas armas obra-prima. Estas são as armas que pertenceram aos seus ancestrais, e protegê-las é uma importante questão de honra. Conforme o samurai vai adquirindo tesouros e riquezas através das aventuras, ele tem a opção de despojar as habilidades latentes e sobrenaturais de suas armas. Esta opção permite ao samurai usar sua lâmina ancestral como uma arma mágica, enquanto um samurai que brande um tetsubo contra os demônios das Terras Sombrias pode usar o tesouro para adquirir novas armas mágicas ou de jade.



Caranguejo

Garça

Dragão

Leão

Fenix

Escorpião

Unicórnio

A qualquer momento, um samurai pode retirar-se a um templo ou santuário e passar um tempo em oração para despertar os espíritos ancestrais em sua katana ou wakizashi. A maioria dos samurais melhora suas katanas e não suas wakizashis. Isto requer o sacrifício de itens que valham a quantidade em PO indicada na Tabela 2-2: Daishô Ancestral. Este sacrifício não precisa ser em ouro — o personagem pode sacrificar itens mágicos ou outros bens valiosos que completem o valor ao invés de vendê-los (pela metade do preço) para pagar o custo. O samurai precisa ter o nível mínimo exigido (incluindo níveis nas classes de prestígio) na tabela, e permanecer um dia para cada 1.000 PO sacrificados no templo ou santuário. Durante este tempo, ele precisa gastar pelo menos 8 horas de cada dia ajoelhado à frente de seus ancestrais e de suas armas, sem parar para comer ou descansar. Muitos samurais buscam a assistência de um shugenja para este processo, mesmo não havendo necessidade.

Os valores indicados na Tabela 2-2 são os valores totais do sacrifício para adicionar os bônus pertinentes em uma única arma. Se um samurai já tem uma *katana* +3, ele pode melhorá-la para uma *katana* +4 sacrificando 14.000 PO e gastando duas semanas em oração. Se o mesmo samurai quiser transformar sua wakizashi em uma wakizashi +1, ele deve sacrificar 2.000 PO.

Antes que a espada ancestral do samurai se torne uma arma mágica +1, ela é somente uma arma obra-prima em todos os aspectos. Suas habilidades latentes sobrenaturais não a tornam uma arma mágica até que seus poderes sejam despertados.

Um samurai que perca suas espadas ancestrais está desonrado até que ele as encontre. Ele não pode melhorar nenhuma outra arma dessa maneira.

Nota: em alguns cenários de campanha, um samurai pode começar jogando com uma arma ancestral diferente, como um tular (cimitarra) ou um jian (espada longa).

Talentos Adicionais: No 2º nível, o samurai adquire um talento adicional. O samurai recebe um talento adicional no 4º nível e a cada 3 níveis subsequentes (7º, 10º, 13º, 16º e 19º). Estes talentos adicionais devem ser escolhidos da lista que aparece ao lado do clã do personagem.

Caranguejo: — Enfatiza as armaduras pesadas, grande força e armas incomuns. Talentos: Usar Armadura (pesada), Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Resistência, Ataque Poderoso (Encontrar Aprimorado, Separar, Trespassar Aprimorado), Corrida, Foco em Arma (machado de batalha, clava grande, katana ou martelo de guerra).

Garça: — Enfatiza a velocidade e a agilidade. Talentos: Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório),

TABELA 2-2: O DAISHÔ ANCESTRAL

Bônus da Arma	Sacrifício Total Exigido	Nível Mínimo do Personagem
+1	2.000 PO	4º
+2	8.000 PO	7º
+3	18.000 PO	9º
+4	32.000 PO	11º
+5	50.000 PO	13º
+6*	72.000 PO	14º
+7*	98.000 PO	15º
+8*	128.000 PO	16º
+9*	162.000 PO	17º
+10*	200.000 PO	18º

* Uma arma não pode ter um bônus superior a +5. Use esta tabela para determinar o preço quando adicionar habilidades especiais à arma. Por exemplo: Um samurai com uma *katana* +4 pode transformá-la em uma *katana* *trovejante* +4 com o sacrifício de 40.000 PO, uma vez que a habilidade especial *trovejante* equivale a uma arma com +2 de bônus.

Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Foco em Perícia (Foco em Iaijutsu), Vitalidade, Foco em Arma (katana).

Dragão: — Ensina a lutar com duas espadas e combate desarmado. Talentos: Usar Arma Exótica (katana), Agarrar Aprimorado (Estrangular), Ataque Desarmado Aprimorado (Arremesso Defensivo, Desviar Objetos, Bloquear Arma, Arremesso Vigoroso, Ataque Atordoante), Ataque Poderoso (Trespassar), Foco em Arma (katana).

Leão: — Enfatiza a estratégia, a inteligência e a força de vontade. Talentos: Tolerância, Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Grito do *Chi* (Grito do *Chi* Aprimorado), Manter a Consciência, Vitalidade, Foco em Arma (katana).

Fenix: — Enfatiza o treinamento mental e espiritual. Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Tolerância, Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Saque Rápido e Foco em Arma (katana).

Escorpião: — Enfatiza a mobilidade e a luta suja. Talentos: Lutar às Cegas, Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Iniciativa Aprimorada, Combater no Solo, Saque Rápido, Foco em Arma (katana).

Unicórnio: — Enfatiza o combate montado e a arquearia. Talentos: Prontidão, Combate Montado (Arquearia Montada, Atropelar, Investida Montada,



Investida Implacável), Tiro Certo (Tiro Longo, Precisão, Tiro Rápido e Tiro em Movimento), Foco em Arma (lança, lança montada, arco ou katana).

Os personagens sem um clã devem escolher um para representar o estilo de combate que ele deseja aprender. Eles precisam, conseqüentemente, escolher os talentos da lista dos clãs.

Alguns dos talentos adicionais para o samurai não podem ser adquiridos até que ele selecione os talentos dos pré-requisitados; estes estão listados em parênteses depois do talento adequado. Um samurai ainda precisa satisfazer todos os pré-requisitos do talento, incluindo os valores de habilidade e o bônus base de ataque mínimo.

Código de Conduta: Um samurai precisa ser Leal e desonrar a si mesmo, sua família e ao seu daishô se, por vontade própria, cometer qualquer ato Caótico. Além disso, o código do *bushidô* do samurai requer que ele seja obediente ao seu senhor, aceitar a morte a qualquer momento e encará-la com bravura, vingar qualquer desonra e evitar qualquer aspecto de covardia. A essência dos princípios do *bushidô* é a honra, a lealdade e a coragem. Violar estes preceitos resulta em desonra, que pode resultar no samurai sendo expulso do nome de sua família ou ser exigido que ele cometa o seppuku (um ritual suicida).

EX-SAMURAI

Um samurai que abandone a tendência Leal ou viole os princípios do *bushidô* não poderá adquirir mais níveis nesta classe. Ele conserva todos os talentos adicionais, mas suas armas ancestrais perdem quaisquer habilidades mágicas "despertadas". Se o samurai recuperar sua tendência Leal, ele precisará expiar suas violações (veja a descrição da magia *penitência* no Livro do Jogador) e recuperar sua honra para restaurar suas armas ao estado anterior e continuar adquirindo níveis como um samurai.

SHUGENJA

Os shugenjas são conjuradores divinos que podem conjurar magiasintonizando-se com os elementos à sua volta e focando o poder destes através dos seus corpos para produzir efeitos mágicos. Como o samurai, eles são membros da classe nobre de Rokugan, embora não se prendam à honra e ao código do *bushidô* como sua contraparte guerreira. Os shugenjas são encontrados em Rokugan e podem não ser apropriados em outros cenários de campanha.

Aventuras: Os shugenjas freqüentemente se aventuram para aumentar seus conhecimentos mágicos e suas habilidades pessoais. São convocados para investigar distúrbios na harmonia natural dos elementos — particularmente incursões nas Terras Sombrias ou as atividades de maho-tsukais dentro do Império. Alguns shugenjas dedicam suas vidas a combater a corrupção do maho (magia do sangue), enquanto outros almejam o poder que o

maho concede. Existem ainda outros shugenjas que se dedicam a estudar a magia por si mesma, esperando eventualmente descobrir os mistérios do Vácuo, o "quinto elemento" que se integra a todos os outros.

Características: Os shugenjas são muito mais do que feiticeiros portadores de magia. Eles são as fundações da religião de Rokugan — os sacerdotes que ensinam os rituais da devoção, mantendo os nomes das Fortunas, e até mesmo medindo a passagem do tempo. Eles estudam durante anos tentando aprender os elementos fundamentais de suas magias, e são a classe mais instruída de Rokugan. As magias dos shugenjas são escritas em ofudas (pergaminhos abençoados mundanos), que eles carregam consigo, e servem de foco divino para conjurar suas magias.

Tendência: Enquanto muitos shugenjas tentam seguir os padrões de honra e lealdade, e escolhem a tendência Leal, nem todos vivem sob estes padrões. Não há restrições de tendências para os shugenjas.

História: Os shugenjas são membros da classe nobre de Rokugan. Eles aprendem a prática da magia em escolas ligadas a cada clã, como seu parente samurai. As escolas de shugenjas de Rokugan incluem a escola Kuni do clã Caranguejo, a escola Asahina do clã Garça, a escola Tamori do clã Dragão, a escola Kitsue do clã Leão, as escolas Agasha e Isawa do clã Fênix, as escolas Soshi e Yogo do clã Escorpião e a escola Iuchi do clã Unicórnio.

Raças: Quase sem exceções, todos os shugenjas são humanos dos grandes clãs. Em Rokugan, os conjuradores de magia de outras raças (e humanos) são feiticeiros. Em outros cenários de campanha, muitos conjuradores de magia são xamãs, feiticeiros ou wu jen.

Outras Classes: Como os samurais, os shugenjas são separados dos demais pela sua nobreza e costumam olhar com desprezo os membros de outras classes. Apesar da predominante visão da sociedade, os shugenjas não acreditam que a coragem marcial é expressão definitiva de honra — de fato, eles desprezam um samurai que resolve qualquer desavença ou assuntos de honra com um duelo até a morte. Os shugenjas têm pouco respeito pelos membros de outras classes, embora sabiamente compreendam, em especial os aventureiros, que classes diferentes têm perícias especializadas e habilidades freqüentemente necessárias para o sucesso.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os shugenjas têm as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: O Carisma determina a magia mais poderosa que um shugenja é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. Para conjurar magias, ele deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + nível da magia. O shugenja adquire magias adicionais baseadas no seu Carisma. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do shugenja é 10 + nível da



Caranguejo

Garça

Dragão

Leão

Fênix

Escorpião

Unicórnio

TABELA 2-3: O SHUGENJA

Nível	Bônus Base de					Magias por dia*									
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	+0	+0	+0	+2	Foco no elemento, sentir os elementos	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

magia + modificador de Carisma. Uma alta pontuação em Destreza é útil para um shugenja (que normalmente usa pouca ou nenhuma armadura), pois aumenta sua Classe de Armadura. Uma boa pontuação de Constituição concede pontos de vida extras, um recurso escasso na classe.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe Shugenja (e a habilidade chave de cada perícia) são Alquimia (Int), Concentração (Con), Cura (Sab), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Int) X 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os shugenjas sabem usar todas as armas simples e a wakizashi. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos. É considerado inadequado para um shugenja usar uma armadura, e muitos samurais consideram um insulto ao seu posto que um membro de outra classe ostente uma armadura que eles acreditam ser o símbolo de seu cargo. Igualmente, quando um shugenja tem permissão para usar uma wakizashi como um membro da classe nobre, empunhar uma katana é considerado uma indicação de que o usuário está preparado para usá-la em sua defesa, e muitos shugenjas preferem deixar o uso de espadas para os samurais. Note que as penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às seguintes

TABELA 2-4: MAGIAS CONHECIDAS PELO SHUGENJA*

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

* A cada nível, um shugenja adquire uma magia de escola para cada nível de magia, começando no 1º. A letra "e" na tabela representa essa magia. O número do meio é o número de magias do elemento preferido do shugenja e o número final indica as magias de qualquer outro elemento conhecidas por ele.

perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga, e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

Magias: Um shugenja conjura magias divinas, mas seu conhecimento de magia é limitado, similar ao feiticheiro. O shugenja começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 (também chamada de inori) e duas magias de 1º nível à escolha do jogador, mais uma magia de nível 0 e uma de 1º nível quando selecionar sua escola. A cada nível, o shugenja adquire uma ou mais magias novas, conforme indicado na Tabela 2-4: Magias Conhecidas do Shugenja. Uma magia a cada nível é definida pela escola de magia do shugenja; às vezes, estas magias são efeitos normais da lista de magias do shugenja, mas frequentemente elas são efeitos alheios à lista de

magias. Estas magias estão indicadas na lista de magias do shugenja no Capítulo 7: Magias e Feitiços. Note que o número de magias conhecidas pelo shugenja não é afetado pelos seus bônus de Carisma, se houver; os números da Tabela 2-5 são fixos.

Um shugenja é limitado a conjurar um determinado número de magias de cada nível por dia, mas ele não precisa preparar suas magias com antecedência. A quantidade de magias que o shugenja pode conjurar por dia é aumentada por suas magias adicionais, se houver. Por exemplo, no 1º nível, Kitsu Mari pode conjurar 4 magias de 1º nível por dia — 3 por estar no 1º nível (ver Tabela 2-3: O Shugenja), mais uma devido a sua alta pontuação em Carisma. No entanto, ele somente conhece três magias de 1º nível: *curar ferimentos leves* (sua magia da escola daquele nível), *benção* e *sono* (ver Tabela 2-4: Magias Conhecidas do Shugenja). Em qualquer dia, ele pode conjurar *curar ferimentos leves* quatro vezes, conjurar *benção* quatro vezes ou conjurar *sono* quatro vezes, ou ainda, conjurar uma combinação das três magias com um total de quatro vezes no dia. Ele não precisa decidir as magias irá conjurar de antemão.

Um shugenja pode usar uma magia de nível mais elevado para conjurar uma magia de nível mais baixo, se desejar. Por exemplo, se um shugenja de 8º nível já utilizou todas as suas magias de 3º nível daquele dia, mas deseja conjurar outra, ele pode usar uma magia de 4º nível para fazê-lo. A magia ainda é considerada um efeito do seu nível original, nunca do nível de magia utilizado para conjurá-la.

Para aprender ou conjurar uma magia, um shugenja deve ter uma pontuação mínima de Carisma equivalente a 10 + nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do shugenja será 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

Os shugenjas não possuem grêmios, embora precisem escrever suas magias em ofudas. Estes ofudas servem como um foco divino e precisam ser lidos como parte do processo de conjuração da magia. Os shugenjas podem usar o talento Escrever Pergaminho para criar pergaminhos mágicos que funcionem da mesma forma que os pergaminhos do clérigo e do mago.

Quando conjurar efeitos metamágicos, lembre-se que o shugenja não preparou a magia com antecedência, e está fazendo isso no momento. O shugenja precisa de mais tempo para conjurar uma magia metamágica do que para conjurar uma magia normal. Se o tempo normal para conjurar uma magia é uma ação, conjurar uma magia metamágica exige uma ação de rodada completa. As magias que exigem mais tempo para serem conjuradas gastam uma ação de rodada completa adicional para serem lançadas. Os shugenjas não podem usar o talento metamágico Acelerar Magia.

Foco no Elemento: Todos os shugenjas têm um elemento preferido: Ar, Terra, Fogo ou Água. A escolha da especialização no elemento é determinada pela escola do clã onde ele estuda. Pelo menos metade das magias que um shugenja conhece a cada nível deve pertencer ao seu elemento preferido, e a magia ditada pela sua escola também pertence àquele elemento. Isto está refletido na Tabela 2-5, que indica quantas magias de cada nível precisam ser do elemento preferido pelo shugenja. No 1º nível, por exemplo, o shugenja Kitsu Mari precisa conhecer pelo menos três magias de água de nível 0 — uma magia de água determinada pela sua escola e duas magias adicionais de água, mais duas outras magias de nível 0 de quaisquer elementos. Ele também conhece uma magia de água de 1º nível pela sua escola, uma magia de água adicional de 1º nível, e uma magia de 1º nível de quaisquer elementos. Os shugenjas recebem automaticamente os benefícios do talento Foco em Magia para as magias do seu elemento preferido.

Como custo de especialização em um elemento, um shugenja é proibido de aprender magias associadas a certos elementos opostos. O elemento proibido é definido pelo elemento preferido, conforme descrito abaixo.

Ar: As magias do ar são sutis, envolvendo viagens, intuição, influência, adivinhação e a ilusão. O elemento terra é proibido para os shugenjas do ar. A escola Asahina do clã Garça e a escola Soshi do clã Escorpião são especializadas em magias do ar.

Terra: As magias da terra envolvem a elasticidade e a resolução, a saúde e o crescimento, o corpo e a sua força. O elemento ar é proibido para os shugenjas da terra. A escola Kuni do clã Caranguejo, a escola Tamori do clã Dragão e a escola Yogo do clã Escorpião são especializadas em magias da terra.

Fogo: As magias de fogo são destrutivas e ofensivas, embora também tratem da inteligência, da inspiração e da criatividade. O elemento água é proibido para os shugenjas do fogo. A escola Agasha do clã Fênix é especializada nas magias de fogo.

Água: As magias de água envolvem a transformação, a pureza, a cura e a amizade. O elemento fogo é proibido para os shugenjas da água. As escolas Kitsu do clã Leão e a escola Iuchi do clã Unicórnio são especializadas nas magias de água.

Os shugenjas da escola Isawa do clã Fênix podem se especializar em qualquer um dos quatro elementos. A escola Isawa também treina os shugenjas para se especializarem no quinto elemento, o Vácuo. Veja a classe de prestígio Discípulo do Vácuo no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Sentir os Elementos: Uma das primeiras “magias” que um shugenja aprende — um efeito mágico tão básico que se tornou uma habilidade similar à magia — é a habilidade de sentir os elementos. Como uma ação de rodada completa, um shugenja pode ficar ciente de todas as fontes do seu elemento escolhido (ar, terra, fogo e água) a até 3 metros de distância de si. O shugenja sabe o tamanho do objeto, mas não pode definir sua localização exata ou sua natureza total.

Caso se concentre por mais tempo, o shugenja pode expandir seu senso mágico a fim de obter mais informações sobre os elementos que ele tiver detectado. Cada rodada adicional gasta em concentração permite que adicione 1,5 m no raio de alcance da sua habilidade, limitado a 1,5 m por nível do shugenja. Desta forma, no 4º nível, Kitsu Mari pode sentir os elementos com um alcance máximo de 9 m se concentrando por cinco rodadas completas. Alternativamente, o shugenja pode focar uma fonte do elemento percebido a cada rodada, fazendo um teste de Identificar Magia para saber mais sobre um único item. A quantidade de informação que ele descobre depende do resultado do seu teste de Identificar Magia:

Resultado do Teste	Informação Adquirida
20 ou mais	A localização do item (um quadrado de 1,5 metros que contém o item, ou seu limite mais próximo se ele for maior do que 1,5 metros).
25 ou mais	Se o item é natural ou tem algum efeito mágico. (Um teste normal de Identificar Magia contra CD 20 + nível da magia pode determinar a natureza do efeito mágico).
30 ou mais	Se o item é uma criatura ou um objeto.
35 ou mais	A natureza exata do item (por exemplo, se a criatura é um humano ou um oni, se o objeto é ouro ou pedra, se o ar é respirável ou não).

Nas rodadas subsequentes, o shugenja pode realizar novamente o teste de Identificar Magias no mesmo item, mudar sua atenção para um item diferente, ou ampliar o alcance dos seus sentidos.

No 1º nível o shugenja pode usar esta habilidade três vezes por dia. A cada 5 níveis de classe como shugenja, ele adquire uma utilização adicional diária da habilidade (quatro vezes no 5º nível, cinco vezes no 10º nível, e assim por diante). Como muitas

magias de adivinhação, a habilidade de sentir os elementos de um shugenja é bloqueada por 30 cm de pedra, 7 cm de metal, uma fina folha de chumbo ou 90 cm de madeira ou sujeira.

Por exemplo, Kitsu Mari entra numa sala e se concentra para sentir a água. Embora seja um shugenja da água, ele poderia sentir facilmente qualquer outro elemento, incluindo o fogo. Ele fica ciente de todas as fontes de água em uma área de 3 metros. Há uma bacia com água na mesa de cabeceira, uma pessoa espreita atrás da porta (criaturas vivas são compostas dos quatro elementos) segurando um frasco de veneno — Kitsu Mari descobre três fontes de água em uma área de 3 metros: uma de tamanho Médio, uma Pequena e uma Minúscula. Focalizando-se na fonte de tamanho Médio e se concentrando durante uma rodada completa, ele realiza um teste de Identificar Magia e obtém 31 como resultado. Ele sabe que a fonte Média é uma criatura, que é natural e sabe onde ela está. Se o assassino atrás da porta não atacá-lo, ele saberá que a criatura está se escondendo atrás da porta... mas provavelmente descobrirá isso tarde demais.

SOHEI

Os sohei são monges guerreiros, soldados religiosos que protegem os grandes monastérios. Diferente dos xamãs, os sohei são mais militantes do que sagrados, e recebem uma pequena instrução religiosa, sendo ostensivamente treinados na arte do combate. Os sohei defendem seus monastérios contra ataques e aumentam suas influências políticas no mundo exterior. Eles são subordinados ao líder do templo. Os sohei não são encontrados em Rokugan.

Aventuras: Como os paladinos, os sohei encaram suas aventuras como "missões" a serviço de sua religião. Como o samurai, contudo, eles são tipicamente enviados nestas buscas pelo comando de um superior, que é a lei para um sohei. Os sohei são encarregados de defender seus templos em períodos de tumulto, mas também são ordenados a atacar templos inimigos, monges ou xamãs, caçar monstros malignos nas áreas selvagens ou recuperar uma relíquia sagrada para a ordem. Eles encaram todos os desafios como testes de sua coragem e, em segundo lugar, de sua fé.

Características: Os sohei misturam a coragem militar com poderes divinos, que lhes concedem habilidades mágicas (conforme adquirem experiência), a habilidade de aumentar sua força e velocidade na batalha, e a proteção contra o mal psíquico e corporal. Os sohei muito experientes podem ignorar o dano físico e certos efeitos mágicos. Suas magias são úteis em batalha, pois concedem proteção, melhoria nos ataques e no dano contra seus oponentes.

Tendências: Os sohei, como os monges, vivem uma vida de severa disciplina e obediência à sua ordem. Eles precisam ser Leais e perdem seus poderes divinos quando se desviam do caminho da ordem.

História: Os sohei advêm dos mais variados estilos de vida e treinam em templos e monastérios. Muitos ingressam em suas ordens na infância e tornam-se um sohei quando demonstram a força de corpo e mente necessárias para a defesa do templo. Normalmente, entretanto, homens e mulheres jovens que demonstram pouca aptidão para a vida contemplativa de um monge são selecionados para se tornarem sohei.

Raças: Como os monges, a maior parte dos sohei é de humanos ou humanoides (hengeyokai e povo-espirito). As ordens monásticas que treinam os sohei são predominantemente humanas; koro-bokurus, nezumi, e vanaras raramente ingressam nestas ordens.

Outras Classes: Os sohei demonstram um profundo respeito aos xamãs e monges, e muitos até podem ser designados para servirem de guarda-costas para estes personagens. Ao mesmo tempo, eles se consideram espiritualmente inferiores à pessoas tão iluminadas, e sentem mais afinidade com samurais ou combatentes "comuns" (guerreiros, rangers e até mesmo ladinos).

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os sohei têm as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: É necessária uma pontuação igual ou superior a 14 em Sabedoria para se ter acesso às magias mais poderosas de um sohei, e uma pontuação mínima de 11 para conjurar quaisquer outras magias da lista da classe. Um valor elevado de Constituição aumenta os pontos de vida de um sohei, e uma grande pontuação de Força torna seus ataques mais efetivos no combate corporal, onde normalmente ele se sobressai.

Tendência: Leal.

Dado de vida: d10.

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias da classe sohei (e a habilidade chave de cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (Religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Foco em Iaijutsu (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) X 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os sohei sabem usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de armaduras (mas não escudos). Note que as penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga, e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.



TABELA 2-5: O SOHEI

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia*			
						1	2	3	4
1º	+0	+2	+0	+2	Frenesi do <i>chi</i> 1/dia, Foco em Arma	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3		—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Frenesi do <i>chi</i> 2/dia, Desviar Objetos	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4		0	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	Permanecer Consciente, força da mente	0	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5		1	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5	Golpe Defensivo, Frenesi do <i>chi</i> 3/dia	1	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6		1	0	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Têmpera	1	0	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7		1	1	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Redução de dano 1/—, Frenesi do <i>chi</i> 4/dia	1	1	0	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	—
13º	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Redução de dano 2/—	2	1	1	0
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Frenesi do <i>chi</i> 5/dia	2	1	1	1
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		2	2	1	1
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Redução de dano 3/—	2	2	2	1
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11		3	2	2	1
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Frenesi do <i>chi</i> 6/dia	3	3	3	2
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Redução de dano 4/—	3	3	3	3

Foco em Arma: O sohei adquire o talento Foco em Arma em qualquer arma à sua escolha. Muitos sohei escolhem a naginata, a arma tradicional da classe.

Magias: No 4º nível, o sohei adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar uma magia, o sohei precisa ter uma pontuação de Sabedoria igual a 10 + nível da magia, portanto um sohei com um valor de Sabedoria igual ou inferior a 10 não poderá fazê-lo. As magias adicionais do sohei são baseadas em Sabedoria; a CD do teste de resistência contra estas magias é 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um sohei recebe 0 magias de um determinado nível, como 0 magias de 1º nível no 4º nível, ele adquire somente as magias adicionais. Um sohei sem magias adicionais em qualquer nível ainda não conseguirá conjurar magias daquele nível. A lista de magias do sohei se encontra no Capítulo 7. Um sohei tem acesso a qualquer magia da lista e pode escolher livremente qual delas preparar. Um sohei prepara e conjura magias da mesma forma que um clérigo ou xamã.

Até o 3º nível, o sohei não possui um nível de conjurador. A partir do 4º nível, o nível de conjurador de um sohei equivale a metade do seu nível de classe.

Frenesi do Chi: A partir do 1º nível, um sohei adquire a habilidade de focalizar o poder do seu *chi* em um frenesi de fúria. Em seu estado de frenesi, ele temporariamente recebe +2 de Força e +2 de Destreza. Seu deslocamento aumenta em 3 m e ele pode sofrer uma rajada de golpes como uma ação de ataque total, realizando um ataque extra a cada rodada e sofrendo -2 de penalidade em todos os seus ataques.

Enquanto estiver no estado de frenesi do *chi*, o sohei não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência ou concentração, como Furtividade ou magias. (ele não pode usar nenhuma perícia de classe em frenesi). Ele pode usar qualquer talento que possuir, exceto Especialização, talentos de criação de itens, talentos meta-mágicos e Foco em Perícia (se a perícia escolhida exige paciência ou concentração). O frenesi do *chi* dura uma quantidade de rodadas igual a 3 + modificador de Constituição do sohei. Ele pode terminar voluntariamente o frenesi. No fim do frenesi, o sohei estará fatigado (-2 de Força, -2 de Destreza, não pode fazer investidas ou correr) até o final daquele encontro. O sohei só pode entrar no estado de frenesi uma vez por encontro, e somente uma quantidade limitada de vezes por dia (determinada pelo seu nível). Entrar em frenesi não requer nenhum tempo, mas o sohei só poderá fazê-lo durante sua ação, não em resposta a ação de um oponente.

Desviar Objetos: No 3º nível, um sohei adquire o talento Desviar Objetos (veja Talentos no *Livro do Jogador*), mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Manter a Consciência: No 5º nível, um sohei adquire o talento Manter a Consciência (veja o Capítulo 4), mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Força da Mente: Um sohei de 5º nível ou superior é imune a atordoamento e magias e efeitos de sono.

Golpe Defensivo: No 7º nível, o sohei adquire o talento Golpe Defensivo (veja o Capítulo 4) mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Têmpera: A bênção especial dos sohei lhes permite ignorar os efeitos mágicos capazes de prejudicá-los. Caso um sohei obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude ou Vontade que normalmente reduziria o efeito de uma magia ou habilidade similar, ele anulará por completo os efeitos dessa magia. Somente as magias que possuem a indicação "Vontade parcial", "Fortitude para metade" ou semelhantes na descrição de seus Testes de Resistência são afetadas por esta habilidade.

Redução de Dano: A partir do 11º nível, o sohei adquire a habilidade de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque que sofrer. Cada vez que o personagem sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de pontos de vida perdida. No 14º nível, a redução de dano aumenta para 2 pontos por golpe e no 17º nível, para 3. A RD é capaz de reduzir o dano a 0, mas nunca para um valor negativo.

EX-SOHEI

Um sohei que deixe de possuir a tendência Leal perde todas as magias e sua habilidade frenesi do *chi*. Ele não poderá mais adquirir níveis como um sohei. Ele recupera suas magias e sua habilidade de frenesi do *chi* quando se penitenciar por suas violações (veja a descrição da magia *penitência* no *Livro do Jogador*).

XAMÃ

Se a crença básica de um clérigo é que o trabalho dos deuses está em todo o lugar, um xamã simplesmente afirma que os deuses estão em todas as partes. Os xamãs são os intermediários entre o mundo mortal e o reino dos espíritos — a ampla multidão de seres vivos que imbui o mundo inteiro com a essência divina. Os xamãs têm um papel vital no mundo de *Aventuras Orientais* — se comunicando com espíritos ancestrais, demônios, espíritos da natu-

reza, e muitos espíritos poderosos, que podem ser considerados deuses. O xamã oferece sacrifícios, orações e serviços aos espíritos, e em troca recebe favores dos espíritos patronos que lhes concedem magias e outras habilidades mágicas. Com exceção de um certo "falador com espíritos" da família Kitsue do clã Leão, os xamãs não são encontrados em Rokugan; os shugenjas preenchem esta lacuna em seu lugar.

Aventuras: Os xamãs frequentemente se aventuram, não apenas motivados pelos seus desejos, mas como resultado direto de sua relação única com o mundo espiritual. Os espíritos ancestrais quase sempre têm suas próprias missões — tarefas não concluídas ou injustiças não corrigidas — e chamam seus descendentes xamãs para levá-las a cabo. Os camponeses e os nobres convocam os xamãs quando espíritos malignos ou monstros mortos-vivos lhes causam problemas. Até mesmo os espíritos naturais, sem relação com os afazeres da humanidade, podem requisitar a assistência de um xamã para cuidar de uma influência maligna (como um bajang ou um buso) que está causando problemas no mundo natural. Os xamãs que negociam com espíritos malignos são frequentemente levados a cometer atos odiosos. Os xamãs são abençoados e amaldiçoados pelos seus dons, e podem se tornar um peão nos jogos e nas maquinções do mundo espiritual.

Características: Os xamãs usam a magia divina, de forma semelhante aos clérigos do *Livro do Jogador*. Além da cura, as magias dos xamãs naturalmente incluem meios de contato e comunicação com os espíritos, negociando favores ou protegendo os alvos contra suas influências. As magias do xamã também são fortemente orientadas pela natureza, mais do que as magias do clérigo. As magias de um xamã são concedidas por espíritos, não por divindades.

Os xamãs têm algum poder sobre os mortos-vivos, mas sem a mesma intensidade dos clérigos. Tampouco são tão fabulosos em batalha como um clérigo, embora aprendam técnicas de combate desarmado conforme adquirem níveis.

Tendência: A maioria dos xamãs tem uma tendência bondosa, cooperando amigavelmente com os espíritos ancestrais e se opondo aos espíritos malignos. No entanto, alguns xamãs se aliam a estes espíritos malignos, usando seus poderes concedidos para aumentar sua influência no mundo.

História: Os indivíduos normalmente são atraídos pela classe xamã porque nascem com um dom natural para lidar com espíritos, não o contrário. Como os feiticeiros, este dom normalmente se manifesta na puberdade, embora muitas vezes até crianças demonstrem uma habilidade incomum para enxergar e se comunicar com os espíritos. No entanto, a transição de uma criança talentosa ou de um jovem até se tornar um poderoso xamã não é fácil. Normalmente, um pretendente a xamã passa meses nas áreas selvagens, jejuando e se comunicando com o mundo espiritual, até encontrar duas entidades para servirem de protetores em uma relação ritualística e formal. Estes dois espíritos concedem ao personagem suas primeiras magias, e assim ele realmente se torna um xamã.

Raças: Normalmente, os xamãs são encontrados entre todas as raças, embora a forma de aproximação com os espíritos tenha variações. Muitos xamãs são humanos, porque a raça humana é menos sintonizada ao mundo espiritual e, conseqüentemente, precisam de intermediários capazes de se comunicar com eles. Os hengeyokai e o povo-espírito se consideram espíritos, e muitas vezes não têm necessidade de venerar os espíritos. Os xamãs hengeyokai, que são realmente raros, formam sociedades com os espíritos, baseadas mais no respeito mútuo do que no serviço e na reverência. Os xamãs do povo-espírito são um pouco mais comuns, e reverenciam tanto os ancestrais humanos quanto os espíritos da natureza. Os vanaras são os xamãs mais comuns, por pregarem um grande respeito ao mundo espiritual. Os xamãs nezumi e korobokurus são raros, mas suas práticas se assemelham bastante à dos xamãs humanos.

Outras Classes: Embora nenhum aventureiro reclame dos poderes de um xamã para curar e ajudar de alguma outra forma um grupo, muitos deles os encaram com um misto de medo, fascínio ou admiração. Os poderes de um xamã se originam de outro mundo e os espíritos que concedem estes poderes frequentemente se manifestam, de modo que os guerreiros e ladinos de mentes mais mundanas se sentem mais desconfortáveis. O xamã ocupa uma única e, às vezes, perigosa posição na fronteira entre o mundo espiritual e o reino mortal, e muitos personagens vêem essa posição com temor. Da sua parte, os xamãs tendem a olhar amigavelmente para os membros da maioria das outras classes, oferecendo humildemente seus poderes para o bem do grupo como um todo.

INFORMAÇÃO DE JOGO

Os xamãs têm as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Sabedoria determina a magia mais poderosa que um xamã é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. Para conjurar magias, ele deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + nível da magia. O xamã adquire magias adicionais baseadas na sua Sabedoria. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do xamã é 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Uma pontuação elevada de Constituição concede pontos de vida extras, e um alto valor de Carisma aprimora os testes de resistência do xamã.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe xamã (e a habilidade chave de cada escola) são Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (espíritos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Int) x 4.

Pontos de perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os xamãs sabem usar todas as armas simples e armaduras leves. Note que as penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga, e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

Magias: Um xamã conjura magias divinas de acordo com a Tabela 2-6: O Xamã. Ele pode preparar e conjurar quaisquer magias da lista de magias de xamã (veja o Capítulo 7: Magias e Feitiços) contanto que possa conjurar magias daquele nível (as restrições de tendências indicam que podem ocorrer algumas conseqüências desagradáveis ao se conjurar certas magias). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do xamã é 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Os xamãs não adquirem suas magias através de livros ou pergaminhos, nem as preparam através de estudo. Em vez disso, ele medita ou reza para adquirir suas magias, recebendo-as como um dom dos diversos espíritos (da natureza, de animais, ancestrais ou outros) com quem o xamã estabeleceu um acordo. Cada xamã precisa escolher um momento durante o dia, quando gastará uma hora em calma conversação com os espíritos para recuperar seu limite diário de magias (normalmente esse momento ocorre entre o amanhecer e o meio dia para os xamãs Bons e entre o entardecer e a meia noite para os xamãs Maus). O tempo de repouso ou sono não influi na preparação de magias de um xamã.

Além de suas magias padrão, um xamã adquire uma magia de domínio a cada nível de magia, a partir do 1º. Quando um xamã prepara uma magia de um domínio, ela deve pertencer a um dos seus dois domínios (veja detalhes abaixo).

Espíritos, Domínios e Magias de Domínio: Escolha dois domínios para o xamã. Cada domínio representa um espírito específico com quem ele criou uma relação especial — um espírito de um falecido (normalmente um dos seus ancestrais), um espírito animal ou um espírito da natureza. Cada espírito lhe concede acesso a uma magia de domínio a cada nível de magia, a partir do 1º nível, além de um poder concedido. O xamã adquire o poder concedido dos 2 domínios que escolher. Como possui acesso a duas magias de domínio a cada nível, o xamã deve escolher qual delas preparar a cada dia. Se uma magia de domínio não estiver na lista de magias do xamã, ele só conseguirá prepará-la como uma magia de domínio. As magias de domínio e os poderes concedidos serão apresentados nos Domínios do Xamã (Capítulo 7).



Conversão Espontânea: Um xamã Bom pode converter a energia de uma magia preparada em um efeito da subescola Cura, mesmo que não a tenha preparado anteriormente. É capaz de "eliminar" qualquer magia preparada, exceto uma magia de domínio, para conjurar qualquer magia de cura do mesmo nível ou inferior (uma magia de cura sempre tem a palavra "curar" em seu nome). Por exemplo, um xamã Bom que tenha preparado a magia *benção* (uma magia de 1º nível) poderia "eliminar-la" para conjurar *curar ferimentos leves* (também de 1º nível). Os xamãs bondosos são capazes de converter suas magias desse modo porque são muito eficientes para manipular a energia positiva.

Por outro lado, um xamã Mau não consegue converter suas magias preparadas em efeitos de cura, mas pode transformá-las em magias de *infligir* (uma magia de *infligir* sempre tem a palavra "infligir" no seu nome). Esses xamãs são especialmente eficazes para manipular a energia negativa.

Um xamã Neutro será capaz de converter suas magias preparadas em efeitos de *curar* ou *infligir* (a critério do jogador), de acordo com a capacidade do personagem para manipular energias positivas ou negativas. Essa escolha deve ser feita durante a criação do personagem e não pode ser revertida. Ela também determina se um xamã Neutro é capaz de expulsar ou fascinar os mortos-vivos (veja a seguir).

Um xamã não pode usar a conversão espontânea para converter as magias de domínio em efeitos de *curar* ou *infligir*. Estas magias surgem dos poderes particulares do espírito escolhido, não de uma energia divina genérica.

Magias do Caos, Do Mal, Do Bem e da Ordem: Um xamã não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua. Um xamã

TABELA 2-6: O XAMÃ

Nível	Bônus Base de					Magias por dia*									
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	+0	+0	+0	+2	Ataque desarmado, companheiro animal	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Visão Espiritual	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	Expulsar ou fascinar mortos-vivos	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	Talento adicional	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	Favor espiritual	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+2	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+2	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Talento adicional	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+3	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10º	+7/+2	+3	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Terceiro Domínio	6	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Talento Adicional	6	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13º	+9/+4	+4	+4	+8		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14º	+10/+5	+4	+4	+9		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9		6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Talento adicional	6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Talento adicional	6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	4+1	4+1

* Adicionalmente ao número de magias do 1º ao 9º nível por dia, o xamã ganha uma magia de domínio para cada nível de magia, a começar pelo 1º. O "+1" nesta lista é o representativo desta regra. Essas magias são concedidas em adição a quaisquer magias de bônus em função de uma alta pontuação em Sabedoria.

Bom não é capaz de preparar e conjurar magias do Mal. As magias associadas com as tendências Caos, Mal, Bem e Ordem são identificadas em suas descrições.

Combate Desarmado: Os xamãs adquirem o talento Ataque Desarmado Aprimorado como um talento adicional.

Companheiro Animal: Um xamã de 1º nível começa o jogo com um companheiro animal, com o qual terá amizade devido à magia *cativar animais*. O animal terá no máximo 2 Dados de Vida (enquanto o xamã for de 1º nível, este animal em particular será leal o bastante para continuar com ele, embora um xamã normal só consiga manter companheiros animais cujo total de DVs não supere seu nível). Por outro lado, o xamã poderá ter vários companheiros animais, desde que o total de DVs não supere 2 DV. O xamã também pode conjurar a magia *cativar animais* durante o jogo (veja a descrição da magia no *Livro do Jogador*).

Visão Espiritual: Um xamã de 2º nível ou superior pode enxergar as criaturas etéreas (incluindo os espíritos) tão facilmente quanto as criaturas materiais e objetos. O xamã consegue distinguir entre criaturas etéreas e materiais, por que as criaturas etéreas aparecem translúcidas e indistintas.

Fascinar ou Expulsar Mortos-Vivos: Quando o xamã atinge o 3º nível, ele adquire a habilidade sobrenatural de fascinar ou expulsar mortos-vivos. Ele pode usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de dois níveis inferiores. Os xamãs Neutros precisam escolher entre fascinar ou expulsar mortos-vivos (veja *Conversão Espontânea*).

Expulsão Adicional: Como um talento, o xamã pode escolher Expulsão Adicional. Este talento permite que o xamã expulse mortos-vivos 4 vezes adicionais por dia. Um xamã pode escolher este talento várias vezes, recebendo quatro tentativas de expulsão adicional sempre que o fizer.

Talento Adicional: No 4º nível e a cada quatro níveis subsequentes, um xamã adquire um talento adicional de Artes Marciais. O xamã precisa escolher estes talentos da seguinte lista: Arremesso Defensivo, Desviar Objetos (Bloquear Arma), Esquiva, Especialização (Golpe Cármino, Imobilização Aprimorada, Golpe Defensivo, Especialização Aprimorada), Arremesso Vigoroso, Agarrar Aprimorado (Estrangular, Abraço da Terra), Ataque Atordoante (Golpe da Estrela Cadente, Congelando a Corrente Sangüínea, Golpe Desequilibrante, Toque da Dor).

Favor Espiritual: Um xamã de 5º nível ou superior adiciona seu modificador de Carisma (se for positivo) em todos os seus testes de resistência.

WU JEN

Os wu jen são conjuradores com poderes misteriosos. Eles comandam os elementos, as forças espirituais e muitos poderes da natureza. Raramente são encontrados vivendo com o resto da sociedade humana. Ao contrário, eles vivem como eremitas nas selvas, purificando seus corpos e mentes para se conectarem com os vários poderes naturais e sobrenaturais do mundo. Dessas entidades, eles recebem suas magias — meios mágicos de se controlar as forças invisíveis do mundo. Os wu jen não são encontrados em Rokugan.

Aventuras: Os wu jen normalmente se aventuram para expandir seu conhecimento do mundo, seja mágico ou mundano. Como os magos, eles tendem a se aproximar de aventureiros com um planejamento cauteloso, visto que a seleção de suas magias diárias é de vital importância.

Características: Como os magos, a magia é a primeira característica da classe wu jen, e assume total importância na sua vida. Muitas de suas magias retiram poderes dos cinco elementos (terra, fogo, metal, água e madeira) e um wu jen que domina todas as ma-

gias de um elemento adquire poderes adicionais nestes efeitos. Além disso, os wu jen são capazes na manipulação de suas magias, aumentando seu alcance, duração ou efeito, ou eliminando componentes verbais ou somáticos através de efeitos metamágicos permanentes.

Tendência: Os wu jen costumam estar isolados da sociedade ordeira onde vivem, desconsiderando as regras e as normas do povo. Eles têm uma forte tendência ao caos e de maneira nenhuma podem ser Leais.

História: Os wu jen necessitam dos poderes mágicos em um mundo onde não existem escolas organizadas de magos. Seus anseios os conduzem a procurar outros como eles, eremitas, reclusos, ou exilados que possuam os segredos que buscam. Quase todos os wu jen são treinados por um único mentor desse modo, excluídos da própria sociedade e separados pelo medo dos seus poderes sobrenaturais.

Raças: Muitos wu jen são humanos ou hengeyokai, embora os membros de todas as raças comuns de *Aventuras Orientais* possam aprender o ofício de wu jen.

Outras Classes: Os wu jen normalmente não gostam de membros de outras classes. Ao mesmo tempo, um wu jen sabe perfeitamente que, sem guerreiros ou samurais para bloquearem soldados inimigos, um xamã para curar as feridas, e até um ladino para cuidar das fechaduras e das armadilhas, a busca pelo seu caminho ao conhecimento pode ser bloqueada por obstáculos insuperáveis e possivelmente fatais. A percepção de sua dependência das outras classes pode fazê-lo aceitá-las ou invejá-las.

INFORMAÇÃO DE JOGO

Todas as características a seguir pertencem à classe wu jen.

Habilidades: A Inteligência a magia mais poderosa que um wu jen é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. Para conjurar uma magia, um wu jen deve ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. As magias adicionais de um wu jen são baseadas em Inteligência. A Classe de Dificuldade para resistir às magias de um wu jen é 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. Uma Destreza elevada é útil para um wu jen, porque ele normalmente usa armaduras leves ou não usa armadura, e aumenta sua Classe de Armadura. Uma boa Constituição fornece pontos de vida extras, um recurso escasso para esta classe.

Tendência: Qualquer um, exceto Leal.

Dados de Vida: d4.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe wu jen (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magias (Int), Ofícios (Int), Conhecimento (todas, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab). Veja Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) X 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os wu jen sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar armaduras ou escudos. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos de wu jen, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem. Note que as penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga, e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

Magias: Um wu jen conjura magias arcanas. Ele está limitado a um certo número de magias de cada nível por dia, de acordo com o seu nível. Um wu jen Ele precisa escolher e preparar suas magias

com antecedência, depois de um bom período de sono, e gastar 1 hora estudando seu grimório. Enquanto estuda, o wu jen decide quais magias irá preparar (veja Preparando Magias Arcanas no Livro do Jogador). Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, o wu jen precisa ter uma pontuação de Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. As magias adicionais de um wu jen são baseadas em Inteligência. A Classe de Dificuldade para resistir às magias de um wu jen é 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência.

Diferente dos shugenjas e dos feiticeiros, os wu jen podem aprender qualquer quantidade de magias.

Idiomas Adicionais:

Um wu jen pode substituir um dos idiomas adicionais disponíveis para o personagem devido à sua raça por Tengu, Dracônico ou Gigante, visto que muitos tomos antigos de magia estão escritos nesses idiomas. Um wu jen aprendiz freqüentemente aprende esses idiomas como parte dos seus estudos.

Ação Súbita: Uma vez por dia, um wu jen pode focar seu *chi* para explodir em uma ação súbita. Esta ação concede +4 de bônus no seu teste de Iniciativa para aquele combate.

Talento Adicional: Um wu jen começa o jogo com um talento metamágico adicional.

Segredo Arcano: No 3º nível, e a cada três níveis subsequentes, o wu jen pode escolher uma magia que ele conheça e modificá-la permanentemente, como se fosse afetada por um dos seguintes talentos metamágicos: Aumentar Magia, Estender Magia, Magia sem Gestos ou Magia Silenciosa. O nível da magia não muda, e uma vez escolhida a magia e sua modificação, ela não poderá ser revertida. Conforme o wu jen adquire níveis, ele pode escolher a mesma

magia e usar uma modificação diferente com múltiplos segredos arcanos. Ele não precisa possuir os talentos para aplicá-los nas suas magias.

Domínio Elemental: As magias de um wu jen estão divididas em cinco grupos elementais: terra, fogo, metal, água e madeira. No 6º nível, em vez de receber um segredo arcano, o wu jen pode se proclamar mestre em um destes cinco elementos.

Conseqüentemente, sempre que o wu jen conjurar magias daquele elemento, a Classe de Dificuldade para os testes de resistência aumentam em +2, enquanto o próprio wu jen recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias daquele elemento. Estes bônus se acumulam com os bônus conferidos pelo talento Foco em Magia. Certas magias da lista do wu jen estão designadas como "todos"; isto significa que ela pertence a todos os grupos elementais, e o wu jen precisa aprender estas magias para conseguir dominar qualquer um dos elementos.

Grimório: Para preparar suas magias, o wu jen precisa estudar em seu grimório todos os dias, exatamente como os magos. Um wu jen não pode preparar magias que não estejam anotadas em seu grimório (exceto *ler magia*, que todos os wu jen podem preparar de memória). Ele começa com um grimório com todas as magias de wu jen de nível 0, mais três magias de 1º nível a escolha do jogador. Para cada ponto de bônus de Inteligência do wu jen, seu grimório contém mais uma magia de 1º nível. Sempre que o wu jen adquirir um novo nível, ele recebe duas novas magias de qualquer nível ou níveis que ele possa conjurar (de acordo com seu novo nível).

Por exemplo, quando Hideyori atingir o 5º nível, ele pode adicionar duas magias de 3º nível. O wu jen também pode adicionar magias do grimório de outro wu jen.

Tabus: Para que possa manter seus poderes sobrenaturais, o wu jen precisa suportar certos tabus que parecem incoerentes para os outros personagens, mas que são de vital importância para ele. Se um wu jen violar um destes tabus, ele não poderá conjurar mais

TABELA 2-7: O WU JEN

Nível	Bônus Base de	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia*									
							0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	+0	+0	+0	+0	+2	Ação súbita, talento adicional	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+1	+3	Segredo arcano	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+2	+5	Domínio elemental	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+3	+6	Segredo arcano	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+3	+7		4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+4	+8	Segredo arcano	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+5	+9	Segredo arcano	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+8/+3	+5	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+8/+3	+5	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+6	+11	Segredo arcano	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

magias naquele dia. Um wu jen precisa escolher um dos tabus no 1º nível, e um tabu adicional sempre que ele aprender um segredo arcano. Os tabus possíveis são:

- Não pode comer carne.
- Não pode ter mais do que consegue carregar.
- Precisa fazer uma oferenda diária (como comida, flores ou incenso).
- Não pode tomar banho.
- Não pode cortar seu cabelo.
- Não pode tocar o corpo de um morto.
- Não pode ingerir bebidas alcoólicas.
- Não pode vestir uma determinada cor.
- Não pode acender um fogo.
- Não pode sentar-se de frente para uma certa direção.

CLASSES DE PDM'S

O *Livro do Mestre* descreve cinco classes de PDMs: o Adepto, o Aristocrata, o Plebeu, o Especialista e o Combatente. Em *Aventuras Orientais*, estas classes variam levemente das regras apresentadas no *Livro do Mestre*.

Adepto: A classe adepto representa os médicos do povo místico, utilizando a adivinhação através da astrologia e lançando moedas ou pedras. Os camponeses, embora fiquem apavorados com a poderosa mágica dos shugenjas e feiticeiros, têm essas pessoas abençoadas em melhor consideração. Aos seus olhos, os shugenjas manipulam os elementos, enquanto os adeptos somente lêem e traduzem suas mensagens para as pessoas que são beneficiadas.

Aristocrata: As cortes dos daymíos estão cheias de cortesãos, membros da casta nobre que não são treinados nos caminhos do bushidô. Estes cortesãos têm a classe Aristocrata, concedendo-lhes um bom número de pontos de perícia e uma ampla gama de perícias de classe, mas habilidades de classe muito limitadas. Conforme mencionado no *Livro do Mestre*, o aristocrata pode ser uma opção viável de classe para os PJs, particularmente em uma campanha que se concentra na política e nas intrigas da corte.

Combatente: A força principal dos exércitos de Rokugan não é formada por samurais, com seus extensivos treinamentos e equipamentos caros. Cada vila heimin tem a força dos ashigaru — fazendeiros que tiveram treinamento com armas, armadura leve e noções de tática. Estes combatentes formam as fileiras da maioria dos exércitos, armados com lanças (yari) e vestindo armaduras ashigaru. Os Combatentes sabem usar somente armas simples.

Plebeu e Especialista: Estas classes não sofreram alteração nas suas descrições do *Livro do Mestre*.

CLASSES BANIDAS

Os personagens nativos de Rokugan não podem escolher nenhuma das seguintes classes do *Livro do Jogador*: bardo, clérigo, druida, paladino ou mago. Muitos artistas são certamente populares nas cortes dos daymíos, mas eles geralmente são especialistas (ou algumas vezes, ladinos) em vez de bardos, e são treinados nas perícias de Atuação e Diplomacia, mas não adquirem magias ou habilidades mágicas. Os shugenjas misturam as funções de clérigos e magos. Os druidas e os paladinos são personagens muito ocidentais. Certas classes de prestígio copiam algumas habilidades dos paladinos e os shugenjas têm acesso a algumas magias de druida.

Em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, estas classes normalmente não estarão disponíveis, mas pergunte ao seu Mestre. Você poderá jogar com personagens de uma parte diferente do cenário de campanha onde esta classe exista, ou sua campanha pode ter personagens nativos destas classes. Os xamãs de

Aventuras Orientais são versões dos clérigos e os wu jen são equivalentes aos magos.

PERSONAGENS MULTICLASSE

Os personagens multiclasse são muito incomuns em Rokugan, comparados ao mundo básico de *Dungeons & Dragons*. Alguns samurais e shugenjas adquirem a classe de monge, dominando as artes do combate desarmado durante seus treinamentos. Certos membros do clã Escorpião se tornam multiclasse de guerreiro/ladino ou até mesmo samurai/ladino, aprendendo técnicas de furtividade e trapaça tão bem quanto o caminho da espada. Não se conhece a multiclasse samurai/shugenja, dado que os membros de ambas as classes treinam desde a infância para aprender suas perícias, mas as combinações de guerreiro/shugenja ou ranger/shugenja podem ser possíveis. Um samurai pode se tornar multiclasse como um feiticeiro no caminho adotado para adquirir a classe de prestígio maho-tsukai.

Em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, as multiclasses são tão raras quanto em Rokugan, embora os monges possam adquirir uma outra classe normalmente. Xamãs, sohei, e wu jen costumam assumir uma postura exclusiva, como o samurai e o shugenja.

CASTA E CLASSE EM ROKUGAN

Os personagens em Rokugan podem ser membros da casta nobre (frequentemente chamada de casta de samurai) ou não ser ninguém — eles são heimins ("quase-pessoas") ou hinins ("sem-casta"). Esta é uma distinção importante e pode ter um forte impacto nas escolhas dos outros personagens. Os aventureiros que não pertençam à nobreza, não pertencem a nenhum dos sete grandes clãs, e não podem adquirir os benefícios do clã original (uma perícia extra de classe). Eles não podem adotar a classe de samurai ou shugenja, visto que ambas requerem treinamento em uma escola de um dos clãs durante muitos anos.

Os personagens que não sejam nobres podem ser bárbaros, guerreiros ou rangers (soldados ashigaru bem treinados), monges (que não se preocupam com status social), ladinos, xamãs, feiticeiros ou wu jen. Eles não podem adotar as classes de PDM Adepto, Plebeu ou Especialista.

Os personagens nobres são normalmente samurais ou shugenjas, embora existam muitas exceções. Os bárbaros do clã Unicórnio, os guerreiros ronins, os monges do clã Dragão, os rangers do clã Caranguejo, os ladinos do clã Escorpião, e os feiticeiros do sangue do clã Fênix representam a casta nobre entre todas as classes disponíveis em Rokugan. Os Aristocratas são sempre da casta nobre de personagens, e os especialistas normalmente também são (engenheiros do clã Caranguejo, ou artistas do clã Garça, por exemplo).

Os personagens que não sejam nobres não podem ser vistos carregando uma katana ou uma wakizashi! A alma do samurai é sua espada e o daishô — as duas espadas, katana e wakizashi — são marcas de status, indicando que o portador é um membro da casta nobre. Os nobres que não são samurais frequentemente não carregam a katana, visto que carregar uma katana é um sinal de que o portador está preparado para usá-la. Estes personagens podem carregar uma wakizashi.

Similarmente, as armaduras de samurai — incluindo a armadura parcial e a armadura completa — são vistas como um símbolo distintivo da classe nobre, e particularmente dos guerreiros daquela casta (incluindo samurais rangers nobres, bárbaros, e até mesmo alguns ladinos). Os samurais são propensos a encarar como um insulto encontrar um não samurai usando "suas" armaduras.

CLASSES DE PRESTÍGIO

Dojota
Guerreira

Ilustração de A. Suckel

Feiticeiro
EunusCLASSES DE
PRESTÍGIO PARA
MONGES

Uma ampla variedade de classes de prestígio está disponível para os personagens em *Aventuras Orientais*, refletindo o treinamento avançado ou uma especialização especial. A única classe de prestígio do Livro do Mestre apropriada para *Aventuras Orientais* é o assassino — que, em conjunto com a classe de prestígio espião, não é descrita neste Capítulo, define a lenda dos assassinos silenciosos.

Em Rokugan, o samurai aprende a arte da guerra, o código do bushidô, e as perícias de um aristocrata em uma escola formal dirigida pelas várias famílias dos grandes clãs do Império. Cada escola ensina habilidades únicas que são associadas às classes de prestígio. Os personagens samurais podem se qualificar para estas classes de prestígio relativamente rápido, embora frequentemente necessitem de uma seleção muito específica de talentos prematuros para a carreira do personagem. Como resultado, o samurai de escolas diferentes começa o jogo com talentos diferentes e que se desvia ainda mais no 6º nível, quando a maioria está entrando nas classes de prestígio de suas escolas. A classe de prestígio para os samurais de cada clã está detalhada no Capítulo 11: O Império de Rokugan. As classes são o defensor Hida do clã Caranguejo, o guarda-costas Daidoji do clã Garça, o mestre niten Minamoto do clã Dragão, o campeão Akodo do clã Leão, o protetor Shiba do clã Fênix, o farsante Bayushi do clã Escorpião, o vingador Moto do clã Unicórnio e o mercenário Louva-a-Deus do clã menor Louva-a-Deus. O Capítulo 12: As Terras Sombrias inclui classes de prestígio que têm a fonte de seus poderes nas Terras Sombrias, planejadas primariamente para personagens do Mestre: o maho-bujin, ou guerreiro maculado, e os maho-tsukai, ou feiticeiros do sangue.

Se você não estiver jogando no cenário de campanha de Rokugan, consulte seu Mestre sobre as classes de prestígio disponíveis. Algumas das classes de prestígio do Capítulo 11 (igno-

rando ou trocando as restrições de clã) podem ser usadas, como também aquelas que serão apresentadas neste capítulo.

Este capítulo descreve três classes de prestígio — o místico henshin, o monge Shintao e o monge tatuado — que são escolhas naturais para personagens monges, permitindo-lhes continuar melhorando seus ataques desarmados, o seu dano desarmado, sua CA e o seu deslocamento. Para determinar o dano, os bônus na CA e o deslocamento do personagem monge com alguma destas classes, simplesmente adicione o nível do personagem monge ao nível da classe de prestígio de monge e consulte a Tabela 3-10: O Monge no Livro do Jogador. Para determinar quantos ataques desarmados ele pode realizar e os seus bônus de ataque, adicione os bônus base de ataque derivados do seu nível na classe de monge e os bônus base de ataque derivados do nível de sua classe de prestígio e consulte a Tabela 3-1: Múltiplos Ataques Desarmados. Esta tabela indica quantos ataques desarmados adicionais (depois do primeiro, que usa o bônus total de ataque) o personagem poder desferir em uma rodada e quais os seus bônus de ataque. Os personagens que tenham somente níveis de monge sempre adquirem mais ataques desarmados do que eles receberiam somente com seu bônus base de ataque (ataques adicionais com intervalos de -3 em vez de -5). Os personagens que tenham níveis em outras classes também podem obter vantagem disso, mas qualquer vantagem é frequentemente limitada.

Mestre do Armar (Kensai)

TABELA 3-1: MÚLTIPLOS ATAQUES DESARMADOS

Bônus Base de Ataque	Ataques Desarmados Adicionais
+0	—
+1	—
+2	—
+3	—
+4	+1
+5	+2
+6	+3
+7	+4/+1
+8	+5/+2
+9	+6/+3
+10	+7/+4/+1
+11	+8/+5/+2
+12	+9/+6/+3
+13	+10/+7/+4/+1
+14	+11/+8/+5/+2
+15	+12/+9/+6/+3

Exemplo: Asako Turima é um monge 10/místico henshin 4. Seu bônus base de ataque é +10 (+7 do seu nível de monge e +3 do seu nível de místico henshin). Normalmente, ele teria somente um ataque adicional com bônus de +5. Contudo, ele pode utilizar os ataques desarmados adicionais associados a +10 de bônus base de ataque (pois todos os bônus são provenientes dos seus níveis de monge e de místico henshin) na Tabela 3-1: Múltiplos Ataques Desarmados: +7, +4 e +1. Assim, ele pode realizar quatro ataques desarmados em uma rodada (ou com uma arma de monge), com +10, +7, +4 e +1. Quando estiver usando outra arma, ele pode realizar dois ataques, com +10 e +5. Ele terá o dano desarmado, os bônus na CA e o deslocamento de um monge de 14º nível.

Togashi Tidaiko, no entanto, é um samurai 3/monge 5/monge tatuado 7. Seu bônus base de ataque é +11 (+3 do seu nível de samurai, +3 do seu nível do monge e +5 do seu nível de monge tatuado). Normalmente ele pode realizar dois ataques adicionais com +6 e +1. Ele também pode utilizar os ataques adicionais associados a +8 de bônus das suas classes de monge e monge tatuado, indicado na Tabela 3-1: um ataque +5 e um ataque +2. Ele realizaria três ataques em uma rodada, armado ou desarmado. Se usar um ataque desarmado (ou uma arma de monge) ele pode escolher atacar com os bônus de +11/+6/+1 ou com +11/+5/+2. Usando uma arma comum, ele deve atacar com seus bônus de +11/+6/+1. Ele terá o dano desarmado, os bônus na CA e o deslocamento de um monge de 12º nível.

Todas as classes de Prestígio de monge permitem usar seus ataques desarmados base com as armas especiais de monge, incluindo o facão borboleta, clava, jitte, kama, lajatang, nekote, nunchaku, bordão, sai, bastão tri-seccionado e tonfa. Todas sofrem as mesmas penalidades quando o monge utiliza armaduras.

BATEDOR DAS SOMBRAS



A camuflagem de um tigre, a resistência de um cavalo, os olhos de uma águia: estes são os ingredientes dos batedores das sombras, os espiões de elite, os rastreadores e os corredores. Os batedores das sombras são treinados para se infiltrar em seus arredores, para observar e recordar até mesmo os menores detalhes de uma força inimiga, e correr como o vento para trazer as notícias de volta, vivo.

Enquanto alguns batedores das sombras eram da classe samurai, muitos outros podem começar suas carreiras como rangers. Em Rokugan, eles são encontrados exclusivamente no clã

Caranguejo, onde são treinados na escola Hiruma e enviados como batedores nas Terras Sombrias.

Os batedores das sombras do Mestre frequentemente pertencem a grandes exércitos ou prestam serviço a poderosos senhores da guerra ou imperadores. Eles são normalmente encontrados próximos de áreas perigosas — montanhas infestadas de demônios, florestas assombradas ou linhas inimigas.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um batedor das sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma não Maligna

Bônus Base de Ataque: ++

Perícias: 9 graduações em Esconder-se, 9 graduações em Furtividade, 5 graduações em Observar.

Talentos: Corrida, Rastrear.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do batedor das sombras (e a habilidade chave de cada perícia) são Cavalgar (Des), Conhecimento (Natureza) (Int), Conhecimento (Terras Sombrias) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4+ modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os batedores das sombras sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Inimigo Predileto: No 1º nível, o batedor das sombras pode escolher um tipo de criatura (como gigantes, goblinóides, mortos-vivos, oni) como seu inimigo predileto. Um batedor das sombras pode selecionar outro clã de humanos como seu inimigo predileto.



Batedor das Sombras 7

to. Devido ao extensivo estudo dos seus inimigos e ao treinamento de técnicas apropriadas para combatê-los, o batedor das sombras recebe +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando usa estas perícias contra este tipo de criatura. Da mesma forma, ele recebe os mesmos bônus no dano contra as criaturas selecionadas. O batedor das sombras também causa o dano adicional com armas à distância, mas somente se o alvo estiver a 9 m de distância. Os bônus não se aplicam contra criaturas que são imunes a sucessos decisivos. No 4º nível e a cada 3 níveis posteriores (no 4º nível, no 7º nível e no 10º nível) estes bônus aumentam em +1. A Tabela 4-14 do *Livro do Jogador* indica as categorias possíveis para os inimigos prediletos.

Se o batedor das sombras tiver um inimigo predileto, ele pode selecionar um novo inimigo predileto, e os bônus associados a cada inimigo predileto previamente selecionado aumentam em +1. Os bônus dos inimigos previamente selecionados aumentam sempre que os novos bônus aumentarem. Por exemplo, um ranger de 6º nível/batedor das sombras 5º nível terá 3 inimigos prediletos, com bônus de +4, +3 e +2.

Movimento Rápido: O deslocamento de um batedor das sombras aumenta acima do normal para a sua raça — +3 m quando ele não usar armadura leve ou média (e não estiver com uma carga pesada).

Evasão (Ext): No 2º nível e superiores, um batedor das sombras pode evitar ataques mágicos e ataques incomuns com sua grande agilidade. Se obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente reduziria o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano. O batedor das sombras somente pode usar esta habilidade se estiver usando armaduras leves ou não estiver usando armadura.

Detectar Inimigos (SM): No 3º nível, o batedor das sombras adquire a habilidade de detectar a presença de seu inimigo predileto. A habilidade é similar à magia *detectar o mal* em alcance, área e duração. Na primeira rodada de concentração, ele pode determinar a presença ou ausência dos seus inimigos prediletos dentro da área. Na segunda rodada, o batedor das sombras pode determinar o número de criaturas na área e o poder da mais forte (como a magia *detectar o mal*). Na terceira rodada, ele pode determinar a força e a localização de cada criatura. Se o batedor das sombras tiver mais de um inimigo predileto, ele pode detectar qualquer um deles, e na segunda rodada determinar quais tipos de criaturas estão na área.

Memória: No 6º nível, a memória de um batedor das sombras é amplamente melhorada. Ele pode manter em sua mente uma imagem que tenha visto ou até um minuto de diálogo, descrevendo os detalhes ou repetindo as palavras (mesmo que não fale o idioma) como se ainda estivesse presente. O batedor das sombras só pode manter uma imagem ou som por vez em sua mente.

Imobilidade (Sob): Ao manter-se completamente imobilizado enquanto usa a perícia Esconder-se, um batedor das sombras de 8º nível ou superior pode desaparecer no ambiente. Ele recebe +15 de bônus no seu teste de Esconder-se. O batedor das sombras pode usar esta habilidade 3 vezes por dia.

Destruir Inimigos (Sob): Um batedor das sombras de 9º nível adquire a habilidade de destruir seu inimigo uma vez por dia. Ele adiciona seus modificadores de Inteligência (se positivo) ao ataque e causa 1 ponto de dano adicional para cada nível. Este dano adicional se acumula com os bônus contra seu inimigo predileto. Se o batedor das sombras tiver mais de um inimigo predileto, ele pode destruir qualquer um deles, mas ainda poderá usar esta habilidade somente uma vez por dia.

CAÇADOR DE BRUXAS



Os caçadores de bruxas combinam o treinamento mágico com a especialização em combate contra as forças espirituais e malignas da terra. Os fantasmas e outros espíritos malignos, demônios e onis, e os praticantes de magia negra são os inimigos jurados dos caçadores de bruxas, que possuem habilidades únicas e especializações para usar em combate contra estes adversários.

Um caçador de bruxas normalmente começa seu treinamento como xamã, shugenja ou wu jen. Em algum ponto de sua carreira, ele encontra um caçador de bruxas mais experiente que o escolhe como seu aprendiz. Depois de escolhido, ele aprende habilidades com armas, defesa e proteção, maneiras de se detectar espíritos raivosos e técnicas de combate. Com o tempo, o caçador de bruxas deixa seu mestre e segue seu próprio caminho, normalmente como multiclasista com guerreiro ou ranger. Em Rokugan, eles são exclusivamente shugenjas do clã Caranguejo, treinados na escola Kuni.

Os caçadores de bruxas do Mestre vagam pelas estradas e campos em busca de feiticeiros e criaturas malignas. Rumores de lugares assombrados ou de sacrifícios demoníacos os atraem como moscas, tornando os caçadores de bruxas protagonistas das lendas folclóricas entre os camponeses. Os boatos comparam seus feitos às proezas dos monges tatuados e, naturalmente, quando o caçador e o monge se encontram, tratam uns aos outros com igual respeito.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um caçador de bruxas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (Terras Sombrias).

Talentos: Rastrear.

Magias: Habilidade de conjurar *círculo mágico contra a Mácula* ou *círculo mágico contra o mal*.

TABELA 3-2: O BATEDOR DAS SOMBRAS
Bônus Base

Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Inimigo predileto +1, movimento rápido
2º	+2	+3	+0	+0	Evasão
3º	+3	+3	+1	+1	Detectar inimigos
4º	+4	+4	+1	+1	Inimigo predileto +2
5º	+5	+4	+1	+1	
6º	+6	+5	+2	+2	Memória
7º	+7	+5	+2	+2	Inimigo predileto +3
8º	+8	+6	+2	+2	Imobilidade
9º	+9	+6	+3	+3	Destruir inimigos
10º	+10	+7	+3	+3	Inimigo predileto +4

TABELA 3-3: O CAÇADOR DE BRUXAS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	<i>Detectar o mal</i> , graça do kami	
2º	+2	+3	+0	+3	<i>Destruição o mal</i>	+1 nível de uma classe anterior
3º	+3	+3	+1	+3	Aura de coragem	
4º	+4	+4	+1	+4	Talento adicional: Ataque Poderoso	
5º	+5	+4	+1	+4		+1 nível de uma classe anterior
6º	+6	+5	+2	+5	Talento adicional: Trespassar	
7º	+7	+5	+2	+5		+1 nível de uma classe anterior
8º	+8	+6	+2	+6	Resistir à magia maligna	
9º	+9	+6	+3	+6		+1 nível de uma classe anterior
10º	+10	+7	+3	+7	Talento adicional: Trespassar Aprimorado	+1 nível de uma classe anterior

Especial: O personagem precisa ser escolhido por outro caçador de bruxas e ser treinado por ele antes de adquirir a classe de prestígio.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do caçador de bruxas (e a habilidade chave de cada perícia) são Alquimia (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (Local) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Conhecimento (Terras Sombrias) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), perícia exclusiva, Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os caçadores de bruxas sabem usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras.

Conjuração: Um caçador de bruxas nunca abandona seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas técnicas de caça. Portanto, quando o personagem atinge o 2º, 5º, 7º, 9º e 10º níveis na classe de prestígio, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Por exemplo, quando Kuni Osari, um shugenja 3/ranger 4/caçador de bruxas 1, escolher um nível como caçador de bruxas, ele receberá novas magias como se tivesse alcançado o 4º nível de shugenja, mas adquire todas as características da progressão do caçador, como bônus de ataque e bônus de resistência. No seu próximo nível, quando se tornar um shugenja 4/ranger 4/caçador de bruxas 2, ele receberá magias como um shugenja de 5º nível.

Detectar o Mal (SM): Sem limite diário, o caçador de bruxas pode usar *detectar o mal* como uma habilidade similar à magia. No cenário de campanha de Rokugan, ele adquire *detectar a Mácúla*.

Graça do Kami: O caçador de bruxas aplica seu modificador de Carisma (se positivo) como bônus em todos os seus testes de resistência.

Destruição o Mal (Sob): Uma vez por dia, o caçador de bruxas de 2º nível ou superior pode tentar destruir um oponente maligno com um ataque regular. Ele adiciona +4 de bônus no ataque e causa 2 pontos de dano adicionais por nível de classe. Se o caçador de bruxas atingir acidentalmente uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas ainda será considerada no limite de utilizações daquele dia.

No cenário de campanha de Rokugan, os caçadores de bruxas destroem oponentes das Terras Sombrias. Um oponente das Terras Sombrias é um monstro com o descritor [Terras Sombrias] ou personagens com valor de Mácúla.

Aura de Coragem (Ext/Sob): A partir do 3º nível, o caçador de bruxas será imune ao medo (mágico ou mundano). Os aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo. Partilhar os bônus de moral com os aliados é uma habilidade sobrenatural.

Talento Adicional: A partir do 4º nível, o caçador de bruxas adquire os talentos adicionais Ataque Poderoso, Trespassar e Trespassar Aprimorado. Se o caçador de bruxas tiver algum desses talentos, ele não recebe nenhum benefício especial. Se o caçador de bruxas não atender ao pré-requisito de Força, ele somente poderá usar estes talentos contra oponentes malignos (ou oponentes das Terras Sombrias, em Rokugan).

Resistir à Magia Maligna (Ext): No 8º nível, o caçador de bruxas adquire uma Resistência à Magia especializada igual a 20 + nível de classe. Esta resistência à magia se aplica somente a magias malignas ou conjuradas por uma criatura maligna. Em Rokugan, esta resistência se aplica somente a magias conjuradas por mahotsukai ou outros personagens com a Mácúla das Terras Sombrias, assim como a magias e habilidades similares à magia usadas por monstros das Terras Sombrias.

CAVALEIRO KISHI



Os cavaleiros kishi são soldados treinados para tirar o proveito máximo da velocidade de um cavalo e da agilidade do cavaleiro. Eles compartilham habilidades especiais com suas montarias — embora não sejam como as habilidades das donzelas guerreiras — e são capazes de desferir ataques devastadores quando utilizam a manobra investida.

Eles costumam ser samurais e bárbaros. Em Rokugan, os cavaleiros kishi são encontrados exclusivamente no clã Unicórnio, onde são treinados na escola Shinjo.

Os cavaleiros kishi do Mestre gostam de novos lugares e experiências, e sua inclinação a explorações os torna especialmente versáteis como batedores e caçadores. Eles não apreciam lugares fechados e preferirão dormir sob as estrelas em vez de uma tenda ou um castelo.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um cavaleiro kishi, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: 9 graduações em Cavalgar.

Talentos: Combate Montado, Investida Montada e Investida Implacável.

Usar Armas: Lança (uma-yari).

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias de classe do cavaleiro kishi (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Foco em Iaijutsu (Car), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4+ modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros kishi sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias.

Bônus em Cavalgar (Ext): Um cavaleiro kishi recebe um bônus de competência nos testes de Cavalgar. O bônus será +2 no 1º nível e aumenta em +2 a cada 3 níveis subsequentes (+4 no 4º nível, +6 no 6º nível e +8 no 10º nível).

Especialização: No 1º nível, o cavaleiro kishi aprende o "aparar dos Shinjo", e recebe o talento Especialização, mesmo que não tenha o valor de Inteligência mínimo para o talento.

Investida Mortal (Ext): Enquanto estiver montado e realizando a manobra Investida, um cavaleiro kishi de 2º nível ou superior causa o triplo de dano com uma arma branca (ou o quádruplo com uma lança), uma quantidade de vezes por dia indicada na tabela. Esta habilidade sobrepõe o talento Investida Implacável.

Explosão de Velocidade (Ext): No 3º nível, o cavaleiro kishi pode persuadir sua montaria a correr mais do que sua velocidade normal. Esta habilidade dobra o deslocamento normal de Investida da montaria. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia sem penalidades para a montaria. Cada uso adicional em um único dia exige que a montaria obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) imediatamente depois da conclusão da Investida; um fracasso indica que a montaria sofreu 2d6 pontos de dano.

Espírito Único (Sob): Um cavaleiro kishi de 5º nível ou superior tem uma ligação espiritual com sua montaria. Uma vez por dia, enquanto estiver montado, ele pode realizar um ataque, teste de resistência ou teste de perícia usando a perícia Cavalgar em substituição a todos os outros modificadores. Por exemplo, ele pode executar um ataque usando somente seu modificador de Cavalgar no lugar dos seus bônus de ataque (incluindo o modificador de Força, melhoria da arma, bônus do talento Foco em Arma e todos os outros bônus de ataque).

Ataque Total Montado (Ext): No 6º nível, o cavaleiro kishi adquire a habilidade de realizar um ataque total sobre o cavalo, mesmo que sua montaria tenha se movido mais de 1,5 m na mesma rodada.

Dançando com as Fortunas (Sob): Um cavaleiro kishi de 9º nível ou superior, uma vez por dia, pode refazer um teste ou jogada. Ele é obrigado a manter o resultado do novo teste, mesmo que seja pior do que o resultado anterior.

DANÇARINO DA ESPADA

Para os dançarinos da espada, sua espada é mais do que uma arma — é um aliado, um amigo, um companheiro espiritual. Vendo o combate como arte e uma dança letal, os dançarinos da espada estão propensos a cantarem em batalha. Os dançarinos emanam uma poderosa energia mística através da bravura marcial e do estudo mágico, adquirindo habilidades acrobáticas fenomenais e a capacidade de encantar suas espadas em combate.

Muitos dançarinos da espada são personagens multiclasse, guerreiros ou monges e wu jen ou (ocasionalmente) xamãs. Um ladino conjurador multiclasse também pode atender às diversas perícias dos pré-requisitos. Os dançarinos da espada não são encontrados em Rokugan.

Os dançarinos da espada do Mestre frequentemente se dedicam à caça de espíritos malignos e mortos-vivos. Costumam ser solitários excêntricos, propensos à competições de música, dança e acrobacias que adentram a madrugada (normalmente com uma bebida forte).

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um dançarino da espada, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótica

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: 12 graduações em Saltar, 12 graduações em Acrobacia.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas.

Especial: Usar qualquer espada.

PERÍCIAS DE CLASSE:

As perícias de classe do dançarino da espada (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os dançarinos da espada sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves. Um dançarino da espada que use uma armadura média ou pesada ou esteja carregando uma carga média ou pesada, não pode usar nenhuma das suas habilidades especiais, exceto a lâmina encantada.

TABELA 3-4: O CAVALEIRO KISHI

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Bônus em Cavalgar +2, especialização
2º	+2	+3	+0	+0	Investida mortal 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Explosão de velocidade
4º	+4	+4	+1	+1	Investida mortal 2/dia, bônus em Cavalgar +4
5º	+5	+4	+1	+1	Espírito único
6º	+6	+5	+2	+2	Investida mortal 3/dia, ataque total montado
7º	+7	+5	+2	+2	Bônus em Cavalgar +6
8º	+8	+6	+2	+2	Investida mortal 4/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Dançando com as Fortunas
10º	+10	+7	+3	+3	Investida mortal 5/dia, bônus em Cavalgar +8

TABELA 3-5: O DANÇARINO DA ESPADA

Bônus Base					Especial
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	
1º	+1	+0	+2	+0	Acrobata (+10), salto das nuvens, movimento rápido
2º	+2	+0	+3	+0	Lâmina encantada I
3º	+3	+1	+3	+1	
4º	+4	+1	+4	+1	<i>Cavalgar o vento</i> , movimento rápido
5º	+5	+1	+4	+1	Acrobata (+20), ataque acrobático
6º	+6	+2	+5	+2	Lâmina encantada II
7º	+7	+2	+5	+2	Movimento rápido
8º	+8	+2	+6	+2	
9º	+9	+3	+6	+3	
10º	+10	+3	+7	+3	Acrobata (+30), lâmina encantada III, movimento rápido

Acrobático (Sob): No 1º nível, o dançarino da espada recebe +10 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio, Saltar e Acrobacia. No 5º nível, este bônus aumenta para +20 e no 10º nível aumenta para +30. Além disso, o dançarino da espada sempre pode 'escolher 10' em testes de Equilíbrio, Saltar ou Acrobacia, mesmo se estiver com pressa ou ameaçado (o que normalmente o impediria de fazê-lo).

Salto das Nuvens (Sob): A distância de salto (vertical e horizontal) de um dançarino da espada não é limitada por sua altura.

Movimento Rápido (Sob): Um dançarino da espada se desloca mais rápido do que o normal. Um dançarino Pequeno se movimenta mais lentamente do que um dançarino de tamanho Médio, enquanto um ratling se desloca mais rápido, conforme indicado na tabela abaixo.

Nível do Dançarino da Espada	Deslocamento Base		
	6 m	9 m	12 m
1º-3º	12 m	18 m	24 m
4º-6º	13,5 m	21 m	28,5 m
7º-9º	16,5 m	24 m	31,5 m
10º	18 m	27 m	36 m

Lâmina Encantada I (Sob): No 2º nível, o dançarino da espada pode encantar temporariamente sua espada para conseguir um efeito específico. O efeito dura pelo menos 1 minuto/nível, e o dançarino da espada pode criar o efeito uma vez por dia. Ele pode escolher as seguintes habilidades especiais para a sua lâmina: defensor, flamejante, congelante, elétrica ou toque espectral. Um dançarino poderá ativar esta habilidade mesmo que esteja usando uma armadura média ou pesada.

Cavalgar o Vento (SM): Um dançarino da espada de 4º ou superior pode conjurar *andar no ar* como uma habilidade similar à magia, uma vez por dia.

Ataque Acrobático (Ext): No 5º nível, o dançarino recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando atacar das seguintes formas: saltar pelo menos 1,5 m na direção de seu adversário; pular sobre o oponente de uma altura de 1,5 m ou superior; ou balançar-se numa corda ou objeto similar sobre seu inimigo. Para fazê-lo, será necessário realizar um teste de Saltar; caso o resultado seja inferior a 1,5 m, o dançarino não conseguirá usar a habilidade. Se o deslocamento percorrido pelo salto for maior que a distância entre ele e seu adversário, é possível reduzi-la como uma ação livre.

Lâmina Encantada II (Sob): No 6º nível, o dançarino da espada pode escolher uma das seguintes habilidades para conceder à sua espada: anticriatura (escolha o tipo de criatura), rompimento, explosão flamejante, explosão congelante, explosão elétrica, tropeço ou sangramento. Alternativamente, ele pode adicionar duas habilidades de Lâmina Encantada I, simultânea ou separadamente.

Lâmina Encantada III (Sob): No 10º nível, o dançarino da espada pode escolher uma das seguintes habilidades para conceder

à sua espada: dançarina, voadora*, passagem* ou velocidade. Como alternativa, pode adicionar três habilidade de Lâmina Encantada I, ou uma habilidade de Lâmina Encantada I e uma habilidade de Lâmina Encantada II, simultânea ou separadamente. *Veja Capítulo 8: Itens Mágicos para estas habilidades especiais de arma.

DISCÍPULO DO VÁCUO



De todas as forças elementais que compõem o universo, a mais poderosa e mais difícil de se controlar é a que fica entre todas as outras: o Vácuo. Muitos shugenjas podem convocar e moldar somente as forças individuais de elementos específicos, enquanto o wu jen faz uso de todos eles em conjunto. Mas os discípulos do Vácuo possuem a compreensão de que tudo no mundo é composto de todos os elementos básicos, unidos por meio de uma essência intangível. O Vácuo equivale ao silêncio entre as notas da música, dando ritmo e melodia ao todo. Para aqueles que compreendem a relação do Vácuo com todas as outras coisas e têm a habilidade inata de perceber intuitivamente esta relação, os conceitos de distância e forma tornam-se irrelevantes.

Os discípulos do Vácuo começam seu treinamento como conjuradores — normalmente como shugenjas, mas ocasionalmente como xamãs ou wu jen — e continuam acumulando sua habilidade de conjuração conforme avançam em níveis. Em Rokugan, eles sempre são shugenjas do clã Fênix, treinados na escola Isawa.

Como os outros conjuradores, os discípulos do Vácuo do Mestre servem como exemplos para anciões sábios, guardiões de ensinamentos religiosos e de lendas. Aqueles que dominaram o caminho do Vácuo são chamados *ishiken*, e são encarregados da tarefa de expandir sua mente através do mundo e localizar aqueles que nasceram com habilidades inatas com o Vácuo, além de supervisionar o treinamento desses indivíduos conforme envelhecem.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um discípulo do Vácuo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Neutra.

Perícias: 10 graduações em Espionaria.

Talentos: Elevar Magia, Magia Penetrante.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 3º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do discípulo do Vácuo (e a habilidade chave de cada perícia) são Alquimia (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionaria (Int, perícia exclusiva), Iden-

trificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos do Vácuo não sabem usar armas ou armaduras adicionais.

Conjuração: Um discípulo do Vácuo nunca abandona seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com sua maestria dos elementos. Portanto, quando o personagem atinge o 2º, 4º, 5º, 6º, 8º, 10º, 11º e 12º níveis na classe de prestígio, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Por exemplo, quando Isawa Todari, um shugenja de 7º nível/discípulo do Vácuo de 1º nível, escolher um nível como discípulo do Vácuo, ele receberá novas magias como se tivesse alcançado o 8º nível de shugenja, mas adquire todas as características da progressão do discípulo, como bônus de ataque e bônus de resistência. No seu próximo nível, quando se tornar um shugenja 8/discípulo do Vácuo 2, ele receberá magias como um shugenja de 9º nível.

Sentir o Vácuo (Sob): A primeira técnica ensinada ao discípulo do Vácuo é a habilidade de desligar sua mente e sentir o mundo ao seu redor, explorando todas as camadas do universo jamais vistas por outras pessoas. A consciência do discípulo do Vácuo abandona seu corpo e viaja pelo mundo, permitindo que utilize seus sentidos normais (visão, audição, paladar, tato e olfato) para perceber a área, pessoa ou objeto à qual direcionar sua atenção. O discípulo do Vácuo precisa realizar um teste de Espionar, com a CD determinada pela distância, não pela familiaridade.

O discípulo do Vácuo não pode sentir através das divisões planares. Portanto, um discípulo do Vácuo posicionado na Muralha Kaiu não pode estender seus sentidos até as Terras Sombrias, mesmo que esteja em sua linha de visão.



Discípulo do Vácuo

Distância	CD
Linha de Visão	5
Até 1,5 km (mesma vila)	10
Até 15km (mesma província)	15
Até 150km (mesmo território do clã)	20
Até 1500km (território de outro clã)	25

A cada 4 níveis que o discípulo do Vácuo adquire além do primeiro, ele recebe a habilidade de perceber os níveis mais profundos da realidade. No 5º nível, o discípulo do Vácuo pode *detectar magia e detectar a Mácula* sem limite enquanto usar esta habilidade. No 9º nível, ele pode *discernir mentiras* e visualizar estados emocionais, recebendo +10 de bônus em todos os testes de Sentir Motivação enquanto usar esta habilidade. No 13º nível, ele pode *detectar pensamentos* sem limite enquanto usar esta habilidade.

O discípulo do Vácuo pode usar esta habilidade uma vez por dia no 1º nível. A cada dois níveis subsequentes, ele pode usar a habilidade uma vez adicional por dia (duas vezes no 3º nível, três vezes no 5º nível, etc.).

Momento de Clareza (Sob): No 4º nível, o discípulo do Vácuo pode conceder a um aliado a habilidade temporária para utilizar qualquer perícia ou talento (com exceção dos talentos ancestrais). O discípulo do Vácuo precisa usar uma ação padrão para tocar o alvo. O alvo adquire um talento ou uma quantidade de graduações em uma perícia equivalente ao seu modificador na habilidade chave para esta perícia. Por exemplo, um personagem com Destreza 14 receberia 2 graduações em Cavalgar, com +4 de modificador total de perícia. Os efeitos duram uma rodada por nível do discípulo do Vácuo. Ele pode usar esta habilidade duas vezes por dia no 4º nível mais uma vez adicional a cada 4 níveis na classe de prestígio.

Alterando o Curso (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do Vácuo de 7º nível ou superior pode adicionar +20 de bônus em um único ataque, teste de perícia ou de habilidade. Ele não pode transferir este bônus para ne-

TABELA 3-6: O DISCÍPULO DO VÁCUO

Nível	Bônus Base	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+0	+2	Sentir o Vácuo (sentidos físicos, 1/dia)	
2º	+1	+0	+0	+0	+3		+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+1	+3	Sentir o Vácuo (2/dia)	
4º	+2	+1	+1	+1	+4	Momento de clareza (2/dia)	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+1	+4	Sentir o Vácuo (sentidos mágicos, 3/dia)	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+2	+5		+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+2	+5	Alterando o curso, sentir o Vácuo (4/dia)	
8º	+4	+2	+2	+2	+6	Momento de clareza (3/dia)	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+3	+6	Sentir o Vácuo (sentidos empáticos, 5/dia)	
10º	+5	+3	+3	+3	+7	Liberar o Vácuo	+1 nível de uma classe anterior
11º	+5	+3	+3	+3	+7	Sentir o Vácuo (6/dia)	+1 nível de uma classe anterior
12º	+6	+4	+4	+4	+8	Supressão do Vácuo, momento de clareza (4/dia)	+1 nível de uma classe anterior
13º	+6	+4	+4	+4	+8	Golpe do Vácuo, sentir o Vácuo (sentidos mentais, 7/dia)	

nhum personagem. Esta habilidade sobrenatural não exige uma ação e funciona somente para a duração do teste.

Liberar o Vácuo (Sob): Três vezes por dia, um discípulo do Vácuo de 10º nível pode tocar um aliado e lhe concedendo a vantagem de usar seu modificador de habilidade mais alto no lugar de um modificador mais baixo (a escolha do alvo) durante um número de rodadas igual à metade do nível do discípulo. Por exemplo, um samurai muito ferido seria capaz de usar seu modificador de Força em vez do modificador de Destreza (menor) durante algumas rodadas, aumentando sua Classe de Armadura, bônus de resistência de Reflexos e bônus de ataque à distância (assim como todas as suas perícias relacionadas à Destreza).

Supressão do Vácuo (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do Vácuo de 12º nível pode desferir um ataque de toque corpo a corpo para obrigar o alvo a usar seu modificador de habilidade mais baixo no lugar do seu bônus mais alto (a escolha do discípulo do Vácuo) durante 5 rodadas. Por exemplo, um discípulo do Vácuo pode forçar um ogro a usar seu modificador de Inteligência no lugar do seu modificador elevado de Força, enfraquecendo severamente seus terríveis ataques físicos.

Golpe do Vácuo (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do Vácuo de 13º nível pode desferir um ataque de toque corpo a corpo que impõe 1d4 níveis negativos. Ele recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo imposto. Se o alvo tiver mais níveis negativos que DV, ele morrerá de imediato. Cada nível negativo impõe -1 de penalidade de competência nos ataques, testes de resistência, testes de perícias e habilidades e no nível efetivo da criatura (para determinar poder, duração, CD e os outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Além disso, um conjurador perde uma magia disponível ou preparada do nível mais elevado disponível. Os níveis negativos se acumulam. Assumindo que o alvo sobreviva, ele recupera os níveis perdidos após 13 horas. Esta habilidade é originada do domínio que o discípulo do Vácuo tem sobre o Nada, mas não é energia negativa, portanto não pode ser usada para beneficiar mortos-vivos.

DONZELA GUERREIRA



As donzelas guerreiras são a matéria prima da maravilha e da lenda: uma ordem de samurais femininos que montam cavalos, cujos ataques rápidos e destemidos são renomados por todo o mundo. Elas têm um laço sobrenatural com suas montarias, uma intensa conexão espiritual similar ao vínculo do paladino com seu animal. As donzelas guerreiras mantêm uma tradição de coragem marcial temperada com a pureza espiritual. Seus espíritos ardem com devoção pura; elas são inquestionavelmente leais, eternamente dedicadas e acima dos desejos mundanos.

As donzelas guerreiras são exclusivamente mulheres e membros da classe samurai. Em Rokugan, elas são provenientes do clã

Unicórnio, treinadas na escola Utaku. As donzelas guerreiras do Mestre formam a elite das unidades de cavalaria de um exército.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar uma donzela guerreira, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Sexo: Feminino.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus base de ataque: +7.

Perícias: 5 graduações em Adestrar Animais e 10 graduações em Cavalgar

Talentos: Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe da donzela guerreira (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: As donzelas guerreiras sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves ou médias.

Montaria Especial: A montaria de uma donzela guerreira não é um animal comum. De fato, ele não é um animal, mas uma besta mágica. Este cavalo de guerra pesado compartilha as estatísticas padrão de sua espécie, conforme descrito no Livro dos Monstros, mas também possui muitas qualidades em comum com a montaria de um paladino. Ela é superior às montarias da sua espécie e tem os poderes especiais mostrados a seguir:

Nível da Donzela Guerreira: O nível da classe de donzela guerreira. Se a montaria sofrer uma perda de nível, trate-a como se perencesse a uma donzela guerreira de um nível inferior. Por exemplo, se a montaria de uma donzela guerreira de 7º nível sofre a perda de um nível, ela efetivamente se torna a montaria de uma donzela guerreira de 6º nível (reduzindo DV, Armadura e etc., e não será mais capaz de usar *comandar equinos*) até que o nível perdido seja recuperado. Se a montaria de uma donzela guerreira de 1º nível perder um nível, trate-a como um cavalo de guerra pesado normal (e não mais uma besta mágica).

Dados de Vida: Os dados de vida do cavalo de guerra.

Armadura Natural: A montaria de uma donzela guerreira adquire uma camada de pele mais espessa que o normal da sua espécie, mas os valores de sua armadura natural aumentam conforme a donzela adquire níveis. A CA de um cavalo de guerra pesado é 10, -1 pelo tamanho, +1 da Destreza, + o número indicado nesta coluna.

For: A pontuação de Força da montaria.

TABELA 3-7: A DONZELA GUERREIRA
Bônus Base

Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Montaria Especial, Bônus em Cavalgar +2
2º	+2	+3	+0	+0	Explosão de Velocidade
3º	+3	+3	+1	+1	Bônus em Cavalgar (iniciativa) +2
4º	+4	+4	+1	+1	Cavalgar defensivamente
5º	+5	+4	+1	+1	Bônus em Cavalgar (CA) +4
6º	+6	+5	+2	+2	
7º	+7	+5	+2	+2	Bônus em Cavalgar (ataque) +4
8º	+8	+6	+2	+2	Curar Montaria
9º	+9	+6	+3	+3	Bônus em Cavalgar +6

Nível da Donzela Guerreira	Dados de Vida	Armadura Natural	Bônus de Ataque				Especial
			1	2	3	4	
1º-3º	6d8+18	4	19	6	+7	+2	Evasão Aprimorada, Vínculo Empático, partilhar testes de resistência
4º-6º	8d8+24	6	20	7	+10	+5	Deslocamento 20 m.
7º-9º	10d8+30	8	21	8	+11	+6	Comandar Equínos
10º	12d8+36	10	22	9	+14	+9	Deslocamento 23 mt, RM 20
1=Força	2=Inteligência	3=Cascos	4=Mordida				

Int: A pontuação de Inteligência da montaria.

Bônus de Ataque: Estes ataques corpo a corpo refletem os Dados de Vida, o valor de Força e o tamanho (grande). Um cavalo de guerra tem dois ataques com os cascos e um ataque de mordida com os bônus relacionados na tabela.

Evasão Aprimorada (Ext): Quando a montaria sofre um ataque que permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste; se fracassar, ela sofrerá apenas a metade do dano.

Vínculo Empático (Sob): A donzela guerreira possui um Vínculo Empático com sua montaria, com alcance máximo de 1,5 km. A donzela guerreira pode enxergar através dos olhos do animal, mas não pode se comunicar telepaticamente com ele. Mesmo as montarias inteligentes percebem o mundo de forma diferente dos humanos, portanto as falhas de comunicação são possíveis.

Devido ao vínculo empático entre a montaria e sua donzela, ela terá a mesma conexão com um item ou um lugar que a montaria tiver.

Partilhar Testes de Resistência: A montaria pode escolher seus testes de resistência entre os seus valores ou os da donzela guerreira, o que for maior.

Deslocamento: O deslocamento base da montaria aumenta quando a donzela guerreira avança em níveis. O deslocamento normal de um cavalo de guerra é 15 m.

Comandar Equínos (SM): A montaria pode usar esta habilidade conforme desejar sobre outros equínos (incluindo cavalos, burros, mulas e pôneis) com menos Dados de Vida do que ela. A montaria adquire uma utilização diária por nível da donzela guerreira, e a habilidade funciona exatamente como a magia *comando* (para o propósito desta magia, a montaria será compreendida por qualquer animal equino). Visto que esta é uma habilidade similar à magia, a montaria precisa realizar um teste de Concentração (CD 21) se estiver carregando uma amazona (como em um combate). Se falhar no teste, a habilidade não funciona naquele momento, mas é considerada no limite de utilizações diárias da montaria.

Resistência à Magia (Ext): Para afetar uma montaria com uma magia, o conjurador precisa realizar um teste de conjurador (1d20 + o nível do conjurador) contra a Resistência à Magia 20 da montaria.

Bônus em Cavalgar (Ext): Uma donzela guerreira recebe +2 de bônus de competência em seus testes de cavalgar no 1º nível. Este bônus aumenta em +2 a cada 4 níveis subsequentes (+4 no 5º nível, +6 no 9º nível). Ela sempre pode escolher 10' em um teste de Cavalgar, mesmo se estiver com pressa ou ameaçada (o que normalmente a impediria de fazê-lo).

Além disso, conforme a donzela guerreira avança em níveis, ela pode aplicar estes bônus a outros testes. No 3º nível e superiores, ela aplica seu bônus em Cavalgar na Iniciativa quando inicia o combate montada. No 5º nível e superior, ela aplica seu bônus em Cavalgar na sua Classe de Armadura enquanto estiver montada. No 7º nível e superior, o bônus em Cavalgar pode ser aplicado nos ataques corpo a corpo e a distância se ela atacar montada em seu cavalo.

Explosão de Velocidade (Ext): No 2º nível, a donzela pode persuadir sua montaria a correr mais do que sua velocidade normal. Esta habilidade dobra o deslocamento normal de Investida da montaria. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia sem penalidades para a montaria. Cada uso adicional em um único dia exige que a montaria obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) imediatamente depois da conclusão da Investida; um fracasso indica que a montaria sofreu 2d6 pontos de dano.

Cavalgar Defensivamente (Ext): Uma vez por dia, quando a donzela guerreira tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos durante um combate (dano de armas ou outro ataque, não magias ou habilidades especiais), ela pode tentar reduzir o dano da mesma forma que evita o dano causado na montaria com o talento Combate Montado. Ela realiza um teste de Cavalgar (CD = o dano causado) e, se obtiver sucesso, sofre apenas metade do dano do ataque. A donzela guerreira precisa estar ciente do ataque e capaz de reagir para utilizar a habilidade Cavalgar Defensivamente — se o ataque ignorar seu bônus de Destreza na CA, ela não conseguirá evitar o dano.

Curar Montaria (SM): Uma vez por dia, uma donzela guerreira de 8º nível ou superior pode conjurar *curar montaria* como uma habilidade similar à magia.

ESPIÃO NINJA



Os espões ninjas são os mais misteriosos e enigmáticos personagens de *Aventuras Orientais*. Embora alguns ninjas não sejam mais do que assassinos (e podem adquirir a classe de prestígio assassino do *Livro do Mestre*), os verdadeiros espões ninjas são mestres das armas exóticas, das ferramentas de furtividade e possuem estranhos poderes relacionados ao *chi*. Os espões ninjas são membros de um clã secreto, que mantém a autoridade total sobre a vida e a morte dos outros ninjas. Eles juram a proteção da identidade dos membros de seu clã e nunca podem revelar que são ninjas. A despeito de sua inclinação ao mal, os ninjas acreditam fervorosamente em um código de honra, e arriscam ofender sua família (e decretar sua sentença de morte) se quebrarem este código de honra.

Muitos espões ninjas são ladinos e as perícias dos pré-requisitos desta classe praticamente exigem que os personagens que desejam ser um ninja tenham pelo menos alguns níveis de ladino. Alguns ninjas têm um passado mágico. Em Rokugan, os ninjas fazem parte das lendas. Alguns recusam acreditar que eles existem. Os ninjas treinam na escola Shosuro do clã Escorpião, embora outros ninjas misteriosos possam operar no Império da mesma forma.

Os ninjas do Mestre frequentemente são uma força misteriosa agindo em oposição aos planos e objetivos dos personagens. Os objetivos de um clã de ninjas são normalmente insondáveis, mas eles raramente coincidem com os objetivos de um grupo de heróis.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um espião ninja, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico ou Bom.

Perícias: 10 graduações em Belfar, 7 graduações em Disfarce, 7 graduações em Esconder-se, 7 graduações em Acrobacia.

Talento: Esquiva.

Especial: Habilidade de classe Evasão

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do espião ninja (e a habilidade chave de cada perícia) são Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blear (Car), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Operar Mecanismos (Int), Ouvir (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os espiões ninja não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional, embora adquiram a habilidade de usar certas armas exóticas conforme acumulam níveis. O espião ninja que usar uma armadura média ou pesada não pode usar as seguintes habilidades especiais da classe: queda suave, evasão, acrobático, caminhar na água e passo etéreo.

Armas Exóticas: No 1º nível e novamente no 3º nível, 6º nível e no 9º nível o espião ninja adquire a habilidade de usar armas exóticas. Esta habilidade precisa ser designada para uma das seguintes armas: zarabatana, corrente, chijiriki, fukimi-bari, besta de mão, kusari-gama, nekote, ninja-to, shikomizue, shuriken, correntes com espinhos ou leque laminado.

Respirar com o Chi (Ext): Um espião ninja aprende a focar seu chi para aumentar sua habilidade de prender a respiração. O ninja adiciona seu nível na classe de prestígio à sua Constituição para continuar prendendo a respiração (veja Asfixia no *Livro do Mestre*).

Usar Venenos: Os espiões ninja são treinados no uso de venenos e nunca se envenenam acidentalmente enquanto aplicam a substância às suas armas.

Queda Suave (Ext): No 2º nível, um espião ninja adjacente a uma parede ou muralha será capaz de aproveitar a situação para amortecer sua queda. Quando utilizar essa habilidade, ele reduzirá a queda efetiva (e o dano apropriado) em 6 metros. Essa habilidade de amortecer suas quedas (ou seja, reduzir a altura efetiva de uma queda enquanto estiver próximo a uma parede) se aprimora conforme o ninja adquire níveis de classe, até o 6º nível, quando o ninja conseguirá reduzir 15 m de sua queda.

Evasão Aprimorada (Ext): No 2º nível e superiores, um espião ninja pode evitar ataques mágicos e ataques incomuns com sua grande agilidade. Se o ninja sofrer um ataque que permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste; se o teste fracassar, sofrerá apenas a metade do dano. O ninja somente pode ativar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou não estiver usando armadura.

Ataque Furtivo (Ext): Se o espião ninja puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo ninja. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada 3 níveis subsequentes. Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. Esta habilidade se acumula com o ataque furtivo proveniente de outras classes. Portanto, um ladino 7/espião ninja 5 causaria +6d6 pontos de dano com seu ataque furtivo: +4d6 de classe ladino e +2d6 dos níveis de ninja.

Os ataques à distância somente funcionam como ataques furtivos quando o alvo estiver num raio de 9 metros. Usando um bastão ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão, em vez de dano letal. Não é possível usar uma arma normal para causar dano por contusão em um ataque furtivo, nem mesmo sofrendo +4 de penalidade, pois é necessário utilizar a arma da melhor forma possível para desferir um ataque furtivo.

O ataque furtivo somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível - mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O ninja precisa enxergar sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O ninja não é capaz de usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.

Acrobático (Sob): No 3º nível, o espião ninja adquire +10 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar e Acrobacia. No 7º nível, este bônus aumenta para +20. Além disso, o ninja sempre pode "escolher 10" nos testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar ou Acrobacia, mesmo que as circunstâncias normalmente o impedissem de fazê-lo.

Salto das Nuvens (Sob): No 3º nível, a distância de salto do espião ninja (vertical e horizontal) não é mais limitada pela sua altura.

Mimetismo (Sob): A partir do 4º nível, o espião ninja é capaz de usar a perícia Esconder-se mesmo se estiver sendo observado. Enquanto estiver num raio de 3 m de qualquer sombra, o ninja conseguirá se esconder em campo aberto, mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada. Entretanto, é impossível esconder-se na sua própria sombra.

Caminhar na Água (Sob): Um espião ninja de 5º nível ou superior pode conjurar *caminhar na água* para andar sobre qualquer líquido como se estivesse em terra firme. O ninja precisa se concentrar (uma ação padrão) para usar esta habilidade e somente é capaz de realizar um único movimento ou uma ação equivalente ao movimento a cada rodada enquanto estiver caminhando sobre a água. O efeito permanece ativo uma rodada por nível na classe de prestígio.

TABELA 3-8: O ESPIÃO NINJA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Armas exóticas, respirar com o <i>chi</i> , usar venenos
2º	+1	+3	+3	+3	Queda suave (6 m), evasão aprimorada, ataque furtivo + 1d6
3º	+2	+3	+3	+3	Armas exóticas, acrobático (+10), salto das nuvens
4º	+3	+4	+4	+4	Queda suave (9 m), ocultar da linha de visão
5º	+3	+4	+4	+4	Caminhar na água, ataque furtivo +2d6
6º	+4	+5	+5	+5	Armas exóticas, queda suave (15m)
7º	+5	+5	+5	+5	As mil faces, acrobático (+20)
8º	+6	+6	+6	+6	Imunidade à venenos, ataque furtivo (+3d6)
9º	+6	+6	+6	+6	Armas exóticas, mente escorregadia
10º	+7	+7	+7	+7	Passo etéreo

As Mil Faces (Sob): No 7º nível, o espião ninja adquire a habilidade de alterar sua aparência conforme desejar, como os efeitos da magia *alterar-se*.

Imunidade a Venenos (Sob): Um espião ninja de 8º nível ou superior é imune a todos os tipos de veneno.

Mente Escorregadia (Ext): No 9º nível, o espião ninja adquire a habilidade de se esquivar de efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a agir contra sua vontade. Sempre que um ninja com Mente Escorregadia se tornar alvo de uma magia ou efeito de encantamento e fracassar no teste de resistência, ele poderá realizar um novo teste, com a mesma CD, após 1 rodada. O personagem recebe somente uma oportunidade adicional para realizar o teste de resistência.

Passo Eetéreo (SM): Um espião ninja de 10º nível será capaz de se deslocar magicamente entre dois espaços, como a magia *portal dimensional*, uma vez por dia. Seu nível de conjurador efetivo equivale a 5.

FEITICEIRO EUNUCO

Em algumas regiões de *Aventuras Orientais*, os eunucos são o poder nos bastidores do trono de um imperador decadente e corrupto. Os eunucos servem como espiões, mensageiros e informantes, enquanto os feiticeiros eunucos são os líderes desse grupo de elite de servos leais ao imperador. Em alguns casos, os governadores provinciais até mesmo se reportam diretamente a um ou mais eunucos, nunca ao próprio imperador.

Os feiticeiros eunucos precisam ser conjuradores arcanos com habilidades significativas, e normalmente são feiticeiros em vez de wu jen. Muitos feiticeiros eunucos são ladinos/feiticeiros ou guerreiros/feiticeiros, embora freqüentemente tenham poucos níveis de uma classe que não conjure magias. Os feiticeiros eunucos não são encontrados em Rokugan.

Os feiticeiros eunucos do mestre são temidos e respeitados, comandando poderes significativos na corte do imperador. Os membros dos postos mais elevados comandam com a voz e a autoridade do próprio imperador.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um feiticeiro eunuco, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Sexo: Masculino.

Tendência: Qualquer Maligna

Talentos: Foco em Magia.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas de 5º nível.

Especial: O personagem precisa ser um eunuco a serviço do imperador. Embora este serviço seja freqüentemente encarado como uma punição, muitos se oferecem para o processo devido ao poder que os eunucos possuem em algumas sociedades.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do feiticeiro eunuco (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Blefar (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (arcano), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falsificação (Int), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os feiticeiros eunucos sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar armaduras ou

escudos. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos de um feiticeiro eunuco, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem.

Magias Adicionais: Similar às magias adicionais obtidas por uma pontuação elevada em Inteligência, cada nível de feiticeiro eunuco que o personagem conjurador adquirir proporciona um número adicional de magias ao seu limite diário. Estas magias adicionais podem pertencer a qualquer nível de magia que o feiticeiro eunuco é capaz de conjurar, mas somente uma delas será aplicada ao seu nível de magia mais elevado. Por exemplo: Wieh Wan é um wu jen de 9º nível que adquiriu um nível de feiticeiro eunuco. Ele pode adquirir uma magia adicional de 5º nível (seu nível mais alto como um wu jen de 9º nível) e uma magia adicional em quaisquer um dos outros níveis, entre 0 e 4º.

Se o feiticeiro eunuco tiver duas classes de conjuradores arcanos, ele precisa escolher qual delas ganhará este benefício. Por exemplo: Tuangi é um feiticeiro 10/wu jen 9, com um nível de feiticeiro eunuco. É possível que Tuangi adquira uma magia adicional de 5º nível como wu jen e uma magia adicional de 5º nível como feiticeiro, ou adicione as duas magias adicionais à classe feiticeiro ou wu jen, mas nesse caso teria apenas uma magia adicional de 5º nível. As magias adicionais não afetam as classes de conjuradores divinos.

Uma vez que o feiticeiro eunuco selecionar como aplicar suas magias adicionais, ele não poderá reverter sua escolha.

Foco em Magia Aprimorado (Ext): Um feiticeiro eunuco adiciona +4 de bônus na CD dos testes de resistência em todas as escolas de magias em que ele possui o talento Foco em Magia, em vez do bônus normal de +2 fornecido pelo talento. Além disso, o eunuco recebe +2 de bônus nos testes de conjurador para superar a Resistência à Magia das criaturas nessas escolas. Este bônus se acumula com o talento Magia Penetrante.

Este benefício se aplica às escolas que o personagem selecionar posteriormente para o talento Foco em Magia, mesmo depois de ter se tornado um feiticeiro eunuco. Por exemplo, se Wieh Wan tiver Foco em Magia (Evocação) quando se tornar feiticeiro eunuco, a CD dos testes de resistência para suas magias de evocação aumentam em +4, em vez de +2. Se adquirir Foco em Magia (Ilusão) quando alcançar o 12º nível, a CD dos testes de resistência para suas magias de ilusão também aumentarão em +4.

Magia Poderosa (Ext): No 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o feiticeiro eunuco pode escolher uma magia que ele conheça e modificá-la como se fosse afetada pelo talento Potencializar Magias. O nível da magia não muda, e uma vez que a magia for selecionada, não poderá ser alterada.

No 8º nível, quando escolhe sua quarta magia poderosa, o feiticeiro eunuco também é capaz de selecionar uma magia anteriormente afetada por esta habilidade e torná-la permanentemente modificada pelo talento Maximizar Magia. Este efeito substitui o efeito de Potencializar Magia, e não se acumula com ele. No 10º nível, além de escolher sua quinta magia poderosa, o eunuco pode selecionar outra magia maximizada.

Liderança: No 3º nível, o feiticeiro eunuco adquire o talento Liderança. Ele normalmente terá unidades de soldados sob seu comando. Se ele já possuir o talento Liderança, ele recebe permanentemente +2 de bônus em seu valor de liderança para o propósito de determinar seguidores, mas não parceiros. Geralmente, este bônus somente anula a penalidade de -2 que o personagem sofre por sua reputação cruel.

Novo Nível de Magia: Quando o feiticeiro eunuco alcança o 5º nível, e novamente quando atinge o 10º nível, ele adquire a habilidade de conjurar magias de um nível superior ao seu limite máximo. Inicialmente, ele pode conjurar 0 magias deste nível, mas suas magias adicionais (devido a um valor elevado de

TABELA 3-9: O FEITICEIRO EUNUCO

Bônus Base					Especial	Magias Adicionais
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Foco em Magia Aprimorado	2
2º	+1	+0	+0	+3	1º magia poderosa	3
3º	+1	+1	+1	+3	Liderança	2
4º	+2	+1	+1	+4	2º magia poderosa	3
5º	+2	+1	+1	+4	Novo nível de magia	2
6º	+3	+2	+2	+5	3º magia poderosa	3
7º	+3	+2	+2	+5		2
8º	+4	+2	+2	+6	4º magia poderosa	3
9º	+4	+3	+3	+6		2
10º	+5	+3	+3	+7	5º magia poderosa, novo nível de magia	3

Inteligência ou suas magias adicionais da classe de prestígio) podem alterar esta quantidade. Por exemplo: Wieh Wan é um wu jen 9/feiticeiro eunuco 4. Quando ele atingir o 5º nível como um eunuco, ele adquire a habilidade de conjurar magias de 6º nível de wu jen. Ele precisa distribuir uma de suas magias adicionais no 6º nível para conjurar qualquer magia de 6º nível, a menos que seu valor de Inteligência seja elevada o bastante (22 ou mais) para fornecer uma magia adicional de 6º nível.

FURIOSO SINGH



Enquanto os guerreiros ursos buscam a ferocidade selvagem em sua fúria incontrolável, os furiosos singh retiram suas forças de fúria do nobre leão (chamado de singh ou singha em algumas sociedades). As emoções do furioso singh nunca priva o samurai de sua disciplina e controle, o que para muitas pessoas é considerado ainda mais terrível. Eles são padrão da virtude do guerreiro com sua velocidade, força e coragem incomparáveis.

Os guerreiros e os samurais são os melhores furiosos singh, embora os rangers possam se qualificar mais facilmente. Os monges e os sohei não podem se qualificar antes do 12º nível, a menos que eles tenham níveis em alguma classe relacionada ao combate, mas existem alguns que conseguiram do modo mais longo. Em Rokugan, os furiosos singh são encontrados no clã Leão, onde são treinados na escola Matsu (e chamados de furiosos Matsu).

Os furiosos singh do Mestre frequentemente são os campeões de príncipes ou imperadores. Sua tendência Leal os torna excelentes servos.

Dado de Vida: d12.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um furioso singh, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +7.

Talentos: Vontade de Ferro, Grito do Chi.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do furioso singh (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Historia) (Int), Escalar (For), Ofícios (Int), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Natação (For), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os furiosos singh sabem usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras.

Rugido do Leão: A fúria dos singh na batalha imbui o coração dos seus oponentes com medo. O furioso singh pode usar Grito do Chi ou Grito do Chi Aprimorado uma quantidade de vezes por dia equivalente a 4 + modificador de Carisma e a CD dos efeitos de medo aumentam em +4.

Grito do Chi Aprimorado: O furioso singh adquire este talento no 1º nível.

Fúria do Leão (Ext): No 2º nível, o furioso singh pode entrar em um estado de fúria, adquirindo força fenomenal e durabilidade, mas se tornando descuidado e menos capaz de se defender. Ele temporariamente recebe +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofre -2 de penalidade na CA.

Esse aumento da Constituição eleva os pontos de vida do furioso singh em 2 pontos por nível, mas estes pontos de vida desaparecem no fim da fúria, quando a Constituição volta ao normal. Estes pontos de vida adicionais não são perdidos primeiro, como acontece com os pontos de vida temporários. Enquanto estiver em fúria, o furioso singh não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência e concentração, como Furtividade ou conjurar magias. As únicas perícias de classe que eles não podem usar enquanto estão em fúria são Ofícios, Foco em Iaijutsu e Sentir Motivação. Ele pode usar qualquer talento que possuir, exceto Especialização, talentos de criação de itens, talentos metamágicos e Foco em Perícia (se a perícia exigir paciência ou concentração). O estado de fúria dura 3 rodadas + modificador de Constituição (recém-ajustado). Ele pode terminar a fúria voluntariamente a qualquer momento. Quando termina seu estado de fúria, ele ficará fatigado (-2 de Força, -2 de Destreza, não pode realizar Investidas ou correr) até o final do combate. O furioso singh somente pode entrar nesse estado uma vez por batalha, e somente uma quantidade limitada de vezes por dia (determinado pelo seu nível). Entrar em fúria não exige tempo, mas o furioso singh só pode fazê-lo durante sua ação, nunca em resposta a qualquer ação alheia. Ele não pode, por exemplo, entrar em fúria quando é atingido por uma flecha para receber os pontos de vida extras da sua Constituição ampliada, embora os pontos de vida adicionais poderiam beneficiá-lo se estivesse em fúria na rodada anterior, antes da flecha atingi-lo. O furioso singh pode entrar em fúria três vezes por dia no 3º nível, quatro vezes no 6º nível e cinco vezes no 10º nível. A partir do 8º nível, os bônus de fúria serão +6 de Força, +6 de Constituição e +3 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade. (A penalidade na CA permanece -2).

Coragem do Leão (Ext): Um furioso singh de 3º nível ou superior é imune a medo (mágico ou mundano) e recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos de ação mental.



Manter a Consciência: O furioso singh adquire este talento no 3º nível.

Investida do Leão (Ext): No 4º nível, o furioso singh pode realizar um ataque total no final da manobra Investida.

Golpe Rugido (Ext): Um furioso singh de 5º nível ou superior pode emitir um Grito do *Chi* como uma ação livre, combinada a uma ação de ataque total.

Velocidade da Leoa (Ext): A partir do 7º nível, o furioso singh será capaz de agir sob os efeitos da magia *velocidade* durante uma rodada por nível a cada dia. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

GUERREIRO URSO

Certas pessoas nas terras de *Aventuras Orientais* reverenciam os ursos como símbolos da força dos guerreiros e de sua coragem em batalha. Ao adotar o urso como um totem animal, os guerreiros que acreditam nesse símbolo esperam receber um pouco da força do urso. Os guerreiros ursos, através de uma relação especial com os espíritos ursos, literalmente adquirem a força de um urso na fúria da batalha, até mesmo se transformando em um urso enquanto lutam.

Somente os personagens que já tenham uma relação com o poder espiritual da fúria ou do frenesi podem se erguer com o poder para se tornar um guerreiro urso. Muitos guerreiros ursos são bárbaros e, às vezes, alguns sohei adquirem esta classe. Os per-

sonagens com outra classe de prestígio que forneça a habilidade fúria (como o furioso singh) também podem escolher esta classe. Os guerreiros ursos não existem em Rokugan.

Os guerreiros ursos do Mestre normalmente são campeões de tribos bárbaras, de vilas rústicas ou templos bélicos. Eles lideram os outros guerreiros, não através da disciplina e da ordem, mas pelo exemplo inspirador que representam.

Dado de Vida: d12.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um guerreiro urso, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Talentos: Ataque Poderoso.

Especial: Habilidade de fúria, frenesi ou frenesi do *chi*.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do guerreiro urso (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação

TABELA 3-10: O FURIOSO SINGH

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Rugido do leão, Grito do <i>Chi</i> Aprimorado
2º	+2	+3	+0	+3	Fúria do leão 3/dia
3º	+3	+3	+1	+3	Coragem do leão, Permanecer Consciente
4º	+4	+4	+1	+4	Investida do leão
5º	+5	+4	+1	+4	Golpe rugido
6º	+6	+5	+2	+5	Fúria do leão 4/dia
7º	+7	+5	+2	+5	Velocidade da leoa
8º	+8	+6	+2	+6	Fúria do leão aprimorada
9º	+9	+6	+3	+6	
10º	+10	+7	+3	+7	Fúria do leão 5/dia, não fica mais fatigado após a fúria

(For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os guerreiros ursos sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles não sabem usar nenhuma armadura ou escudo adicional.

Forma de Urso (SM): Um guerreiro urso pode se transformar em um urso enquanto estiver em fúria, frenesi ou frenesi do *chi*. No 1º nível, o guerreiro urso pode, como uma ação de rodada completa, assumir a forma de um urso preto em toda a duração de uma de suas fúrias a cada dia. Ele pode usar esta habilidade similar à magia enquanto estiver em fúria, ignorando a concentração necessária. Esta habilidade é similar à magia *metamorfosar-se*, mas o guerreiro urso se transforma num urso excepcional. Seu valor de Força aumenta em +8, sua Destreza aumenta em +2 e sua Constituição aumenta em +4 (estes bônus substituem os bônus de fúria). Ele adquire pontos de vida temporários devido ao novo valor de Constituição e +2 de bônus de armadura natural. Ele ainda recebe +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e sofre -2 de penalidade -2 na CA enquanto durar a fúria. Ele é capaz de realizar dois ataques de garra usando seus bônus normais de ataque, e cada uma inflige 1d4 pontos de dano, mais seu (recém-ajustado) bônus de Força, e um ataque de mordida com -5 de penalidade no seu bônus base de ataque, causando 1d6 pontos de dano mais metade do seu (recém-ajustado) bônus de Força. Assim como a magia *metamorfosar-se*, suas armas, armaduras e outros equipamentos se fundem a forma de urso, tornando-se inúteis enquanto o efeito estiver ativo (exceto pelos itens que foram elaborados especialmente para ignorar esta limitação).

No 4º nível, o guerreiro urso pode assumir a forma de urso duas vezes por dia (enquanto estiver em fúria, frenesi ou frenesi do *chi*) e escolher entre a forma de urso preto ou marrom. Na forma de urso marrom, o valor de Força aumenta em +16, a Destreza aumenta em +2 e a Constituição em +8. Ele recebe +5 de bônus de armadura natural na CA e seu tamanho muda para Grande (-1 de penalidade de tamanho na CA e nos ataques). As garras causam 1d8 pontos de dano mais o bônus de Força e a mordida inflige 2d8 pontos de dano mais metade do bônus de Força. Ele adquire a habilidade Agarrar Aprimorado, uma habilidade extraordinária que pode ser usada quando atinge seu alvo com as garras. Sua face muda para 1,5 m por 3,0 m.

No 8º nível, o guerreiro urso pode assumir a forma de urso três vezes ao dia (enquanto estiver em fúria, frenesi ou frenesi do *chi*) e escolher entre a forma de urso preto, marrom ou urso atroz. Na forma de urso atroz, o seu valor de Força aumenta em +20, a Destreza em +2 e a Constituição em +8. Ele recebe +7 de bônus de armadura natural na CA e seu tamanho muda para Grande. Suas garras causam 2d4 pontos de dano mais bônus de Força, e a mordida causa 2d8 pontos de dano mais metade do bônus de Força. Ele adquire a habilidade Agarrar Aprimorado, uma habilidade extraordinária que pode ser usada quando atinge seu alvo com as garras. Sua face muda para 3 m por 6 m.

Faro (Ext): No 3º nível, um guerreiro urso adquire a habilidade especial Faro. Ela permite ao personagem detectar seus inimigos pelo olfato como uma ação livre, normalmente num raio de 10 m. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 m; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 m. É possível detectar aromas intensos, como fumaça ou lixo putrefato, numa distância duas vezes maior que a citada. Aromas extremos, como carne apodrecida e o fedor de um troglodita, podem ser detectados numa distância três vezes maior.

Eles conseguem detectar a presença de outras criaturas, mas não sua localização exata. Descobrir a direção do odor exige uma ação equivalente a movimento. Caso se aproxime a 1,5 m da origem do odor, o guerreiro urso será capaz de determinar a fonte com exatidão.

Ele consegue seguir rastros com o olfato, realizando testes de Sabedoria para encontrar ou seguir o rastro. A CD normal para uma



CAPÍTULO 4
CLASSES DE PERÍCIAS

TABELA 3-11: O GUERREIRO URSO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Forma de Urso (Preto) 1/dia
2º	+2	+3	+0	+3	
3º	+3	+3	+1	+3	Faro
4º	+4	+4	+1	+4	Forma de Urso (Marrom) 2/dia
5º	+5	+4	+1	+4	Fúria Adicional
6º	+6	+5	+2	+5	
7º	+7	+5	+2	+5	
8º	+8	+6	+2	+6	Forma de Urso (Azul) 3/dia
9º	+9	+6	+3	+6	
10º	+10	+7	+3	+7	Fúria Adicional

trilha recente será 10. Essa dificuldade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora depois que o rastro foi feito, a CD aumenta em 2 pontos. Para todos os outros propósitos, essa habilidade funciona exatamente como o talento Rastrear. Os guerreiros ursos rastreando pelo faro ignoram as condições da superfície e visibilidade.

Os guerreiros ursos identificam odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas. A água, particularmente a água corrente, elimina o rastro.

Odores falsos e poderosos podem facilmente disfarçar outros cheiros, e sua presença prejudica completamente a habilidade de detectar ou identificar criaturas e a CD básica de um teste de Sobrevivência para rastrear será 20 em vez de 10.

Fúria Adicional: No 5º nível, e novamente no 10º nível, a quantidade de vezes por dia que o guerreiro urso pode entrar em fúria, frenesi ou frenesi do *chi* aumenta em +1. Por exemplo, um bárbaro 7/guerreiro urso 5 poderia entrar em fúria três vezes por dia, enquanto um bárbaro 7/guerreiro urso 10 conseguiria entrar em fúria quatro vezes por dia. Se o mesmo personagem avançar na classe de bárbaro, ele pode usar a habilidade cinco vezes por dia.

MESTRE DE ARMAS (KENSEI)

Controlar a energia do *chi* é uma habilidade essencial para muitos personagens em *Aventuras Orientais*. Para os mestres de armas (*kensei*), a perfeição do *chi* é encontrada no domínio de uma única arma branca. Os mestres de armas buscam a união perfeita entre a arma escolhida e seu corpo, fazendo uso da arma com a mesma naturalidade com que move qualquer membro do corpo.

Os mestres de armas normalmente são guerreiros ou samurais, devido ao grande número de talentos dos pré-requisitos, e isso impede muitos outros personagens. Os *kensei* não são treinados nas escolas de samurais de Rokugan, mas guerreiros e samurais sob a tutela de um mestre mais experiente podem adotar a classe de prestígio mestre de armas.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mestre de armas (*kensei*), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: 4 graduações em Intimidar.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Reflexos em Combate, Especialização, Foco em Arma (na arma escolhida), Ataque Giratório.

Especial: Versão obra-prima da arma escolhida.

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias da classe mestre de armas (e a habilidade chave de cada perícia) são Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os *kensei* não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Arma Escolhida (Ext): O mestre de armas dedica sua vida ao estudo de uma única arma branca, freqüentemente uma katana ou outro tipo de espada. Um *kensei* precisa do talento Foco em Arma na sua arma predileta. Todas as habilidades da classe somente se aplicarão ao tipo de arma escolhida. Uma vez escolhida a arma, o mestre de armas nunca mais poderá trocá-la.

Para se qualificar para a classe de prestígio, o personagem deve possuir uma versão obra-prima da arma escolhida. Ele não precisa continuar usando a mesma arma durante toda sua vida; os benefícios da classe se aplicarão a todas as armas do tipo escolhido, mesmo as normais (não obra-prima), enquanto for a arma escolhida.

Dano pelo Chi (Ext): Depois de ativar essa habilidade, quando o mestre de armas atingir um oponente com sua arma predileta, não será preciso jogar os dados para determinar o dano infligido. Em vez disso, o Mestre deve calcular o dano normal máximo (mas não de um sucesso decisivo), possível de ser causado pela arma e personagem em questão - esse será o dano do ataque. Presuma que o mestre de armas empunha uma katana e tenha Força 17. A katana causa 1d10 pontos de dano, portanto o dano máximo será 10. O modificador de Força do personagem é +3, gerando um total de 13 pontos de dano. Qualquer dano adicional, proveniente de talentos como Ataque Poderoso, da habilidade ataque furtivo ou de habilidades da arma (como flamejante) devem ser determinados normalmente, nunca maximizados. É impossível ativar o dano pelo *chi* quando se obtém um sucesso decisivo. O mestre de armas pode usar esta habilidade uma vez por dia por nível de classe.

Multiplicador Aprimorado (Ext): Usando essa habilidade, um mestre de armas de 2º nível ou superior é capaz de aumentar em +1 o multiplicador de sucesso decisivo padrão da sua arma predileta. Por exemplo, o multiplicador de decisivo da katana equivale a x2. Essa habilidade permite aumentá-lo para x3 uma vez por dia, a partir do 2º nível. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de realizar a jogada de dano. O *kensei* adquire utilizações diárias adicionais conforme seu nível.

Foco em Arma Superior (Ext): Essa habilidade concede ao mestre de armas +1 de bônus adicional em todas as jogadas de ataque com sua arma predileta; esse bônus se acumula com o bônus de Foco em Arma adquirido pelo personagem (se houver).

Reflexos de Combate Superiores (Ext): Um mestre de armas de 5º nível ou superior pode executar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao seu modificador de Destreza mais seu modificador de Sabedoria a cada rodada.

TABELA 3-12: O MESTRE DE ARMAS (KENSEI)

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Arma escolhida, dano pelo <i>chi</i> 1/dia/nível
2º	+2	+0	+3	+0	Multiplicador aprimorado 1/dia
3º	+3	+1	+3	+1	Foco em Arma Superior
4º	+4	+1	+4	+1	Multiplicador aprimorado 2/dia
5º	+5	+1	+4	+1	Reflexos de Combate Superiores
6º	+6	+2	+5	+2	Multiplicador aprimorado 3/dia
7º	+7	+2	+5	+2	Sucesso decisivo <i>chi</i>
8º	+8	+2	+6	+2	Multiplicador aprimorado 4/dia
9º	+9	+3	+6	+3	Ataque Giratório <i>Chi</i>
10º	+10	+3	+7	+3	Multiplicador aprimorado 5/dia

Sucesso Decisivo *Chi* Quando o mestre de armas atinge o 7º nível, adquire o talento Sucesso Decisivo Aprimorado. Caso já possua esse talento para sua arma predileta, adicione +2 na margem de ameaça da arma em questão. Esse bônus deve ser considerado por último, depois de aplicar todos os demais multiplicadores existentes, como os fornecidos pelo talento Sucesso Decisivo Aprimorado e de armas mágicas de lâmina afiada.

Ataque Giratório *Chi* (Ext): Um kensei de 9º nível ou superior pode realizar um Ataque Giratório como uma ação padrão em vez de uma ação de rodada completa. É possível realizar apenas um Ataque Giratório por rodada.

MESTRE DO IAIJUTSU



O iaijutsu é a arte de sacar uma arma (quase sempre uma katana) e atacar no mesmo movimento. Este é o fundamento de algumas variações de duelos em *Aventuras Orientais* (veja Duelos de Iaijutsu no Capítulo 6) e seus mestres são temidos e respeitados em toda Rokugan e em outras terras onde o iaijutsu é praticado. Os mestres do iaijutsu aproveitam a energia de seus *chi* para golpear com velocidade ofuscante e poder devastador.

Os mestres em iaijutsu são quase sempre samurais. Em Rokugan, eles são encontrados exclusivamente no clã Garça, onde são treinados na escola Kakita.

Os mestres do iaijutsu do Mestre atuam como sensei dos mais refinados samurais do império.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mestre do iaijutsu, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: 9 graduações de Foco em Iaijutsu.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Foco em Arma (katana).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe mestre do iaijutsu (e as habilidades chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Foco em Iaijutsu (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres do iaijutsu sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles não sabem usar armaduras ou escudos, embora muitos tenham essa habilidade da classe de samurai.

Acuidade com Arma (Ext): No 1º nível, o mestre do iaijutsu pode usar seu modificador de Destreza no lugar do seu modificador de Força nos ataques com a katana. Esta habilidade funciona exatamente como o talento Acuidade com Arma, mas somente pode ser aplicado à katana, uma arma que normalmente não utiliza este talento.

Esquiva Sagaz (Ext): Quando não estiver usando nenhuma armadura, os mestres do iaijutsu adicionam seu modificador de Inteligência (se houver) ao bônus de Destreza na CA enquanto empunhar uma katana. Caso o duelista seja surpreendido ou perca seu bônus de Destreza na CA, este modificador também será perdido.

Lâmina Relâmpago (Ext): Um mestre do iaijutsu de 2º nível ou superior adiciona seu modificador de Carisma aos testes de Iniciativa, além do modificador de Destreza.

Talentos Adicionais: No 4º nível, e novamente no 9º nível, o mestre do iaijutsu recebe um talento adicional, que precisam ser selecionados da seguinte lista: Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Foco em Perícia (Foco em Iaijutsu), Vitalidade.

Ataque do Vácuo (Ext): Um mestre do iaijutsu de 5º nível ou superior adiciona seu Carisma a cada dado extra de dano obtido no teste de Foco em Iaijutsu.

Um Golpe, Dois Cortes (Ext): No 8º nível, um mestre do iaijutsu pode desferir dois ataques com sua katana usando uma ação padrão. O personagem realiza o segundo ataque com -5 de penalidade no bônus base de ataque. Isto significa que ele pode atacar duas vezes e se mover na mesma rodada, ou atacar duas vezes na fase de golpe em um duelo de iaijutsu.

Atacar com a Mente Vazia (Ext): Se um mestre do iaijutsu iniciar o combate (não um duelo de iaijutsu) com um inimigo ao alcance do combate corpo a corpo, ele recebe uma rodada surpresa, mesmo que seus oponentes estejam cientes de sua presença. A única ação que o mestre do iaijutsu pode realizar nesta rodada surpresa é um ataque usando a katana. Por exemplo, caso o mestre do iaijutsu Kakita Timoshiko e Bayushi Koro estiverem na rua trocando insultos e a situação exigir um combate, Timoshiko pode atacar com sua katana antes mesmo que Koro possa determinar sua Iniciativa, surpreendendo seu oponente.

Esta habilidade reflete a habilidade do mestre do iaijutsu em aplicar os princípios do duelo de iaijutsu em um combate regular. Isto não concede ao mestre do iaijutsu nenhum benefício adicional em um duelo.

TABELA 3-13: O MESTRE DO IAIJUTSU

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Acuidade com arma, esquivar sagaz
2º	+2	+0	+3	+0	Lâmina relâmpago
3º	+3	+1	+3	+1	
4º	+4	+1	+4	+1	Talento adicional
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque do Vácuo
6º	+6	+2	+5	+2	
7º	+7	+2	+5	+2	
8º	+8	+2	+6	+2	Um golpe, dois cortes
9º	+9	+3	+6	+3	Talento adicional
10º	+10	+3	+7	+3	Atacar com a mente vazia

METAMORFO

As terras de *Aventuras Orientais* são cheias de metamorfos: animais que assume a forma de humanos (hengeyokai), demônios e espíritos com disfarces humanos, e feiticeiros que assumem a forma de animais. Os metamorfos são mestres nestes poderes de transformação, e sua forma natural acaba se tornando maleável como argila.

Os metamorfos devem aprender alguns métodos para alterar sua forma antes de dominarem os efeitos das mudanças. Alguns são conjuradores (wu jen, feiticeiros ou xamãs) que aprendem a magia *metamorfosar-se* e se dedicam à maestria. Outros são hengeyokai, licantropos, rakshasas, ogros magos e outras criaturas com habilidades naturais de metamorfose. Alguns são ninjas de níveis elevados (com a habilidade sobrenatural mil faces) que tentam conseguir alguns níveis como metamorfos. Eles não são encontrados em Rokugan.

Os metamorfos do Mestre frequentemente são eremitas, caçadores na forma animal. Outros vivem no meio da sociedade civilizada, usando suas habilidades para se tornarem espíões, ladrões ou mesmo assassinos.

Dado de Vida: ds.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um metamorfo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +3

Perícias: 10 graduações em Concentração.

Especial: Forma alternativa — precisa conhecer a magia *metamorfosar-se* ou uma forma alternativa natural, a habilidade de *alterar-se*, *metamorfosar-se* ou *alterar forma*.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe metamorfo (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (natureza) (Int), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Natação

(For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Senso de Direção (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os metamorfos sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles não sabem usar nenhuma armadura ou escudo adicional.

Forma Selvagem (SM): No primeiro nível, o metamorfo adquire a habilidade de mudar sua forma para um animal Médio ou Pequeno (mas não um animal atroz) e voltar à forma normal 3 vezes por dia. Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade do druida.

O metamorfo pode usar esta habilidade mais vezes por dia no 4º e no 8º nível, conforme indicado na Tabela 3-11: O Metamorfo. Além disso, ele adquire a habilidade de assumir a forma de um animal Grande no 3º nível, de um animal Miúdo no 5º nível e de um animal Enorme no 9º nível. No 7º nível ou superior, ele pode assumir a forma de um animal atroz.

No 10º nível, o metamorfo pode usar a *forma selvagem* para se transformar em um elemental Pequeno, Médio ou Grande, do fogo, da terra, da água ou do ar, uma vez por dia. Ele adquire todas as habilidades especiais do elemental.

Alteração Adicional (Ext): Um metamorfo com a capacidade natural de mudar a forma (como a habilidade de alterar a forma do hengeyokai) adiciona seu nível de metamorfo à quantidade de utilizações diárias disponíveis na habilidade. Então, um hengeyokai wu jen 7º nível/metamorfo 3º nível pode alterar sua forma 14 vezes por dia, em vez das 11 transformações normalmente permitidas a um hengeyokai de 10º nível.

Conjuração: Um metamorfo nunca abandona seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com seus poderes da forma selvagem. Portanto, quando o personagem atinge o 2º, 4º, 6º, 8º e 10º níveis na classe de prestígio, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançan-

TABELA 3-14: O METAMORFO

Bônus Base						Conjuração
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	
1º	+0	+2	+2	+2	<i>Forma selvagem</i> (3/dia), alteração adicional	
2º	+1	+3	+3	+3		+1 nível de uma classe anterior
3º	+2	+3	+3	+3	<i>Forma selvagem</i> (Grande)	
4º	+3	+4	+4	+4	<i>Forma selvagem</i> (4/dia)	+1 nível de uma classe anterior
5º	+3	+4	+4	+4	<i>Forma selvagem</i> (Miúdo)	
6º	+4	+5	+5	+5	As mil faces	+1 nível de uma classe anterior
7º	+5	+5	+5	+5	<i>Forma selvagem</i> (Atroz)	
8º	+6	+6	+6	+6	<i>Forma selvagem</i> (5/dia)	+1 nível de uma classe anterior
9º	+6	+6	+6	+6	<i>Forma selvagem</i> (Enorme)	
10º	+7	+7	+7	+7	<i>Forma selvagem</i> (elemental 1/dia), metamorfo natural	+1 nível de uma classe anterior

do um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Essencialmente, isso significa que metade do nível de metamorfo é somada ao nível de outra classe de conjurador do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias e conhecidas é determinada. Por exemplo, quando Jengu Tori, um *wu jen* 7/metamorfo 1, escolher um nível como metamorfo, ele receberá novas magias como se tivesse alcançado o 8º nível de *wu jen*, mas adquire todas as características da progressão do metamorfo, como bônus de ataque e bônus de resistência. No seu próximo nível, quando se tornar um *wu jen* 8/metamorfo 2, ele receberá magias como um *wu jen* de 9º nível.

Caso um personagem que não seja um conjurador adotar a classe de prestígio metamorfo, não recebe nenhuma habilidade com magias conforme adquire níveis nesta classe de prestígio.

As Mil Faces (Sob): No 6º nível, um metamorfo adquire a habilidade de alterar sua aparência conforme desejar, como a magia *alterar-se*.

Metamorfo Natural: No 10º nível, o metamorfo altera sua forma tão naturalmente que seu tipo muda para metamorfo. Os *hengeyokai* já são metamorfos; seu tipo não é afetado. Ele será imune a magias e efeitos que visam especificamente humanoides, como *enfeitiçar pessoas*.

MÍSTICO HENSHIN



Os místicos henshin são membros de uma ordem monástica que ensina o que eles consideram os grandes mistérios do universo: que a humanidade é capaz de se transmutar (*henshin*) em uma divindade. Seu treinamento e disciplina são direcionados para a perfeição máxima, não somente deles mesmos, mas de toda a humanidade. Eles acreditam que esta perfeição é o futuro do mundo e da humanidade, e esta crença os preenche com uma paz esperançosa.

Muitos místicos henshin são treinados como monges. Alguns começam suas carreiras como *shugenjas* ou outros conjuradores de magia, mas abandonam este caminho para se iniciarem no caminho do misticismo. Em *Rokugan*, eles são exclusivamente do clã Fênix, treinados na escola Asako.

Muitos místicos henshin do Mestre vagam pelo Império, servindo como guias e auxiliares, acompanhando o caminho da humanidade. Eles servem para mostrar às pessoas como agir, como tratar as outras e como acreditar, na esperança que elas possam alcançar a reencarnação em uma forma de vida mais iluminada e lhes permitir alcançarem a divindade. Eles nunca revelam suas verdadeiras intenções ao mundo, embora se movam entre as massas da humanidade, ajudando e aconselhando quem eles podem. Estes místicos henshin errantes são chamados *michizune* (companheiro de viagem).

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um místico henshin, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (arcano) e 13 graduações em Conhecimento (religião).

Especial: A habilidade de classe Pureza Corporal.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe místico henshin (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des),

Escalar (For), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os místicos henshin não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional. Eles sofrem as mesmas penalidades que o monge ao usarem armaduras.

Habilidades de Monge: O místico henshin tem o dano desarmado, os bônus na CA e o deslocamento de um monge, somando seus níveis de místico aos seus níveis de monge (se houver).

Adicione o bônus base de ataque do místico henshin aos bônus do monge e consulte a Tabela 3-1: Múltiplos Ataques Desarmados.

Charada da Consciência (SM): Um místico henshin de 1º nível pode usar *observação* como uma habilidade similar à magia, com nível de conjurador igual ao seu nível na classe de prestígio. O personagem precisa entrar em um transe meditativo durante a conjuração e a duração da magia, mas o efeito não exige um componente material ou foco.

Além disso, o místico recebe +4 de bônus de intuição nos testes de Ouvir, Observar, Procurar e Espionar.

Lutar às Cegas: No 2º nível, o místico henshin adquire o talento *Lutar às Cegas*.

Corpo de Diamante (Sob): No 2º nível, o místico henshin adquire controle total sobre o seu metabolismo, que concede imunidade a todos os venenos.

Happo Zanshin (Ext): Um místico henshin de 3º nível desenvolve um sentido sobrenatural de perigo e não será mais flanqueado; ele consegue reagir a oponentes de lados opostos tão facilmente quanto enfrentaria um único atacante. Esta defesa anula a habilidade do ladino de desferir um ataque furtivo quando flanquear o místico. A única exceção será um ladino de pelo menos 4 níveis superiores ao místico henshin, que poderá flanqueá-lo (e usar o ataque furtivo). Esta habilidade não se acumula com a habilidade esquiva sobrenatural, adquirida nas classes bárbaro ou ladino.

Base da Montanha (Sob): Uma vez por dia, um místico henshin de 3º nível ou superior pode tornar-se imóvel. Ele automaticamente obtém sucesso em qualquer teste resistido de Força na manobra Encontração. Uma criatura com a habilidade Agarrar Aprimorado precisa entrar no espaço do místico. Nenhuma magia ou outro efeito pode forçar o místico henshin a se mover. Se ele ficar apavorado ou abalado, sofrerá todos os efeitos do medo, mas não fugirá. Ele não pode se deslocar (nem mesmo com um passo de 1,5 m), enquanto esta habilidade estiver ativa. A habilidade base da montanha dura uma rodada por nível, mas o místico henshin pode interrompê-la a qualquer momento.

Charada da Interação (SM): No 4º nível, o místico henshin pode usar *enfeitiçar monstros* como uma habilidade similar à magia, três vezes por dia, com um nível de conjurador equivalente ao seu nível na classe de prestígio e CD 14 + modificador de Carisma para o teste de resistência. Além disso, o místico recebe +4 de bônus de intuição nos testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação, Intimidar e Sentir Motivação.

Ataque Chi (Sob): No 4º nível, o ataque desarmado do místico henshin é potencializado pelo *chi*. O ataque desarmado causará dano a uma criatura com Redução de Dano como uma arma com +1 de bônus de melhoria. No 8º nível, o ataque desarmado do místico henshin causa dano a criaturas com Redução de Dano como armas com +2 de bônus de melhoria. Esta habilidade se acumula com o ataque *chi* do monge, portanto um monge de 10/místico henshin 8 terá um ataque *chi* +3.

TABELA 3-15: O MÍSTICO HENSHIN

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidades de monge, <i>charada da consciência</i>
2º	+1	+3	+3	+3	Lutar às Cegas, corpo de diamante
3º	+2	+3	+3	+3	Happo Zanshin, base da montanha
4º	+3	+4	+4	+4	<i>Charada da interação</i> , ataque <i>chi</i> (+1)
5º	+3	+4	+4	+4	<i>Toque de fogo</i>
6º	+4	+5	+5	+5	Percepção às Cegas, hitsu-dô
7º	+5	+5	+5	+5	<i>Charada das chamas</i>
8º	+6	+6	+6	+6	Corpo atemporal, ataque <i>chi</i> (+2)
9º	+6	+6	+6	+6	Caminhar Através das Montanhas
10º	+7	+7	+7	+7	Charada da Invulnerabilidade

Toque de Fogo (SM): Um místico henshin de 5º nível ou superior pode *esquentar metal* como uma habilidade similar à magia, três vezes por dia, com nível de conjurador igual o nível nesta classe de prestígio.

Percepção às Cegas (Ext): No 6º nível, o místico henshin adquire a habilidade de enxergar perfeitamente o ambiente ao seu redor sem utilizar a visão. Essa habilidade torna a invisibilidade e a escuridão (mesmo a escuridão mágica) irrelevantes, embora ele ainda não possa distinguir criaturas etéreas. A percepção tem alcance de 9 m. O místico henshin não pode distinguir cores ou contrastes visuais com a percepção às cegas e não consegue ler. Quando usa a percepção às cegas (e não a visão normal), o místico não é afetado por ataques visuais ou efeitos de cegueira. A surdez ou silêncio não anulam a percepção às cegas, visto que ela se baseia em sentidos extraordinários em vez do som.

Hitsu-Do (Sob): Um místico henshin de 6º nível adquire a habilidade de fazer suas mãos, olhos e armas arderem em chamas uma vez por dia, com a duração de duas rodadas por nível de místico henshin. Cada um dos ataques corpo a corpo causa 1d6 de dano adicional de fogo. O místico henshin pode extinguir as chamas antes do tempo de duração da habilidade, mas não poderá usá-la novamente naquele dia.

Charada das Chamas (SM): Um místico henshin de 7º nível ou superior pode usar *escudo de fogo* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível na classe de prestígio. Além dos benefícios defensivos da magia, os ataques desarmados do místico henshin causam dano adicional por frio (se o *escudo de fogo* proteger contra ataques baseados em fogo) ou dano por fogo (se a magia proteger contra ataques baseados em frio); ambas causam 1d6+1 pontos de dano por nível do místico. Este dano adicional não se acumula com o dano da habilidade hitsu-do.

Corpo Atemporal (Ext): Depois de adquirir o 8º nível, o místico henshin não mais sofre as penalidades nas habilidades devido à idade e não pode ser envelhecido magicamente (qualquer penalidade que ele já tenha sofrido permanece). Todos os bônus continuam válidos, e o místico henshin ainda pode morrer de velhice quando sua hora chegar.

Caminhar Através das Montanhas (Sob): No 9º nível ou superior, o místico henshin pode assumir o estado etéreo durante duas rodadas por nível a cada dia, como o efeito da magia *forma etérea*. O místico é capaz de se tornar etéreo em várias ocasiões durante um único dia, mas o total de rodadas despendidas na forma etérea não pode exceder duas vezes o seu nível.

Charada da Invulnerabilidade (Sob): No 10º nível, o místico henshin adquire Redução de Dano 20/+1. Ou seja, ele ignora (regenera instantaneamente) os primeiros 20 pontos de dano de qualquer ataque, a menos que o dano seja causado por uma arma com +1 de bônus de melhoria (ou melhor), magia ou alguma forma de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo, sônica).

MONGE SHINTAO



Shinsei é um personagem importante na história de Rokugan, que tem sua verdadeira natureza e identidade obscurecida por mistérios e lendas. Ele converteu-se durante muitos dias com o primeiro Imperador Hantei e suas palavras foram gravadas no Tao de Shinsei, um texto que guia imperadores, samurais e monges. Shinsei também liderou os Sete Trovões — os maiores heróis dos sete grandes clãs — até as

Terras Sombrias para combater o mal de Fu Leng, criando os Doze Pergaminhos Sombrios que aprisionou O Maldito por mil anos. Os monges shintao são dedicados aos ensinamentos de Shinsei, tanto para auxiliá-los em suas próprias buscas por iluminação quanto para continuarem a cruzada contra o mal das Terras Sombrias.

Os monges shintao precisam adquirir pelo menos alguns níveis como monges antes de aprenderem as perícias únicas e habilidades sobrenaturais da classe de prestígio. No entanto, os monges de Shinsei têm uma enorme variedade de passados — muitos são samurais aposentados que se tornam samurais/monges e então adquirem a classe de prestígio de monge de shintao. Virtualmente todos os monges shintao são humanos; alguns são dos sete Grandes Clãs, mas outros são da casta dos plebeus.

Os monges shintao do Mestre servem como professores e guias no caminho da iluminação. Muitos são conselheiros de daymies ou de outros nobres, mas muitos vivem completamente em reclusão nos seus mosteiros e templos. Alguns escolheram a cruzada de Shinsei, e partem para as fronteiras das Terras Sombrias, onde podem morrer Maculados ao combaterem o mal que infesta aquelas terras profanas.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um monge shintao, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom.

Bônus Base de Vontade: +4.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (religião).

Especial: A habilidade de classe de mente tranqüila.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe monge shintao (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.



Místico Henshin



Monge Shintao



Monge Tatuado

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os monges shintao não sabem usar armas ou armaduras adicionais. Eles sofrem as mesmas penalidades que o monge ao usar armaduras.

Habilidades de Monge: O monge shintao tem o dano desarmado, os bônus na CA e o deslocamento de um monge, somando seus níveis de shintao aos seus níveis de monge (se houver).

Adicione o bônus base de ataque do monge shintao ao bônus de monge e consulte a Tabela 3-1: Múltiplos Ataques Desarmados.

Tocar o Dragão do Vácuo (Sob): Uma vez por dia, o monge shintao pode ampliar uma pontuação de habilidade em 1d4+1 pontos durante 1 hora por nível. Esta habilidade é similar às magias *força do touro*, *agilidade felina*, e *vigor*, e os efeitos são os mesmos da poção da inteligência, poção da Sabedoria ou poção do Carisma.

Talento Adicional: No 1º nível e a cada 2 níveis subsequentes, o monge shintao recebe um talento adicional. Este talento deve ser escolhido da seguinte lista: Arremesso Defensivo, Desviar Objetos (Agarrar Arma), Ataque da Garra da Águia, Especialização (Golpe Cármico, Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Golpe Defensivo, Especialização Aprimorada, Ataque Giratório), Punhos de Aço, Arremesso Aprimorado, Agarrar Aprimorado (Estrangular, Abraço da Terra), Ataque Atordoante (Golpe da Estrela Cadente, Congelando a Corrente Sangüínea, Golpe Desequilibrante, Toque da Dor).

Detectar a Mácula (SM): Um monge shintao de 2º nível ou superior pode detectar a Mácula como uma habilidade similar à magia, sem limite diário. Fora de Rokugan, o monge shintao pode detectar o mal.

Destruir a Mácula (Sob): Uma vez por dia, um monge shintao de 2º nível ou superior pode destruir um oponente das Terras Sombrias com um ataque desarmado. Ele adiciona +4 de bônus no seu ataque e causa +1 ponto de dano por nível da classe. Um oponente das Terras Sombrias é um monstro com o descritor [Terras Sombrias] ou um personagem com valor de Mácula. Se o monge acidentalmente destruir uma criatura que não seja maculada, a ha-

bilidade não surte efeito, mas é considerada no limite diário de utilizações daquele dia.

Fora do cenário de campanha Rokugan, esta habilidade se aplica ao mal: o monge Shintao pode destruir qualquer oponente maligno.

Conversar com a Alma (SM): Uma vez por dia, um monge shintao de 2º nível ou superior pode usar *detectar magia* como um feiticeiro com o mesmo nível do monge.

Empunhar o Dragão da Terra (Ext): Um monge shintao de 3º nível ou superior é imune a atordoamento, sono e similares, e à magia *lentidão* e similares.

Pureza de Shinsei (SM): A partir do 4º nível, uma vez por dia, o monge shintao pode envolver todo o seu corpo com uma chama sem calor que brilha como a magia *luz*, conjurada por um feiticeiro com o mesmo nível do monge.

Canalizar o Dragão do Fogo (SM): Uma vez por dia, um monge shintao de 5º nível ou superior pode usar *proteção contra elementos* (somente fogo ou frio) como um feiticeiro com o mesmo nível do monge.

Olhar do Silêncio (Sob): No 6º nível, o monge shintao adquire um ataque visual. Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia, visando uma criatura que esteja a até 9 m. Quando o alvo do monge fixar seus olhos, precisa realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do monge + modificador de Carisma). Se o alvo fracassar no teste de resistência, ficará mudo durante um minuto por nível do monge. Um personagem mudo não pode falar ou conjurar magias com componentes verbais.

Furtar o Dragão do Ar (SM): Uma vez por dia, um monge shintao de 7º nível pode usar *invisibilidade aprimorada* como um feiticeiro com o mesmo nível do monge.

Guia Ancestral (SM): No 8º nível, o monge shintao pode usar *comunhão com um espírito superior* uma vez por semana, como um clérigo com o nível do monge. Ele não precisa pagar o componente de XP da magia.

TABELA 3-16: O MONGE SHINTAO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidades de monge, tocar o dragão do Vácuo, talento adicional
2º	+1	+3	+3	+3	<i>Detectar a Mácula</i> , destruir a Mácula, <i>conversar com a alma</i>
3º	+2	+3	+3	+3	Empunhar o dragão da terra, talento adicional
4º	+3	+4	+4	+4	<i>Pureza de Shinsei</i>
5º	+3	+4	+4	+4	<i>Canalizar o dragão do fogo</i> , talento adicional
6º	+4	+5	+5	+5	Olhar do silêncio
7º	+5	+5	+5	+5	<i>Furtar o dragão do ar</i> , talento adicional
8º	+6	+6	+6	+6	<i>Guia ancestral</i>
9º	+6	+6	+6	+6	Cavalgar o dragão da água, talento adicional
10º	+7	+7	+7	+7	Kukan-dô

Cavalgar o Dragão da Água (Ext): No 9º nível os ferimentos do monge shintao saram extraordinariamente rápido. Ele recupera 1 ponto de vida por nível a cada hora, sem a necessidade de descansar.

Kukan-dô (Sob): No 10º nível, o monge shintao adquire um segundo ataque visual. Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia, visando uma criatura que esteja a até 9 m. Quando o alvo do monge fixar seus olhos, deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do monge + modificador de Carisma). Se o alvo fracassar no teste de resistência, ambos ficarão presos a uma espécie de estase elemental, impedindo ambos de usarem suas energias espirituais. Nem o alvo e nem o monge podem usar magias, habilidades similares a magias ou habilidades sobrenaturais. Ambos podem atacar, usar perícias e habilidades extraordinárias, incluindo o ataque desarmado e o ataque atordoante do monge.

Código de Conduta: Os monges shintao precisam seguir certas regras para manter a pureza de suas almas e continuar progredindo em direção à iluminação. Eles são proibidos de comer carne (embora possam comer peixes), de cometer assassinatos ou furto e de se casarem. Espera-se que os monges shintao evitem a violência, embora algumas circunstâncias possam tornar isto impossível. Gula e embriaguez também devem ser evitadas e lugares sagrados precisam ser tratados com respeito. Os monges shintao não podem acumular riqueza ou ficarem envolvidos com política. O monge shintao que violar este código de conduta ou perder a tendência Leal e Bom não pode adquirir níveis como monge shintao, mas conserva todas as habilidades de monge. Assumindo que ele continue com uma tendência Leal, ele poderá continuar avançando na classe de monge.

MONGE TATUADO



Certas ordens monásticas nas terras de *Aventuras Orientais* imbuem poderes sobrenaturais ou similares à magia nos seus membros, desenhando tatuagens em suas peles. Estes monges tatuados raspam suas cabeças, falam usando charadas enigmáticas e — em muitos casos — viajam para áreas selvagens em sua busca pela iluminação, enfrentando e vencendo as tentações.

A grande maioria dos monges tatuados começa como monge. Um pequeno número de samurais, xamãs e shugenjas adquirem esta classe de prestígio. Em Rokugan, eles são encontrados quase exclusivamente no clã Dragão, embora membros de outros clãs que tenham o favor da ordem são autorizados a ingressar. Os monges tatuados de Rokugan são treinados em duas escolas: a escola Togashi, onde os monges são chamados de ise zumi, e a escola Hitomi, onde os monges são chamados de kikage zumi.

Os monges tatuados são divididos entre monges mundanos — aqueles que acreditam que a tentação somente pode ser sobrepujada quando enfrentada — e os monges devotos, que raramente deixam seu retiro no topo das montanhas. Os monges tatuados dos

personagens são da primeira categoria, mas os do Mestre podem ser encontrados em ambas.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um monge tatuado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (religião).

Talento: Agarrar Aprimorado e Ataque Desarmado Aprimorado (ou a habilidade do monge).

Especial: Precisa ser aceito na ordem dos monges tatuados.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe monge tatuado (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (Arcano) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os monges tatuados não sabem usar armas ou armaduras adicionais. Eles sofrem as mesmas penalidades que o monge ao usar armadura.

Habilidades de Monge: O monge tatuado tem o dano desarmado, os bônus na CA e o deslocamento de um monge, somando seus níveis de monge tatuado aos seus níveis de monge (se houver).

Adicione o bônus base de ataque do monge tatuado aos bônus de monge e consulte a Tabela 3-1: Múltiplos Ataques Desarmados.

Tatuagem (Sob): Os monges tatuados adquirem os poderes das tatuagens mágicas que eventualmente crescem até cobrir seus corpos. Um monge tatuado de 1º nível tem uma tatuagem e adquire outra a cada dois níveis, até um máximo de cinco. Eles podem escolher suas tatuagens da lista a seguir. Note que algumas das tatuagens têm pré-requisitos de nível mínimo.

Todas as tatuagens são mágicas e as habilidades que elas liberam são sobrenaturais. Um monge tatuado em um *campo de anti-magia* perde todos os benefícios de suas tatuagens. A menos que o efeito de uma tatuagem seja contínuo, sua ativação é uma ação equivalente a movimento que pode ser combinada com o deslocamento normal e não provoca ataques de oportunidade.

Aranha: O toque do monge tatuado (ou seu ataque desarmado) libera veneno. A CD do veneno é 10 + nível do monge tatuado + modificador de Constituição. O dano inicial e secundário do veneno é 1 ponto de dano temporário de Constituição. O

monge tatuado pode suprimir o veneno durante uma hora se concentrando por uma rodada e obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20). Nível mínimo 3°.

Bambu: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode adicionar sua quantidade de emblemas como bônus de melhoria na sua de Constituição (máximo +5). Esta habilidade tem duração de 1 rodada/nível.

Borboleta: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode adicionar sua quantidade de emblemas como bônus de melhoria na sua Sabedoria (máximo +5). Esta habilidade tem duração de 1 rodada/nível.

Camaleão: O monge tatuado pode usar *alterar-se* uma vez por dia por tatuagem que possui, assumindo a forma de outro humano que ele tenha encontrado. A duração desta habilidade é 1 hora/nível.

Caranguejo: O monge tatuado adquire Redução de Dano 2 para cada tatuagem que possui. Esta Redução de Dano é superada por armas com bônus de melhoria mágica igual ou superior que os bônus (se houver) de Constituição do monge tatuado, ou +5, o que for menor, por ataques mágicos ou por ataques de energia. A RD é capaz de reduzir o dano para zero, mas não para um valor negativo (isto significa que o monge tatuado não pode ganhar pontos de vida desta forma).

Centopéia: Uma vez por semana, o monge tatuado pode andar nas sombras. Esta habilidade lhe permite atravessar grandes distâncias, mas ele precisa terminar sua jornada no plano material (em Rokugan isto significa que ele não pode entrar nas Terras Sombrias). Nível mínimo: 5°.

Corvo: Quando o monge tatuado invoca o poder desta tatuagem, ele se torna imune a Mácúla das Terras Sombrias durante um dia por emblema que possui e recebe +1 de bônus de resistência em todos os testes de resistência de Vontade com a mesma duração. Depois de usar esta habilidade, o monge tatuado não pode ativar esta tatuagem durante cinco dias. Os monges tatuados de outros cenários de campanha que não seja Rokugan, não podem usar a tatuagem do corvo.

Crisântemo: A cada hora que o monge com esta tatuagem permanecer sob a luz do sol, ele recupera uma quantidade de PV equivalente ao seu nível. A magia *luz do dia* não ativa esta cura acelerada; o personagem precisa realmente estar exposto ao sol. Nível mínimo 7°.

Dragão: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode usar *halito de fogo* como uma magia (descrita no Capítulo 7). O nível de conjurador do monge equivale a seu nível na classe. Nível mínimo 5°.

Escorpião: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode obrigar um oponente que o estiver atacando a usar seu modificador de habilidade mais baixo no lugar do modificador de Força ou Destreza.

Falcão: O monge tatuado é imune a medo (mágico ou mundano). Os aliados num raio de 3 m do monge tatuado recebem um bônus de moral nos seus testes de resistência contra efeitos de medo. Este bônus equivale ao bônus de Carisma do monge tatuado (se houver) mais o número de tatuagens que ele possui.

Fênix: O monge tatuado adquire Resistência à Magia 15 + nível na classe. Para afetar o monge tatuado com uma magia, o conjurador deve obter sucesso em um teste de conjurador contra a RM do monge (1d20 + nível de conjurador). Nível mínimo 7°.

Flor: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode adicionar seu modificador de Carisma como um bônus de melhoria em qualquer valor de habilidade (incluindo Carisma). Esta habilidade tem duração de 1 rodada/nível.

Garça: O monge tatuado adquire uma imunidade gradual à deterioração corporal. Quando o monge tatuado seleciona esta tatuagem, ele adquire imunidade a doenças mundanas. Quando escolher sua próxima tatuagem (não importa qual), também adquire imunidade a venenos. Quando aplicar sua próxima tatuagem, ele não sofrerá mais as penalidades por envelhecimento, e não poderá ser envelhecido magicamente (qualquer penalidade existente devido à idade permanece). Os bônus continuam válidos e o monge tatuado morrerá de velhice quando atingir a idade máxima. Nível mínimo 5°.

Leão: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode destruir um inimigo, recebendo +4 de bônus no ataque e um dano adicional equivalente ao seu nível em um único ataque corpo a corpo. O monge tatuado precisa declarar que utilizará esta habilidade antes de realizar a jogada.

Libélula: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado adquire um bônus de esquiva na CA equivalente ao número de emblemas que possui. Esta habilidade extraordinária tem duração de 1 rodada/nível.

Lua Cheia: Em Rokugan, somente os *kikage zumi* (monges da escola Hitomi) podem escolher esta tatuagem. Uma vez por noite por tatuagem, o monge tatuado recebe +2 de bônus de sorte em um único ataque, teste de perícia ou teste de habilidade, invocando os poderes totais de Hitomi, a lua. Esta habilidade não pode ser usada durante o dia.

Lua Crescente: Em Rokugan, apenas os *kikage zumi* (monges da escola Hitomi) podem escolher esta tatuagem. Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode usar *passeio etéreo* como uma habilidade similar à magia. Nível mínimo 7°.

Macaco: O monge tatuado recebe +1 de bônus de competência por emblema que possuir em todos os testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Abrir Fechaduras, Punga e Acrobacia.

Máscara Branca: O monge tatuado é imune a *detectar pensamentos*, *detectar mentiras*, e qualquer tentativa mágica para discernir sua tendência. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Blefar. Nível mínimo 3°.

Montanha: O monge tatuado pode adquirir a imobilidade da montanha, recebendo uma resistência fenomenal, embora não possa se deslocar da sua posição atual. Ele recebe +4 de bônus de Constituição e Sabedoria. O aumento na Constituição eleva os pontos de vida do monge tatuado em 2 pontos por nível, mas estes pontos de vida desaparecem quando a duração do poder expirar. Estes pontos de vida adicionais não são perdidos primeiro, como acontece com os pontos de vida temporários. Enquanto usar esta habilidade, o monge tatuado não pode usar nenhuma perícia baseada em Destreza, incluindo Equilíbrio e Acrobacia. Ele é imune às manobras Encontra e Imobilização. Este estado de imobilidade tem duração de 1 rodada/nível. O monge tatuado pode usar esta habilidade uma vez por dia para cada tatuagem que possui.

Morcego: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode adicionar seu número de emblemas como um bônus de melhoria na Destreza. Esta habilidade tem duração de 1 rodada/nível.

Nuvem: Uma vez por dia, o monge tatuado pode usar *comunhão com um espírito superior* como uma magia (descrita no Capítulo 7). Usando esta habilidade, ele pode elaborar até uma questão por nível. Nível mínimo: 5°.

Oceano: O monge tatuado com a tatuagem do oceano nunca precisa comer, dormir ou beber. Nível mínimo 9°.

Pinheiro: O monge tatuado adquire os benefícios dos talentos Resistência e Manter a Consciência.

TABELA 3-17: O MONGE TATUADO

Nível	Bônus Base	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	+2	Habilidades de monge, tatuagem
2º	+1	+3	+3	+3	+3	
3º	+2	+3	+3	+3	+3	Tatuagem
4º	+3	+4	+4	+4	+4	
5º	+3	+4	+4	+4	+4	Tatuagem
6º	+4	+5	+5	+5	+5	
7º	+5	+5	+5	+5	+5	Tatuagem
8º	+6	+6	+6	+6	+6	
9º	+6	+6	+6	+6	+6	Tatuagem
10º	+7	+7	+7	+7	+7	

Raiz Medicinal: O monge tatuado pode curar os ferimentos de outro personagem com um toque. A cada dia, ele pode recuperar um total de pontos de vida equivalente ao seu bônus de Sabedoria multiplicado pelo seu nível. O monge tatuado não pode se curar, mas pode dividir a cura entre muitas pessoas, e não precisa usar todos os pontos simultaneamente.

Rouxinol: O monge tatuado pode curar seus próprios ferimentos. Ele pode recuperar duas vezes seu nível em pontos de vida a cada dia e dividir a cura ou usá-la de uma vez.

Sol: Em Rokugan, somente os *ise zumi* (monges da escola Togashi) podem escolher esta tatuagem. Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado recebe +2 de bônus de sorte em um único ataque, teste de perícia ou teste de habilidade, invocando os poderes totais do sol. Esta habilidade só pode ser usada durante o dia.

Tartaruga: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode usar seu nível como o número de graduações em uma perícia que ele não tenha e realizar um teste, mesmo que seja uma perícia exclusiva para outras classes. Por exemplo, Togashi Mitsu, um monge tatuado de 4º nível com duas tatuagens, pode fazer dois testes de Operar Mecanismos como se tivesse 4 graduações nesta perícia. Ele adiciona normalmente seu modificador de Carisma ao teste da perícia.

Tigre: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode lutar desarmado com +1 de bônus em todos os ataques, causando 1d6 pontos de dano adicional em cada ataque. Esta explosão de ferocidade de artes marciais tem duração de 1 rodada/nível.

Unicórnio: O monge tatuado adquire o poder do deus da fortuna, disponível uma vez por dia por tatuagem. Esta habilidade lhe permite refazer um teste que ele já tenha realizado. O personagem precisa manter o resultado do novo teste, mesmo que seja pior do que o teste original.

Vespa: Uma vez por dia por tatuagem, o monge tatuado pode conjurar *velocidade* sobre si. O efeito tem duração de 1 rodada/nível. Nível mínimo 3º.

YAKUZA

Os yakuza podem ser muitas coisas diferentes, dependendo de quem perguntou. Alguns os chamam de protetores dos cidadãos comuns, outros os vêem como assassinos e achacadores, ou ainda confiam neles como uma força policial não-oficial. Eles são, ao mesmo tempo, temidos e respeitados, e muitas vezes auxiliados pelas autoridades locais. Por um lado, representam o submundo sombrio, direcionando e controlando atividades locais. Por outro, são eles que fornecem proteção para os desamparados e cuidam das pessoas com quem se importam. Com certeza, este cuidado tem um preço e é assim que os yakuza levam suas vidas.

Muitos yakuza são ladinos e nenhum personagem sem alguns níveis de ladino conseguirá cumprir os pré-requisitos da classe antes de atingir níveis muito elevados. Alguns ladinos/guerreiros são encontrados na organização executora dos yakuza. Eles não são encontrados em Rokugan.

Os yakuza podem ser tolerantes, condescendentes, ou mesmo reconhecidos pelos governantes, mas não obstante, eles são criminosos, sempre correndo o perigo de serem presos e punidos pelos seus crimes. Como resultado, as famílias yakuza fazem o seu melhor para manter suas atividades polida e silenciosamente em seus territórios, evitando qualquer atenção desnecessária.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um yakuza, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótica e Boa.

Perícias: 10 graduações em Blegar e Obter Informações, 7 graduações em Esconder-se.

Talentos: Esquiva.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe yakuza (e a habilidade chave de cada perícia) são Abrir Fechaduras (Des), Blegar (Car), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Operar Mecanismos (Int), Ouvir (Sab), Punga (Des), Sentir Motivação (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os yakuza não sabem usar armas ou armaduras adicionais.

Esquiva Sobrenatural (Ext): O yakuza adquire a habilidade de reagir ao perigo antes que seus sentidos o alertem normalmente. No 1º nível, ele conserva o bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo que seja surpreendido ou atacado por um oponente invisível (ele ainda perde seus bônus de Destreza na CA se estiver imobilizado).

No 4º nível, o yakuza não poderá mais ser flanqueado; ele consegue reagir a oponentes de lados opostos tão facilmente quanto enfrentaria um único atacante. Esta defesa anula a habilidade do ladino de desferir um ataque furtivo quando flanquear o yakuza. A única exceção será um ladino de pelo menos 4 níveis superiores ao yakuza, que poderá flanqueá-lo (e usar o ataque furtivo).

No 8º nível, o yakuza adquire um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas.

Se o yakuza tiver outra classe que concede esquiva sobrenatural, ele soma todos os níveis de classes para determinar os efeitos da habilidade.

Amortecer Impacto (Ext): Quando sofrer um ataque letal, o yakuza será capaz de amortecer o impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Uma vez por dia, durante o combate, quando os pontos de vida do yakuza seriam reduzidos a 0 ou menos devido a um ataque com armas ou outro golpe, mas não devido a habilidade mágica, o personagem pode tentar amortecer esse impacto. Para usar essa habilidade, ele deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido). Se obtiver sucesso, sofrerá apenas metade do dano; se fracassar, sofrerá todo o dano. Ele deve estar ciente do golpe e ser capaz de reagir para realizar o amortecimento - caso não possa usar seu bônus de Destreza na CA, não conseguirá utilizar essa habilidade. Como esse efeito, normalmente, não permite que o personagem realize um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não é possível utilizar a habilidade Evasão.

Evasão Aprimorada (Ext): No 2º nível ou superior, o yakuza evitar ataques mágicos e ataques incomuns com sua grande agilidade. Se o yakuza sofrer um ataque que permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste; se o teste fracassar, sofrerá apenas a metade do dano. O yakuza somente pode ativar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou não estiver usando armadura.

Conhecimento da Yakuza (Ext): O yakuza, se estiver fazendo o seu trabalho, sabe tudo o que acontece em seu "território", e muito sobre o exterior. Um yakuza pode realizar um teste de Inteligência para descobrir qualquer informação relevante sobre locais e lugares. Ele não pode escolher 10' ou 20 neste teste; este tipo de conhecimento é totalmente aleatório. O Mestre determinará a Classe de Dificuldade do teste usando a tabela a seguir:

Liderança: No 5º nível, o yakuza adquire este talento. Eles pertencem a uma família adotiva e podem chamar os membros da família para auxiliá-lo. Os seguidores do yakuza podem ser ladinos ou combatentes, especialistas e plebeus. Se o yakuza já tiver o talento Liderança, ele recebe +2 de bônus no seu valor de Liderança.

Mente Escorregadia (Ext): No 10º nível, o yakuza adquire a habilidade mente escorregadia (veja Ladino no Capítulo 3 do Livro do Jogador) se ainda não a possuir.

CD	Tipo de Conhecimento	Exemplo
5	Comum conhecido por uma minoria substancial da população local.	A reputação do prefeito local em se embriagar; a reputação da vizinhança com atividades criminais.
15	Incomum, mas não secreta. Conhecido por poucas pessoas na área.	O passado sombrio do xamã local; a história da família do daymio.
20	Obscuro, conhecido por poucos, difícil de vir à tona.	A história de um samurai local, a localização e a identidade de um confiável negociante de bens roubados.
25	Extremamente obscuro, conhecido por muito poucos, possivelmente esquecido para muitos que uma vez souberam sobre isso, possivelmente conhecido por aqueles que não compreendem o significado do conhecimento.	O nome de nascença de um poderoso wu jen; figuras chave no submundo local.

TABELA 3-18: O YAKUZA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), amortecer impacto
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão Aprimorada
3º	+2	+1	+3	+1	Conhecimento da yakuza
4º	+3	+1	+4	+1	Esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado)
5º	+3	+1	+4	+1	Liderança
6º	+4	+2	+5	+2	
7º	+5	+2	+5	+2	
8º	+6	+2	+6	+2	Esquiva sobrenatural (+1 de bônus contra armadilhas)
9º	+6	+3	+6	+3	
10º	+7	+3	+7	+3	Mente escorregadia

ARTES MARCIAIS



Ilustração de A. Suetel

As regras fundamentais para perícias e talentos em *Aventuras Orientais* são as mesmas descritas no Livro do Jogador. Este capítulo detalha algumas especialidades das perícias Ofícios, Conhecimento, Atuação e Profissão, explica as novas formas de usar a perícia Sentir Motivação e técnicas como a 'Acrobacia Suprema', e a introdução de uma nova perícia: o Foco em Taijutsu, além de descrever mais de 70 novos talentos.

CASTA E PERÍCIAS EM ROKUGAN



Na sociedade altamente estratificada de Rokugan, certas tarefas são realizadas somente por determinadas castas de pessoas. Um samurai não honrará seus ancestrais criando armaduras ou realizando o comércio, e trará vergonha para sua família se trabalhar com falsificação ou manusear couro de animais. Igualmente, as perícias de conhecimento e de finas artes não são praticadas por heimin.

As perícias a seguir são consideradas perícias Superiores, e são honradas o bastante para os samurais usarem: Ofícios (caligrafia, floricultura, jardinagem, origami, pintura e outras artes finas), Diplomacia, Conhecimento (qualquer), Atuação (artes finas, cerimônia do chá), Profissão (cortesão), Cavalgar, Falar Idiomas e Conhecer Magias.

As seguintes perícias são consideradas perícias Inferiores e trazem desonra a um samurai: Blefar, Ofícios (curtição, venenos, armadilhas), Disfarce, Arte da Fuga, Falsificação, Obter Informação, Adestrar Animais, Esconder-se, Furtividade, Abrir Fechadu-

ras, Atuação (entretenimento popular), Punga e Profissão (jogador, agente funerário, torturador).

As outras perícias são consideradas neutras para princípios de honra para um samurai.

Fora do mundo pedrão de Rokugan, algumas sociedades classificam as perícias desta maneira, enquanto outras não. Como regra, os personagens que se importam com a honra do guerreiro (sempre incluindo os samurais e possivelmente também os shugenjas) não devem praticar as perícias designadas como Inferiores. Os ninjas e os yakuza, por terem seus próprios códigos de honra, não vêm desonra em praticar Obter Informação, Esconder-se e outras perícias inferiores.

ESPECIALIDADES

Os personagens em *Aventuras Orientais* podem escolher especialidades dentro de algumas perícias como Ofícios, Conhecimento, Atuação e Profissão.

Ofícios: Armareiro, forjador, arquearia, cervejeiro, carpintaria, caligrafia (Superior), demolição, floricultura (Superior), lapidação, jardinagem (Superior), curtição (Inferior), chaveiro, origami (Superior), pintura (Superior), papelero, venenos (Inferior), olaria, criador de seda, pedreiro, alfaiate, tatuador, armadilhas (Inferior), armeiro e costura.

Conhecimento: O campo essencial do estudo cercado pela perícia Conhecimento é largamente mutável, mas seu foco específico é ligeiramente diferente em *Aventuras Orientais*. Conhecimento (planos) foi trocado por Terras Sombrias no guia de campanha caracterizado em Rokugan, e pelo Conhecimento (espíritos) em outros cenários de campanha.

- Arcano (mistérios ancestrais, astrologia, tradições mágicas, símbolos arcanos, frases obscuras)
- Arquitetura e Engenharia (construções, pontes, fortificações)
- Conhecimento bárbaro (terras além de Rokugan, suas pessoas e costumes)
- Geografia (as terras de Rokugan, os terrenos, o clima, as pessoas e os clãs)
- História (realza, guerras, colônias, migrações, fundação de cidades)
- Local (lendas, personagens, habitantes, leis e tradições de um clã ou de uma pequena região)
- Natureza (plantas e animais, estações e ciclos, clima)
- Nobreza e realza (linhagem, brasão, costumes, árvores genealógicas, lemas, personagens e leis)
- Religião (ancestrais, Shintao, as Fortunas, os rituais, os símbolos sagrados)
- Terras Sombrias (goblins, ogros, nezumi e outras criaturas das Terras Sombrias e seus perigos, maho e a Mácula) — somente em Rokugan.
- Espíritos (criaturas espirituais, o mundo espiritual)
- Guerra (história do exército, estratégia, táticas, máquinas de guerra)

Atuação: Os tipos comuns de atuação são acrobacia (Inferior), interpretação (Inferior), dança (Inferior), comédia (Inferior), Noh/kabuki (Superior), instrumentos musicais (Superior ou Inferior — veja no Capítulo 5: Descrição e Equipamentos os instrumentos possíveis), oratória (Superior), poesia (Superior), retórica (Superior), contador de histórias (nem Superior ou Inferior), e cerimônia do chá (Superior).

Profissão: Cozinheiro, cortesão (Superior), engenheiro, fazendeiro, pescador, jogador (Inferior), herborista, massagista, mercador, agente funerário (Inferior), alpinista, coletor de pérolas, marinheiro e torturador (Inferior).

NOVAS FORMAS DE USAR ANTIGAS PERÍCIAS

Algumas perícias ganharam novas aplicações em *Aventuras Orientais*.

Sentir Motivação: Os personagens usam esta perícia em um duelo de iaijutsu (veja Capítulo 6) e quando quiserem avaliar a capacidade de outro personagem (normalmente um oponente). Devido a estes usos, esta é uma perícia de classe para um samurai. Em um duelo de iaijutsu, os samurais usam as seguintes CDs:

TABELA 4-1: IDIOMAS

Idioma	Raças ou Classes Comuns	Alfabeto
Rokugani / Comum	Humanos	Comum
Bakemono	Bakemono e Ogros das Terras Sombrias	Anão
Buso	Buso	—
Dracônico	Dragões, hannya	Dracônico
Anão	Korobokuru	Anão
Gigante	Oni, wang-liang	Anão
Hengeyokai	Hengeyokai	Comum
Kappa	Kappa	Comum
Nezumi	Nezumi	Comum
Terras Sombrias	Bruxas do pântano, dokufu, Oni das Terras Sombrias	Comum
Idioma Espiritual	Povo-espírito, celestiais, dragões	Dracônico
Tasloi	Tasloi	Comum
Tengu	Tengu	Comum
Vanara	Vanara	Comum
Yeti	Yeti	—
Yuan-ti	Yuan-ti	Dracônico

Informação	CD
Nível do oponente	15
Graduação de Foco em iaijutsu do oponente	20
O ataque total e os bônus de dano com a arma principal do oponente	25

Falar Idioma: Os idiomas comuns em *Aventuras Orientais* são listados na Tabela 4-1: Idiomas.

Acrobacia Suprema: Os personagens que são excelentes acrobatas podem executar manobras extraordinárias com um resultado muito alto em um teste de Acrobacia:

CD	Manobra
30	Tratar uma queda como se fosse 6 metros menor para o propósito de avaliar o dano
35	Levantar-se do solo como uma ação livre (em vez de uma ação equivalente a movimento)
40	Mover 3 metros como um "passo de 1,5 m", enquanto também realiza uma ação de rodada completa durante a rodada (como um ataque total). No combate corporal, saltar por cima do oponente para ficar na sua retaguarda. Este movimento nunca provoca um ataque de oportunidade — isto é exatamente equivalente a um passo de 1,5 metro, exceto pela distância.
45	Tratar uma queda como se fosse 9 metros menor para o propósito de avaliar o dano
50	Escalar uma altura de até 6 metros (como parte de um movimento normal) pulando e saltando entre paredes ou árvores. Precisa de pelo menos duas superfícies verticais para saltar e ambas precisam estar a até 3 metros entre si.
60	Tratar a queda como se fosse 12 metros menor para o propósito de avaliar o dano. (Não há limite de distância para que um personagem com a perícia Acrobacia possa cair sem se machucar. Aumente a CD em 15 para cada 3 metros adicionais de queda)

Um personagem com 15 ou mais graduações em Acrobacia recebe +4 de bônus de esquiva na CA quando está lutando defensivamente como uma ação de rodada completa, em vez dos +2 de bônus (ou +3 de bônus por 5 ou mais graduações).

Um personagem com 15 ou mais graduações em Acrobacia recebe +8 de bônus de esquiva na CA quando está executando uma ação de defesa total ao invés dos +4 de bônus (ou +6 de bônus por 5 ou mais graduações).

NOVA PERÍCIA: FOCO EM IAIJUTSU (CAR)

Use esta perícia para acumular sua energia interior (*chi*) em um duelo de iaijutsu.

Teste: Se atacar um oponente surpreendido imediatamente após sacar sua arma de corpo a corpo, você pode causar dano adicional, baseado no resultado de um teste de Foco em Iaijutsu. Além disso, se você e seu oponente aceitarem participar de um duelo formal de iaijutsu, seu teste de Foco em Iaijutsu substitui seu teste de Iniciativa neste combate.

Em um duelo de iaijutsu (ver Capítulo 6), você e seu oponente realizam um teste de Foco em Iaijutsu e o vencedor acumula um dado extra de dano de acordo com a tabela abaixo.

Use o Foco em Iaijutsu também na preparação ao ataque a um objeto inanimado, se não houver distrações. Esta é a técnica que os artistas marciais usam para destruir objetos.

Resultado do Teste	Dano Adicional
10-14	+1d6
15-19	+2d6
20-24	+3d6
25-29	+4d6
30-34	+5d6
35-39	+6d6
40-44	+7d6
45-49	+8d6
50+	+9d6 (máximo)

COMPETIÇÕES DE PERÍCIAS

As competições de perícias são parte da vida no mundo de *Aventuras Orientais*. Elas são testes honrados de perícias nas artes não relacionadas ao combate, e espera-se que aqueles com um passado nobre as conheçam. O resultado das competições pode afetar enormemente a posição social do personagem.

As competições formais acontecem com maior frequência na corte das casas nobres. Elas são normalmente anunciadas com antecedência, dando tempo para a preparação de todos os participantes. Frequentemente, um tema é escolhido e cada um dos participantes traz seus trabalhos terminados sobre aquele tema. Algumas vezes nenhum tema é escolhido, e a competição é um teste de habilidades de improvisação dos participantes. Não é necessária a participação de nenhum personagem em uma competição, mas aqueles que buscam o favor do seu senhor ou algum tipo de posição política raramente perdem uma chance de aparecer na corte.

As competições também podem ser eventos improvisados que ocorrem sempre que um grupo de nobres se reúne. Por exemplo, os personagens que se reúnem para observar um anfitrião particularmente belo podem, de repente, serem solicitados a recitar um poema sobre o evento.

Resolver uma competição em termos de jogo é simples: os competidores realizam seus testes de perícia, e o resultado mais alto vence a competição. Os empates podem ser resolvidos normalmente, comparando os valores das habilidades chave de quem empatou, ou realizando um novo teste com os resultados empatados. Nos casos onde os participantes podem preparar os temas com antecedência, o personagem pode (e deve) escolher 20 no teste.

Os benefícios de se vencer uma competição se referem principalmente à reputação do personagem, sem benefícios no jogo. Os vencedores podem ganhar honra, fazendo com que os outros o tratem com mais respeito, e podem até receber o favor do organizador do evento. O Mestre pode conceder uma pequena

quantidade de Experiência para o vencedor da competição — talvez 50 XP por nível do personagem.

TALENTOS

As *Aventuras Orientais* introduzem um grande número de talentos relacionados às artes marciais, ao combate e às atividades similares, como também dois novos talentos de criação de itens. Estes talentos serão mostrados na Tabela 4-2: Novos Talentos e descritos no texto a seguir.

Além destes talentos, os personagens iniciantes de *Aventuras Orientais* podem escolher um único e notável ancestral por meio dos talentos ancestrais durante a criação do personagem. Os talentos ancestrais não podem ser escolhidos a qualquer momento depois da criação do personagem. Os humanos dos sete grandes clãs devem utilizar seu talento racial adicional para o talento ancestral.

Assume-se que um personagem não é descendente de um ancestral somente através da linhagem de sua família (em muitos casos), mas também por possuir um vínculo cármico especial com este ancestral, o que concede algumas das próprias qualidades a seu descendente. No caso dos ancestrais do clã Unicórnio, o vínculo cármico é mais importante do que qualquer outra relação com linhagem do personagem, dado que muitos membros do clã Unicórnio são descendentes dos bárbaros que foram aceitos no clã.

Os personagens não estão limitados a escolher ancestrais dos seus próprios clãs, desde que o casamento entre as famílias seja aceito. É totalmente possível para um samurai do clã Dragão, por exemplo, reivindicar um ancestral do clã Garça pelo lado da família de sua mãe. Os talentos ancestrais estão descritos na tabela 4-3: Talentos Ancestrais, agrupados por clã somente por conveniência.

Os talentos ancestrais se aplicam aos personagens humanos de Rokugan: os personagens não-humanos e os personagens em outros cenários de campanha podem criar seus ancestrais e detalhar suas histórias como desejarem, mas os benefícios do talento não serão mudados.



TABELA 4-2 NOVOS TALENTOS

Novos Talentos

Agarrar Aprimorado

Abraço da Terra

Estrangular

Combater no Solo

Ataque Desarmado Aprimorado*

Arremesso Defensivo

Arremesso Vigoroso

Ataque da Garra da Águia

Bloquear Arma

Congelando a
Corrente Sanguínea

Golpe da Estrela Cadente

Pré-requisitos

Ataque Desarmado Aprimorado

Ataque Desarmado Aprimorado;

Agarrar Aprimorado; For 15+

Ataque Desarmado Aprimorado;

Agarrar Aprimorado; Ataque

Atordoante ou o ataque

atordoante do monge

Bônus base de ataque +2 ou

maior; Des 15+;

Reflexos Rápidos

—

Ataque Desarmado Aprimorado;

Des 13+; Esquiva; Imobilização

Aprimorada; Reflexos em

Combate

Ataque Desarmado Aprimorado;

Des 13+; Esquiva;

Imobilização Aprimorada;

Reflexos de Combate

Bônus base de ataque +2 ou

maior; Ataque Desarmado

Aprimorado; Separar; Des 15+

Ataque Desarmado Aprimorado;

Desviar Objetos; Int 13+;

Especialista;

Desarme Aprimorado;

Reflexos de Combate

Ataque Desarmado Aprimorado;

Bônus base de ataque +5 ou

maior; Ataque Atordoante ou o

ataque atordoante do monge;

Sab 17+

Ataque Desarmado Aprimorado;

Bônus base de ataque +4 ou

maior; Ataque Atordoante ou o

ataque atordoante do monge;

Sab 17+

Novos Talentos

Golpe Desequilibrante

Punhos de Aço

Toque da Dor

Ataque Poderoso*

Chute Giratório

Chute Voador

Especialização

Especialização Aprimorada

Golpe Defensivo

Esquiva*

Golpe Cármino

Grito do *chi*Grito do *chi* Aprimorado

Manter a Consciência

Talentos de Criação de Itens

Criar Arma de Cristal

Criar Talismã

Pré-requisitos

Ataque Desarmado Aprimorado;

Ataque Atordoante ou o ataque

atordoante do monge; Sab 15+

Bônus base de ataque +2

ou maior; Ataque

Desarmado Aprimorado

Bônus base de ataque +2

ou maior; Ataque Atordoante ou o

ataque atordoante do monge;

Sab 19+

For 13+

For 15+; Ataque Poderoso;

Ataque Desarmado Aprimorado

For 15+; Ataque Poderoso;

Ataque Desarmado

Aprimorado; A perícia Saltar

Int 13+

Int 13+; Especialização; Bônus

base de Ataque -6 ou mais

Int 13+; Especialização;

Des 13+; Esquiva

Des 13+

Des 13+; Esquiva

Car 13+; Bônus base de

ataque +1 ou maior

Car 13+; Grito do *chi*; Bônus

base de ataque +9 ou maior

Bônus base de ataque +2 ou

maior; Tolerância; Vontade de

Ferro; Vitalidade

Pré-Requisitos

7 ou mais níveis de conjurador

de magiacriar Armas e

Armaduras Mágicas

A perícia Ofícios (arameiro)

Inteligência 13+ a perícia de

Ofícios apropriada; 1 ou mais

níveis de conjurador de magia

OS SHUGENJAS E OS TALENTOS METAMÁGICOS

Como feiticeiros e bardos, os shugenjas escolhem suas magias no momento que as conjuram. Eles podem escolher quando conjuram suas magias ou usam talentos metamágicos para aperfeiçoá-las. Como outros conjuradores, as magias melhoradas utilizam um nível maior — desta forma, como os shugenjas não têm que preparar suas magias da forma convencional, precisam escolher quando usarão seus efeitos metamágicos exatamente durante a execução. O shugenja, por essa razão, precisa de mais tempo para conjurar uma magia metamágica do que uma magia normal. Se o tempo normal para se conjurar uma magia é 1 ação, conjurar uma magia metamágica exige uma ação de rodada completa para um shugenja. Além disso, para conjurar magias com um tempo de execução maior, é preciso mais uma ação de rodada completa. Os shugenjas não podem usar o talento metamágico Acelerar Magia.

ABRÇO DA TERRA

[GERAL]

Você pode esmagar seus oponentes quando os agarra. Este talento é chamado de *tsuchi-do* em Rokugan.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado, For 15+.

Benefício: Se conseguir agarrar e prender seu oponente, você obtém um sucesso decisivo (dobra o dano do ataque desarmado) a

cada rodada em que o mantiver preso. Seu oponente permanece imobilizado, mas isso também lhe deixa completamente imobilizado, dando aos outros oponentes +4 de bônus nos ataques (mas você não estará indefeso).

AGARRAR APRIMORADO

[GERAL]

Você é um perito nas artes marciais que enfatizam os agarrões e os arremessos.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Se acertar um ataque desarmado, você causa o dano normal e pode iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataque de oportunidade. Não é preciso realizar um ataque de toque inicial. Você causa o dano normal enquanto está agarrando, em vez do dano por contusão, sem sofrer as penalidades no teste de Agarrar.

Normal: Os personagens sem este talento precisam de um ataque de toque inicial na manobra e sofrem ataques de oportunidade quando o fazem. Também sofrem -4 de penalidade em seus testes de Agarrar quando tentam infligir dano normal na manobra.

AJUDA APRIMORADA

[ARCESTRAL]

Você é um descendente de Hida Tadaka, o grande daimyo do clã Caranguejo que deu sua vida para evitar a guerra entre seu clã e o clã Leão.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Quando estiver usando a ação Prestar Auxílio em um combate corpo a corpo (veja Prestar Auxílio no Livro do

TABELA 4-3: TALENTOS ANCESTRAIS

Caranguejo	Garça
Grande Artesão	Arte da Fascinação
Grande Trabalho de Equipe	Artista
Ajuda Aprimorada	General Abençoado
Sorte dos Heróis	Resistência Superior
Ataque Poderoso — Terras Sombrias	Mestre em Iaijutsu
Resistir à Mácula	Artesão Mágico
Pernas de Marinheiro	Ataque Poderoso de Iaijutsu
Mágica Potente	Fala Suave
Força do Caranguejo	
Dragão	Leão
Duelista Nato	Atenção aos Detalhes
Raciocínio Apurado	Assustador e Destemido
Resistir a Venenos	Espião Leão
Discurso Convincente	Instinto de Guerreiro
Lealdade da Alma	
Shugenja Guerreiro	
Fênix	Escorpião
Disciplina	Feiticeiro do Sangue
Grande Diplomata	Mercador Honesto
Raciocínio Apurado	Gêmeo Cármino
Destruidor de Oni	Mente do Magistrado
Erudito da Natureza	Muitas Máscaras
Auxiliar a Conjuração	Sinceridade da Alma
Unicórnio	
Mente Aberta	
A Intuição de um Kami	
Mágica no Sangue	
Voz Poderosa	
Equitador	
Honra do Espírito	
Força do Cavaleiro	
Força da Alma	

Jogador), seu aliado recebe +4 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque ou na CA.

Normal: A ação Prestar Auxílio normalmente concede +2 de bônus de circunstância nos ataques ou na CA do aliado contra um único oponente.

ARREMESSO DEFENSIVO

[GERAL]

Você pode usar o peso, a força e o movimento do seu oponente contra ele, desviando seu ataque e arremessando-o no solo.

Pré-requisitos: Des 13+, Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Reflexos de Combate.

Benefício: Se o oponente que você escolheu para receber bônus na CA com o uso do talento Esquiva lhe atacar e errar, imediatamente realize um ataque de Imobilização Aprimorada contra este oponente. Esta tentativa é considerada nos seus ataques de oportunidade permitidos na rodada.

ARREMESSO VIGOROSO

[GERAL]

Você pode lançar seus oponentes ao solo, escolhendo onde irão cair e infligindo dano no processo.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Des 13+, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Reflexos de Combate.

Benefício: Quando obtiver sucesso em um ataque de Imobilização Aprimorada contra uma criatura que não seja maior do que o personagem, escolha onde a criatura cairá, dentro da área de ameaça. Adicionalmente, você inflige seu dano normal de combate desarmado ao oponente. O movimento da criatura não provoca ataques de oportunidade, não importa o quão longe ela seja arremessada. Quando usar esta opção, entretanto, não é possível desferir um ataque corporal subsequente com o talento Imobilização Aprimorada.

ARTE DA FASCINAÇÃO

[ARCESTRAL]

Você declara ser descendente de Kakita Wayozu, a primeira Mestra da Academia Kakita, cuja arte era tão grandiosa que ajudou a criar um mundo alternativo.

Clã: Garça.

Benefício: Você pode *fascinar* uma única criatura com sua música ou poesia. Realize um teste de Atuação e o alvo pode anular o efeito com um sucesso em um teste de resistência de Vontade igual ou maior que o resultado do seu teste. Se obtiver sucesso no teste de resistência, aquela criatura não ficará *fascinada* novamente durante 24 horas. Se falhar no teste de resistência, a criatura senta tranquilamente e escuta a música durante 1 rodada por nível do personagem. Enquanto estiver *fascinada*, seus testes de Observar e Ouvir sofrem -4 de penalidade. Qualquer perigo em potencial permite à criatura *fascinada* um segundo teste de resistência contra um novo resultado de um teste de Atuação. Qualquer perigo óbvio dissipa automaticamente o efeito. Você precisa se concentrar, como se tivesse conjurando ou sustentando uma magia. Esta é uma habilidade de similar à magia e um efeito de ação mental.

ARTESÃO MÁGICO

[ARCESTRAL]

Você descende de Asahina Yajinden, um shugenja do clã Garça que se tornou o maior tenente do temível feiticeiro Iuchiban. Yajinden abusou dos seus poderes, criando as Espadas Sangrentas e outros itens mágicos malignos usados pelos exércitos de Iuchiban.

Clã: Garça.

Benefício: Escolha um talento de criação de item. Quando for determinar o custo em XP e a matéria-prima para criar itens com este talento, multiplique o preço básico por 75%. Como você escolhe este talento durante a criação de personagem, não precisa escolher um talento de criação de item que já conheça, mas não recebe nenhum benefício desse talento até aprender o talento de criação do item que selecionado.

ARTISTA

[ARCESTRAL]

Você é um descendente de Doji, o fundador da casa da Garça, conhecido como o criador da cultura e da civilização.

Clã: Garça.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Atuação e nos testes de um dos Ofícios que envolvam a arte (como caligrafia, origami, pintura ou escultura).

ASSUSTADOR E DESTEMIDO

[ARCESTRAL]

Você reivindica ser o descendente do primeiro Akodo, o padrão da virtude dos samurais.

Clã: Leão.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade contra o medo e seus efeitos, e a Classe de Dificuldade de qualquer efeito de medo que você produzir (através de magia ou outra habilidade) é aumentado em 1.

Se você adquirir a classe de prestígio campeão Akodo (veja no Capítulo 11), os aliados dentro da sua aura de coragem recebem +1 de bônus nos seus testes de resistência contra medo.

ATAQUE DA GARRA DA ÁGUIA

[GERAL]

Seus ataques desarmados podem estilhar objetos.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2 ou superior, Ataque Desarmado Aprimorado, Separar, Des 15+.

Benefício: Você pode atacar a arma ou o escudo do seu oponente com um ataque desarmado.

Especial: A dureza da arma e os valores dos pontos de vida são fornecidos na Tabela 8-13: Dureza e PV de Armas e Escudos Comuns no Livro do Jogador.

Normal: Um personagem normalmente só pode atacar a arma do oponente com uma arma de corte ou concussão.

ATAQUE PODEROSO – IAIJUTSU

Seu ancestral, Kakita Ransei, foi um renomado duelista de lendária força.

Clã: Garça.

Benefício: Em um duelo de iaijutsu, adicione 1d6 extra ao dano do seu teste de Foco em Iaijutsu.

ATAQUE PODEROSO – TERRAS SOMBRIAS

Você é um descendente de Kaiu Gineza, o engenheiro que não somente ajudou na construção da tumba de Iuchiban, mas também se manteve na tumba para preparar a última armadilha.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Quando você utilizar o talento Ataque Poderoso contra uma criatura das Terras Sombrias ou que tenha a Mácula das Terras Sombrias, subtraia um valor do seu ataque corpo a corpo e adicione 1,5 vezes este valor ao dano. A restrição normal para o talento Ataque Poderoso é aplicada. Você não recebe o benefício deste talento ancestral se não possuir o talento Ataque Poderoso. Este talento existe somente em Rokugan.

ATENÇÃO AOS DETALHES

Você é um descendente de Ikoma, conselheiro de Akodo. Ikoma foi historiador, juiz e contador de histórias.

Clã: Leão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Sentir Motivação e Observar.

AUXILIAR A CONJURAÇÃO

Seu ancestral, Shiba Kaigen, foi um samurai que usou seu conhecimento para ajudar na defesa da passagem da montanha de uma invasão do clã Leão.

Clã: Fênix.

Benefício: Você pode usar a ação de Prestar Auxílio, realizando um teste de Identificar Magia contra CD 10, para adicionar +2 à Classe de Dificuldade da magia de um shugenja aliado.

BLOQUEAR ARMA

Você pode agarrar e prender a arma do seu oponente com suas mãos limpas.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Int 13+, Especialista, Desarmar Aprimorado, Reflexos de Combate.

Benefício: Você precisa ter ambas as mãos livres ou estar usando uma arma designada para agarrar outras armas (como a sai ou o jitte) para usar este talento. Uma vez por rodada, quando normalmente você seria atingido com uma arma branca, é possível executar uma tentativa especial de desarmar contra o oponente. Esta tentativa é considerada nos seus ataques de oportunidade nessa rodada. Realize um ataque (com seu ataque desarmado, sai ou jitte) contra o ataque que lhe acertou. O ataque do oponente não é modificado pelo tamanho da arma. Se obtiver sucesso, você agarra a arma do seu oponente (se estiver desarmado) ou derruba a arma no chão (se estiver armado). Só é permitido usar este talento contra armas até duas vezes maiores do que o defensor.

CHUTE GIRATÓRIO

Você pode desferir um ataque desarmado com um poderoso chute, girando em um círculo completo antes de parar.

Pré-requisitos: For 15+, Ataque Poderoso, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Se você obtiver um sucesso decisivo em um ataque desarmado, pode imediatamente fazer um ataque desarmado adicional contra o mesmo oponente, como se não tivesse usado seu ataque no sucesso decisivo. Use os mesmos bônus de ataque utilizados no ataque anterior. Por exemplo, Bujiko pode desferir três ataques desarmados em uma rodada, com +9, +6, +3 de bônus de ataque. Se ele obtiver um sucesso decisivo no seu segundo ataque, pode realizar um outro ataque usando +6 de bônus. Ele então executa o terceiro ataque (com +3) normalmente.

CHUTE VOADOR

Você literalmente salta para a batalha, causando um dano devastador.

Pré-requisitos: For 13+, Ataque Poderoso, Ataque Desarmado Aprimorado, Saltar (+4 graduações).

Benefício: Quando estiver lutando desarmado e usando uma ação de Investida, você dobra o dano causado com seu ataque desarmado.

COMBATER NO SOLO

Você pode atacar a partir do solo sem penalidades.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2 ou maior, Des 15+, Reflexos Rápidos.

Benefício: Você pode realizar um ataque a partir do solo sem penalidades. Se obtiver sucesso na jogada de ataque, você pode se levantar como uma ação livre.

Especial: Combater no Solo é um talento adicional para guerreiros. Pode ser escolhido sempre que o guerreiro obtiver um talento adicional de classe, desde que o personagem atenda aos pré-requisitos.

CONGELANDO A CORRENTE SANGÜINEA

Você pode paralisar uma criatura humanóide com seu ataque desarmado.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Bônus Base de Ataque +5, Ataque Atordoante ou o ataque atordoante do monge, Sab 17+.

Benefício: Você realiza um ataque contra um oponente humanóide que não inflige dano, mas tem a chance de paralisar o alvo. Se o ataque for bem-sucedido, o alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se o alvo falhar no teste de resistência, ficará paralisado por 1d4+1 rodadas. Uma criatura paralisada fica rígida e indefesa, incapaz de se mover ou agir fisicamente. Ele tem os valores efetivos de Força e Destreza 0, mas pode executar ações puramente mentais. Usar esta habilidade é considerado um ataque atordoante (seja o ataque atordoante ou a habilidade de ataque atordoante do monge).

CRIAR ARMA DE CRISTAL

[CRIAÇÃO DE ITEM]

Você pode criar armas mágicas a partir do cristal Kuni, que é mortal para as criaturas das Terras Sombrias.

Pré-requisitos: 7 níveis de conjurador, Criar Armas e Armaduras Mágicas e a perícia Ofícios (armeiro).

Benefício: Você pode forjar armas a partir do cristal Kuni, se os outros requisitos para fazê-lo forem cumpridos (*destruição sagrada ou golpe de jade e luz do dia*). Primeiro é necessário criar a arma, usando as regras para a perícia Ofícios no *Livro do Jogador* (uma arma de cristal Kuni adiciona 400 PO no preço listado da arma e tem uma CD 20). Depois, você precisa melhorar a espada, o que leva um dia para cada 1.000 PO gastos em sua criação. Para melhorar a espada, é preciso gastar 1/25 do valor total das suas características em XP e usar toda a matéria-prima custando metade do seu valor total. Veja Capítulo 8: Itens Mágicos para detalhes de preços e habilidades das armas de cristal Kuni.

Normal: As armas e outros itens feitos de cristal normal não são naturalmente perigosos para as criaturas das Terras Sombrias, nem possuem nenhuma habilidade especial, a menos que tenha sido especificamente adicionado.

CRIAR TALISMÃ

[CRIAÇÃO DE ITEM]

Você pode criar fetiches mágicos, itens mágicos de uso único que contêm uma magia até que ela seja disparada.

Pré-requisitos: Inteligência 13+, a perícia de Ofícios apropriada, 1 ou mais níveis de conjurador.

Benefícios: Você pode criar um *tsangusuri*, um talismã mágico de uso único, imbuído com o poder de uma magia que você conheça e que seja de 3º nível ou inferior. É necessário prover qualquer componente material ou foco que a magia necessita. Se a magia que conjurar reduzir seus pontos de XP, você paga o custo ao iniciar o processo, além do custo de XP gasto para criar o talismã. Igualmente, os componentes materiais são consumidos no início da criação, mas o foco não (um foco usado na criação de um talismã pode ser reutilizado).

O talismã tem o preço base igual ao nível da magia X o nível do conjurador X 50 PO (uma magia de nível 0 conta como metade). Você precisa gastar 1/25 do preço base em XP e usar matéria-prima custando metade do preço base. O preço de mercado do talismã é o mesmo do seu custo básico.

DESTRUIDOR DE ONI

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Isawa Akuma, foi um shugenja do clã Fênix que procurou compreender os mistérios da identidade. Aventurando-se nas Terras Sombrias, ele perdeu sua própria identidade para um oni.

Clã: Fênix.

Benefício: Você recebe +3 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível do conjurador) para superar a Resistência à Magia de um extra-planar. No entanto, devido à queda de Akuma, você sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.

DISCIPLINA

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Naka Kaeteru, foi o primeiro Grande Mestre de todos os elementos, um mestre da meditação e da contemplação.

Clã: Fênix.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Concentração e +1 de bônus nos testes de resistência de Vontade.

DISCURSO CONVINCENTE

[ANCESTRAL]

Sua ancestral é Mirumoto Kaijuko, que foi a primeira mulher a se tornar a daimyo da família Mirumoto. Aos 16 anos de idade, ela venceu seu tio em um duelo para reivindicar a liderança da família.

Clã: Dragão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Belfar e Diplomacia.

DUELISTA RATO

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Mirumoto, um dos dois primeiros samurais que se juntaram a Togashi em sua reclusão meditativa.

Clã: Dragão.

Benefício: Se você adquirir a classe de prestígio mestre niten Mirumoto, você recebe +1 de bônus na CA quando estiver usando as técnicas niten.

Este talento só é válido para a classe de prestígio mestre niten Mirumoto, descrita no Capítulo 11: O Império de Rokugan, se disponível.

EQUITADOR

[ANCESTRAL]

Você tem uma ligação cármica única com Moto Chai, um dos maiores cavaleiros que já viveram, mesmo para os padrões do clã Unicórnio.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em todos os testes de Cavalgar.

ERUDITO DA NATUREZA

[ANCESTRAL]

Você descende de Asako Hanasaku, um grande erudito que se dedicou ao estudo da medicina, das ervas e dos venenos.

Clã: Fênix.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Alquimia e Cura.

ESPECIALIZAÇÃO APRIMORADA

[GERAL]

Você dominou a arte da defesa no combate.

Pré-requisitos: Int 13+, Especialização, Bônus Base de Ataque +6 ou maior.

Benefício: Quando usar o talento Especialização para melhorar sua Classe de Armadura, escolha qualquer valor para subtrair do seu ataque e adicionar à CA, desde que não exceda o seu bônus base de ataque. Sem este talento, você só pode escolher um valor que não seja superior a +5.

Especial: O talento Especialização Aprimorada é um talento adicional para guerreiros. Pode ser escolhido sempre que um guerreiro obtiver um novo talento, desde que ele atenda aos pré-requisitos do talento.

ESPIÃO LEÃO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Akodo Shinju, foi o maior espião do clã Leão.

Clã: Leão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Disfarce e Obter Informação.

ESTRANGULAR

[GERAL]

Você aprendeu a maneira certa de aplicar pressão para deixar um oponente inconsciente.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefício: Se prender seu oponente na manobra Agarrar e mantê-lo preso durante uma rodada inteira, no final desta rodada seu oponente precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se fracassar, seu oponente ficará inconsciente durante 1d3 rodadas.

FALA SUAVE

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Doji Taechime, um embaixador Garça na corte do clã Escorpião — um cortesão perito em descobrir falsidades e tramas.

Clã: Garça.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

FEITICEIRO DO SANGUE

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Yogo, o shugenja do clã Escorpião que foi o primeiro guardião dos Pergaminhos Sombrios de Fu Leng.

Clã: Escorpião.

Benefício: Adicione +3 à Classe de Dificuldade de todas as magias de maho-tsukai que você conjurar. No entanto, também adicione +3 na CD dos testes de resistência de Fortitude que forem necessários para evitar a acumulação da Mácula quando conjurar magias maho.

Este talento é válido somente para a classe de prestígio maho-tsukai, descrito no Capítulo 12: As Terras Sombrias, se disponível.

FORÇA DA ALMA

[ANCESTRAL]

Você alega ser descendente de Moto Soro, um simples camponês que conseguiu seu lugar entre os samurais e fundou a família Moto.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Fortitude e de Vontade e +1 de bônus adicional contra drenar energia e efeitos de morte.

FORÇA DO CARANGUEJO

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Hida, o primeiro Caranguejo.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Quando luta lado a lado com pelo menos mais um personagem do clã Caranguejo, você recebe +1 de bônus de moral nos ataques e nos testes de resistência contra efeitos de medo.

FORÇA DO CAVALheiro

[ANCESTRAL]

Você compartilha o espírito de Utaku Shiko, o fundador da tradição das Donzelas Guerreiras Utaku.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude e +1 aos totais de pontos de vida.

GÊMEO CÁRMICO

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Bayushi, o primeiro do clã Escorpião, cujo amor pela filha lhe custou sua queda.

Clã: Escorpião

Benefício: Você recebe +2 em todas as perícias baseadas em Carisma e nos testes de Carisma. Você tem uma ligação cármica com outro personagem, e pode sentir a direção onde este personagem está, se ele ou ela estiver vivo e no mesmo plano, com um teste de Senso de Direção contra CD 15 (ou um teste de Sabedoria se não tiver a perícia). Uma falha no teste não fornece nenhuma informação. Você pode tentar novamente uma vez por rodada como uma ação padrão.

O personagem que tem esta ligação cármica pode ser outro jogador ou um PdM sob o controle do Mestre, mas ele ou ela também precisa do talento ancestral Gêmeo Cármico.

GENERAL ABENÇOADO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral Daidoji Yurei, um antigo Daimyo da família Daidoji, era um general abençoado — o primeiro em Rokugan a usar as táticas de guerrilha.

Clã: Garça.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Iniciativa e +1 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

GOLPE CÁRMICO

[GERAL]

Você aprendeu a atacar quando o seu oponente está mais vulnerável: no mesmo instante que ele ataca você. Este talento também é chamado de *ai uchi*.

Pré-requisitos: Des 13+, Esquiva.

Benefício: Você pode desferir um ataque de oportunidade contra um oponente que o atinja em um combate corpo a corpo. Você sofre -4 de penalidade na Classe de Armadura, em troca da habilidade de realizar o ataque de oportunidade contra qualquer inimigo que desfaça um ataque corpo a corpo ou um ataque de toque corpo a corpo contra você, se obtiverem sucesso. O atacante precisa estar na sua área de alcance, e este talento não concede ataques de oportunidade adicionais normalmente inexistentes na mesma rodada. Se obtiver sucesso no ataque de oportunidade, você e seu oponente causam e sofrem dano ao mesmo tempo. Especifique no seu turno que está ativando o talento, e a mudança na Classe de Armadura e sua habilidade de desferir este golpe cármico permanece ativa até o seu próximo turno.

GOLPE DA ESTRELA CADENTE

[GERAL]

Você se especializou na arte do ataque aos nervos capazes de cegar um oponente humanoíde.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +4 ou mais, Ataque Atordoante ou o ataque atordoante do monge, Sab 17+.

Benefício: Contra um oponente humanoíde, realize um ataque com chances de cegar seu alvo. Se o ataque for bem-sucedido, seu alvo precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se o alvo falhar no teste de resistência, ficará cego durante 1 rodada por nível do atacante. Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de falha em combate (todos os oponentes têm camuflagem total), perde o bônus de Destreza na CA, concede +2 de bônus para os ataques dos oponentes (eles são efetivamente invisíveis), se move com a metade de seu deslocamento e sofre -4 de penalidade na maioria das perícias baseadas em Força ou Destreza. Usar esta habilidade é considerado um ataque atordoante (seja o ataque atordoante ou a habilidade de ataque atordoante do monge).

GOLPE DEFENSIVO

[GERAL]

Você pode transformar uma forte defesa em uma ofensiva poderosa. Este talento é chamado de *musubi* em Rokugan.

Pré-requisitos: Int 13+, Especialista, Des 13+, Esquiva.

Benefício: Se um oponente atacá-lo e fracassar enquanto você estiver em uma ação de defesa total, no próximo turno, seu ataque contra este oponente recebe +4 de bônus. Você não adquire bônus contra oponentes que não lhe atacaram ou contra oponentes que atacam e obtiveram sucesso.

GOLPE DESEQUILIBRANTE

[GERAL]

Você pode atacar as articulações de um oponente humanoíde para desequilibrá-lo. Este talento também é chamado de *kuzushi* em Rokugan.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante ou o ataque atordoante do monge, Sab 15+.

Benefício: Contra um oponente humanoíde, realize um ataque desarmado que tem a chance de desequilibrar seu alvo. Se acertar o ataque, você inflige dano normal e seu oponente precisa executar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se o alvo fracassar no teste de resistência, ficará sem equilíbrio durante 1 rodada, perdendo o bônus de Destreza na CA e concedendo aos atacantes +2 de bônus nas jogadas de ataque.

GRANDE ARTESÃO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral Kaiu foi o primeiro e o maior ferreiro do clã Caranguejo. Kaiu forjou as armas que o Clã Caranguejo usou contra as Terras Sombrias, e deu seu nome a escola de engenharia do clã.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em todos os testes de Ofícios.

GRANDE DIPLOMATA

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Asako, um dos companheiros do primeiro Fênix, um grande curandeiro, diplomata e guerreiro.

Clã: Fênix.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Diplomacia e seu valor de Liderança (veja o *Livro do Mestre*) é aumentado em 2.

GRANDE TRABALHO DE EQUIPE

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Hida Banuken, o campeão Caranguejo que supervisionou a construção da Muralha Kaiu durante a Batalha da Crista da Onda.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Quando você e um aliado flanquearem um oponente, você recebe +4 de bônus nos seus ataques, ao invés dos +2 de bônus normais.

GRITO DO CHI

[GERAL]

Você pode gerar um grito impulsionado pelo *chi* que gera terror nos seus inimigos.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +1, Car 13+.

Benefícios: Emitir o Grito do *chi* é uma ação padrão. Os oponentes num raio de 9 metros que ouvirem seu grito podem ficar abalados durante 1d6 rodadas. O grito do *chi* afeta somente oponentes com menos Dados de Vida ou níveis do que o personagem. Um oponente afetado pode resistir aos efeitos obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade contra CD 10 + metade do nível do seu personagem + modificador de Carisma. Você pode usar o grito do *chi* uma vez por dia.

Os personagens abalados sofrem -2 de penalidade de moral nos ataques, testes de resistência e outros testes.

GRITO DO CHI APRIMORADO

[GERAL]

Seu grito do *chi* pode apavorar seus oponentes.

Pré-requisitos: Car 13+, Grito do *Chi*, Bônus base de ataque +9 ou maior.

Benefício: Quando você emitir um grito do *chi*, seus oponentes ficam apavorados durante 2d6 rodadas, a menos que obtenham sucesso em seus testes de resistência de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma). As criaturas apavoradas sofrem -2 de penalidade de moral nos ataques, testes de resistência, e testes, têm 50% de chance de derrubar o que estiverem segurando e fugirem o mais direta e rapidamente possível. O efeito "apavorado" supera o efeito "abalado".

HONRA DO ESPÍRITO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral Shinjo Martera, o filho primogênito de Shinjo, foi a encarnação viva do bushidô para o clã Unicórnio, completamente sem faltas ou falhas.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você sente quando qualquer ação ou item inadvertidamente afetaria sua honra ou sua tendência, incluindo efeitos mágicos. Alguns instantes de contemplação lhe permitem discernir esta informação antes executar alguma ação ou se aproximar de um objeto mágico.

INTUIÇÃO DE KAMI, A

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Shinjo, o primeiro do clã Unicórnio, o mais bondoso e mais compassivo dos Kami.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Sentir Motivação e em testes de Inteligência para raciocinar.

INSTITUTO DE GUERREIRO

[ANCESTRAL]

Sua ancestral, Matsu Hitomi, foi a samurai mais famosa do novo Império. Hitomi vestiu a armadura de seu irmão para vingar sua morte, adquirindo o comando de uma unidade de samurais através de sua forte devoção à guerra.

Clã: Leão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em sua Iniciativa e nos testes de Observar.

LEALDADE DA ALMA

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Mirumoto Tokeru, foi renomado por sua lealdade ao seu irmão gêmeo, Ryudumu.

Clã: Dragão.

Benefício: Você recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra efeitos de compulsão.

MÁGICA NO SANGUE

[ANCESTRAL]

Você clama ter uma ligação cármica com Iuchi, um dos mais zelosos shugenjas da jovem Rokugan.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Alquimia e Identificar Magia.

MÁGICA POTENTE

[ANCESTRAL]

Sua linhagem vem do jovem shugenja Kuni Osaku, que solitariamente segurou um ataque maciço de onis na Batalha da Crista da Onda. Sua magia conjurou um tsunami que deixou o rio Seigo no Kamae intransitável durante setenta dias, enquanto o clã Caranguejo construiu a Muralha Kaiu; mas esta poderosa magia consumiu sua vida.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Três vezes por dia, você pode conjurar uma magia com um poder extraordinário. Adicione +1 à Classe de Dificuldade dos testes de resistência.

MANTER A CONSCIÊNCIA

[GERAL]

Você tem uma força de vontade irredutível que o mantém vivo mesmo quando está incapacitado ou agonizante.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2, Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade.

Benefício: Quando seus pontos de vida forem reduzidos a 0, você ainda poderá realizar uma ação parcial no seu turno a cada rodada, até que atinja -10 pontos de vida, ou até que seus pontos de vida alcancem 0 ou mais. Se ficar estabilizado, ainda será possível realizar ações parciais, mas a primeira ação parcial cancela a estabilização. Se atingir -10 pontos de vida, você morre.

MENTE ABERTA

[ANCESTRAL]

Você é um descendente do grande diplomata Ide, que foi escolhido para ser a voz de Shinjo em todas as negociações com estrangeiros.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Você recebe +3 de bônus nos testes de Diplomacia.

MENTE DO MAGISTRADO

[ANCESTRAL]

Você alega ser o descendente Soshi Saibakan, um grande juiz do clã Escorpião que ajudou a estabilizar as instituições dos Magistrados Esmeraldas do Império.

Clã: Escorpião.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em Conhecimento (história) e Conhecimento (nobreza e realza).

MERCADOR HONESTO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Bayushi Tesaguri, foi o filho de Bayushi Junzen, Campeão do clã Escorpião. Ele não acreditava na família Yogo, então deu 3 dos Pergaminhos Negros de Fu Leng ao seu filho, Tesaguri. No entanto, Tesaguri traiu sua confiança e vendeu os Pergaminhos para o clã Fênix — e pagou pelo seu crime com a vida.

Clã: Escorpião.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Profissão, permitindo que seu trabalho lhe renda mais dinheiro.

MESTRE EM IAIJUTSU

[ANCESTRAL]

Você não só descende de Kakita, o maior dos duelistas que já viveu, como tem um vínculo cármico com seu espírito.

Clã: Garça.

Benefício: Uma vez por dia, você pode realizar qualquer ataque, teste de resistência ou teste de perícia usando seus modificadores de Foco em Iaijutsu no lugar dos outros modificadores. Por exemplo, um ataque corpo a corpo utilizaria somente os modificadores do seu Foco em Iaijutsu em vez do bônus total de ataque (incluindo os modificadores por Força, melhoria da arma, bônus de Foco em Arma, modificador de tamanho e todos os outros modificadores de ataque). Você ignora todos os outros modificadores e utiliza somente os modificadores da perícia.

MUITAS MÁSCARAS

[ANCESTRAL]

Você é descendente de Shosuro Furuyari, um importante dramaturgo do clã Escorpião.

Clã: Escorpião.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Disfarce e Atuação.

PERNAS DE MARINHEIRO

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Yasuki Fumoki, um pirata notório que saqueava os navios mercantes do clã Garça além da costa.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Equilíbrio e Profissão (marinheiro).

PUNHOS DE AÇO

[GERAL]

Você aprendeu os segredos de ampliar seus ataques desarmados com uma força extra.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2 ou maior, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: É necessário declarar que está usando este talento antes de realizar o ataque (e um fracasso é considerado nas utilizações diárias). Você inflige 1d4 pontos de dano adicional quando desfere um ataque desarmado. Este talento pode ser usado um número de vezes por dia igual a 3 + modificador de Sabedoria.

RACIOCÍNIO APURADO

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Agasha, o fundador da escola original de shugenjas do clã Dragão, conhecido pelo seu raciocínio apurado e seu poder de observação.

Clã: Dragão e Fênix.

Benefício: Você recebe +1 de bônus nos testes de Inteligência e +1 de bônus nos testes de Conhecimento, Espionar e Procurar.

RESISTÊNCIA SUPERIOR

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Daidoji Masashigi, deu sua vida defendendo a Muralha Kaiu ao lado do clã Caranguejo na Batalha do Porto.

Clã: Garça.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes para realizar uma ação física que se estenda durante um longo período (correr, nadar, prender a respiração, e assim por diante), e +1 no seu total de pontos de vida.

RESISTIR À MÁCULA

[ANCESTRAL]

Você é um descendente de Kuni, o fundador da família Kuni, composta de estudiosos das — e poderosos guerreiros contra — Terras Sombrias.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude para determinar se você adquiriu a Mácula das Terras Sombrias.

Este talento só está disponível em Rokugan.

RESISTIR A VENENOS

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Agasha Kitsuki, fundou a quarta família do clã Dragão e uma escola para magistrados renomados em ensinar suas técnicas de investigação e dedução.

Clã: Dragão.

Benefício: Você recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

SHUGENJA GUERREIRO

[ANCESTRAL]

Seu ancestral, Agasha Nodotai, foi um shugenja muito versado no código do bushidô e no caminho da guerra.

Clã: Dragão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Concentração quando conjura magias defensivamente e +1 de bônus nos testes de resistência de Fortitude.

SINCERIDADE DA ALMA

[ANCESTRAL]

Você é descendente do famoso daimyo do clã Escorpião, Bayushi Tansen, o autor de *Mentiras e Pequenas Verdades*.

Clã: Escorpião.

Benefício: Você recebe +4 de bônus nos testes de Sentir Motivação e -2 de penalidade nos testes de Blefar.

SORTE DOS HERÓIS

[ANCESTRAL]

Você é um descendente do rápido e sagaz Hiruma, o arquétipo dos caçadores e dos batedores.

Clã: Caranguejo.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em todos os testes de resistência.

TOQUE DA DOR

[GERAL]

Você causa uma dor intensa em um oponente quando utiliza seu Ataque Atordoante.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +2 ou maior, Ataque Atordoante ou o ataque atordoante do monge, Sab 19+.

Benefício: As vítimas de seu ataque atordoante sofrem uma dor debilitante, que as deixa nauseadas durante 1 rodada depois do atordoamento. As criaturas nauseadas são incapazes de atacar, conjurar magias, se concentrar para sustentar magias, ou executar qualquer tarefa que exija atenção. O único tipo de ação permitido são ações de movimento simples (ou equivalente a movimento). Usar esta habilidade é considerado um ataque atordoante (seja o Ataque Atordoante ou a habilidade de ataque atordoante do monge).

As criaturas que são imunes a atordoamento também são imunes a este talento, assim como as criaturas que tenham mais de uma categoria de tamanho superior ao atacante.

VOZ PODEROSA

[ANCESTRAL]

Você está cármicamente ligado a Utaku, o mais confiável tenente de Shinjo e um devoto guarda-costas.

Clã: Unicórnio.

Benefício: Sua poderosa voz concede +2 de bônus nos testes de Diplomacia e Atuação quando você fala ou canta.

EQUIPAMENTO DE
AVENTUREIRO

Para criar um personagem em *Aventuras Orientais*, você precisa considerar muitas das mesmas questões descritas no *Livro do Jogador* — qual a aparência do personagem, sua idade, comportamento, crenças e origem. *Aventuras Orientais* adiciona somente alguns detalhes a essas questões.

TENDÊNCIA E HONRA

As culturas de *Aventuras Orientais* dão muita ênfase ao comportamento apropriado, à rígida obediência aos costumes sociais e à imutável estratificação em castas, com pouca ou nenhuma mobilidade social. Em outras palavras, eles são a epitome da sociedade ordenada e os personagens caóticos têm dificuldades dentro dessas limitações. Bárbaros, nezumi e outros indivíduos caóticos nunca poderão fazer parte da Ordem Celestial, a pirâmide da sociedade.

Intimamente ligadas à natureza dessas sociedades, toda a ênfase está na honra. Um samurai sem honra não é um samurai — não é nada mais do que um simples guerreiro com um par incomum de

espadas finamente trabalhadas. Sem honra, a decoração do status — poder, riqueza e posição — nada significa para um personagem em *Aventuras Orientais*. Honra é a medida de um personagem e um reflexo da história e dos feitos de uma família inteira. A honra reflete na sociedade o valor de uma pessoa, sua honestidade, decência e lealdade. Com a honra vem o respeito, poder, influência e posição. Sem isso, personagens podem esperar desrespeito, humilhação e insultos.

Não há uma mecânica de jogo para medir ou marcar a honra de um personagem. A honra funciona de forma muito parecida com a tendência: como uma ferramenta para desenvolver a identidade do seu personagem. Como parte da criação do personagem, decida se ele será um modelo de honra, um salafraio desonrado ou qualquer coisa entre esses extremos — talvez alguém que lute para viver honradamente, mas muito frequentemente sucumbe à tentação. Como linhas gerais, considerem esses cinco "graus" de honra:

Desonrado: Esse personagem não obedece aos princípios do bushidô e até mesmo escarnece deles como ideais irrelevantes.

HONRA NO JOGO

DUNGEONS & DRAGONS não concede ao seu personagem nenhum benefício concreto por possuir a tendência Leal e Bom. Se a campanha lida intensamente com temas de honra, então você pode receber alguns benefícios por aderir aos princípios do bushidô. No mínimo, um personagem conhecido por ser extremamente honrado deve receber o modificador de +1 na Liderança por uma reputação de "justiça e generosidade" (consulte o *Livro do Mestre*). Benefícios adicionais, dependendo da situação onde a identidade e a reputação do personagem são bem conhecidas, podem incluir:

- +2 de bônus de circunstância nos testes de Diplomacia.
- +2 de bônus de circunstância nos testes de Sentir Motivação.
- +1 de bônus de circunstância nos testes de resistência de Vontade quando a consequência de um fracasso trará desonra.

A critério do Mestre, outros personagens cuja honra e integridade pessoais sejam vitalmente importantes ou ainda um aspecto bem conhecido da personalidade do personagem, também podem receber esses bônus.

Esse personagem não é confiável, pois a traição é tão natural para essa pessoa quanto respirar. Um personagem desonrado é normalmente Caótico e Mau.

Desonesto: O código do *bushidô* é uma inconveniência para esses personagens, uma ferramenta melhor usada para manipular os outros. Este personagem trairia qualquer um nas circunstâncias certas, mas normalmente será confiável e, pelo menos, ajudará o clã. Com o egoísmo tomando precedência sobre todo o resto, estes personagens são normalmente Caóticos ou Neutros e frequentemente Maus.

Ação Honrada: No mínimo, um personagem honrado deve agir em concordância com o *bushidô*, mesmo se não acreditar nele. Subordinar seus próprios interesses para o clã é difícil para estes personagens, e viver seguindo os ideais do *bushidô* é uma luta constante. No entanto, a cada golpe bem-sucedido contra a tentação, a resolução do personagem cresce. Esse nível mínimo de honra normalmente representa uma tendência Neutra, com propensão à ordem.

Pensamento Honrado: Um personagem realmente honrado não duvida ou questiona o *bushidô* e suas exigências. Este personagem, embora não esteja livre das tentações, as supera facilmente. Agora, a dificuldade envolve o personagem quando ele é forçado a violar as regras, mesmo que ligeiramente — esse é um desafio para um samurai excepcionalmente honrado. O personagem normalmente é Leal e Neutro.

Alma Honrada: O modelo de honra não pode ser manipulado pelo dever ao clã ou à família. Até mesmo questionar a honra deste personagem é impensável. Os personagens tão imersos em honra são abnegados, completamente devotados à sua família e clã, disposto a desistir da própria vida pela segurança dos outros. São normalmente Leais e Neutros ou Leais e Bons.

HONRA E DESONRA: ALGUNS EXEMPLOS

Ações honradas, de acordo com o código do *bushidô*, incluem:

- Vingar a morte de um membro da família
- Derrotar um inimigo ancestral
- Salvar a vida de outras pessoas
- Liderar uma força vitoriosa em batalha
- Completar uma grande busca
- Morrer de forma heróica

Ações desonrosas incluem as seguintes:

- Ser acusado ou condenado por um crime
- Ser feito prisioneiro
- Violar um juramento
- Perder uma herança, incluindo uma arma ancestral
- Perder uma disputa ou um duelo
- Agir precipitadamente ou imprópriamente

- Recusar uma disputa ou duelo
- Cometer traição
- Entrar em débito (de dinheiro ou favores)
- Fugir de uma luta
- Liderar uma força derrotada em batalha
- Usar armas de camponeses ou armas ninja
- Desobedecer às ordens do seu senhor

Em campanhas não baseadas na cultura japonesa, as definições de honra podem variar, algumas vezes drasticamente.

RELIGIÃO

O *Livro do Jogador* descreve um mundo politeísta, que se supõe ser a base da religião em D&D. Nesse sistema, várias divindades controlam os diversos aspectos da existência mortal, como a morte, honra, força, lei e magia. A religião em *Aventuras Orientais* nasce de uma visão de mundo muito diferente, uma visão que é fundamentalmente animista.

Animismo é a crença de que espíritos habitam todas as partes do mundo. No mundo de *Aventuras Orientais*, tudo tem um espírito — da maior das montanhas para a menor pedra, do grande oceano ao riacho murmurante, do sol e da lua à espada ancestral de um samurai. Todos esses objetos e os espíritos que os habitam, são vivos e sencientes, apesar de alguns serem mais atentos, alertas e inteligentes do que outros. Também alguns são mais poderosos do que outros — podem até mesmo ser chamados de divindades. Mas todos são dignos de respeito e, até mesmo, veneração.

Os numerosos espíritos do mundo não são servidos por clérigos, como são as divindades descritas no *Livro do Jogador*, mas xamãs e shugenjas podem, às vezes, comandar ou implorar a eles que seja feito algum trabalho específico a seu favor. Os xamãs, na verdade, possuem dois ou três espíritos patronos (que concedem domínios de magia e poderes), mas a maioria dos outros personagens não jura fidelidade a um espírito acima dos outros. Ao invés disso, oferecem sacrifícios a diferentes espíritos em diferentes momentos, como apropriado a cada uma das entidades. Um personagem piedoso provavelmente faz preces e oferendas diárias a seus espíritos ancestrais, petições regulares a importantes espíritos como as Sete Fortunas da Boa Sorte, ocasionais sacrifícios de incenso para aplacar espíritos como os espíritos da floresta e preces esporádicas a uma hoste de outros espíritos.

Uma religião animista é muito tolerante. A maioria dos espíritos não se importa a quem mais um personagem oferece sacrifícios, desde que eles recebam os sacrifícios e o respeito devidos. Como as novas religiões espalham-se através das terras de *Aventuras Orientais*, eles normalmente ganham seguidores, mas não convertidos. As pessoas incorporam novos espíritos e divindades nas suas preces sem se desfazer das antigas. Monges e eruditos

BASTIDORES: TENDÊNCIA EM AVENTURAS ORIENTAIS

Uma observação mais profunda da lista de magias, itens mágicos e outros elementos de *Aventuras Orientais* revelam que, em comparação com o jogo básico de *DUNGEONS & DRAGONS*, a tendência é algo de menor importância. Em muitas campanhas de *Aventuras Orientais*, o código de ética de um personagem é relacionado à idéia de honra ao invés de noções de bondade ou maldade, ordem ou caos. Então, você vai encontrar armas honradas no Capítulo 8: Itens Mágicos — armas que desferem dano maior contra personagens e criaturas desonradas. No cenário de campanha de Rokugan, a Mácúla das Terras Sombrias é uma força de maldade física e a lista de magias dos shugenjas indica *detectar Mácúla* ao invés de *detectar*

o mal, *golpe de jade* ao invés de *destruição sagrada* e *aura de jade* ao invés de *aura sagrada*. Armas corrompidas e armas de jade aparecem no Capítulo 8: Itens Mágicos.

É teoricamente possível eliminar inteiramente o sistema de tendência de uma campanha de *Aventuras Orientais*, usando os sistemas de honra e Mácúla, ou ambos. Se você usa xamãs, feiticeiros e wu jen em seus jogos, precisará criar substitutos para magias como *detectar o mal* e *proteção contra o mal* que usam a honra no lugar da tendência. Os personagens desonrados ou desonestos deveriam ser afetados por *detectar a desonra* ou *proteção contra a desonra*, armas honradas e semelhantes, enquanto os personagens que tenham pensamentos honrados ou almas honradas deveriam ser afetados por *detectar a honra* e *proteção contra a honra* e armas desonradas.

podem adotar um complexo sistema e práticas filosóficas sem mudar sua crença e respeito pelos espíritos.

Em resumo, você não precisa escolher uma divindade patrona para seu personagem. Pense em quais espíritos ele normalmente venera. Se possuir um talento ancestral, esse é um bom lugar para começar. No cenário de campanha de Rokugan, os mais importantes espíritos ancestrais são os sete kami, filhos da divindade Sol, que fundaram os grandes clãs: Akodo, Doji, Bayushi, Shinjo, Shiba, Togashi e Hida. Seu irmão mais velho Hantei fundou a linha imperial e seu irmão Fu Leng, agora morto, criou as Terras Sombrias e seus habitantes demoníacos. Quase tão importante quanto eles, são os fundadores das famílias dos outros clãs — Matsu, Daidoji, Shosuro e o restante.

Outros espíritos normalmente venerados em qualquer cenário de *Aventuras Orientais* incluem as Fortunas da Boa Sorte, riqueza, amor, força, sabedoria, longevidade, tempestades, colheita, o mar, os ventos, guerra e vários ofícios e profissões. O sol (chamado Yakamo em Rokugan) e a lua (chamada Hitomi), bem como outros corpos celestiais normalmente são venerados também.

Em Rokugan, um sistema filosófico sobrepõe-se à religião dos espíritos: chamado Shinseismo ou Shintao ("o caminho de Shinsei"), ele enfatiza a busca individual por iluminação sobre a veneração dos espíritos, apesar (como sempre, nas terras de *Aventuras Orientais*) dos dois nunca serem vistos como mutuamente exclusivos. Focalizando a mente nos eternos e imutáveis cinco elementos (ar, terra, fogo, água, Vácuo) ao invés do temporal mundo material, um seguidor do Shintao espera libertar sua alma do mundano e alcançar a iluminação. Não é incomum para um seguidor do Shintao venerar almas iluminadas ao lado de (ou até mesmo no lugar) de seus reais ancestrais.

ESTATÍSTICAS VITAIS

Conforme descrito no *Livro do Jogador*, definir os detalhes do seu personagem pode ajudar a lhe conceder vida.

NOME

Se você está jogando no cenário de campanha de Rokugan e seu personagem é um humano, você já escolheu o seu clã. Escolha a família daquele clã e você terá metade do nome do seu personagem. Sobrenomes em Rokugan são falados e escritos primeiro, então Kitsu Mari é um shugenja da família Kitsu. Os nomes são normalmente compostos de uma a três sílabas e cada sílaba é trazida de uma lista de sons comuns no idioma rokugani.

Você pode escolher sílabas da Tabela 5-1: Sílabas Comuns para formar o nome do personagem. Insira um N entre as sílabas se isto ajudá-lo a pronunciar o nome resultante. Nomes de mulheres normalmente terminam em "-ko", apesar de algumas mulheres samurai escolherem nomes masculinos.

O Capítulo 2: Raças contém exemplos de nomes comuns para membros de cada uma das raças disponíveis em *Aventuras Orientais*.

TABELA 5-1: SÍLABAS COMUNS

A	BA	BE	BI	BO	BU	CHA	CHI	CHO	CHU	DA	DE
DO	E	FU	GA	GE	GI	GO	GU	HA	HE	HI	HO
I	JA	JI	JO	JU	KA	KE	KI	KO	KU	MA	ME
MI	MO	MU	NA	NE	NI	NO	NU	O	PA	PE	PI
PO	PU	RA	RE	RI	RO	RU	SA	SE	SHA	SHI	SHO
SHU	SO	SU	TSU	TA	TE	TO	TU	U	WA	YA	YO
YU	ZA	ZE	ZO	ZU							

IDADE

Você pode escolher ou gerar aleatoriamente a idade do seu personagem. Se escolher, ele precisa ter, pelo menos, a idade mínima para a raça e classe do personagem (procure a Tabela 5-2: Idade Inicial Aleatória). A determinação aleatória da idade inicial e dos efeitos do envelhecimento funcionam conforme descrito no *Livro do Jogador*.

Em algum ponto entre a idade de 13 e 21 anos (normalmente por volta de 16), uma criança humana em Rokugan cumpre o ritual de passagem chamado *gempukku*. Nesse momento, a criança é considerada um adulto e normalmente recebe um novo nome. Espera-se que os personagens da casta nobre (incluindo todos os samurais e shugenjas e possivelmente outros personagens) comecem suas carreiras de aventura quando completar a cerimônia *gempukku*.

TABELA 5-2: IDADE INICIAL ALEATÓRIA

Raça	Idade Adulta	Bárbaro Ladino Feiticeiro	Guerreiro	Monge
			Ranger Samurai Sohei	Xamã Shugenja Wu Jen
Humano	15 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Hengeyokai	40 anos	+4d6	+6d6	+9d6
Korobokuru	40 anos	+3d6	+5d6	+7d6
Nezumi	5 anos	+1d2	+1d4	+1d8
Povo-Espírito	110 anos	+4d6	+6d6	+10d6
Vanara	30 anos	+2d6	+4d6	+6d6

TABELA 5-3: EFEITOS DO ENVELHECIMENTO (EM ANOS)

Raça	Maturidade ¹	Velho ²	Venerável ³	Idade Máxima
Humano	35	53	70	+2d20
Hengeyokai	100	150	200	+3d100
Korobokuru	125	188	250	+2d100
Nezumi	15	23	30	+1d10
Povo-Espírito	175	263	350	+4d100
Vanara	75	113	150	+1d100

1: -1 de For, Con e Des; +1 de Int, Sab, e Car.

2: -2 de For, Con e Des; +2 de Int, Sab, e Car.

3: -3 de For, Con e Des; +3 de Int, Sab, e Car.

ALTURA E PESO

Em média, os humanos em *Aventuras Orientais* são um pouco mais baixos que suas contrapartes do *Livro do Jogador*. Isso é particularmente verdadeiro para o cenário de campanha de Rokugan, mas não em todas as campanhas. Use as tabelas do *Livro do Jogador* para humanos em cenários onde eles são mais altos. Escolha a altura e peso do seu personagem entre os valores indicados na descrição da sua raça ou encontrados na Tabela 5-4: Altura e Peso Aleatórios. Pense sobre o que as habilidades do seu personagem podem dizer sobre sua altura e peso. Você também pode jogar aleatoriamente a altura e peso do seu personagem na Tabela 5-4.

TABELA 5-4: ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Raça	Base	Mod. de Altura	Base	Mod. de Peso
Humano	1,5 m	+2d8	60 kg	X(2d4) *
Humana	1,35 m	+2d8	42,5 kg	X (2d4) *
Hangeyoaki, homem	1,5 m	+2d8	60 kg	X (2d4) *
Hangeyoaki, mulher	1,35 m	+2d8	42,5 kg	X (2d4) *
Korobokuru, homem	1,17 m	+2d4	50 kg	X (2d4) *
Korobokuru, mulher	1,11 m	+2d4	35 kg	X (2d4) *
Nezumi, homem	1,56 m	+2d4	70 kg	X (1d6) *
Nezumi, mulher	1,47 m	+2d4	52,5 kg	X (1d6) *
Povo-Espírito, homem	1,5 m	+2d8	60 kg	X (2d4) *
Povo-Espírito, mulher	1,35 m	+2d8	42,5 kg	X (2d4) *
Vanara, homem	1,35 m	+2d8	45 kg	X (1d6) *
Vanara, mulher	1,26 m	+2d8	42,5 kg	X (1d6) *

* Multiplique o resultado por 0,5 kg

EQUIPANDO UM PERSONAGEM

Conforme descrito no *Livro do Jogador*, um personagem iniciante começa o jogo com pelo menos um conjunto de roupas (traje do artesão, traje de entretenimento, traje do explorador, traje de monge, traje de plebeu, traje de sábio ou traje de viajante) e uma quantidade aleatória de recursos iniciais determinada pela sua classe; veja a Tabela 5-5: Quantidade Inicial de Recursos.

TABELA 5-5: QUANTIDADE INICIAL DE RECURSOS

Classe	Quantidade (PO)	Classe	Quantidade (PO)
Bárbaro	4d4 X10	Samurai	6d4 X10
Feiticeiro	3d4 X10	Shugenja	3d4 X10
Guerreiro	6d4 X10	Sohei	6d4 X10
Ladino	5d4 X10	Wu Jen	3d4 X10
Monge	5d4	Xamã	4d4 X10
Ranger	6d4 X10		

ARMAS

Os personagens em *Aventuras Orientais* usam uma variedade de armas — algumas com contrapartes diretas no *Livro do Jogador* (adaga, bastão, espada bastarda obra-prima), outras sem (naginata, nekote, sodegarami). A Tabela 5-6: Armas do *Livro do Jogador* lista todas as armas do *Livro do Jogador* disponíveis em Rokugan e em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, incluindo aquelas influenciadas pelas culturas chinesa, coreana, indiana e do sudeste asiático. A Tabela 5-7: Novas Armas detalham novas armas disponíveis em *Aventuras Orientais*.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Os tipos de armas encontradas na Tabela 5-7: Novas Armas são descritos abaixo.

Agulhas de Zarabatana: Essas agulhas de ferro de 5 cm de comprimento são vendidas em pequenas caixas de madeira com 20 unidades. Uma caixa cheia é tão leve que seu peso é desprezível. As pontas das agulhas são frequentemente cobertas com veneno.

Bastão Tri-Seccionado: Originalmente um implemento de fazenda para debulhar grãos, essa arma é composta de três seções de madeira de tamanhos iguais, ligados nas pontas por corrente, couro ou corda.

Um monge usando um bastão tri-seccionado (ele deve adquirir o talento Usar Arma Exótica devido ao tamanho da arma) luta com seu bônus base de ataque desarmado e sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, além de quaisquer outros modificadores de ataque aplicáveis. O bastão tri-seccionado exige duas mãos para ser usado.

TABELA 5-6: ARMAS DO LIVRO DO JOGADOR

Disponíveis em Rokugan	Disponíveis em Outras Campanhas de Aventuras Orientais.
Adaga	Adaga
Arco curto composto	Adaga de soko
Arco longo composto ³	Alabarda
Ataque desarmado	Arcos (todos)
Azagaia	Azagaia
Besta de mão	Bordão
Besta de repetição	Cimitarra
Besta leve	Clava
Besta pesada	Clava grande
Bordão	Dardo
Chicote	Espada bastarda
Clava grande	Espada curta
Clava ¹	Espada longa
Corrente com cravos	Glaive
Dardo	Kama (lian)
Espada larga	Kukri
funda ²	Lança longa
Guisarme	Maça leve ou pesada
Kama	Maça-estrela
Lança curta	Machadinha
Lança montada pesada ²	Machado de guerra
Machado de guerra	Picareta leve ou pesada
Manopla	Siangham
Martelo de combate	Tridente
Nunchaku	
Shuriken	
Tridente	

- O jo (uma clava simples feita de bambu) é a arma predileta dos monges, frequentemente usado em pares. Um monge usando um jo é capaz de atacar com seu bônus base de ataque desarmado, incluindo sua quantidade mais favorável de ataques por rodada, junto com outros modificadores aplicáveis.
- A lança montada pesada e a funda são consideradas armas exóticas em Rokugan, exceto para personagens do Clã Unicórnio e estrangeiros não nativos ao Império de Rokugan.
- O dai-kyu (arco longo composto) é incomum pelo fato do ponto de apoio da mão não estar no centro do arco, estando mais próximo da parte de baixo do arco. Isto permite que o arco seja disparado das costas de um cavalo e ajoelhado.

Chakram: O chakram é um disco de arremesso de cerca de 30 centímetros de diâmetro, com o lado externo do aro afiado.

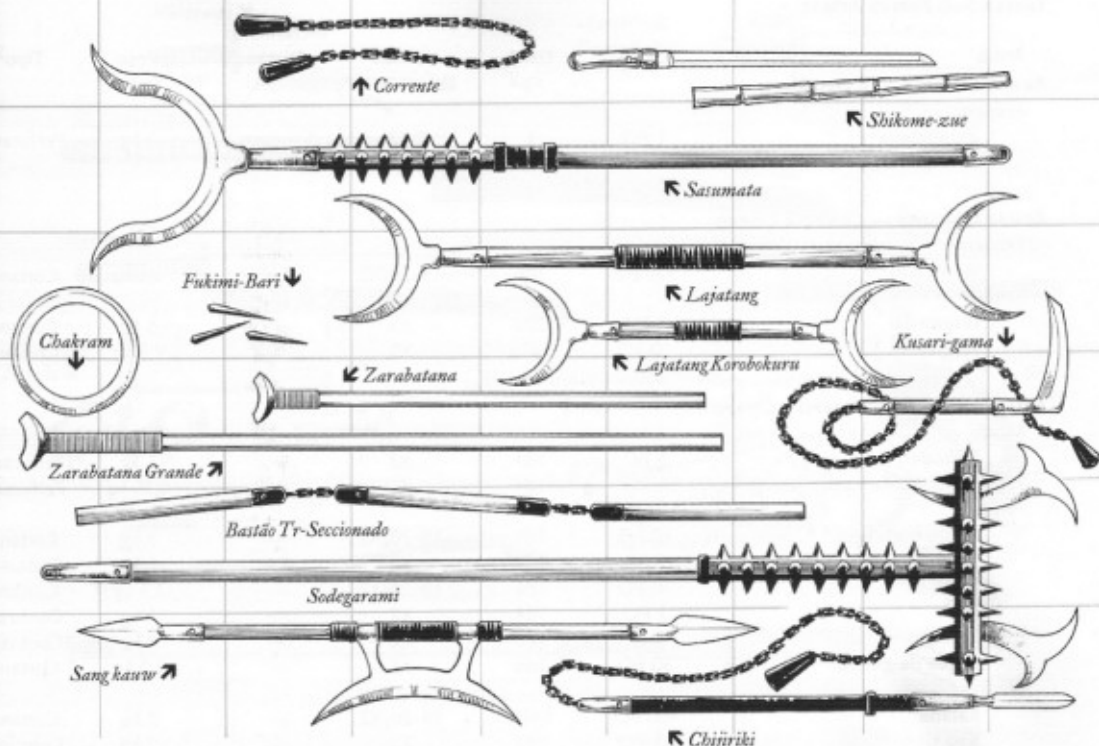
Chijiriki: O chijiriki é uma arma dupla, permitindo golpear com a ponta da lança ou com a ponta da corrente para prender seu oponente. É usado como se estivesse lutando com duas armas, aplicando todas as penalidades como se estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve.

Uma vez que a ponta da corrente é capaz de envolver uma perna ou outro membro, é possível desferir ataques de imobilização com ela. Se for imobilizado durante a tentativa de imobilizar, o atacante poderá largar o chijiriki para evitar a imobilização.

Corrente: Também chamada de manriki-gusari, esta é uma corrente simples com pesos nas pontas. Pode ser girada rapidamente, golpeando com a força dos pesos. Uma das pontas arremessada pode prender um oponente.

A corrente pode ser usada como uma arma dupla ou uma arma de haste (embora não tenha cabo). Você é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, sofrendo todas as penalidades por utilizar uma arma de uma única mão e uma arma leve. Nesse caso, é possível atacar somente um oponente adjacente.

Usando a corrente como uma arma de haste, você poderá atacar um oponente a 9 metros de distância. Além disso, diferente das



outras armas de haste, a corrente pode ser usada contra um inimigo adjacente. Nesse caso, somente uma ponta da corrente é eficiente; não é possível usá-la como uma arma dupla.

A corrente permite envolver a perna ou outro membro de um inimigo; o atacante é capaz de realizar ataques de imobilização. Se for imobilizado durante a tentativa, ele poderá largar a corrente para evitar ser imobilizado.

Quando estiver usando a corrente, você recebe +2 de bônus no teste de ataque resistido para desarmar um oponente (incluindo o teste para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

O talento *Acuidade com Arma* pode ser usado para aplicar seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque com a corrente.

Dardos de Zarabatana: Esses dardos são pouco menores que os dardos de arremesso e podem conter veneno.

Esporões de Cauda Ratling: Um personagem nezumi ou vanara que saiba usar esporões de cauda pode usá-los para desferir um ataque adicional usando seu bônus de ataque mais elevado, além de todos os outros ataques com sua arma normal (ou as armas naturais de um ratling). O ataque com os esporões de cauda e os demais ataques desta rodada sofrem -2 de penalidade.

Por exemplo, no sexto nível, Min'tchap possui 2 ataques com sua nagamaki com +8 e +3 (incluindo o bônus de Força e o talento *Foco em Arma*). Se também usar os esporões de cauda, ele terá três ataques: 2 com a nagamaki (+6 e +1) e um com os esporões de cauda (+6). Essa penalidade se aplica durante 1 rodada, e afeta os ataques de oportunidade que o ratling desferir antes da sua próxima ação.

Facão Borboleta: Um monge usando um facão borboleta luta com seu bônus base de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, junto com outros modificadores aplicáveis.

Fukimi-Bari (dardos bucares): Esses dardos estreitos de metal, muito similares a agulhas, são escondidos entre os lábios e então disparados sobre a vítima. Seu alcance efetivo é extremamente curto e seu dano também é limitado, mas eles são muito

úteis para surpreender o adversário. É possível disparar até 3 dardos bucais por ataque (todos contra o mesmo o alvo).

O modificador de Força não afeta o dano causado pelos dardos. Eles são pequenos demais para transferir a força de qualquer atacante ao dano infligido com armas de arremesso. O custo e o peso indicados se referem a um único dardo.

Jitte: Com a jitte, você recebe +2 de bônus no teste de ataque resistido para desarmar um inimigo (incluindo o teste resistido para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

Um monge usando uma jitte pode golpear com seu bônus básico de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, além dos outros modificadores aplicáveis.

Katana: A katana é uma espada bastarda (obra-prima) que concede +1 de bônus nos testes de ataque. O bônus de uma arma obra-prima não se acumula com um bônus de melhoria mágica. Como uma espada bastarda, a katana só pode ser usada com uma mão por um personagem com o talento *Usar Arma Exótica (katana)*. Um personagem Médio pode usar uma katana com as duas mãos como se fosse uma arma comum, ou uma criatura Grande pode usá-la com uma mão da mesma forma. Entre os samurais de Rokugan, apenas os Dragões habitualmente usam suas katanas com uma única mão.

Para um personagem samurai, a katana é mais do que somente uma espada — ela é parte da sua honra e a honra da sua família. Ela é sua arma pessoal, não podendo ser usada por outros. Tocá-la com a mão de uma katana embainhada significa insultar o samurai. Uma única katana pode estar na mesma família há gerações, tornando-se uma herança. As katanas freqüentemente possuem nomes, refletindo os feitos de glória onde foram usadas. Perder esta arma é uma desgraça vergonhosa, que somente pode ser eliminada recuperando a arma e punindo os usurpadores. Muitos samurais deram suas vidas para recuperar a arma da família. A importância da katana é refletida na habilidade *daishō* ancestral da classe samurai.

TABELA 5-7: NOVAS ARMAS

Arma	Custo	Dano	Crítico	Incremento de Distância	Peso	Tipo ²
ARMAS SIMPLES — À DISTÂNCIA						
<i>Pequeno</i>						
Zarabatana ¹	1 PO	1	X2	3 metros	1 kg	Perfurante
Agulhas de Zarabatana	1 PO	—	—	—	2	—
ARMAS COMUNS — CORPO A CORPO						
<i>Pequeno</i>						
Wakisashi ¹	300 PO	1d6	19-20/X2	—	1,5 kg	Cortante
<i>Grande</i>						
Nagamaki	8 PO	2d4	X3	—	5 kg	Cortante
Naginata ^{1 3}	10 PO	1d10	X3	—	7,5 kg	Cortante
ARMAS EXÓTICAS — CORPO A CORPO						
<i>Miúdo</i>						
Nekode ¹	5 PO	1d4	X2	—	1 kg	Perfurante
Esporões de cauda ratling ¹	1 PO	1d4	X2	—	0,25 kg	Perfurante
<i>Pequeno</i>						
Facão borboleta ^{1 8}	10 PO	1d6	19-20/X2	—	1 kg	Cortante
Jitte ¹	5 PP	1d4	X2	—	1 kg	Contusão
Ninja-to ¹	10 PO	1d6	19-20/X2	—	1,5 kg	Cortante
Sai ¹	1 PO	1d4	X2	—	1 kg	Contusão
Tonfa	5 PP	1d6	X2	—	1 kg	Contusão
Leque de guerra	30 PO	1d6	X3	—	1,5 kg	Cortante
<i>Médio</i>						
Katana ¹	400 PO	1d10	19-20/X2	—	3 kg	Cortante
Kau sin ki ⁸	15 PO	1d8	X2	—	2 kg	Contusão
Kawanaga ^{1 5}	10 PO	1d3/1d3	X2	—	0,5 kg	Cortante
<i>Contusão</i>						
Lajatang korobokuru ^{1 4 8}	80 PO	1d6/1d6	X2	—	1,5 kg	Cortante
<i>Grande</i>						
Corrente ^{1 5}	5 PO	1d6/1d6	X2	—	2,5 kg	Contusão
Chijiriki ^{1 4}	8 PO	1d6/1d4	X2	—	3 kg	Perfurante
<i>Contusão</i>						
Kusari-gama ^{1 5}	10 PO	1d6/1d4	X2	—	1,5 kg	Cortante
<i>Contusão</i>						
Lajatang ^{1 4 8}	90 PO	1d8/1d8	X2	—	3,5 kg	Cortante
Sang kauw ^{1 4 8}	95 PO	1d8/1d8	X3	—	5 kg	Perfurante
Sasumata ^{1 3}	8 PO	1d4 ⁶	X2	—	4 kg	Contusão
Shikomizue ^{1 7}	12 PO	1d8	X3	—	2,5 kg	Perfurante
Sodegarami ¹	4 PO	1d4	X2	—	2,5 kg	Perfurante
Bastão de três partes ⁸	4 PO	1d8	X3	—	4 kg	Contusão
ARMAS EXÓTICAS — CORPO A CORPO						
<i>Miúdo</i>						
Fukimi-Bari ¹ (dardos bucais)	1 PO	1	X2	3 metros	0,05 kg	Perfurante
<i>Pequeno</i>						
Chakram ⁸	15 PO	1d4	X3	9 metros	1 kg	Cortante
<i>Grande</i>						
Zarabatana grande ¹	10 PO	1d3	X2	3 metros	2 kg	Perfurante
Dardos de Zarabatana (10)	1 PO	—	—	—	0,5 kg	—

1: Veja a descrição dessa arma para regras especiais.

2: Peso desprezível.

3: Arma de alcance.

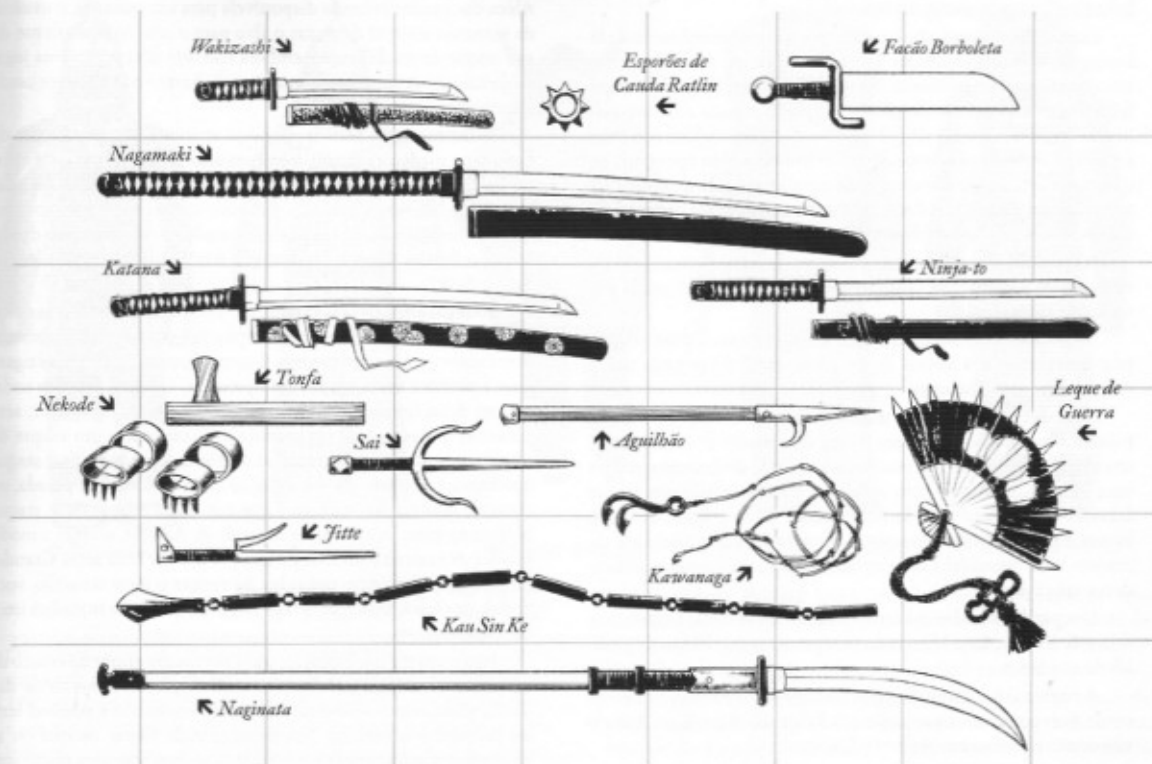
4: Arma dupla.

5: Arma de alcance ou dupla (veja a descrição da arma).

6: A arma inflige dano por contusão ao invés de dano normal.

7: Se você usar uma ação de preparar para aprontar essa arma contra investida, você infligirá dano dobrado se acertar o personagem investindo.

8: Essa arma não é comum de se encontrar em Rokugan.



A katana é a única arma honrada para um samurai usar em combate contra outro samurai. Os membros do clã Caranguejo, em particular, são famosos por usarem armas como o tetsubo, o ono e a dai tuchi, mas normalmente usam essas armas somente contra habitantes inumanos das Terras Sombrias. Contra um samurai, até mesmo um samurai Caranguejo deve usar sua katana ou enfrentar a desonra.

Kau Sin Ke: Também chamada de corrente-chicote, essa arma tem um comprimento composto de quatro a seis barras curtas de ferro vinculadas por correntes.

Kawanaga: É uma corrente leve comprida com um peso em uma ponta e um gancho afiado na outra, desenvolvida para ser girada rapidamente, atacando com golpes fortes e qualquer uma das extremidades. Uma ponta pode ser arremessada para prender um adversário.

A kawanaga pode ser usada como uma arma dupla ou uma arma de haste (embora não tenha cabo). Você é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, sofrendo todas as penalidades por utilizar uma arma de uma única mão e uma arma leve. Nesse caso, é possível atacar somente um oponente adjacente.

Usando a kawanaga como uma arma de haste, você poderá atacar um oponente a 9 metros de distância. Além disso, diferente das outras armas de haste, a corrente pode ser usada contra um inimigo adjacente. Nesse caso, somente uma ponta da corrente é eficiente; não é possível usá-la como uma arma dupla.

A kawanaga permite envolver a perna ou outro membro de um inimigo; o atacante é capaz de realizar ataques de imobilização. Se for imobilizado durante a tentativa, ele poderá largar a kawanaga para evitar ser imobilizado.

Quando estiver usando a kawanaga, você recebe +2 de bônus no teste de ataque resistido para desarmar um oponente (incluindo o teste para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

O talento *Acuidade com Arma* pode ser usado para aplicar seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque com a kawanaga.

Uma kawanaga também serve como um instrumento para escalar. Ela equivale a uma corda de 3 metros com um arpê.

Kusari-gama: Uma kusari-gama é uma corrente comprida com uma kama na ponta. Ela é usada como uma arma dupla ou uma arma de haste. Você é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, sofrendo todas as penalidades por utilizar uma arma de uma única mão e uma arma leve. Nesse caso, é possível atacar somente um oponente adjacente.

Usando a kusari-gama como uma arma de haste, você poderá atacar um oponente a 3 metros de distância. Além disso, diferente de outras armas de haste, é possível usá-la contra um inimigo adjacente. Nesse caso, somente uma ponta da kusari-gama será eficiente; você não poderá usá-la como uma arma dupla. Escolha a ponta da kusari-gama usada. A kama inflige 1d6 pontos de dano e é considerado uma arma cortante; a corrente inflige 1d4 pontos de dano e é considerada uma arma de concussão.

É possível realizar ataques de imobilização com uma kusari-gama. Caso seja imobilizado durante a tentativa, basta largar a kusari-gama para evitar ser imobilizado.

Quando estiver usando a kusari-gama, você recebe +2 de bônus no teste resistido para desarmar um oponente (incluindo o teste para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

O talento *Acuidade com Arma* para ser usado para aplicar seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque com a kusari-gama.

Lajatang ou Lajatang Korobokuru: Uma lajatang é uma arma dupla. Você é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, sofrendo todas as penalidades por utilizar uma arma de uma única mão e uma arma leve. Uma criatura usando uma arma dupla em uma mão, como uma criatura Grande usando uma lajatang, não poderá usá-la como uma arma dupla.

Um monge usando uma lajatang utiliza seu bônus de ataque básico desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, junto com outros modificadores aplicáveis. O monge somente é capaz de usar sua quantidade

máxima de ataques com uma das pontas da arma. A lajatang koro-bokuru é feita para monges pequenos.

Leque de Guerra: Favorecida por certos membros do clã Escorpião, essa arma aparenta ser nada mais do que um leque feminino finamente ornamentado. Na verdade, o "esqueleto" do leque é feito de aço e as pontas são afiadas. Quando o leque é "desembalhado" em um combate armado, o portador deve realizar um teste de Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do oponente. Se o atacante vencer, ele adiciona +4 de bônus na jogada de ataque no seu primeiro ataque da rodada. Essa arma não deve ser confundida com o tessen, um "leque" de metal que serve como escudo.

Nagamaki: A nagamaki é uma arma de haste parecida com a naginata, mas é um pouco mais curta. Normalmente é usada por samurais montados.

Naginata: Uma naginata é uma arma de haste. É possível golpear adversários a 3 metros de distância, mas não se pode usá-la contra inimigos adjacentes.

Nekode: Uma nekode é uma correia ou luva com pontas nas palmas, usada como uma arma e uma ferramenta de escalada por um ninja. O oponente não pode usar uma ação de desarmar contra uma nekode. O ataque com a nekode é considerado um ataque armado. Um monge usando uma nekode pode golpear com seu bônus base de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, junto com outros modificadores aplicáveis.

Um par de nekodes concede +1 de bônus de circunstância nos testes de Escalar. Esse bônus não se acumula com o bônus de +2 do kit do escalador.

A bagh nakh ("garras do tigre") é uma arma similar à nekode, usada mais como um soco-ínglês. Os dados são os mesmos, mas ela não concede bônus nos testes de Escalar.

Ninja-to: A Ninja-to — uma espada curta e reta, similar à wakizashi — é a espada padrão do ninja. Sintonizada com os métodos ninja, a bainha da Ninja-to é uma ferramenta múltipla. É aberta nas duas pontas, permitindo o uso como zarabatana para venenos ou como um tubo de respiração. Ela também é dura e forte, permitindo ser utilizada como o degrau de uma escada ou mesmo uma arma (use os dados de um porrete).

Sai: As pontas laterais de uma sai parecem com um forcado, e foram elaboradas para ajudar a segurar e desarmar um oponente. Se tentar desarmar seu oponente usando uma sai, você recebe +4 de bônus nos testes resistidos (mas não recebe nenhum bônus se alguém tentar desarmá-lo da sai).

Um monge usando uma sai pode golpear com seu bônus básico de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, junto com outros modificadores aplicáveis.

Sang kauw: A sang kauw é uma arma dupla. Você é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, sofrendo todas as penalidades por utilizar uma arma de uma única mão e uma arma leve. Uma criatura usando uma arma dupla em uma mão, como uma criatura Grande usando uma sang kauw, não pode usá-la como uma arma dupla.

A lâmina no meio de uma sang kauw fornece +1 de bônus de escudo na Classe de Armadura se você atacar somente com uma ponta da sang kauw.

Sasumata: A sasumata é uma arma de haste criada para capturar oponentes com um mínimo de ferimentos. O usuário que atingir um oponente Pequeno ou Médio com uma sasumata pode imediatamente iniciar uma imobilização (como uma ação livre) sem provocar um ataque de oportunidade (consulte Imobilizar no

Capítulo 8 do Livro do Jogador para obter maiores informações). Além das opções normais disponíveis para um atacante, o usuário da sasumata é capaz de puxar o alvo para o solo (o equivalente de um ataque de imobilização, embora não seja necessário uma jogada de ataque). A sasumata é uma arma de haste e não pode ser usada contra oponentes adjacentes.

Shikome-zue: Esta arma ninja aparenta ser um bastão de bambu ou madeira robusto, mas com uma rápida torção ou o apertar de um botão, ela libera uma ponta de lança em uma das suas extremidades. Sem a lâmina, a shikome-zue inflige o mesmo dano que um bastão (1d6/x2), e pode ser usado como uma arma dupla, como o bastão. Com a lâmina, ela tem os dados mostrados na Tabela 5-7.

Sodegarami: O sodegarami, ou "apresador", é uma arma altamente especializada, usada para capturar e prender um oponente sem causar grandes ferimentos. É normalmente usado para enganchar e prender as roupas de um oponente. Quando usar um sodegarami dessa forma, é possível realizar um ataque de agarrar, sem provocar um ataque de oportunidade. Você realiza um ataque de toque com a arma para "agarrar" as roupas do oponente. Esse ataque não funciona contra um personagem usando armadura pesada, ou contra a maioria dos monstros que não usam roupas. Se o ataque obtiver sucesso, faça um teste resistido de Agarrar, usando o modificador de tamanho do sodegarami (+4 por ser uma arma Grande) em vez do seu próprio tamanho. Se vencer o teste resistido, você aprisiona o alvo, mas não inflige dano. Se perder, a manobra imobilização fracassa.

Para manter a imobilização, não é necessário entrar no espaço do oponente. O sodegarami mantém a vítima presa a 3 metros de distância. Enquanto a imobilização for sustentada, não é possível ferir ou prender o adversário. Seu inimigo pode tentar escapar ou se movimentar, atacar com uma arma leve, ou conjurar uma magia sem componentes gestuais com tempo de execução de 1 ação.

Um sodegarami também é usado com arma normal, infligindo dano conforme indicado na Tabela 5-7, mas sem prender o oponente.

O sodegarami é uma arma de haste, ela permite golpear alvos a 3 metros de distância, mas não é possível usá-lo contra um oponente adjacente.

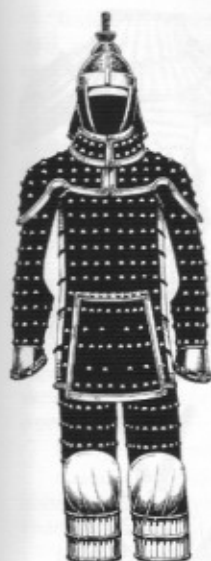
Tonfa: Um monge usando uma tonfa pode golpear com seu bônus base de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável a cada rodada, junto com outros modificadores de ataque aplicáveis.

Wakizashi: A wakizashi é uma espada curta (obra-prima), que concede +1 de bônus nas jogadas de ataque. O bônus de ataque de uma arma obra-prima não acumula com um bônus de melhora.

A wakizashi de um samurai é par da sua katana, e — como a katana — é uma parte importante de sua honra. Os samurais raramente usam-na em combate, exceto entre aqueles do clã Dragão, cujos membros desenvolveram um estilo de luta com duas armas. Sua utilização mais proeminente está no suicídio ritual, chamado seppuku. Os personagens não-samurais da casta nobre (principalmente shugenjas) podem carregar consigo uma wakizashi sem uma katana e, freqüentemente, usam-na quando obrigados a entrar em combate.

Zarabatana Grande: Uma zarabatana grande dispara dardos (menores que os dardos de arremesso) e podem conter veneno.

Zarabatana: A zarabatana é um tubo longo pelo qual se disparam agulhas. Uma agulha pode conter veneno de ferimento ou de contato.



↑ Brigandina



↑ Lamellar



↑ Grande Armadura



↑ Armadura de Corda



↑ Armadura Parcial

ARMADURAS

Os personagens em *Aventuras Orientais* possuem uma grande variedade de opções de armaduras. A Tabela 5-8: Armaduras, do *Livro do Jogador* relaciona as armaduras disponíveis em Rokugan e em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, incluindo aquelas influenciadas pelas culturas chinesa, indiana, coreana e do sudeste asiático. A Tabela 5-9: Novas Armaduras, detalha as novas armaduras disponíveis em *Aventuras Orientais*.

DESCRIÇÕES DAS ARMADURAS

Os tipos de armadura encontrados na Tabela 5-9: Novas Armaduras são descritas abaixo.

Armadura Ashigaru: A armadura ashigaru é leve e barata, usada por fazendeiros recrutados para os exércitos do daimyo. Consiste de uma placa peitoral leve, protetores de coxa feitas de placas de metal batido (*hara-ate*), caneleiras (*sune-ate*) e um capacete leve que parece um chapéu redondo de palha (*jingasa*).

Armadura de Corda: A armadura de corda consiste de uma trama de fibra de corda amarrada num tecido grosso e duro. É normalmente encontrada entre as culturas mais bárbaras ou em lugares onde o couro é escasso.

Armadura Óssea: A armadura óssea algumas vezes é usada por soldados nezumi ou bárbaros, ou então por feiticeiros. Ela consiste de um tecido ou um casaco de couro reforçado com tiras de ossos, e deixa os membros livres.

Armadura Parcial: Uma armadura leve para samurais que não desejam carregar muito peso, a armadura parcial consiste de um peitoral de aço protegendo o tórax, estômago e costas (*haramaki-do*), cobertura para as coxas (*haidate*) e caneleiras (*sune-ate*).

Brigandina: A armadura brigandina é um casaco de placas de couro; cada uma dessas placas de couro tem uma tira de aço no interior. Essencialmente é uma versão leve da cota de talas comum em muitas culturas de *Aventuras Orientais*.

Brunea de Corselete de Couro: A armadura brunea de corselete de couro é como a brunea descrita no *Livro do Jogador*, exceto pelas escamas, que são feitas de couro ao invés de metal.

Carapaça Kappa: Os soldados nezumi ocasionalmente usam carapaças kappa para proteção, amarrando a resistente placa nas costas e rastejando nas quatro patas para avançar. Usado dessa forma, a carapaça kappa funciona de forma semelhante a um escudo de corpo, fornecendo cobertura de nove décimos (+10 na CA, +4 nos testes de Reflexos, metade do dano num fracasso e nenhum dano se obtiver sucesso) enquanto o nezumi continuar nas quatro patas, percorrendo metade do seu deslocamento. Uma vez em combate corpo a corpo, um *ratling* sensato larga a carapaça completamente. Os humanos também podem usar a carapaça kappa, mas geralmente acham a idéia humilhante. Um personagem precisa do talento Usar Escudo para o usar a carapaça kappa sem penalidades.

Chahar-Aina: Essa "armadura de quatro espelhos" é normalmente usada sobre outros tipos de armadura para fornecer um bônus adicional que se acumula com o bônus de armadura e qualquer escudo. Um personagem é capaz de vestir uma chahar-aina com eficácia sobre a armadura acolchoada, de couro ou camisão de cota de malha. O personagem precisa do talento Usar Armadura (média) para usar a chahar-aina sem penalidades.

Dastana: Esses grandes braceletes de metal podem ser usados em conjunto com outros tipos de armadura para fornecer um bônus de armadura adicional que se acumula com a armadura e qualquer escudo. Um personagem é capaz de vestir a dastana sobre a armadura acolchoada, de couro ou o camisão de cota de malha. Ele precisa do talento Usar Armadura (média) para usar a dastana sem penalidades.

Dhenuka: Essa armadura pesada é feita da pele de um rinoceronte. Ela geralmente é aprimorada por magia (mais que as armaduras regulares de peles), e normalmente encantada com efeitos relacionados à força do rinoceronte.

TABELA 5-8: ARMADURAS DO LIVRO DO JOGADOR

Disponíveis em Rokugan	Disponíveis em Outras Campanhas de <i>Aventuras Orientais</i>
Armadura acolchoada	Armadura acolchoada
Camisão de cota de malha	Brunea
	Camisão de cota de malha
	Corselete de couro
	Cota de malha
	Cota de talas
	Escudos (todos)
	Gibão de peles
	Loriga segmentada
	Corselete de couro batido



↑ Armadura Ashigaru



↑ Brunea de Corselete de Couro



↑ Carapaça Kappa



↑ Dhenuka



↑ Armadura Óssea

↙ Chahar-Aina ↘



Tessen ↘



↑ Dastana

Grande Armadura: A grande armadura, chamada o-yoroi, é uma armadura completa formada de pequenas placas de metal ligadas com couro colorido batido e envernizado como proteção da umidade. A peça completa consiste de um corselete (do-maru, cobrindo o estômago, tórax, ombros e costas), grandes ombreiras retangulares (sode), um avental de placas grandes para cobrir as coxas e os joelhos (haidate), um grande capacete com uma máscara (kabuto) e caneleiras feitas de tiras de metal (sune-ate). Usar a

grande armadura é uma insignia de honra para samurais da casta nobre e eles não consideram adequado que qualquer pessoa (exceto samurais) a utilize — incluindo os shugenjas.

Lamellar: Similar às armaduras de cotas de talas e brigandina, a lamellar fica entre as duas em termos de proteção. Ela consiste de pequenas placas de metal sobrepostas e costuradas em couro ou tecido.

TABELA 5-9: NOVAS ARMADURAS

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade da Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento			Peso ¹
						(6 m)	(9 m)	(12 m)	
ARMADURAS LEVES									
Armadura de corda ⁴	15 PO	+2	+5	-1	5%	6 m	9 m	12 m	7,5 kg
Armadura óssea	20 PO	+3	+4	-3	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
Armadura ashigaru	25 PO	+3	+5	-1	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
Brunea de corselete de couro ⁴	35 PO	+3	+6	-2	15%	6 m	9 m	12 m	10 kg
ARMADURA MEDIA									
Dhenuka ⁴	30 PO	+4	+1	-5	25%	4,5 m	6 m	9 m	12,5 kg
Brigandine ⁴	30 PO	+4	+2	-5	30%	4,5 m	6 m	9 m	20 kg
Armadura parcial	50 PO	+4	+4	-3	25%	4,5 m	6 m	9 m	15 kg
Lamellar ⁴	150 PO	+5	+3	-4	30%	4,5 m	6 m	9 m	17,5 kg
ARMADURA PESADA									
Grande armadura	1.000 PO	+7	+2	-5	40%	4,5 m ³	6 m ³	9 m ³	22,5 kg
ESCUDOS E ACESSÓRIOS									
Chahar-aina ⁴	75 PO	+1	—	-1	5%	—	—	—	5 kg
Dastana ⁴	25 PO	+1	—	-1	5%	—	—	—	2,5 kg
Tessen ⁴	12 PO	+1	—	-1	5%	—	—	—	0,5 kg
Carapaça kappa ⁴	30 PO	2	—	-10	50%	—	—	—	10 kg

¹ Armaduras para personagens pequenos pesam metade do normal

² A carapaça kappa oferece cobertura. Veja a descrição.

³ Quando correr com uma armadura pesada, o deslocamento do personagem será o triplo do deslocamento base, não o quádruplo.

⁴ Essas armaduras não são normalmente encontradas em Rokugan.

Tessen: Um tessen funciona de uma forma similar a um broquel, mas não é possível carregar uma arma na mesma mão que o tessen. Contudo, é possível usar o tessen como uma arma na mão inábil, infligindo 1d3 pontos de dano (dec. x2). Usado dessa forma, o tessen é uma arma comum de concussão. Para definir as penalidades de ataque, considere um tessen como uma arma leve. Se utilizar um tessen como arma, o atacante perde o bônus do escudo na CA até a próxima ação (normalmente até a próxima rodada). Um personagem precisa do talento Usar Escudo para usar um tessen sem penalidades.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Os aventureiros em *Aventuras Orientais* precisam dos mesmos tipos de equipamentos que as suas contrapartes do *Livro do Jogador*. Na maioria dos casos, a forma específica dos itens pode variar, mas a função permanece a mesma — assim como o preço e o peso.

Estrepes: Os estrepes também são chamados de shiken.

Garrafa de vinho de vidro: As terras de *Aventuras Orientais* normalmente usam cerâmica no lugar do vidro. Em Rokugan, o clã Uniónio é uma notável exceção.

Lamparina comum: Uma lamparina comum em *Aventuras Orientais* é uma lanterna de papel, que possui uma das desvantagens da lanterna descrita no *Livro do Jogador*: ela pega fogo facilmente.

Manta de inverno: Use o mesmo preço e peso do tapete de palha.

Mochila: Dois tipos de mochila estão disponíveis em *Aventuras Orientais*: uma cesta de vime com correias ou um saco furokoshi, um pacote de tecido dobrado e jogado sobre os ombros.

Papel: O papel é normalmente feito de arroz ao invés de fibra de tecido nas terras de *Aventuras Orientais*. Os pergaminhos não são usados.

Pincel: Use este preço e peso para um pincel de caligrafia e pedra de tinta.

Rações de viagem: As rações de viagem normalmente consistem de bolinhos de arroz.

FERRAMENTAS DE CLASSE E KIT DE PERÍCIAS

Instrumento musical (obra-prima) ou comum: Os instrumentos populares em Rokugan incluem o samisen (alaúde), o biwa (alaúde), o koto (cítara), o kokyū (alaúde curvo) e o shakuhachi (flauta de bambu). Os instrumentos de outras culturas em *Aventuras Orientais* incluem a dan tinh (alaúde de 2 cordas), dizi (flauta de bambu), er-hu (alaúde de 2 cordas coberta com pele de cobra), kaen (flauta de bambu), kenbau (flauta dupla), khenthai (flauta de madeira), pipa (alaúde grande), salaw (um alaúde curvo feito de uma concha de coco), sarod (alaúde grande ou alaúde curvo), sitar (alaúde grande), soong (alaúde), suling (flauta, tambura (alaúde curvo e grande usado para fazer zumbido), t'ring (xilofone de bambu), yang chin (saltério), zheng (cítara) e vários gongos e metalofones que compõem o gamelão (kenong, bonang, slenthem, saron, gambang e outros).

Livro de magias do Mago: Os shugenjas não usam símbolos sagrados para lançar suas magias, apesar de serem conjuradores divinos. Ao invés disso, usam *ofudas* como foco. Um conjunto de *ofudas* custa 15 PO e pesa 1,5 kg, o mesmo que um grímório de um mago.

Símbolo Sagrado de Madeira: Use esse preço e peso para itens como contas de oração, sinetes ou gongos, que os xamãs podem usar ao lançar magias.

Símbolo Sagrado de Prata: Use esse preço e peso para itens como disco de oração ou sinos maiores.

INDUMENTÁRIA

Os tipos básicos de roupas em *Aventuras Orientais* são os mesmos descritos no *Livro do Jogador*, mas sua composição e estilo variam muito entre as diferentes culturas. Essas descrições incluem roupas comuns no cenário de campanha de Rokugan.

Traje da Corte: Uma vestimenta nobre da mais pura seda. Jóias não são necessárias para completar essa vestimenta.

Traje de Entretenimento: Um quimono leve com um obi bordado (faixa).

Traje de Monge: Como descrito no *Livro do Jogador*.

Traje de Nobre: Uma toga (quimono) de seda detalhada ou de linho fino com mangas exageradas, uma faixa aumentada (obi) e um colete (kataginu) que acentua os ombros, carregando a marca da família.

Traje de Plebeu: Uma camisa de pulôver folgada, calças que vão até o joelho com um cordão de amarrar.

Traje de Sábio: Um quimono longo de seda com um obi simples (faixa), uma toga que vai até as coxas (quimono) para servir como uma jaqueta e sandálias.

Traje de Viajante: Como um traje de artesão, mais um grande chapéu de palha.

Traje do Artesão: Uma camisa de pulôver, uma toga de algodão que cobre as coxas (happi), uma calça folgada que vai até o joelho com um fio de amarrar, uma faixa simples (obi) e sandálias.

Traje Real: A vestimenta da corte do imperador é extremamente detalhada, com um longo laço e muitas camadas.

Vestimenta de Frio: Uma toga pesada (quimono), acolchoada com algodão, usada sobre várias outras camadas: calças que vão até o joelho (hakama), camisa de pulôver, manto até as coxas e uma jaqueta (haori).

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Cerveja: Use esse preço para chá, conhaque, cerveja ou hidromel — todas as alternativas mais baratas para o saquê.

Pedaco de Carne: Na maioria das terras de *Aventuras Orientais*, frutos do mar, galinha e carne de porco são os tipos de carne mais comuns. As vacas são raras (ou sagradas) e mais valorizadas pelo seu leite do que por sua carne. O peixe é frito, grelhado, frito, cozido ou servido cru no arroz com vinagre. Os nobres tendem a evitar a carne, uma vez que acreditam que isto traz a sensação de sujeira. Os monges não comem carne por razões religiosas.

Vinagre: O vinagre custa 1 peça de cobre. Ele é primariamente usado como um ingrediente de cozinha.

Vinho, Comum: Isto é saquê, o popular vinho de arroz de Rokugan. Ele é normalmente servido quente em uma taça pequena.

Vinho, Fino: Uma versão mais potente do saquê é chamada de shochu. Somente bebedores sérios consomem shochu.

MONTARIAS E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS

Cavalo: As três raças de cavalo usados em Rokugan incluem o pônei de Rokugan, o cavalo de montaria *gaijin* (cavalo leve, cavalo de guerra leve se treinado para batalha) e o cavalo de guerra Utaku (cavalo de guerra pesado). Os cavalos de guerra Utaku são usados exclusivamente pelas donzelas guerreiras do clã Uniónio.

Em outros cenários de campanha, as variedades normais de cavalos podem estar disponíveis.

Elefante: Em algumas terras de *Aventuras Orientais*, membros das classes nobres montam elefantes (a variedade indiana mais pequena) e os treinam para a guerra. Um elefante de trabalho (que serve de montaria e para carregar cargas pesadas, ou nas costas ou nas suas presas) custa 2000 PO, enquanto um elefante de guerra custa 4000 PO.



Uma vez que os elefantes são Enormes, a proteção para um elefante custa oito vezes mais do que a armadura de um ser humano e pesa cinco vezes mais. Um elefante com proteção média ou pesada tem um deslocamento de 9 metros; com proteção pesada, ele percorre somente o triplo da taxa normal quando estiver correndo (em vez do quádruplo).

Uma howdah (uma plataforma de "cavalgar" montada nas costas de um elefante) custa 200 PO e pesa 50 quilos. Até quatro "cavaleiros" Médios cabem em um howdah. Ele normalmente inclui um adestrador de animais não-combatente.

ITENS E SUBSTÂNCIAS ESPECIAIS

Fogo Dormente (Hinemuri): O fogo dormente é uma forma especial de fogo alquímico que entra em combustão quando a temperatura se altera, mesmo ligeiramente. Com frequência, ele recobre itens como uma armadilha; uma criatura que toque ou até mesmo respire em uma área coberta dispara uma rajada de fogo que causa 1d3 pontos de dano, com 1d3 pontos de dano adicional na rodada seguinte. Os personagens em chamas devem usar uma ação de rodada completa para apagar o fogo, conforme descrito no fogo alquímico do *Livro do Jogador*. Criar o fogo dormente exige a perícia Alquimia (CD 20) e obedece as regras para fabricar objetos encontradas na descrição da perícia Ofícios do *Livro do Jogador*.

Fumaça Líquida (Ekitai Kemuri): A fumaça líquida cria uma nuvem espessa e opaca quando exposta ao ar. Ela cobre a área de um cubo de 3 metros e se dissipa naturalmente depois de uma rodada. A fumaça obscurece toda visão, incluindo visão noturna, além de 1,5 m. Uma criatura a mais de 2 m da nuvem adquire meia camuflagem (os ataques sofrem 20% de chance de falha). As criaturas mais distantes, a 3 metros da fumaça, adquirem camuflagem total (50% de chance de falha e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo). Criar a fumaça líquida exige a perícia Alquimia (CD 20) e obedece as regras para criar objetos encontradas na descrição da perícia Ofícios do *Livro do Jogador*.

Granadas de Casca de Ovo: Uma das ferramentas favoritas dos ninjas, usada para criar distrações, as granadas de casca de ovo são cascas de ovos vazios, cuidadosamente preenchidas com várias substâncias alquímicas. Os tipos de granadas comuns incluem pó, lampejo, pimenta e fumaça venenosa. Todas usam as regras de armas de projétil de área explicadas no *Livro do Jogador*. O atacante realiza uma jogada de ataque à distância para atingir o alvo.

Naturalmente, as granadas de casca de ovo são muito frágeis e devem ser acondicionadas cuidadosamente para evitar sua quebra. Se o portador desses itens sofrer dano por queda, cada granada de casca de ovo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (usando o modificador do personagem) contra CD 10 + a quantidade de dano sofrido.

O leve peso de uma granada de casca de ovo dificulta que seja arremessada muito longe. Todas possuem um incremento de distância de 1,5 m.

Fabricar uma granada de casca de ovo exige a perícia Alquimia (CD 20 para granada de pó e pimenta, CD 25 para granadas de lampejo e de fumaça venenosa) e obedece as regras para a fabricação de objetos encontradas na perícia Ofícios descrita no *Livro do Jogador*.

Lampejo: Uma granada de lampejo somente é eficaz quando atirada dentro de uma fonte de fogo, onde explode num lampejo brilhante. Qualquer criatura numa área de 3

metros da explosão deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10) ou ficará cego durante 1d4 rodadas. Não haverá efeito se a granada não atingir o fogo (embora ela seja destruída).

Fumaça Venenosa: Uma granada de fumaça venenosa somente é eficaz quando atirada dentro de uma fonte de fogo, onde explode numa nuvem de fumaça de mau cheiro. A nuvem se expande num raio de 3 m da fonte do fogo e gera o efeito da magia *névoa fétida*. As criaturas dentro da nuvem devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 13) ou ficarão nauseadas. A única ação que um personagem nauseado pode executar é um único movimento (ou ação equivalente a movimento) por turno. Não haverá efeito se a granada não atingir o fogo (embora ela seja destruída).

Pimenta: Uma granada de pimenta que atingir o alvo diretamente incapacitará a criatura durante uma rodada, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10). O alvo é considerado atordoado: ele perde seu bônus de Destreza na CA e não pode agir, enquanto os inimigos recebem +2 de bônus para atingi-lo. Não há efeito de área.

Pó: Uma granada de pó que atingir o alvo diretamente cegará a vítima durante 1d4 rodadas. Uma criatura dentro do raio do efeito de área da nuvem de pó (1,5 m) deve realizar o teste de resistência de Fortitude (CD 10) ou ficará cego durante uma rodada.

Papel Lampejo (Moeragaru): O papel lampejo é um papel fino de arroz, tratado com uma substância química que entra em combustão com a fricção. Quando um personagem esfrega o papel, ele se acende e queima com um lampejo brilhante equivalente ao truque *brilho*. Se o papel estiver próximo dos olhos de outra criatura, ela ficará ofuscada, a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10). Uma criatura ofuscada sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque, mas se recupera em 1 minuto. As criaturas sem visão não são afetadas pelo papel lampejo.

Pó de Jade: O pó de jade é uma mistura de óleo viscoso e jade usada para cobrir lâminas no combate contra os monstros das Terras Sombrias, que são vulneráveis a jade. Uma arma coberta com pó de jade inflige dano normal a um oni e é capaz de superar sua Redução de Dano, mas acaba depois de um golpe bem-sucedido. Aplicar pó de jade a uma arma exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Talvez o jade não esteja disponível em outros cenários de campanha além de Rokugan. Criar a substância obedece as regras para criar objetos com a perícia Ofícios descrita no *Livro do Jogador*.

TABELA 5-10: ITENS E SUBSTÂNCIAS ESPECIAIS

Itens e Substâncias Especiais	Custo
Fogo dormente (frasco)	40 PO
Fumaça líquida (frasco)	20 PO
Granada de casca de ovo — lampejo	60 PO
Granada de casca de ovo — fumaça venenosa	150 PO
Granada de casca de ovo — pimenta	10 PO
Granada de casca de ovo — pó	10 PO
Papel lampejo (folha)	5 PO
Pó de jade (frasco)	100 PO

TABELA 5-11: GRANADAS

Arma*	Dano Custo	Impacto Direto	Incremento Espírito	De Distância	Peso
Granada de casca de ovo					
Lampejo	60 PO	Cego	—	1,5 m	✱
Fumaça venenosa	150 PO	Névoa fétida	—	1,5 m	✱
Pimenta	10 PO	Atordoado	—	1,5 m	✱
		por 1d4 rodadas			
Pó	10 PO	Cego por 1d4 rodadas	Cego por 1 rodada†	1,5 m	✱
Fumaça Líquida	20 PO	Fumaça	—	3 m	0,625 kg

* Essas armas não requerem proficiência para usar.

† Essa arma inflige dano a todas as criaturas na área de efeito "de espírito" (1,5 metro do alvo).

✱ Peso desprezível.

DUELO IAIJUTSU



Em muitos pontos, as regras para conduzir um combate em *Aventuras Orientais* não sofreram alterações daquelas descritas no *Livro do Jogador*. As habilidades dos personagens e dos monstros podem alterar o modo como o combate procede, mas a mecânica essencial de iniciativa, ataque e dano, magia, e habilidades especiais funcionam da mesma forma. Este capítulo discute três expansões: regras descrevendo combates de estilos de artes marciais, regras para conduzir um duelo de iaijutsu e regras para resolver duelos psíquicos que nem mesmo envolvem uma espada.

ARTES MARCIAIS

Os monges descritos no *Livro do Jogador* (e expandidos no Capítulo 2: Classes deste livro) são os principais praticantes das artes marciais desarmadas em um jogo de *Dungeons & Dragons*, embora o guerreiro (e, por conseguinte, o samurai) seja o perito nas artes marciais armadas. Os personagens de todas as classes, no entanto, podem aprender pelo menos uma das técnicas de artes marciais — e em uma campanha de *Aventuras Orientais*, eles o fazem em um contexto de tradições e escolas bem definidas. Aprender uma arte marcial é mais do que selecionar alguns talentos interessantes. Isto envolve o empenho em um estilo de luta em particular — algum que enfatiza os chutes ao invés de socos, por exemplo, ou que ensina arremessos no lugar de golpes.

Um estilo de artes marciais é uma coleção de talentos que os praticantes do estilo aprendem para aprimorar suas técnicas em combate — armado ou desarmado. A seleção de talentos adicionais baseados nos clãs que o samurai pode aprender (veja o Capítulo 2) é uma extensão dos estilos de artes marciais, normalmente enfatizando certas técnicas de combate armado. A escola Caranguejo, por exemplo, enfatiza a força física e a resistência, ensinando talen-

tos como Usar Armadura (pesada), Tolerância, Ataque Poderoso e seus talentos dependentes, Corrida e Foco em Arma com uma arma específica. A escola Garça, em contraste, enfatiza a velocidade e a perícia, ensinando os talentos Esquiva, Especialização e seus dependentes, Iniciativa Aprimorada e Saque Rápido.

TABELA 6-1: TALENTOS DE ARTES MARCIAIS

Forma Básica: Ataque Poderoso

Método do Chute: Chute Giratório, Chute Voador

Método do Soco: Punhos de Aço, Ataque da Garra da Águia

Forma Básica/Suave:

Método da Imobilização: Agarrar Aprimorado,

Estrangular, Bloquear Arma, Abraço da Terra

Forma Suave: Especialização

Método do Movimento: Esquiva, Mobilidade, Combater no Solo, Especialização Aprimorada

Método do Arremesso: Imobilização Aprimorada,

Arremesso Defensivo, Arremesso Vigoroso

Método dos Pontos Vitais: Toque da Dor, Ataque Atordoante,

Congelando a Corrente Sanguínea, Golpe da Estrela Cadente

Método da Desorientação: Golpe Desequilibrante

Treinamento Mental:

Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Grito do Chi

Aprimorado, Vontade de Ferro, Grito do Chi,

Manter a Consciência

Similarmente, as escolas de combate desarmado têm certos estilos refletidos nos talentos específicos que elas ensinam. Uma das diferenças fundamentais entre os estilos é a sua distinção entre as formas básicas e as formas suaves. As formas básicas enfatizam o uso dos músculos e dos ossos para obter força, contando com movimentos diretos e um foco ofensivo. Os estilos básicos são

construídos a partir do talento Ataque Poderoso. As formas suaves contam mais com a força interior, utilizando movimentos circulares fluidos e redirecionando o movimento do atacante com uma aproximação mais defensiva. Os estilos suaves freqüentemente são criados com base no talento Especialização. Muitos estilos usam uma combinação de formas básicas e suaves, e podem ou não utilizar os talentos Ataque Poderoso e Especialização.

Dentro de cada forma, os estilos fazem uso de certos métodos de ataque e defesa. Estes métodos, e os talentos associados a eles, estão listados na Tabela 6-1: Talentos de Artes Marciais.

Nenhum estilo utiliza somente um método. A Tabela 6-2: Estilos de Artes Marciais ilustra exemplos de estilos no mundo de *Aventuras Orientais*. Os talentos de um estilo podem ser aprendidos em qualquer ordem, exceto nos casos de talentos com pré-requisitos.

Seguir o caminho de um estilo de artes marciais garante benefícios. Um personagem que aprender todos os talentos de um estí-

TABELA 6-2: ESTILOS DE ARTES MARCIAIS

Estilo	Talentos	Outros
Mãos Vazias	Ataque Desarmado Aprimorado Ataque Poderoso Punhos de Aço Separar Ataque da Garra da Águia Chute Giratório	A perícia Blefar (para a dissimulação)
Treinamento Vigoroso	Ataque Desarmado Aprimorado Agarrar Aprimorado Especialização Estrangular Abraço da Terra Desviar Objetos Desarme Aprimorado Reflexos de Combate Bloquear Arma Ataque Poderoso Punhos de Aço Ataque da Garra de Águia Chute Voador	
Pé e Punho	Ataque Desarmado Aprimorado Ataque Poderoso Chute Giratório Chute Voador Punhos de Aço Arremesso Vigoroso	As Perícias Saltar e Acrobacia
O Caminho Gentil	Especialização Imobilização Aprimorada Arremesso Defensivo Esquiva Reflexos de Combate Arremesso Vigoroso Combater no Solo Toque da Dor Ataque Atordoante Vontade de Ferro	As perícias Acrobacia e Blefar (para dissimulação)
Meditação de Guerra	Ataque Desarmado Aprimorado Ataque Poderoso Punhos de Aço Ataque Atordoante Toque da Dor Congelando a Corrente Sangüínea Golpe da Estrela Cadente Lutar às Cegas Vontade de Ferro	Usar Armas: Espada Bastarda Adaga Espada Curta Lança Bordão Maça pesada A Perícia Acrobacia A Perícia Saltar

lo adquire uma habilidade de mestre relacionada às técnicas daquele estilo. Alguns têm apenas uma habilidade de mestre; outros têm diversas habilidades que o personagem recebe como se dominasse diferentes aspectos do estilo. As habilidades de mestre são pouco mais do que alguns bônus de sinergia que se adquirem devido a muitas graduações em uma perícia; logo, os personagens que aprendem certas combinações de talentos obtêm uma vantagem adicional.

Exemplos de habilidades de mestre, relacionadas aos exemplos de estilos de artes marciais da Tabela 6-2, são descritos da seguinte forma:

OME DA HABILIDADE DE MESTRE

Descrição básica do estilo.

Pré-requisitos: Talentos e (em alguns casos) perícias ou outras habilidades necessárias para o personagem dominar o estilo.

Benefício: O benefício que o personagem recebe por dominar o estilo.

O MESTRE DAS MÃOS VAZIAS

Você dominou o estilo de artes marciais "Mãos Vazias" — uma difícil forma que enfatiza os ataques com as mãos.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Punhos de Aço, Separar, Ataque da Garra da Águia, Grito do Chi, 4 ou mais graduações na perícia Blefar.

Benefício: O dano desarmado aumenta em um tipo de dado, como se a criatura tivesse uma categoria de tamanho superior.

Dado de Dano Antigo (cada)	Novo Dado de Dano
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8
1d20	4d6

O MESTRE DO TREINAMENTO VIGOROSO I

Você dominou os segredos iniciais do estilo de artes marciais "Treinamento Vigoroso" — uma forma básica/suave que enfatiza a imobilização e os ataques com as mãos.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante (ou o ataque atordoante do monge), Estrangular, Punhos de Aço, Desviar Objetos.

Benefício: Quando realizar um ataque ou uma ação de ataque total usando golpes desarmados, você recebe +2 de bônus de esquiva na CA durante aquela rodada.

O MESTRE DO TREINAMENTO VIGOROSO II

Você dominou os mais profundos segredos do estilo de artes marciais "Treinamento Vigoroso".

Pré-requisitos: Mestre do Treinamento Vigoroso I, Imobilização Aprimorada, Abraço da Terra, Grito do Chi, Vontade de Ferro.

Benefício: Quando realizar um ataque atordoante, é possível causar 1d4 pontos de dano de Força temporário em vez de atordoar o alvo.

O MESTRE DO PÉ E PUNHO

Você dominou o estilo de artes marciais de "Pé e Punho" — uma forma difícil que enfatiza os ataques com as mãos e com os pés.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Chute Giratório, Chute Voador, Punhos de Aço, Desviar Objetos, 5 ou mais graduações nas perícias Saltar e Acrobacia.

Benefício: +10 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio, Saltar, e Acrobacia.

O MESTRE DO CAMINHO GENTIL

Você dominou o estilo de artes marciais "O Caminho Gentil" — uma forma suave que enfatiza os arremessos e o movimento.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Arremesso Defensivo, Reflexos de Combate, Arremesso Vigoroso e 6 ou mais graduações na perícia Acrobacia.

Benefício: Uma vez por dia, você pode se tornar imóvel, e automaticamente obtém sucesso em qualquer teste resistido de Força na manobra Encontrão. Uma criatura com a habilidade Agarrar Aprimorado precisa entrar no seu espaço para agarrá-lo, pois não consegue arrastá-lo para o espaço dela. Nenhuma magia ou outro efeito pode forçá-lo a se mover. Se ficar apavorado ou em pânico, você sofre todos os efeitos do medo, mas não fugirá. Não é possível se deslocar, nem mesmo um passo de 1,5 m, enquanto esta habilidade permanecer ativa. A duração desta habilidade é 1 rodada por nível, mas pode ser suspensa a qualquer momento.

O MESTRE DA MEDITAÇÃO DA GUERRA

Você dominou o estilo de artes marciais "Meditação da Guerra" — uma forma básica/suave que enfatiza o uso de armas e ataques nos pontos vitais.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante (ou a habilidade ataque atordoante do monge), Punhos de Aço, Congelando a Corrente Sangüínea, Golpe da Estrela Cadente, 6 ou mais graduações nas perícias Saltar e Acrobacia.

Benefício: A CD dos seus ataques atordoantes e outros ataques que visam os pontos vitais aumentam em 2. Você também adquire o talento Foco em Arma como um talento adicional; é preciso escolher uma das seguintes armas para este talento: espada bastarda, adaga, espada curta, lança, bordão, ou maça pesada.

DUELOS DE IAIJUTSU

Os samurais acreditam que a honra máxima e a verdadeira expressão de seus treinamentos é sua especialização com a katana. O pináculo de sua arte marcial armada é o duelo de iaijutsu ("saque rápido"): um confronto dramático onde cada samurai foca seu *chi*, enquanto tenta atingir o oponente com a espada em um único e suave movimento.

O processo de conduzir um duelo de iaijutsu é altamente formal. Estes duelos normalmente são fatais para um ou ambos os duelistas, e por isso nunca são provocados por insultos menores ou

discussões passageiras. Quando um samurai é profundamente ofendido e decide desafiar seu inimigo para um duelo de iaijutsu, primeiro deve obter a permissão do seu Senhor, que precisa consentir com o duelo, o que pode significar a perda de sua propriedade. Caso o Senhor aceite, o samurai procura seu inimigo e formalmente requisita o duelo, dizendo a circunstância do desafio e precisamente designando os termos da vitória.

Se o segundo samurai estiver disposto a lutar, precisa requisitar ao próprio Senhor a permissão para aceitar o duelo. O samurai desafiado pode se recusar a aceitar o duelo, embora isto não seja uma ação particularmente honrosa. O Senhor do desafiado pode recusar a permissão ou chamar outro samurai para aceitar o duelo no lugar do samurai desafiado. Assumindo que haja a permissão, o samurai desafiado tem o direito de escolher o lugar onde o duelo irá

acontecer (sempre em um lugar público, com testemunhas de ambos os lados), e também quando (não mais de um ano).

Se as circunstâncias impedirem um dos samurais de comparecer, o Senhor pode nomear outro samurai para duelar no lugar daquele que não compareceu.

Uma vez que este processo formal tenha sido completado, o duelo ocorrerá. Um duelo de iaijutsu tem três fases: postura, foco e golpe. Durante a postura, os duelistas se encaram e estudam a postura do adversário para conhecer sua habilidade. Durante o foco, os samurais acumulam suas energias e se preparam para golpear. Durante o golpe, um samurai saca primeiro e o outro perde o duelo.

Para participar significativamente de um duelo de iaijutsu, os samurais precisam do talento Saque Rápido. Gastar uma ação equivalente a movimento para sacar a katana na fase de ataque de um duelo pode ser fatal. Os duelistas experientes dominam a perícia Foco em Iaijutsu.

Postura: Na primeira rodada de um duelo de iaijutsu, os dois samurais posicionam-se a poucos passos um do outro e se avaliam, procurando sinais da habilidade do oponente, seu treinamento, e o reflexo da postura correta do samurai. Muitos duelos não prosseguem: um samurai concede a vitória ao outro, reconhecendo sua óbvia superioridade. Estes duelos são chamados duelos de iaijutsu sem sangue. Conceder a vitória desta maneira não é desonroso.

Quando os duelistas assumem sua postura, cada um realiza um teste de Sentir Motivação. O resultado do teste determina a informação ele pode discernir do outro samurai:

Resultado do Teste	Informação Obtida
15 ou mais	O nível do samurai oponente
20 ou mais	O nível de graduações na perícia Foco em Iaijutsu do oponente
25 ou mais	O ataque total e os bônus do oponente com sua arma principal

Foco: Ambos os duelistas realizam um teste de Foco em Iaijutsu. Se não tiver graduações na perícia Foco em Iaijutsu, é possível realizar um teste sem treinamento, como um teste de Carisma (mas este samurai não deveria estar em um duelo de iaijutsu).

Golpe: Depois que os duelistas realizarem seus testes de Foco em iaijutsu, eles sacam suas espadas e golpeiam. O resultado do teste substitui o teste de Iniciativa de cada personagem, a



menos que os modificadores normais de Iniciativa (modificador de Destreza mais bônus de talentos) sejam melhores que o modificador de Foco em Iaijutsu (gradações em Foco em Iaijutsu mais modificador de Carisma), que no caso funcionaria como um teste normal de Iniciativa.

A primeira rodada da fase de golpe de um duelo de iaijutsu é essencialmente uma rodada de surpresa: cada combatente pode realizar somente uma ação parcial (normalmente um ataque simples) além do saque de sua arma (uma ação livre, assumindo que cada duelista tenha o talento Saque Rápido). Se obtiver sucesso, o duelista causa o dano adicional adquirido através do seu Foco em Iaijutsu, além do seu dano normal (ou decisivo). O vencedor da Iniciativa ataca primeiro, naturalmente. O perdedor da Iniciativa, se sobreviver, deve atacar com sua ação parcial — ele não pode manter o *chi* que focou. Note que o perdedor não está atacando um inimigo surpreso, logo não terá a oportunidade de utilizar seus dados adicionais da perícia Foco em Iaijutsu.

Se o teste de Iniciativa empatar, o ataque acontece simultaneamente, e os dois samurais são considerados surpresos. Em raras ocasiões, pode acontecer de ambos os samurais golpear mortalmente um ao outro no mesmo instante, o que é chamado de golpe cômico.

Depois da rodada inicial do duelo, os dois samurais continuam lutando em um combate normal, se ambos sobreviverem. Eles não recebem mais dados adicionais de dano em seus ataques, a menos que as circunstâncias para o Foco em Iaijutsu possam ser obtidas de alguma forma novamente no curso da batalha (o combate termina quando um dos samurais embainha sua espada).

Exemplo: Hida Tamoru encara a mestra do iaijutsu Kakita Kudako em um duelo de iaijutsu. Ambos os samurais assumem sua postura, frente a frente. Tamoru obtém 18 em seu teste de Sentir Motivação — o bastante para saber apenas que a Garça é de 12º nível, o mesmo que ele. Sem mais informação, o Caranguejo orgulhoso não pensa em conceder a vitória. Kudako obtém 33, e nota que eles têm o mesmo nível, que o adversário tem 15 graduações em Foco em Iaijutsu, e que seu ataque total e dano é +19/+14/+9 (katana 1D10+8). Considerando o que ela descobriu, Kudako sente-se confiante que conseguirá o primeiro golpe.

O duelo começa, e os samurais começam a focar seu *chi*. Kudako obtém um 28 e recebe +4d6 em seu dano. O resultado de Tamoru é somente 24, concedendo +3d6 em seu dano. A iniciativa de Kudako é 28 e ela inicia a fase de golpe. Kudako golpeia, sua lâmina desliza no ar como um relâmpago na direção do Caranguejo.

O dano de Kudako, assumindo que ela acerte, é aumentado em +4d6 com um adicional de +8 por ela ser uma mestra do iaijutsu e adicionar seu bônus de Carisma ao dano. Ela obtém um mísero 6, adicionando ao seu bônus de ataque de +20, mas atinge Tamoru com um 26. Seu dano é 1d10+5 (seu dano normal com uma katana) +4d6+8. Ela causou 30 pontos de dano, reduzindo para 71 os pontos de vida de Tamoru.

Tamoru golpeia no seu turno com a Iniciativa 24. Kudako não está surpresa, então Tamoru não utiliza os dados adicionais de dano.

Seu resultado é mais patético que o de Kudako: um 5, mais seu bônus de ataque de +19, somando 24. Seu dano é 1d10+8. Ele obtém um 13, reduzindo para 69 os pontos de vida de Kudako.

Se os combatentes aceitaram um duelo até o primeiro sangrar, o duelo termina com a vitória de Kudako. Se o duelo for até a morte, o combate continua normalmente, com Kudako mantendo a liderança na Iniciativa. Depois da primeira rodada crítica, Kudako perde muito de sua vantagem contra o forte Caranguejo.

➤ **Hida Tamoru:** humano (Caranguejo) Sam5/Defensor Hida 7; 101 PV; CA 22 (toque 12, surpresa 20); Corpo a Corpo: *katana*+4 +19/+14/+9 (dano: 1d10+8/19-20).

Perícias: Foco em Iaijutsu +16, Sentir Motivação +8.

➤ **Kakita Kudako:** humana (Garça) Sam6/Mestre do Iaijutsu 6; 82 PV; CA 20 (toque 18, surpresa 16); Corpo a corpo: *katana*+4 +20/+15/+10 (dano: 1d10+5/19-20).

Perícias: Foco em Iaijutsu +19, Sentir Motivação +14.

DUELOS PSÍQUICOS

Menos letal do que um duelo de iaijutsu, um duelo psíquico envolve dois samurais se encarando — focando suas energias até que alguém decida conceder a vitória para o oponente superior. Este duelo normalmente ocorre em circunstâncias muito menos formais do que um duelo de iaijutsu — por exemplo, um nobre samurai força um brigão em uma casa de chá a reconhecer sua superioridade e fugir. Como em um duelo de iaijutsu, o duelo psíquico é um confronto estritamente de um contra um. Somente humanoides inteligentes, humanoides monstruosos e gigantes podem participar de um duelo psíquico. Os participantes não podem ter cruzado espadas durante o encontro e não é permitido duelar dessa maneira no meio de uma batalha violenta. Se ambos os personagens forem atacados durante o duelo psíquico, ele termina sem um vencedor.

Para resolver um duelo psíquico, os personagens gastam uma rodada completa encarando um ao outro em uma área de três metros. Cada personagem realiza um teste de resistência de Vontade contra CD 10. Se um personagem obtiver sucesso e outro não, o personagem que obteve sucesso vence o duelo. Se ambos fracassarem no teste de resistência, o duelo é inconclusivo e ninguém vence. Se ambos obtiverem sucesso, eles estão travados em uma batalha mental e o duelo continua com a CD aumentando para 15. A CD aumenta em +5 a cada rodada que o duelo prosseguir. Um personagem pode sair do duelo e atacar antes que ele se resolva, mas se o fizer será o perdedor.

O perdedor de um duelo psíquico tem duas opções: atacar ou recuar; se atacar, ele agirá como se estivesse sob o efeito da magia *maldição menor* até o final do encontro: ele sofre -1 de penalidade de moral nos ataques e nos testes de resistência contra efeitos de medo. Se recuar, ele precisa evitar o vencedor do duelo durante pelo menos um dia ou sofrerá os efeitos da *maldição menor*.

GOLPES DE IAIJUTSU

EM COMBATES NORMAIS

Você pode usar seu dano adicional de Foco em Iaijutsu em um combate normal, mas somente quando estiver atacando um oponente surpreso e sacar sua arma na mesma rodada do ataque.

Isto significa que, com o talento Saque Rápido, é possível usar o Foco em Iaijutsu em uma rodada de surpresa, seja para atacar um inimigo ao alcance da espada ou atacar um oponente no fim de uma Investida parcial (usando o Saque Rápido para desembainhar a arma). Um personagem sem o talento Saque Rápido não consegue

atacar um oponente em uma rodada surpresa caso inicie o turno com sua arma embainhada.

Em uma rodada normal de combate, o personagem que tem a Iniciativa mais alta poderia sacar a arma, mover-se até o oponente e golpear usando o Foco em Iaijutsu caso tenha o talento Saque Rápido ou +1 de bônus base de ataque ou maior (para sacar a arma enquanto se desloca).

Embora as forças elementais
des shugenja e do wu jen sejam
diferentes, todas são modalidades
das mesmas direções e possuem
conexões.

Shugenja

Água

Terra

Fogo

A magia em *Aventuras Orientais* funciona da mesma maneira que no *Livro do Jogador*. Os conjuradores seguem as mesmas regras, incluindo a concentração, as contramágicas, a falha de magia e os efeitos acumulados. Veja Capítulo 10: Magias no *Livro do Jogador* para detalhes. Os xamãs, sohei e wu jen preparam suas magias exatamente como o clérigo, o paladino e o mago, como descrito no *Livro do Jogador*. Os feiticeiros de *Aventuras Orientais* também são exatamente iguais e os shugenjas seguem muitas das mesmas regras.

Os xamãs, shugenjas, sohei e wu jen têm suas próprias listas únicas de magia, as quais incluem mais de cem novas magias que não são encontradas no *Livro do Jogador*. Estas magias estão descritas neste capítulo.

SHUGENJAS E CONJURAÇÃO

Os shugenjas conjuram magias divinas, retirando seu poder dos poderes espirituais dos elementos. Diferente dos conjuradores divinos descritos no *Livro do Jogador*, no entanto, os shugenjas não preparam suas magias com antecedência, e só conhecem um número limitado de magias a cada nível, como o feiticeiro ou o bardo.

Eles não têm grêmios, embora escrevam suas magias nos ofudas. Estes ofudas servem como itens de foco divino e precisam ser lidos como parte do processo de conjuração da magia. O nível do shugenja limita o número de magias que ele pode conjurar (veja na descrição da classe no Capítulo 2: Classes). Uma alta pontuação de Carisma de um shugenja pode permitir a ele conjurar umas poucas magias adicionais. É necessário que ele tenha Carisma de, no mínimo, 10 + o nível da magia para poder conjurar uma magia.

Leitura Diária de Magias: A cada dia, o shugenja precisa focar sua mente na tarefa de conjurar suas magias. Para isso, ele precisa de 8 horas de descanso e mais 15 minutos em meditação e oração. Durante este período, o shugenja prepara mentalmente as magias em seus espaços diários. Sem esse período para se recompor, o personagem não recupera os espaços usados no dia anterior.

Tempo de Conjuração Recente: Como quaisquer outros conjuradores, qualquer magia conjurada dentro do período de 8 horas conta como as magias diárias do shugenja.

Adicionando Magias ao Repertório do Shugenja: Os shugenjas adquirem novas magias cada vez que ganharem um novo nível de experiência e não adquirem magias de qualquer outra forma. Quando ganhar um novo nível, consulte a Tabela 2-5: Magias Conhecidas do Shugenja para saber quais magias da lista do shugenja serão conhecidas por ele.

MAGIAS

Os membros das classes de xamã, shugenja, sohei e wu jen conjuram magias de suas próprias listas. Muitas das magias nestas listas estão descritas no *Livro do Jogador*, incluindo magias das listas de clérigo, druida, feiticeiro/mago. Os personagens de *Aventuras Orientais* podem chamar suas magias por nomes incomuns, como "essência da terra" ao invés de vigor ou "coração do inferno" para *coluna de chamas*. As novas magias, descritas neste capítulo, são marcadas com um asterisco (*) nas listas de magias.

As novas magias descritas neste capítulo seguem o mesmo formato das magias no *Livro do Jogador*. A entrada de nível inclui a abreviação de cada classe que pode conjurar magias, e indica o domínio da magia para os xamãs, e também de qual nível ela é. Esta entrada também indica o elemento para todas as magias do shugenja e para aqueles wu jen que estão associados aquele elemento. Se uma magia per-

tence à lista de magias da escola do shugenja, mas não pertence à lista do shugenja, serão indicadas como se segue. Por exemplo, a entrada da magia *narinas de cavalo* é Shu 2 (Água) — escola Iuchi. Isto significa que é uma magia de 2º nível para shugenjas, usando o elemento água, mas está disponível somente para os membros da escola Iuchi do clã Unicornio.

Abreviaturas de classes: Maho (maho tsukat) veja página 237, Xam (xamã), Shu (shugenja), Soh (sohei), Wuj (wu jen).

Dominios dos Xamãs: Ancestral, Celestial, Comunidade, Adivinhação, Chamas, Fortuna, Fúria, Sepulcro, Guardião, Cura, Herói, Conhecimento, Metal, Natureza, Rio, Pedra, Viagem, Enganação, Guerra e Madeira.

Escolas Shugenjas: Agasha (Fênix), Asahina (Garça), Iuchi (Unicórnio), Kitsu (Leão), Kuni (Caranguejo), Soshi (Escorpião), Tamori (Dragão) e Yogo (Escorpião).

MAGIAS DO SHUGENJA

MAGIAS DE NÍVEL 0 DO SHUGENJA (MORR)

- Água** **Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
Curar Ferimentos Mínimos: Cura 1 ponto de dano.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.
Purificar Alimentos: Purifica 1 cubo de 30 cm por nível de comida ou água.
- Ar** **Guia:** +1 para uma jogada ou teste.
Intuir Direção: Você sabe onde fica o norte.
Pasmar: A criatura perde sua próxima ação.
Som Fantasma: Imita Sons.
- Fogo** **Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes ilusórias.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Romper morto-vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
- Terra** **Consertar:** Faz pequenos reparos em um objeto.
Mãos Mágicas: Telecinésia de 2,5 kg.
Resistência: Alvo recebe +1 para testes de resistência.
Virtude: O alvo ganha 1 PV temporário.
- Todos** **Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos que estejam a menos de 18 m.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Benção:** Aliados recebem +1 para ataque e testes contra medo.
Cativar Animais: Adquire companheiros animais permanentes.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).
Detectar Mácula*: Revela a Mácula das Terras Sombrias em criaturas e objetos.
Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador.
Remover Medo: +4 em testes contra medo para um alvo/quatro níveis.
- Ar** **Detectar Armadilhas:** Revela armadilhas naturais ou primitivas.
Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.
Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente.
Recuo Acelerado: Dobra seu deslocamento.
Sono: 2d4 DV de criaturas caem num sono parecido com um coma.

- Ar** **Transformação Momentânea:** Muda sua aparência.
Fogo **Causar Medo:** Uma criatura foge durante 1d4 rodadas.
Fogo das Fadas: Luz destaca alvos, cancelando *nublar*, *camuflagem*, etc.
Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.
Mãos Flamejantes: 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).
Toque Chocante: Toque causa 1d8+1/nível de eletricidade.
- Terra** **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.
Escudo de Fé: Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.
Passos sem Pegadas: Um alvo/nível não deixa rastros.
Pedra Encantada: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.
Proteção contra a Mácula*: +2 de bônus na CA e testes de resistência, impede o controle mental, e repele onis.
Santuário: Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa.
- Todos** **Resistência a Elementos:** Ignora 5 dano/rodada de um tipo de energia.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Bo de Água*:** Ataque corpo a corpo que causa 1d8+1/dois níveis de dano.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8+1/nível de dano (máx. +10).
Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia, imobilização, ou lentidão.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
- Ar** **Conhecer as Sombras*:** +20 de bônus nos testes de Esconder-se em áreas escuras.
Detectar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais.
Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.
Levitação: O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando.
Silêncio: Anula todo o som num raio de 4,5 m.
Yari de Ar*: Ataque corpo a corpo que causa 1d8+1/dois níveis de dano.
- Fogo** **Agilidade Felina:** O alvo recebe 1d4+1 Des durante 1 hora/nível.
Criar Chamas: 1d4+1/dois níveis de dano, toque ou à distância.
Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível.
Esquentar Metal: Metal aquecido causa dano a quem o toca.
Lâmina Flamejante: Ataque de toque causa 1d8+1/dois níveis de dano.
- Terra** **Força do Touro:** O alvo recebe 1d4+1 For por 1 hora/nível.
Imobilizar Pessoas: Deixa uma pessoa indefesa durante 1 rodada/nível.
Pele de Árvore: Concede bônus de armadura natural de +3 (ou mais).
Tetsubo de Terra*: Ataque corpo a corpo que causa 1d10+1/dois níveis de dano.
Tornar Inteiro: Repara um objeto.
Vigor: Alvo recebe 1d4+1 Cons por 1 hora/nível.
- Todos** **Suportar Elementos:** Ignora 12 dano/rodada de um tipo de energia.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE SHUGENJA

Água	Caminhar na Água: O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.
	Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8+1/nível de dano (máx. +15).
	Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas.
	Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
	Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.
	Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.
Ar	Clarividência/Clariaudiência: Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
	Imagem Maior: Como <i>imagem silenciosa</i> , mas com som, cheiro e temperatura.
	Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 10 min/nível ou até atacar.
	Lufada de Vento: Afasta ou derruba criaturas pequenas.
	Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.
	Velocidade: Ação parcial adicional e +4 na CA.
Fogo	Asas Flamejantes: Seus braços se tornam asas flamejantes; você pode voar ou queimar coisas.
	Convocar Relâmpagos: Direciona raios (1d10/nível) durante tempestades.
	Lâmina Afiada: Dobra a margem de ameaça normal da arma.
	Luz Cegante: Raio causa 1d8 de dano/dois níveis ou mais contra mortos-vivos.
	Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante.
Terra	Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer e/ou melhora colheitas.
	Arma Mágica Aprimorada: +1/3 níveis, máx. +5.
	Círculo Mágico Contra a Mácula: Como <i>proteção contra a Mácula</i> , mas em 3 metros de raio 10 min/nível.
	Mesclar-se às Rochas: Você e seu equipamento se unem a pedras.
	Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.
	Oração: Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.
Todos	Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.
	Invocar Aliado da Natureza III: Invoca animais para auxiliar o conjurador. Os <i>shugenjas</i> só podem usar esta magia para invocar um <i>elemental Pequeno</i> .
	Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
	Símbolo de Proteção: Inscrição fere os intrusos.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE SHUGENJA

Água	Controlar a Água: Ergue, abaixa ou separa a água.
	Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+1/nível de dano (máx. +20).
	Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.
	Neutralizar Venenos: Retira o veneno de um personagem.
	Restauração: Recupera dreno de nível e valor de habilidade.
Ar	Andar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).
	Detectar Observação: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica.
	Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.
	Parede Ilusória: Muro, chão ou teto parecem reais, mas qualquer coisa pode atravessá-los.

	Terreno Ilusório: Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.).
Fogo	Escudo de Fogo: As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio ou calor.
	Extinguir Fogo: Extingue fogo normal ou um item mágico.
	Flecha de Chamas: Dispara projéteis flamejantes (dano adicional) ou flechas de fogo (4d6 de dano).
	Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessa o muro causa 2d6+1/nível.
	Relâmpago: Eletricidade causa 1d6 de dano/nível.
Terra	Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
	Golpe de Jade: Causa dano e cegueira em criaturas das Terras Sombrias.
	Imunidade à Magia: O alvo fica imune a uma magia/quatro níveis.
	Pedras Afiadas: Criaturas na área sofrem 1d8 de dano; podem ficar <i>lentas</i> .
	Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE SHUGENJA

Água	Círculo de Cura: Cura 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
	Força dos Justos: Seu tamanho aumenta e você recebe +4 For.
	Muralha de Gelo: Parede de gelo com 15PV+1/nível ou esfera que pode aprisionar criaturas.
	Observação: Espiona alguém à distância.
	Penitência: Remove a culpa dos pecados do alvo.
Ar	Controlar os Ventos: Muda a direção e a velocidade do vento.
	Imagem Persistente: Como <i>imagem maior</i> , mas não é necessária concentração.
	Invisibilidade Aprimorada: Como <i>invisibilidade</i> , mas o alvo pode atacar e continuar invisível.
	Miragem Arcana: Como em <i>terreno ilusório</i> , mas com estruturas.
	Porta Dimensional: Teleporta o conjurador e mais 250kg.
Fogo	Círculo de Chamas: As chamas causam 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
	Coluna de Chamas: Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível).
	Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.
	Enfraquecer o Intelecto: Inteligência do alvo cai para 1.
	Hálito de Fogo: É possível soprar fogo uma vez/rodada; o fogo causa 1d8/dois níveis de dano (máx. 10d8) em um alvo a até 4,5 m.
Terra	Criar Passagens: Abre um buraco de 30cm/nível em parede.
	Dissipar Mácula: +4 de bônus contra ataques.
	Muralha de Ferro: 30 PV/4 níveis; pode cair sobre os inimigos.
	Muralha de Pedra: Cria uma muralha de pedras que pode ser moldada.
	Resistência à Magia: O alvo recebe 12+1/nível de RM.
Todos	Comunhão com a Natureza: Aprenda sobre o terreno, 1,5km/nível.
	Invocar Aliado da Natureza V: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
	<i>Os shugenjas só podem usar esta magia para invocar um elemental Médio.</i>

MAGIAS DE
6º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Contingência:** Cria contingência para conjurar outra magia.
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Cura Completa: Cura todo o dano, doenças, e condições mentais.
Mestre da Água Corrente*: Onda de água que causa 1d8/dois níveis e encontro.
Visão da Verdade: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
- Ar** **Caminhar no Vento:** Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.
Imagem Permanente: Inclui visão, som e cheiro.
Névoa Mortal: Mata criaturas com 3DV ou menos; entre 4-6DV tem direito a teste de resistência.
Teletransporte: Transporta você instantaneamente para qualquer lugar.
Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.
- Fogo** **Chamas da Pureza*:** Alvo explode em uma chama mágica se tornando uma arma perigosa.
Fúria de Yakamo*: Cega criaturas a até 3 m.
Sementes de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.
Símbolo de Proteção Maior: Como *símbolo de proteção*, mas até 10d8 de dano ou magia de 6º nível.
- Terra** **Banimento:** Expulsa 2 DV/nível de criaturas de outros planos.
Campo de Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.
Conto das Rochas, O: Converse com pedra natural ou trabalhada.
Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.
Pele Rochosa: Impede golpes, cortes e perfurações.
Dissipar Aprimorado: Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.
- Todos** **Invocar Aliado da Natureza VI:** Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Os shugenjas só podem usar esta magia para invocar um elemental Grande.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Observação Aprimorada:** Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.
Palavras do Kami*: Mata, paralisa, enfraquece ou atordoa alvos Maculados.
Ressurreição: Restaura completamente um alvo morto.
Restauração Aprimorada: Como *restauração*, mas restaura todos os níveis e valores de habilidades.
- Ar** **Despistar:** Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
Desvanecimento: Como *teletransporte*, mas afeta o objeto tocado.
Imagem Programada: Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.
Invisibilidade em Massa: Como *invisibilidade*, mas afeta todos dentro do alcance.
- Fogo** **Corrente de Relâmpagos:** 1d6 de dano/nível; raios secundários.
Raio de Sol: Luz cega e causa 3d6 de dano.
Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
- Terra** **Desintegrar:** Faz uma criatura ou objeto desaparecer.
Estátua: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
Reverter Magia: Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.

Tumba de Jade*: Aprisiona e fere criaturas das Terras Sombrias.

- Todos** **Invocar Aliado da Natureza VII:** Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Os shugenjas só podem usar esta magia para invocar um elemental Enorme.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.
Discernir Localização: Descobre o local exato de criatura ou objeto.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente.
- Ar** **Animação Ilusória:** Ilusão protege área contra visão normal e observação mágica.
Ciclone: Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.
Teletransporte Exato: Como *teletransporte*, mas nunca erra o local.
- Fogo** **Explosão Solar:** Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 3d6 de dano.
Nuvem Incendiária: Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.
Palavra de Poder, Cegar: Cega 200 PV de criaturas.
- Terra** **Prisão:** Série de técnicas para aprisionar uma criatura.
Proteção Contra Magias: Concede +8 de bônus de resistência.
Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.
- Todos** **Invocar Aliado da Natureza VIII:** Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Os shugenjas só podem usar esta magia para invocar um elemental Superior.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE SHUGENJA

- Água** **Ressurreição Verdadeira:** Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.
- Ar** **Círculo de Teletransporte:** Círculo teletransporta qualquer criatura ao local designado.
- Fogo** **Chuva de Meteoros:** Causa 24d6 de dano de fogo mais explosões.
- Terra** **Antipatia:** Objeto ou local afetado repele certas criaturas.
- Todos** **Grupo de Elementais:** Invoca vários elementais.
Invocar Aliado da Natureza XI: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Os shugenjas só podem usar esta magia para invocar um Ancião elemental.

ESCOLAS DE
MAGIA SHUGENJAMAGIAS DA ESCOLA AGASHA
(CLã FENIX)

0. **Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
1. **Mãos Flamejantes:** 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).
2. **Criar Chamas:** 1d4+1/dois níveis de dano, toque ou à distância.
3. **Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/dois níveis ou mais contra mortos-vivos.
4. **Bola de Fogo*:** 1d6 de dano por nível, 6 metros de raio.
5. **Coluna de Chamas:** Destroi inimigos através de fogo divino (1d6/nível).

6. **Chamas da Pureza**†: Alvo explode em uma chama mágica se tornando uma arma perigosa.
7. **Tempestade de Fogo**: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
8. **Bola de Fogo Controlável**†: 1d6 de dano de fogo/nível; você pode retardar a explosão durante 5 rodadas.
9. **Chuva de Meteoros**: Causa 2d6 de dano de fogo mais explosões.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA ASAHINA (CLã GARÇA)

0. **Guia**: +1 para uma jogada ou teste.
1. **Detectar Armadilhas**: Revela armadilhas naturais ou primitivas.
2. **Detectar Pensamentos**: Permite captar pensamentos superficiais.
3. **Clarividência/Clariaudiência**: Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
4. **Adivinhação**†: Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
5. **Comunhão com a Natureza**: Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.
6. **Encontrar o Caminho**: Mostra o caminho mais direto até um local.
7. **Lendas e Histórias**: Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
8. **Visão**†: Como *lendas e histórias*, só que mais rápida e cansativo.
9. **Sexto Sentido**: "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA IUCHI (CLã UNICÓRNO)

0. **Detectar Magia**: Detecta magias e itens mágicos que estejam a menos de 18 m.
1. **Remover Medo**: +4 em testes contra medo para um alvo/quatro níveis.
2. **Narinas de Cavalo**†: Concede a habilidade especial de faro.
3. **Quando Dois se Tornam Um**†: Seu espírito se funde com o corpo de sua montaria.
4. **Remover Fadiga**†: Remove efeitos de fadiga como se fossem 8 horas de descanso.
5. **Dança do Unicórnio, A**†: Névoas purificadoras varrem o ar, limpando fumaça, poeira e venenos.
6. **Controlar o Clima**: Muda o clima na área local.
7. **Observação Aprimorada**: Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.
8. **Evaporação**†: Causa 1d8 de dano/nível em 9 m.
9. **Homens Vegetais**†: Convoca 1d4+2 homens-planta para auxiliar o conjurador.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA KITSU (CLã LEÃO)

0. **Curar Ferimentos Mínimos**: Cura 1 ponto de dano.
1. **Curar Ferimentos Leves**: Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).
2. **Comunhão com um Espírito Menor**†: Espírito menor responde uma pergunta/dois níveis.
3. **Curar Ferimentos Graves**: Cura 3d8+1/nível de dano (máx. +15).
4. **Curar Ferimentos Críticos**: Cura 4d8+1/nível de dano (máx. +20).
5. **Comunhão com um Espírito Superior**†: Faça uma pergunta/nível para qualquer espírito.
6. **Cura Completa**: Cura todo o dano, doenças, e condições mentais.
7. **Ressurreição**: Restaura completamente um alvo morto.
8. **Cura Completa em Massa**: Como *cura completa*, mas para vários alvos.

9. **Prender Alma**†: Prende uma alma recentemente falecida para impedir a *ressurreição*.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA KUNI (CLã CARANGUEJO)

0. **Resistência**: Alvo recebe +1 para testes de resistência.
1. **Arma Mágica**: Uma arma recebe +1 de bônus.
2. **Tetsubo de Terra**†: Ataque corpo a corpo que causa 1d10+1/dois níveis de dano.
3. **Arma Mágica Aprimorada**: +1/3 níveis, máx. +5.
4. **Expulsão**: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
5. **Dissipar Mácula**†: +4 de bônus contra ataques.
6. **Banimento**: Expulsa 2 DV/nível de criaturas de outros planos.
7. **Tumba de Jade**†: Aprisiona e fere criaturas das Terras Sombrias.
8. **Prisão**: Série de técnicas para aprisionar uma criatura.
9. **Aprisionamento**†: Prende um alvo sob a terra.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA SOSHI (CLã ESCORPIÃO)

0. **Pasmar**: A criatura perde sua próxima ação.
1. **Transformação Momentânea**: Muda sua aparência.
2. **Conhecer as Sombras**†: +20 de bônus nos testes de Esconder-se em áreas escuras.
3. **Invisibilidade**: O alvo fica invisível durante 10 min/nível ou até atacar.
4. **Andar no Ar**: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).
5. **Invisibilidade Aprimorada**: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e continuar invisível.
6. **Véu**: Muda a aparência de um grupo de criaturas.
7. **Despistar**: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
8. **Animação Ilusória**: Ilusão protege área contra visão normal e observação mágica.
9. **Sexto Sentido**: "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA TAMORI (CLã DRAGÃO)

0. **Consertar**: Faz pequenos reparos em um objeto.
1. **Pedra Encantada**: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.
2. **Amolecer Terra e Pedra**†: Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.
3. **Moldar Rochas**: Molda pedra em qualquer forma.
4. **Destruição Sagrada**†: Causa dano e cega criaturas malignas.
5. **Pedra em Lama**†: Transforma dois cubos de 3 m/nível.
6. **Carne para Pedra**†: Transforma a criatura alvo em uma estátua.
7. **Estátua**: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
8. **Terremoto**: Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.
9. **Antipatia**: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.
- †. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DA ESCOLA YOGO (CLã ESCORPIÃO)

0. **Resistência**: Alvo recebe +1 para testes de resistência.

1. **Proteção contra a Mácula:** +2 de bônus na CA e testes de resistência; impede o controle mental, e repele onís.
 2. **Obscurecer Objeto:** Protege um objeto contra adivinhações.
 3. **Círculo Mágico Contra a Mácula:** Como *proteção contra a Mácula*, mas em 3 metros de raio 10 min/nível.
 4. **Imunidade à Magia:** O alvo fica imune a uma magia/quatro níveis.
 5. **Resistência à Magia:** O alvo recebe 12+1/nível de RM.
 6. **Campo de Antimagia:** Anula magia em uma área de 3 m.
 7. **Reverter Magia:** Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.
 8. **Proteção contra Magias:** Concede bônus de resistência de +8.
 9. **Aura de Jade:** ++ na CA, +4 de resistência e RM 25 contra magias malignas.
- ✦. Estas magias não fazem parte da lista de magias normais do shugenja.

MAGIAS DO SOHEI

MAGIAS DE 1º NÍVEL DO SOHEI

- Abençoar Arma:** Prepara uma arma para o combate contra um inimigo em particular.
- Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.
- Atração:** Os ataques são direcionados à criatura alvo, causando mais dano.
- Auxílio Divino:** Você recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano.
- Benção:** Aliados recebem +1 para ataque e testes contra medo.
- Desespero:** Um alvo sofre -2 para ataques, dano, teste de resistência e testes.
- Detectar Caos/Ordem:** Revela criaturas, magias ou objetos.
- Escudo de Fé:** Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.
- Maldição Menor:** Inimigos sofrem -1 em ataques e testes contra medo.
- Proteção Contra o Caos:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares.
- Resistência a Elementos:** Ignora 5 dano/rodada de um tipo de energia.
- Resistência:** Alvo recebe +1 para testes de resistência.
- Virtude:** O alvo ganha 1 PV temporário.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DO SOHEI

- Força do Touro:** O alvo recebe 1d4+1 For por 1 hora/nível.
- Mensageiro Animal:** Envia um animal miúdo para um lugar específico.
- Prontidão:** Alvo recebe +4 nos testes de Ouvir e Observar e mantém os bônus de Des na CA quando é pego despreparado.
- Proteger Outro:** Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.
- Remover Paralisia:** Liberta uma ou mais criaturas de paralisia, imobilização, ou lentidão.
- Restauração Menor:** Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.
- Retardar Envenenamento:** Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
- Suportar Elementos:** Ignora 12 dano/rodada de um tipo de energia.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DO SOHEI

- Arma Mágica Aprimorada:** +1/3 níveis, máx. +5.
- Castigo:** Criaturas de diferentes tendências tomam 2d6 ou 5d6 de dano e ficam surdas por 1d4 rodadas.
- Círculo Mágico contra o Caos:** Como a magia *proteção contra o caos*, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
- Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
- Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.
- Força Mental:** O alvo recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade.

Oração: Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.

Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DO SOHEI

- Cólera da Ordem:** Causa dano e distrai criaturas caóticas.
- Discernir Metamorfose:** Revela disfarces e metamorfoses.
- Dissipar o Caos:** +4 de bônus contra ataques de criaturas caóticas.
- Fadiga:** Criatura tocada se torna fatigada.
- Imunidade à Magia:** O alvo fica imune a uma magia/quatro níveis.
- Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.
- Neutralizar Venenos:** Retira o veneno de um personagem.
- Poder Divino:** Você recebe bônus de ataque, For 18 e 1 PV/nível.
- Proteção Contra a Morte:** Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.
- Remover Fadiga:** Remove efeitos de fadiga como se fossem 8 horas de descanso.
- Restauração:** Recupera dreno de nível e valor de habilidade.
- Sustentação:** O alvo não necessita comer ou beber por 6 horas/nível.

MAGIAS DO XAMÃ

MAGIAS DE NÍVEL 0 DE XAMÃ (INORI)

- Consertar:** Faz pequenos reparos em um objeto.
- Curar Ferimentos Mínimos:** Cura 1 ponto de dano.
- Detectar Doença:** Detecta doença em uma criatura ou alvo.
- Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos que estejam a menos de 18 m.
- Detectar Venenos:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.
- Guia:** +1 para uma jogada ou teste.
- Infligir Ferimentos Mínimos:** Ataque de toque, 1 ponto de dano.
- Ler Magias:** Decifra pergaminhos ou grimórios.
- Purificar Alimentos:** Purifica 1 cubo de 30 cm por nível de comida ou água.
- Resistência:** Alvo recebe +1 para testes de resistência.
- Virtude:** O alvo ganha 1 PV temporário.

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE XAMÃ

- Abençoar Água:** Cria água benta.
- Abençoar Arma:** Prepara uma arma para o combate contra um inimigo em particular.
- Acalmar Animais:** Acalma 2d4+1/nível DV de animais, bestas e bestas mágicas.
- Amaldiçoar Água:** Cria água profana.
- Atração:** Os ataques são direcionados à criatura alvo, causando mais dano.
- Benção:** Aliados recebem +1 para ataque e testes contra medo.
- Cativar Animais:** Adquire companheiros animais permanentes.
- Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).
- Desespero:** Um alvo sofre -2 para ataques, dano, testes de resistência e testes.
- Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem:** Revela criaturas, magias ou objetos.
- Detectar Mortos-Vivos:** Revela mortos-vivos que estejam a menos de 18 m.
- Escudo de Fé:** Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.
- Escudo Entrópico:** Ataques à distância contra você possuem 20% de chance de falha.
- Falar com Animais:** Você pode se comunicar com animais naturais.

Infligir Ferimentos Leves: Ataque de toque, 1d8 +1 / nível de dano (máx. +5).

Invisibilidade Contra Mortos-Vivos: Mortos-vivos não podem perceber um alvo/nível.

Invocar Aliado da Natureza I: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Maldição Menor: Inimigos sofrem -1 em ataques e testes contra medo.

Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador.

Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares.

Resistência a Elementos: Ignora 5 dano/rodada de um tipo de energia.

Transe: Meditação para descobrir sobre os espíritos próximos.

Visão da Morte: Detecta a situação de criaturas que estejam a menos de 9 m.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE XAMÃ

Acalmar Emoções: Acalma 1d6 alvos/nível, anula efeitos de emoção.

Ajuda: +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários.

Augúrio: Descobre se uma ação será boa ou má.

Cativar: Cativa a todos em uma área de 30 m + 3/nível.

Comunhão com um Espírito Menor: Espírito menor responde uma pergunta/dois níveis.

Criar Nascente: Cria uma nascente de água pura.

Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8+1/nível de dano (máx. 10).

Falar com Plantas: Você pode conversar com plantas normais e criaturas plantas.

Força do Touro: O alvo recebe 1d4+1 For por 1 hora/nível.

Imobilizar Pessoas: Deixa uma pessoa indefesa durante 1 rodada/nível.

Infligir Ferimentos Moderados: Ataque de toque, 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).

Invisibilidade a Espíritos: Os espíritos não conseguem perceber 1 alvo/nível.

Invocar Aliado da Natureza II: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Mensageiro Animal: Envia um animal mudo para um local específico.

Prontidão: Alvo recebe +4 nos testes de Ouvir e Observar e mantém os bônus de Des na CA quando é pego despreparado.

Proteção contra Espíritos: Mantém espíritos à distância.

Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia, imobilização, ou lentidão.

Repreender: Repreensão verbal que paralisa 1 criatura por uma rodada.

Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.

Saber Motivação: Sente as necessidades básicas e emoções de criaturas.

Toque do Carniçal: Paralisa um alvo, que exala um cheiro horrendo (-2 de penalidade).

Vingança Ancestral: Espírito ancestral causa 1d6/2 níveis de dano (5d6 no máximo), 1d6/nível (10d6 no máximo) em mortos-vivos.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE XAMÃ

Castigo: Criaturas de diferentes tendências tomam 2d6 ou 5d6 de dano e ficam surdas por 1d4 rodadas.

Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.

Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como a magia proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8+1/nível de dano (máx. +15).

Detectar Maldição: Detecta maldições em uma pessoa ou objeto.

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Falar com os Mortos: Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.

Força Mental: O alvo recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade.

Fraqueza Mental: O alvo sofre -4 de penalidade nos testes de resistência de Vontade.

Idiomas: Fale qualquer idioma.

Infligir Ferimentos Sérios: Ataque de toque, 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).

Invisibilidade a Inimigos: Como invisibilidade a espíritos, mas todas as criaturas hostis são afetadas.

Invocar Aliado da Natureza III: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Levitação: O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Oração: Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.

Possuir Animal: Sua alma habita e controla o corpo de um animal.

Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida.

Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas.

Remover Doença: Cura todas as doenças que afetam o alvo.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Rogar Maldição: -6 nas habilidades; -4 nos ataques, testes de resistência e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.

Roupa Encantada: Armadura ou Escudo recebe bônus de melhoria de +1/3 níveis.

Substituição: Metade do dano que você recebe é transferido para a figura de uma divindade ou espírito.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE XAMÃ

Adivinhação: Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.

Aliado Espiritual Menor: Negocia um serviço com um espírito com até 8DV.

Andar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).

Barreira contra Répteis: Mantém répteis à distância.

Côlera da Ordem: Causa dano e distrai criaturas caóticas.

Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+1/nível de dano (máx. +20).

Destruição Sagrada: Causa dano e cega criaturas malignas.

Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.

Discernir Metamorfose: Revela disfarces e metamorfoses.

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Fadiga: Criatura tocada se torna fatigada.

Imunidade à Magia: O alvo fica imune a uma magia/quatro níveis.

Infligir Ferimentos Críticos: Ataque de toque, 4d8+1/nível de dano (máx. +20).

Invocar Aliado da Natureza IV: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Martelo do Caos: Causa dano e distrai criaturas leais.

Metamorfosar-se: Você assume uma nova forma.

Neutralizar Venenos: Retira o veneno de um personagem.

Nuvem Profana: Causa dano e adoce criaturas bondosas.

Reanimação: Criatura morta é restaurada para uma semi-vida com 1 PV.

Reencarnação: Traz de volta à vida um alvo, mas num corpo aleatório.

Remover Fadiga: Remove efeitos de fadiga como se fossem 8 horas de descanso.

Restauração: Recupera dreno de nível e valor de habilidade.
Sustentação: O alvo não necessita comer ou beber por 6 horas/nível.
Visão dos Sonhos: Seu espírito pode ouvir e ver à distância por 1 min/nível.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE XAMÃ

Aconselhar: O alvo segue seu conselho, mesmo se for complexo ou auto-destrutivo.
Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificações.
Círculo da Destruição: Causa 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
Círculo de Cura: Cura 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
Comunhão com um Espírito Superior: Faça uma pergunta/nível para qualquer espírito.
Controlar os Ventos: Muda a direção e a velocidade do vento.
Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem: +4 de bônus contra ataques.
Invocar Aliado da Natureza V: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Matar: Ataque de toque que mata um alvo.
Observação: Espiona alguém à distância.
Passeio Etéreo: Você se torna etéreo durante 1 rodada/nível.
Penitência: Remove a culpa dos pecados do alvo.
Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.
Possessão: Como *possuir animal*, mas em qualquer criatura.
Reviver os Mortos: Restaura a vida de um alvo que morreu a menos de um dia/nível.
Sangue de Fogo: Quatro misseis de sangue causando 2d8 de dano cada.
Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.
Visão da Verdade: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE XAMÃ

Aliado Espiritual: Como *aliado espiritual menor*, mas até 16 DV.
Animar Objetos: Objetos atacam seus inimigos.
Caminhar no Vento: Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.
Cura Completa: Cura todo o dano, doenças, e condições mentais.
Dissipar Aprimorado: Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.
Doença Plena: Alvo fica com apenas 1d4 PV.
Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto até um local.
Forçar Metamorfose: Força um metamorfo a voltar para sua forma natural.
Forma Etérea: Viaje para o plano etéreo com companheiros.
Invocar Aliado da Natureza VI: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Pele Rochosa: Impede golpes, cortes e perfurações.
Tarefa/Missão: Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
Viagem Planar: Até 8 alvos viajam para outro plano.
Vulnerabilidade: Diminui a redução de dano de um oponente.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE XAMÃ

Blasfêmia: Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo alvos bons ou neutros.
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Ditado: Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos neutros ou caóticos.
Invocar Aliado da Natureza VII: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Observação Aprimorada: Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.
Palavra do Caos: Mata, deixa confuso, atordoa ou ensurdece alvos neutros ou leais.

Palavra Sagrada: Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos neutros ou maus.
Raio de Sol: Luz cega e causa 3d6 de dano.
Refúgio: Altera um item para que transporte seu usuário até você.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente.
Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
Ressurreição: Restaura completamente um alvo morto.
Restauração Aprimorada: Como *restauração*, mas restaura todos os níveis e valores de habilidades.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE XAMÃ

Aliado Espiritual Superior: Como *aliado espiritual menor*, mas até 24 DV.
Aura Sagrada: +4 na CA, +4 de resistência e RM 25 contra magias malignas.
Aura Profana: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias boas.
Campo de Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.
Cura Completa em Massa: Como *cura completa*, mas para vários alvos.
Discernir Localização: Descobre o local exato de criatura ou objeto.
Escudo da Lei: +4 na CA, +4 de resistência e RM 25 contra magias caóticas.
Instigar: Muda a tendência de uma criatura.
Invocar Aliado da Natureza VIII: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Manto do Caos: +4 na CA, +4 de resistência e RM 25 contra magias leais.
Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE XAMÃ

Invocar Aliado da Natureza IX: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Milagre: Pede a intervenção de uma divindade.
Portal: Conecta dois planos para viagens ou invocações.
Prender Alma: Prende uma alma recentemente falecida para impedir a *ressurreição*.
Projeção Astral: Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral ou para o Mundo Espiritual.
Ressurreição Verdadeira: Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.

DOMÍNIOS DO XAMÃ

DOMÍNIO DO ANCESTRAL

Poderes concedidos: Um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (no mínimo um, mesmo com penalidade de Carisma), o conjurador pode invocar um ancestral e canalizar alguns dos poderes carmicos do ancestral nele mesmo. Esta habilidade concede +4 de bônus de intuição a qualquer teste de perícia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO ANCESTRAL

- 1. Detectar Mortos-Vivos:** Revela mortos-vivos que estejam a menos de 18 m.
- 2. Vingança Ancestral:** Espírito ancestral causa 1d6/2 níveis de dano (5d6 no máximo), 1d6/nível (10d6 no máximo) em mortos-vivos.
- 3. Falar com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.
- 4. Adivinhação:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
- 5. Penitência:** Remove a culpa dos pecados do alvo.
- 6. Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
- 7. Lendas e Histórias:** Descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
- 8. Instigar:** Muda a tendência de uma criatura.
- 9. Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

DOMÍNIO DO CELESTIAL

Poderes Concedidos: Repreender ou comandar espíritos como um clérigo maligno faz com mortos-vivos. Use esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO CELESTIAL

1. **Benção:** Aliados recebem +1 para ataque e testes contra medo.
2. **Comunhão com um Espírito Menor:** Espírito menor responde uma pergunta/dois níveis.
3. **Substituição:** Metade do dano que você recebe é transferido para a figura de uma divindade ou espírito.
4. **Aliado Espiritual Menor:** Negocia um serviço com um espírito com até 8DV.
5. **Comunhão com um Espírito Superior:** Faz uma pergunta/nível para qualquer espírito.
6. **Aliado Espiritual:** Como *aliado espiritual menor*, mas até 16 DV.
7. **Ditado:** Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos neutros ou caóticos.
8. **Aliado Espiritual Superior:** Como *aliado espiritual menor*, mas até 24 DV.
9. **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

DOMÍNIO DA COMUNIDADE

Poderes Concedidos: Use *acalmar emoções* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. Ganhe +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA COMUNIDADE

1. **Benção:** Aliados recebem +1 para ataque e testes contra medo.
2. **Proteger Outro:** Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.
3. **Oração:** Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.
4. **Condição:** Monitora a condição e posição de aliados.
5. **Ligação Telepática de Rary, A:** Ligação permite que aliados se comuniquem.
6. **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível e concede benção.
7. **Refúgio:** Altera um item para que transporte seu usuário até você.
8. **Cura Completa em Massa:** Como *cura*, mas para vários alvos.
9. **Milagre:** Pede a intervenção de uma divindade.

DOMÍNIO DA ADIVINHAÇÃO

Poderes Concedidos: Você conjura magias de adivinhação com +2 de bônus no nível de conjurador.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA ADIVINHAÇÃO

1. **Identificação:** Determina uma habilidade de um item mágico.
2. **Augúrio:** Descobre se uma ação será boa ou má.
3. **Adivinhação:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
4. **Observação:** Espiona alguém a distância.
5. **Comunhão com um Espírito Superior:** Faça uma pergunta/nível para qualquer espírito.
6. **Lendas e Histórias:** Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
7. **Observação Aprimorada:** Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.
8. **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.
9. **Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

DOMÍNIO DAS CHAMAS

Poderes Concedidos: Você pode gerar uma *proteção de chamas*, como uma habilidade similar à magia que concede ao conjurador ou a alguém que ele toque um bônus de resistência igual ao seu nível de xamã em todos os testes de resistência contra magias e efeitos de fogo. Ativar este poder é uma ação padrão. A *proteção de chamas* é uma abju-

ração com duração de 1 minuto + 1 minuto/nível e pode ser usada somente uma vez por dia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DAS CHAMAS

1. **Mãos Flamejantes:** 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).
2. **Criar Chamas:** 1d4+1/dois níveis de dano, toque ou à distância.
3. **Dar Vida ao Fogo:** Transforma uma Pequena (ou menor) quantidade de fogo num objeto animado.
4. **Muralha de Fogo:** Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6+1/nível.
5. **Hálito de Fogo:** É possível soprar fogo uma vez/rodada; o fogo causa 1d8/dois níveis de dano (máx. 10d8) em um alvo a até 4,5 m.
6. **Sementes de Fogo:** Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.
7. **Tempestade de Fogo:** Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
8. **Nuvem Incendiária:** Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.
9. **Combustão Interna:** Alvos explodem em chamas de dentro para fora.

DOMÍNIO DA FORTUNA

Poderes Concedidos: Você adquire o poder da boa sorte, sendo possível usá-lo somente uma vez por dia. Esta habilidade extraordinária permite que um teste já feito seja refeito. Você deve ficar com o resultado do seu novo teste, mesmo que este seja pior que o anterior.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA FORTUNA

1. **Escudo Entrópico:** Ataques à distância contra você possuem 20% de chance de falha.
2. **Ajuda:** +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários.
3. **Substituição:** Metade do dano que você recebe é transferido para a figura de uma divindade ou espírito.
4. **Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.
5. **Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificações.
6. **Despistar:** Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
7. **Reverter Magia:** Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.
8. **Seguro de Vida:** Protege você de um tipo de morte específica.
9. **Milagre:** Pede a intervenção de uma divindade.

DOMÍNIO DA FÚRIA

Poderes Concedidos: Você adquire o poder de destruir, uma habilidade sobrenatural de fazer um ataque corpo a corpo com +4 de bônus no ataque e com bônus de dano igual ao seu nível de xamã (se acertar o ataque). Para isso, é necessário declarar a destruição antes fazer o ataque. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por dia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA FÚRIA

1. **Abençoar Arma:** Prepara uma arma para o combate contra um inimigo em particular.
2. **Despedaçar:** Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.
3. **Castigo:** Criaturas de diferentes tendências tomam 2d6 ou 5d6 de dano e ficam surdas por 1d4 rodadas.
4. **Grito:** Deixa todos no cone surdos e causa 2d6 de dano.
5. **Círculo da Destruição:** Causa 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
6. **Doença Plena:** Alvo fica com apenas 1d4 PV.
7. **Destruição:** Mata o alvo e destrói os restos.
8. **Terremoto:** Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.
9. **Implosão:** Mata uma criatura/rodada.

DOMÍNIO DO SEPULCRO

Poderes Concedidos: Você é capaz de usar o toque da morte uma vez por dia. Seu toque da morte é uma habilidade similar à magia que

causa morte. É preciso fazer um ataque de toque corpo a corpo contra uma criatura viva (usando as regras para ataques com magias de toque). Quando tocar o alvo, jogue 1d6 por nível do xamã. Se o total for igual ou maior do que os pontos de vida atuais da criatura, ela morre.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO SEPULCRO

- Luz Fantasmagórica***: Uma radiação fantasmagórica esverdeada que causa medo.
- Drenar Força Vital**: Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 Força e +1 nível de conjurador.
- Criar Mortos-Vivos Menor**: Cria zumbis e esqueletos.
- Muralha de Ossos***: Cria uma muralha de ossos que pode ser moldada.
- Matar**: Ataque de toque que mata um alvo.
- Criar Mortos-Vivos**: Carniçais, sombras, lívidos, vultos ou aparições.
- Destruição**: Mata alvo e destrói os restos.
- Criar Mortos-Vivos Aprimorado**: Múmias, espectros, vampiros ou fantasmas.
- Grito da Banshee**: Mata uma criatura/nível.

DOMÍNIO DO GUARDIÃO

Poderes Concedidos: Uma vez por dia você pode adicionar o seu nível de xamã a um único teste de resistência que fizer.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO GUARDIÃO

- Escudo de fé**: Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.
- Prontidão***: Alvo recebe +4 nos testes de Ouvir e Observar e mantém os bônus de Des na CA quando é pego despreparado.
- Substituição***: Metade do dano que você recebe é transferido para a figura de uma divindade ou espírito.
- Barreira contra Répteis***: Mantém répteis à distância.
- Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem**: +4 de bônus contra ataques.
- Pele Rochosa**: Impede golpes, cortes e perfurações.
- Repulsão**: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
- Seguro de Vida***: Protege você de um tipo de morte específica.
- Antipatia**: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

DOMÍNIO DA CURA

Poderes Concedidos: Você conjura magias de cura com +1 no nível de conjurador.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA CURA

- Curar Ferimentos Leves**: Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).
- Curar Ferimentos Moderados**: Cura 2d8+1/nível de dano (máx. +10).
- Curar Ferimentos Graves**: Cura 3d8+1/nível de dano (máx. +15).
- Curar Ferimentos Críticos**: Cura 4d8+1/nível de dano (máx. +20).
- Círculo de Cura**: Cura 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
- Cura Completa**: Cura todo o dano, doenças, e condições mentais.
- Regeneração**: Membros decepados do alvo crescem novamente.
- Cura Completa em Massa**: Como *cura completa*, mas para vários alvos.
- Ressurreição Verdadeira**: Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.

DOMÍNIO DO HERÓI

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você adiciona o seu nível de xamã em uma única jogada de ataque.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO HERÓI

- Auxílio Divino**: Você recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano.
- Força do Touro**: O alvo recebe 1d4+1 For por 1 hora/nível.
- Proteção contra Elementos**: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

- Poder Divino**: Você recebe bônus de ataque, For 18 e 1 PV/nível.
- Força dos Justos**: Seu tamanho aumenta e você recebe +4 For.
- Pele Rochosa**: Impede golpes, cortes e perfurações.
- Transformação de Tenser, A**: Você recebe bônus de combate.
- Tamanho Gigante***: Você se torna Enorme ou maior.
- Alterar Forma**: Transforma você em qualquer criatura. Pode mudar de forma uma vez por rodada.

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Poderes Concedidos: Todas as perícias de Conhecimento se tornam perícias de classe. Você conjura magias de adivinhação com +1 de bônus no nível de conjurador.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

- Detectar Portas Secretas**: Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m.
- Detectar Pensamentos**: Permite captar pensamentos superficiais.
- Clarividência/Clariaudiência**: Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
- Adivinhação**: Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
- Visão da Verdade**: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
- Encontrar o Caminho**: Mostra o caminho mais direto até um local.
- Lendas e Histórias**: Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
- Discernir Localização**: Descobre o local exato de criatura ou objeto.
- Sexto Sentido**: "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

DOMÍNIO DO METAL

Poderes Concedidos: Você é capaz de gerar uma *proteção contra metais*, uma habilidade similar à magia que concede ao conjurador ou a alguém que você toque redução de dano 1/— contra ataques de armas metálicas ou efeitos mágicos. Esta magia reduz em 1 ponto a cada vez que o dano é causado em tais ataques. Ativar este poder é uma ação padrão. A magia *proteção contra metais* é uma abjuração com duração de 1 minuto + 1 min/nível, e é usável somente uma vez por dia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO METAL

- Lenço de Ferro***: Lenço de seda se transforma em uma arma de ataque à distância que causa 1d8+1/nível de dano.
- Esquentar Metal**: Metal aquecido causa dano a quem o toca.
- Magnetismo***: Atrai objetos de ferro ou aço para você.
- Toque Enferrujante**: Seu toque corrói ferro e ligas metálicas.
- Muralha de Ferro**: 30 PV/4 níveis; pode cair sobre os inimigos.
- Barreira de Lâminas**: Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.
- Mover Terra**: Cava trincheiras e cria colinas.
- Repelir Metal ou Pedra**: Repele metal ou pedra.
- Corpo de Ferro**: Seu corpo se torna ferro vivo.

DOMÍNIO DA NATUREZA

Poderes Concedidos: Repreender ou comandar animais normais ou criaturas de planta como um clérigo maligno faz com mortos-vivos. Use esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA NATUREZA

- Transe***: Meditação para descobrir sobre os espíritos próximos.
- Comunhão com um Espírito Menor***: Espírito menor responde uma pergunta/dois níveis.
- Possuir Animal***: Sua alma habita e controla o corpo de um animal.
- Defesa Contra Elementais***: Afasta elementais.
- Comunhão com um Espírito Superior***: Faça uma pergunta/nível para qualquer espírito.
- Teletransporte por Árvores**: Mova-se instantaneamente de uma planta para outra da mesma espécie.

7. **Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
8. **Forma Animal:** Um aliado/nível se *altera* em um animal escolhido.
9. **Alterar Forma:** Transforma você em qualquer criatura. Pode mudar de forma uma vez por rodada.

DOMÍNIO DO RIO

Poderes Concedidos: Você é capaz de nadar com grande habilidade (embora não possa respirar embaixo da água sem nenhum auxílio mágico). Seu deslocamento básico é de 9 metros nadando e, para nadar normalmente, não é necessário fazer testes de Natação. Ganhe +8 de bônus em qualquer teste de Natação para realizar alguma ação especial ou para evitar um perigo, e sempre pode escolher um 10 nestes testes, mesmo se estiver apressado ou ameaçado enquanto nada. Você pode usar uma ação de correr enquanto nada, desde que nade em uma linha reta.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO RIO

1. **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa envolve o conjurador.
 2. **Dar Vida à Água*:** Transforma uma quantidade Pequena — ou menor — de água em um objeto animado.
 3. **Respirar na Água:** Os alvos podem respirar sob a água.
 4. **Controlar a Água:** Ergue, abaixa ou separa a água.
 5. **Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.
 6. **Mestre da Água Corrente*:** Onda de água que causa 1d8/dois níveis e encontra.
 7. **Névoa Ácida:** Névoa causa dano de ácido.
 8. **Evaporação:** Causa 1d8 de dano/nível em 9 m.
 9. **Grupo de Elementais†:** Invoca vários elementais.
- † O conjurado somente como magia da água.

DOMÍNIO DA PEDRA

Poderes Concedidos: É possível gerar uma *proteção de pedra*, uma habilidade similar à magia que lhe garante, ou a alguém que você toque, uma redução de dano de 5/— contra ataques de armas de pedras, criaturas (como gárgulas, elementais da terra, golens de barro e golens de pedra), ou efeitos mágicos, dano por queda em terra ou pedra. Esta magia reduz o dano recebido por tais ataques em 5 pontos cada vez que ele é causado. Ativar este poder é uma ação padrão. A magia *proteção de pedra* é uma abjuração com duração de 1 minuto + 1 minuto/nível, e é usável somente uma vez por dia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA PEDRA

1. **Pedra Encantada:** Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.
 2. **Saraivada de Pedras*:** Chuva de pedras faz ataques à distância causando 1d3 de dano/nível.
 3. **Moldar Rochas:** Molda pedra em qualquer forma.
 4. **Pedras Afiadas:** Criaturas na área sofrem 1d8 de dano; podem ficar *lentas*.
 5. **Muralha de Pedra:** Cria uma muralha de pedras que pode ser moldada.
 6. **Pele Rochosa:** Impede golpes, cortes e perfurações.
 7. **Estátua:** O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
 8. **Terremoto:** Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.
 9. **Grupo de Elementais†:** Invoca vários elementais.
- † O conjurado somente como magia de pedra.

DOMÍNIO DA VIAGEM

Poderes Concedidos: Durante 1 rodada/nível de xamã por dia, você pode agir normalmente ignorando efeitos mágicos que impedem o seu deslocamento (similar ao efeito da magia *movimentação livre*). Esse efeito é automático e permanece até seu tempo máximo diário se esgotar ou não ser mais necessário. Ele pode ser ativado várias vezes em um dia (até a quantidade máxima de rodadas disponível). Essa é uma habilidade sobrenatural. A Sobrevivência se torna uma perícia de classe.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA VIAGEM

1. **Recuo Acelerado:** Dobra seu deslocamento.
2. **Localizar Objetos:** Sente a direção do objeto (específico ou tipo).
3. **Vôo:** O alvo voa (deslocamento de 27 m).
4. **Porta Dimensional:** Teleporta o conjurador e mais 250kg.
5. **Teletransporte:** Transporta você instantaneamente para qualquer lugar.
6. **Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.
7. **Teletransporte Exato:** Como *teletransporte*, mas nunca erra o local.
8. **Passagem Invisível:** Cria uma passagem invisível através de madeira ou pedra.
9. **Projeção Astral:** Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral ou para o Mundo Espiritual.

DOMÍNIO DA ENGAPOAÇÃO

Poderes Concedidos: Blear, Disfarce e Esconder-se passam a ser perícias de classe.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA ENGAPOAÇÃO

1. **Transformação Momentânea:** Muda sua aparência.
2. **Invisibilidade:** O alvo fica invisível durante 10 min/nível ou até atacar.
3. **Dificultar Detecção:** Esconde alvo de adivinhações e observação.
4. **Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.
5. **Visão Falsa:** Engana uma observação usando ilusões.
6. **Despistar:** Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
7. **Animação Ilusória:** Ilusão protege área contra visão normal e observação mágica.
8. **Metamorfosar Objetos:** Transforma qualquer alvo em outra coisa.
9. **Parar o Tempo:** Você age livremente durante 1d4+1 rodadas.

DOMÍNIO DA GUERRA

Poderes Concedidos: Você adquire o talento Usar Arma Comum (se necessário) e Foco em Arma em uma arma comum Média ou Pequena à sua escolha.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA GUERRA

1. **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.
2. **Arma Espiritual:** Arma mágica ataca sozinha.
3. **Roupa Encantada:** Armadura ou Escudo recebe bônus de melhoria de +1/3 níveis.
4. **Poder Divino:** Você recebe bônus de ataque, For 18 e 1 PV/nível.
5. **Coluna de Chamas:** Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível).
6. **Barreira de Lâminas:** Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.
7. **Palavra de Poder, Atordoar:** Atordoa criatura com até 150 PV.
8. **Palavra de Poder, Cegar:** Cega 200 PV de criaturas.
9. **Palavra de Poder, Matar:** Mata um alvo resistente ou vários alvos fracos.

DOMÍNIO DA MADEIRA

Poderes Concedidos: Você se move através de espinheiros, arbustos, áreas de vegetação fechada, ou áreas similares com deslocamento normal, sem sofrer dano ou outro prejuízo. Qualquer um dos tais terrenos que tenha sido manipulado magicamente para impedir o movimento continua impedindo qualquer um com este poder concedido.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA MADEIRA

1. **Dar Vida à Madeira*:** Como *animar objetos*, mas em objetos de madeira de tamanho Pequeno ou menor.
2. **Forma de Árvore:** Você se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.

3. **Falar com Plantas:** É possível falar normalmente com plantas e criaturas de planta.
4. **Controlar Plantas:** Fale e controle plantas e fungos.
5. **Caminhar em Árvores:** Passe através de uma árvore para a outra.
6. **Repelir Madeira:** Afasta objetos de madeira.
7. **Madeira-ferro:** Madeira mágica tão forte quanto o aço.
8. **Cajado Vivo:** Seu bordão se torna um ente ao seu comando.
9. **Comandar Plantas:** Plantas se movem e a vegetação enreda.

MAGIAS DO WU JEN

MAGIAS DE NÍVEL 0 DO WU JEN (TRUQUES)

- Água** **Raio de Gelo:** Raio causa 1d3 de dano de frio.
- Fogo** **Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
- Fogo** **Globos de Luz:** Cria tochas ou outras luzes ilusórias.
- Abrir/Fechar:** Abre/fecha objetos pequenos ou leves.
- Consertar:** Faz pequenos reparos em um objeto.
- Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos que estejam a menos de 18 m.
- Detectar Venenos:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.
- Ler Magias:** Decifra pergaminhos ou grimórios.
- Luz:** Um objeto brilha como uma tocha.
- Mãos Mágicas:** Telecinesia de 2,5 kg.
- Marca Arcana:** Inscreve uma runa pessoal (visível ou invisível).
- Pasmar:** A criatura perde sua próxima ação.
- Prestidigitação:** Realiza pequenos truques.
- Resistência:** Alvo recebe +1 para testes de resistência.
- Romper Morto-Vivo:** Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
- Som Fantasma:** Imita Sons.

MAGIAS DE 1º NÍVEL DO WU JEN

- Água** **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa envolve o conjurador.
- Água** **Hálito da Serpente:** Cospe veneno em um cone de 3 m causando 1d3 de dano na Constituição.
- Fogo** **Olhos Flamejantes:** Seus olhos brilham, iluminando a área; os raios podem causar combustão.
- Fogo** **Derreter:** Derrete gelo e neve ou causa 2 pontos de dano/nível em criaturas do frio.
- Fogo** **Escada de Fumaça:** Transforma a fumaça em uma escada com até 3 m/nível de comprimento.
- Madeira** **Ataque Reverso:** Arma grande de madeira ataca o usuário.
- Madeira** **Dar Vida à Madeira:** Como *animar objetos*, mas em objetos de madeira de tamanho Pequeno ou menor.
- Metal** **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.
- Metal** **Lenço de Aço:** Lenço de seda se transforma em uma arma de ataque à distância causando 1d8+1/nível de dano.
- Terra** **Saraivada de Pedras:** Chuva de pedras faz ataques à distância causando 1d3 de dano/nível.
- Todos** **Explosão Elemental:** O alvo explode em energia de puro elemento (madeira, metal, pedra, fogo ou água).
- Todos** **Resistência a Elementos:** Ignora de 5 dano/todada de um tipo de energia.
- Animar Corda:** Faz com que uma corda se mova ao seu comando.
- Ataque Certo:** Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque.
- Cerrar Portas:** Mantém uma porta fechada.
- Compreensão de Linguagens:** Faz com que você entenda todas as línguas faladas ou escritas.
- Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem:** Revela criaturas, magias ou objetos.

Enfeitiçar Pessoas: Torna uma pessoa amigável.

Escamas de Lagarto: Pele escamada concede +2 de bônus de armadura natural na CA.

Escudo Arcano: Disco invisível fornece bônus de cobertura e bloqueia *misséis mágicos*.

Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.

Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.

Invocar Criaturas I: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Luz Fantasmagórica: Uma radiação fantasmagórica esverdeada que causa medo.

Mensagem: Conversação em voz baixa à distância.

Misséis Mágicos: 1d4+1 de dano, +1 míssil/dois níveis acima do 1º (máx. +5).

Patas de Aranha: Concede habilidade para andar em parede e tetos.

Precisão: Dobra o alcance da arma.

Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares.

Salto: O alvo recebe +30 num teste de Salto.

Servo Invisível: Cria uma força invisível que obedece às suas ordens.

Sinais Secretos: Alvo compreende uma mensagem não verbal.

Sono: 2d4 DV de criaturas caem num sono parecido com um coma.

Transformação Momentânea: Muda sua aparência.

Ventriloquismo: Projeta sua voz durante 1 min/nível.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DO WU JEN

- Água** **Dar vida à Água:** Transforma uma quantidade Pequena — ou menor — de água em um objeto animado.
- Água** **Faca de Gelo:** Adaga feita de gelo causa 1d8 de dano + 1d8 de dano por frio e 2 pontos de dano na Destreza.
- Água** **Nadar:** Alvo nada como um peixe.
- Água** **Névoa:** Névoa obscurece a visão.
- Água** **Rajada de Gelo:** Cone de gelo que causa 1d6 de dano por contusão/dois níveis e hipotermia.
- Fogo** **Agilidade Felina:** O alvo recebe 1d4+1 de Des durante 1 hora/nível.
- Fogo** **Pirotecnia:** Transforma fogo em luz forte ou fumaça.
- Fogo** **Shuriken de Fogo:** Arremessa 3 ou mais shurikens feitos de fogo; cada um causa 1 de dano + 1d4 de dano de fogo.
- Madeira** **Moldar Madeira:** Rearranja objetos de madeira para lhe servirem.
- Madeira** **Torcer Madeira:** Retorce madeira (placas, cabos e portas).
- Metal** **Chuva de Agulhas:** Ataques à distância causando 1d4/nível de dano a um número de alvos iguais ao seu nível.
- Metal** **Lenço do Aprisionamento:** Lenço que aprisiona inimigo.
- Metal** **Proteção contra Flechas:** O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância.
- Terra** **Força do Touro:** O alvo recebe 1d4+1 For por 1 hora/nível.
- Terra** **Vigor:** Alvo recebe 1d4+1 Cons por 1 hora/nível.
- Todos** **Suportar Elementos:** Ignora 12 dano/todada de um tipo de energia.
- Alterar-se:** Como *transformação momentânea*, mas para mudanças mais drásticas.
- Aparição:** O rosto do alvo parece aterrador; observadores podem ficar abalados.
- Arrombar:** Abre porta trancada ou selada por magia.
- Beijo do Sapo:** Toque envenenado que causa 1d6 de dano de Cons, repetindo em 1 min.

Camaleão*: Alvo recebe +10 de bônus nos testes de Esconder-se.

Chicote*: Cria um chicote de força, que mantém os animais à distância com seu estalar e os assusta quando os acerta. É possível usá-lo como um chicote normal.

Confundir Detecção: Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.

Detectar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais.

Espada de Relâmpagos*: Cria uma espada de energia crepitante; causando no total 1d6 de dano/nível.

Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.

Imobilizar Pessoas: Deixa uma pessoa indefesa durante 1 rodada/nível.

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 10 min/nível ou até atacar.

Invocar Criaturas II: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Nublur: Os ataques têm 20% de chance de falhar.

Padrão Hipnótico: Fascina 2d4+1 DV/nível de criaturas.

Proteção contra Feitiços*: +1/3 níveis de bônus nos testes de resistência de Vontade contra feitiços e compulsões.

Tranca Arcana: Fecha magicamente um portal ou um baú.

Truque de Corda: Até 8 criaturas se escondem em um espaço extradimensional.

Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a até 1,5km/nível.

Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DO WU JEN

Água **Forma Gasosa**: O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente.

Água **Hálito de Vapor***: Um cone de vapor de 9 m, causando 1d6 de dano por nível.

Água **Névoa Fétida**: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível.

Água **Respirar na Água**: Os alvos podem respirar sob a água.

Fogo **Asas Flamejantes***: Seus braços se tornam asas flamejantes; você pode voar ou queimar coisas.

Fogo **Bola de Fogo**: 1d6 de dano por nível, 6 metros de raio.

Fogo **Dar Vida ao Fogo***: Transforma uma Pequena (ou menor) quantidade de fogo num objeto animado.

Madeira **Ampliar Plantas**: Faz a vegetação crescer e/ou melhora colheitas.

Madeira **Pele de Espinhos***: Crescem espinhos em sua pele; seus ataques desarmados causam 1d6 de dano e criaturas que o acertarem com armas naturais ou ataques desarmados sofrem 1d4 de dano.

Metal **Arma Mágica Aprimorada**: +1/3 níveis, máx. +5.

Metal **Lâmina Afiada**: Dobra a margem de ameaça normal da arma.

Metal **Magnetismo***: Atrai objetos de ferro ou aço para você.

Terra **Guerreiro de Terra Cota***: Amplia e dá vida a uma estatueta como se fosse um objeto animado Médio.

Terra **Relâmpago da Terra***: Montes de terra causam 1d6/nível de dano nas criaturas que estiverem em seu caminho.

Todos **Proteção contra Elementos**: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como a magia *proteção*, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

Comunhão com um Espírito Menor*: Espírito menor responde a uma pergunta/dois níveis.

Deslocamento: Os ataques têm 50% de chance de falhar.

Discernir Metamorfose*: Revela disfarces e metamorfoses.

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Escrita Ilusória: Somente o leitor designado pode entendê-la.

Idiomas: Fale qualquer idioma.

Imagem Maior: Como *imagem silenciosa*, mas com som, cheiro e temperatura.

Invocar Criaturas III: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação.

Velocidade: Ação parcial adicional e +4 na CA.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DO WU JEN

Água **Água em Veneno***: Transforma água em veneno de ingestão.

Água **Muralha de Gelo**: Parede de gelo com 15PV+1/nível ou esfera que pode aprisionar criaturas.

Água **Névoa Sólida**: Bloqueia a visão e diminui deslocamento.

Água **Tempestade Glacial**: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.

Fogo **Armadilha de Fogo**: Objeto causa 1d4+1/nível de dano quando aberto.

Fogo **Escudo de Fogo**: As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio ou calor.

Fogo **Muralha de Fogo**: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6+1/nível.

Madeira **Controlar Plantas**: Fale e controle plantas e fungos.

Madeira **Cúpula de Proteção contra Vegetais**: Isola plantas animadas.

Metal **Agulhas Envenenadas***: Chuva de agulhas causam dano por veneno: 1d8 de dano na Cons (repetindo em 1 minuto), paralisia por 2d6 minutos ou 1d10 de dano na Des (repetindo em 1 min).

Metal **Espada Sibilante***: A espada alvo luta independentemente.

Metal **Toque Enferrujante**: Seu toque corrói ferro e ligas metálicas.

Terra **Pele Rochosa**: Impede golpes, cortes e perfurações.

Terra **Porta Dimensional**: Teleporta o conjurador e mais 250kg.

Todos **Defesa Contra Elementais***: Afasta elementais.

Todos **Observação**: Espiona alguém a distância.

Aprisionar Espírito Menor*: Prende espírito até que ele cumpra uma tarefa.

Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

Criar Itens Efêmeros: Cria um objeto de pano ou madeira.

Dardos de Serpentes*: Duas serpentes acertam um ou dois alvos, causando 2d6 de dano cada e injetando veneno (1d6 de Cons, repetindo em 1 minuto).

Dilacerar Corações*: Mata 1d4 de criaturas vivas com menos de 2DV.

Dor*: Inflige dor no alvo, que sofre -4 nos ataques, testes de perícias e de habilidades.

Emoções: Cria uma emoção forte no alvo.

Enfeitiçar Monstros: Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado.

Escuridão Crepitante*: Nuvem negra que se move ao seu comando.

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Grito: Deixa todos no cone surdos e causa 2d6 de dano.

Invisibilidade Aprimorada: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e continuar invisível.

Invocar Criaturas IV: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.

Metamorfosear Outros: Concede ao alvo uma nova forma.

Metamorfosear-se: Você assume uma nova forma.

Muralha de Ossos*: Cria uma muralha de ossos que pode ser moldada.

Pequeno Globo de Invulnerabilidade: Impede efeitos de magias de 1º a 3º nível.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DO WU JEN

- Água **Cone Glacial:** 1d6 de dano de frio/nível.
- Fogo **Hálito de Fogo:** É possível soprar fogo uma vez/rodada; o fogo causa 1d8/dois níveis de dano (max. 10d8) em um alvo a até 4,5 m.
- Madeira **Apodrecer Madeira:** Item de madeira ou criatura de planta apodrece e se torna inútil.
- Metal **Pele Metálica:** Concede +6 de armadura natural, -2 de Destreza.
- Metal **Muralha de Ferro:** 30 PV/4 níveis; pode cair sobre os inimigos.
- Terra **Leão de Terra Cota:** Como *guerreiro de terra cota*, mas cria um animal animado de tamanho Enorme.
- Terra **Moldar Rochas:** Molda pedra em qualquer forma.
- Terra **Muralha de Pedra:** Cria uma muralha de pedras que pode ser moldada.
- Ampliar Animais:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho e DV.
- Compor:** Transforma matéria prima em itens trabalhados.
- Criar Itens Temporários:** Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.
- Criar Mortos-Vivos Menor:** Cria zumbis e esqueletos.
- Criar Passagens:** Abre um buraco de 30cm/nível em parede.
- Dominar Pessoas:** Controla humanoides telepaticamente.
- Enfraquecer o Intelecto:** Inteligência do alvo cai para 1.
- Espada da Dissimulação:** Espada de energia ataca seus oponentes e reduz seus próximos testes de resistência.
- Horda Servil:** Cria 2d6+1/nível (max +15) servos invisíveis.
- Imagem Persistente:** Como *imagem maior*, mas não é necessária concentração.
- Imobilizar Monstros:** Como *imobilizar pessoas*, mas com qualquer criatura.
- Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Mirando no Alvo:** Conjura magias enquanto está se concentrando em outra magia com +10 de bônus nos testes de Concentração.
- Muralha de Energia:** Muralha imune a dano.
- Permanência:** Torna certas magias permanentes; custa XP.
- Pesadelo:** Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.
- Sonho:** Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.
- Telecinésia:** Levanta ou move 12,5kg/nível à distância.
- Teletransporte:** Transporta você instantaneamente para qualquer lugar.
- Tornar-se um Espírito:** Seu espírito se separa do corpo.
- Vento Suplicante:** Envia uma mensagem curta para 1,5km/nível para 10 criaturas/nível.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DO WU JEN

- Água **Controlar a Água:** Ergue, abaixa ou separa a água.
- Fogo **Sementes de Fogo:** Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.
- Madeira **Madeira-ferro:** Madeira mágica tão forte quanto o aço.
- Madeira **Repelir Madeira:** Afasta objetos de madeira.
- Metal **Agulha Espiritual:** Agulha acerta um espírito e o aprisiona no local na forma corpórea.
- Terra **Carne para Pedra:** Transforma a criatura alvo em uma estátua.
- Terra **Mover Terra:** Cava trincheiras e cria colinas.
- Terra **Pedra em Carne:** Restaura criatura petrificada.
- Aprisionar Espíritos:** Como *aprisionar espírito menor*, mas com até 16 DV.

- Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
- Dissipar Aprimorado:** Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.
- Falar com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.
- Globo de Invulnerabilidade:** Como *pequeno globo de invulnerabilidade*, mas para 4º nível.
- Imagem Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.
- Imagem Programada:** Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.
- Invocar Criaturas VI:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Paralisar:** Os humanoides paralisam no lugar até que uma condição que você especificou seja concluída.
- Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
- Sugestionar Multidões:** Como *sugestão*, mais um alvo/nível.
- Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
- Véu:** Muda a aparência de um grupo de criaturas.
- Visão da Verdade:** Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DO WU JEN

- Fogo **Bola de Fogo Controlável:** 1d6 de dano de fogo/nível; você pode retardar a explosão durante 5 rodadas.
- Madeira **Metal em Madeira:** Todo metal que esteja a menos de 12 m se torna madeira.
- Metal **Lenço da Decapitação:** Ataques à distância bem sucedidos causam a decapitação do alvo.
- Terra **Estátua:** O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
- Todos **Observação Aprimorada:** Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.
- Comunhão com um Espírito Superior:** Faça uma pergunta/nível para qualquer espírito.
- Corpo Fora do Corpo:** Cria uma duplicata de você mesmo para cada 5 níveis.
- Desejo Restrito:** Altera a realidade — dentro de certos limites.
- Desintegrar:** Faz uma criatura ou objeto desaparecer.
- Desvanecimento:** Como *teletransporte*, mas afeta o objeto tocado.
- Espada das Trevas:** Espada de energia negativa ataca seus oponentes.
- Invocar Criaturas VII:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Palavra de Poder, Atordoar:** Atordoia criatura com até 150 PV.
- Palma Lívida:** Ataque de toque que causa 1 ponto de dano de Força e 1 ponto de dano de Constituição a cada 2 níveis de conjurador.
- Passeio Etéreo:** Você se torna etéreo durante 1 rodada/nível.
- Reanimação:** Criatura morta é restaurada para uma semi-vida com 1 PV.
- Tamanho Gigante:** Você se torna Enorme ou maior.
- Teletransporte Exato:** Como *teletransporte*, mas nunca erra o local.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DO WU JEN

- Água **Carruagem de Nuvens:** Você e seus aliados voam 150km em 10 minutos.
- Água **Evaporação:** Causa 1d8 de dano/nível em 9 m.
- Fogo **Nuvem Incendiária:** Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.
- Madeira **Comandar Plantas:** Plantas se movem e a vegetação enreda.
- Metal **Repelir Metal ou Pedra:** Repele metal ou pedra.
- Terra **Terremoto:** Tremor intenso em 1,5 m/nível de área.
- Antipatia:** Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

Aprisionar Espírito Aprimorado*: Como *aprissonar espírito menor*, mas até 24 DV.

Ciclone: Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.

Encontrando o Equilíbrio*: Conjurar para manter as magias que requeiram concentração sem precisar se concentrar.

Forma Diminuta*: Você se torna Miúdo ou menor.

Forma Etérea: Viaja para o plano etéreo com companheiros.

Invocar Criaturas VIII: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Limpar a Mente: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e observação.

Metamorfosar Objetos: Transforma qualquer alvo em outra coisa.

Palavra de Poder, Cegar: Cega 200 PV de criaturas.

Seguro de Vida*: Protege você de um tipo de morte específica.

Símbolo: Runas que possuem vários efeitos.

Simpatia: Objeto ou local atrai certas criaturas.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DO WU JEN

Fogo Combustão Interna*: Alvos explodem em chamas de dentro para fora.

Alterar Forma: Transforma você em qualquer criatura. Pode mudar de forma uma vez por rodada.

Aprisionamento: Prende um alvo sob a terra.

Círculo de Teletransporte: Círculo teletransporta qualquer criatura ao local designado.

Desejo: Como *desejo limitado*, com efeitos maiores.

Dominar Monstros: Como *dominar pessoas*, mas para qualquer criatura.

Invocar Criaturas IX: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Libertação: Liberta uma criatura aprisionada.

Palavra de Poder, Matar: Mata um alvo resistente ou vários alvos fracos.

Parar o Tempo: Você age livremente durante 1d4+1 rodadas.

Portal: Conecta dois planos para viagens ou invocações.

Projeção Astral: Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral ou para o Mundo Espiritual.

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

ABENÇOAR ARMA

Transmutação

Nível: Fúria 1, Xam 1, Soh 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Arma tocada

Duração: Permanente ou até que seja descarregada

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto, benéfica)

Resistência à Magia: Sim (objeto, benéfica)

Você prepara uma arma para combater um inimigo em particular. Enquanto conjura esta magia, você escreve a identidade do inimigo na arma, invocando os espíritos para dar poder à arma. Embora não precise saber o nome exato da futura vítima, ainda é necessário identificar especificamente a criatura. Não é possível, por exemplo, abençoar a arma para usar contra "um kappa", mas você pode abençoá-la contra "o kappa que vive nas montanhas em Chi Sheng".

Na primeira vez que a arma abençoada for usada contra a criatura alvo, seu portador recebe +5 de bônus de melhoria no primeiro ataque e +5 de dano quando o ataque for bem sucedido. Depois do primeiro ataque, ou se a arma foi usada contra outro inimigo antes de ser usada contra a criatura alvo, os escritos na espada desaparecem e o efeito da magia termina.

Foco: Pincel e tinta para as inscrições.

ACONSELHAR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, depende de fala]

Nível: Xam 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 hora/nível ou até que seja completada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você influencia as ações da criatura visada oferecendo conselhos profundos e solícitos baseados em sua experiência e sabedoria. É necessário dizer seu conselho de tal modo que ele soe razoável, mesmo que não seja, mas você não está limitado a poucas palavras. Se a criatura alvo falhar no seu teste de resistência, ela seguirá seu conselho da melhor maneira possível, assumindo todas as consequências das ações sugestionadas. Se a ação colocar a criatura em um grande perigo ou causar a sua morte, a vítima pode tentar um segundo teste de resistência — desta vez com +4 de bônus de circunstância — antes de fazer seu ato final e seguir seu destino.

ÁGUA EM VENENO

Transmutação

Nível: Maho 4, Wuj 4 (Água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Meio litro de água/três níveis

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma uma quantidade de água em uma mesma quantidade de veneno de ingestão. A CD do teste de resistência para o veneno é a mesma da magia (15 + seu modificador de Inteligência). O dano inicial do veneno é de 1 ponto temporário de Constituição, e o seu dano secundário é de 1d8 de dano temporário de Constituição. Um único gole do veneno é o bastante para este efeito, mas uma ingestão maior não altera este efeito.

Componente Material: A presa de uma serpente venenosa

AGULHA ESPIRITUAL

Transmutação

Nível: Wuj 6 (metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura espiritual

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você lança uma agulha em uma criatura espiritual, fazendo um ataque à distância normal contra o espírito. A agulha pode acertar criaturas incorpóreas e até mesmo etéreas,

embora não tenha bônus de melhoria. Se acertar, o espírito se torna corpóreo e fica preso no lugar onde está, incapaz de se mover pela duração da magia (embora ainda possa fazer ações que não requeiram movimento, incluindo atacar). O espírito não sofre dano da agulha, mas se torna muito mais vulnerável aos ataques perdendo qualquer bônus de Destreza na CA e dando aos atacantes +4 de bônus nos seus ataques, e adicionalmente perdendo os benefícios de proteção por ser incorpóreo. O espírito não pode remover a agulha que o prende ao lugar, mas qualquer outra criatura pode removê-la usando auxílio ou outra ação. O espírito preso é incapaz de usar habilidades sobrenaturais ou habilidades similares à magia para alterar sua substância (como *forma gasosa*, *passelo etéreo*, ou ficando incorpóreo novamente) ou se transportar (usando *porta dimensional* ou *teletransporte*).

Foco: Uma agulha de metal comprida.

AGULHAS ENVENENADAS

Transmutação

Nível: Wuj 4 (Metal)

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja o texto)

Como em *chuva de agulhas*, mas as agulhas estão embebidas de veneno. Você pode atacar somente um único alvo, obtendo um sucesso em um teste normal de ataque à distância para ferir o alvo. Se acertar, o alvo sofre o efeito das agulhas envenenadas. Você pode escolher um dos seguintes efeitos:

- 1d8 de dano temporário na Constituição imediatamente e outro 1d8 de dano temporário na Constituição 1 minuto depois. Cada um dos danos pode ser anulado com um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível de conjurador + o modificador de Inteligência do conjurador).

- Paralisa o alvo por 2d6 minutos, mas é anulado com um teste bem sucedido de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível de conjurador + o modificador de Inteligência do conjurador).

- 1d10 de dano temporário na Destreza imediatamente e outro 1d10 de dano temporário na Destreza 1 minuto depois. Cada um dos danos é anulado com um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível de conjurador + o modificador de Inteligência do conjurador).

ALIADO ESPIRITUAL MENOR

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Celestial 4, Xam 4

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 10 min.

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um espírito invocado com até 8 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, você requisita os serviços de um espírito (com até 8 DV) que compartilhe sua tendência filosófica. Se souber o nome individual do espírito, você pode requisitá-lo chamando-o pelo nome durante a conjuração da magia (embora possa chamar uma criatura diferente de qualquer forma).

Peça ao espírito para realizar uma tarefa para você, mas ele pode requisitar um favor em troca. Quanto mais coisas você pedir, maior será o favor que o espírito pedirá em troca. Esta barganha dura pelo menos 1 rodada, portanto qualquer ação feita pelo espírito começa numa rodada após a sua chegada. Se você aceitar o serviço, o espírito realizará a tarefa requisitada, comunicando de volta depois que esteja completada (se possível) então retornará ao seu lar. Você tem uma ligação de honra com o espírito até realizar o favor. Um espírito pode aceitar algumas formas de pagamento, como um item mágico. O espírito pode manter ou pode entregar o item a outro xamã em qualquer outro lugar, onde possa ajudar nos objetivos do espírito.

Nota: Quando você convoca esta magia chamando uma criatura do ar, do caos, da terra, maligna, do fogo, do bem, leal ou da água, esta magia adquire aquele tipo. Por exemplo, o aliado espiritual é uma magia de fogo quando convoca um elemental de fogo.

ALIADO ESPIRITUAL SUPERIOR

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Celestial 8, Xam 8

Alvo: Até 24 DV de espíritos valiosos, eles não podem estar a mais de 10 m de distância quando aparecerem.

Como *aliado espiritual menor*, mas você é capaz de convocar um único espírito de até 24 DV ou um número de espíritos do mesmo tipo, os quais não tenham mais do que 24 DV no total. Os espíritos aceitam ajudá-lo e requisitarão favores em troca.

ALIADO ESPIRITUAL

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Celestial 6, Xam 6

Alvos: Até 16 DV de espíritos invocados, eles não podem estar a mais do que 9 m quando aparecem.

Como em *aliado espiritual menor*, mas você pode conjurar um único espírito de até 16 DV ou um número de espíritos do mesmo tipo cujo DV total não seja maior do que 16. Os espíritos, como um grupo, aceitam realizar uma tarefa para você e requisitam um favor em troca.

APARIÇÃO

Ilusão (Fantasma) [Medo, Ação Mental]

Nível: Maho 2, Wuj 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia faz o rosto do alvo parecer horrível e aterrador. Você pode criar quase qualquer combinação de características horripilantes — pele azul, cara de papagaio, nariz de elefante, presas ou qualquer coisa que possa imaginar. No entanto não é possível duplicar a aparência de nenhuma criatura conhecida.

As criaturas — excluindo você e seus aliados — que virem o alvo precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade na moral nos ataques, no dano, e nos testes de resistência.

Componente Material: Uma paleta com tinta de diversas cores.

APODRECER MADEIRA

Transmutação

Nível: Maho 5, Wuj 5 (Madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto de madeira não-mágico (ou o volume de um objeto com até 1 m do ponto tocado) ou uma criatura de planta

Duração: Veja o texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Qualquer item de madeira ou criatura de planta tocada se torna instantaneamente apodrecida, deteriorada e inútil, efetivamente destruída. Se o item é tão grande que não dá para ser destruído no raio de 1 m (como uma grande porta de madeira), um volume de 1 m de raio apodrece e é destruído. Itens mágicos de madeira são imunes a esta magia.

Você pode usar *apodrecer madeira* em um combate com um bem sucedido ataque de toque corpo a corpo. Se esta magia for usada desta

maneira, ela instantaneamente destrói 1d6 de pontos de CA obtidos de armaduras ou escudos de madeira (até o máximo de proteção provida pela armadura).

Armas em uso por os oponentes visados com esta magia são mais difíceis de agarrar. Você precisa obter um sucesso em um ataque de toque corpo a corpo contra a arma. A arma de madeira ou parcialmente de madeira é destruída. **Nota:** Atacar a arma de um oponente provoca um ataque de oportunidade. Também é preciso tocar a arma e não as coisas que estão a sua volta.

Contra criaturas de planta, *apodrecer madeira* causa instantaneamente 3d6 de dano +1 por nível de conjurador (+15 no máximo) por ataque bem sucedido. A magia dura 1 rodada por nível, e você é capaz de fazer somente um ataque de toque corpo a corpo por rodada.

Componente Material: Um cupim vivo.

APRISIONAR ESPÍRITO APRIMORADO

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Wuj 8

Componentes: V, G

Alvo: Até 24 DV de espíritos valiosos, eles não podem estar a mais de 10 m de distância quando aparecerem.

Como *aprisionar espírito menor*, mas você é capaz de convocar um único espírito de até 24 DV ou um número de espíritos do mesmo tipo, os quais não tenham mais do que 24 DV no total. Cada espírito faz um teste de resistência independente para tentar escapar, e muitos precisam ser persuadidos a lhe ajudar individualmente.

APRISIONAR ESPÍRITO MENOR

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Wuj 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 min.

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis) (ver texto)

Alvo: Um espírito com até 8 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência:

Vontade anula

Resistência à Magia:

Sim

Conjurar esta magia é uma tentativa perigosa: é preciso atrair um espírito para uma armadilha especificamente preparada que deve estar dentro do alcance da magia. O espírito chamado é preso na armadilha até que ele aceite realizar um serviço em troca da sua liberdade.

Para criar a armadilha, você precisa usar magia *círculo mágico*, focada em seu interior. O tipo de espírito a ser preso precisa ser conhecido e estudado. Se ele tem um nome específico, próprio ou dado, este precisa ser usado para conjurar a magia.

O espírito visado precisa fazer um teste de resistência de Vontade. Se for bem sucedido, a criatura resiste à magia. Se o teste de resistência falhar, o espírito é imediatamente preso na armadilha (a resistência à magia não

impede a criatura de ser invocada). O espírito pode escapar da armadilha com um sucesso em um teste de RM, através de viagem dimensional, ou com um sucesso em um teste de Carisma (CD 15 + metade do nível do conjurador + o modificador de Carisma do conjurador). Ela pode tentar cada um desses métodos uma vez por dia. Se escapar da armadilha, estará livre e será capaz de lhe atacar. Uma *âncora dimensional* conjurada no espírito impede que ele escape através da viagem dimensional. Também pode criar um diagrama de convocação (ver *Convocação* no *Livro do Jogador*) para fazer uma armadilha mais segura.

Se o espírito não se libertar da armadilha, você pode mantê-lo preso enquanto desejar. Tente obrigar o espírito a realizar um serviço escrevendo e talvez oferecendo algum tipo de recompensa. Para isso, faça um teste de Carisma oposto ao teste de Carisma do espírito. O Mestre então designa o bônus baseado no tipo de serviço e na recompensa, do +0 ao +6. Este bônus é aplicado no seu teste de Carisma. Se o espírito vencer o teste, ele recusa o serviço. É possível fazer novas ofertas, subornos e outras coisas parecidas ou fazer uma oferta antiga novamente a cada 24 horas. Você pode repetir este processo até que o espírito prometa servi-lo, até que ele se liberte, ou até que você decida libertá-lo através de outros modos ou com alguma outra magia. Tarefas impossíveis ou exageradas são sempre negadas. Se você tirar um 1 no teste de Carisma, o espírito se liberta e lhe ataca.

Uma vez que o serviço requisitado seja completado, o espírito precisará somente informá-lo para ser então enviado de volta de onde quer que tenha vindo. O espírito pode buscar uma vingança depois. Se você designar alguma tarefa que o espírito não pode completar através de suas próprias ações (como "aguarde aqui" ou "defenda esta área contra ataques") o efeito da magia continua por, no máximo, um dia por nível do conjurador, e o espírito terá a chance de se libertar imediatamente. Note que o alvo esperto pode subverter algumas instruções.

Quando convocar esta magia chamando uma criatura do ar, do caos, da terra, maligna, do fogo, do bem, leal ou da água, esta magia adquire aquele tipo. Por exemplo, *aprisionar espírito* é uma magia da água quando convoca um elemental da água.

APRISIONAR ESPÍRITO

Conjuração (Invocação) [veja o texto]

Nível: Wuj 6

Componentes: V, G

Alvos: até 16 DV de espíritos invocados, eles não podem estar a mais do que 9 m quando aparecem.

Como em *aprisionar espírito menor*, mas é possível chamar um único espírito de até 16 DV, ou um número de espíritos do mesmo tipo cujo total de DV não seja maior do que 16. Cada espírito faz um teste de resistência e tem uma chance independente de escapar, e também precisa ser individualmente persuadido a ajudá-lo.

ASAS FLAMEJANTES

Transmutação

Nível: Shu 3 (Fogo), Wuj 3 (Fogo)

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 min/nível

Esta magia transforma seus braços em asas de fogo brilhantes, lembrando as asas de uma

Asas Flamejantes



fênix. As chamas não causam dano a você ou a qualquer item que você carregue. Dado que seus braços então transformados, não é possível segurar itens ou conjurar magias enquanto estiver sob o efeito de *asas flamejantes*, mas anéis, braceletes e outros itens ligados em seus braços quando você conjura a magia continuam funcionando normalmente.

As asas permitem voar a um deslocamento de 18 m com uma boa manobrabilidade. É possível fazer manobras de investida, mas não é possível correr enquanto voa e também não carregar mais do que uma investida leve. Se a duração da magia acabar enquanto estiver no ar, você cai normalmente.

Você é capaz de fazer ataques desarmados com as asas de fogo, mas não tem a habilidade para fazê-los, então você sofre -4 de penalidade em seus ataques. Um acerto causa 2d6 de dano de fogo em adição ao seu dano desarmado normal.

As asas podem ser extintas (e a magia cancelada) por uma magia *extinguir fogo*, imergindo na água, com o vento de um furacão ou mais forte.

Componente Material: A pena de uma ave, que você precisará queimar enquanto conjura a magia.

Foco: Um amuleto de ouro moldado como uma Fênix.

ATAQUE REVERSO

Abjuração

Nível: Wuj 1 (Madeira)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma arma grande ou maior de madeira

Duração: 1 rodada/nível ou até que seja descarregada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim (do objeto)

Quando conjura esta magia, você encanta uma arma grande ou maior de madeira (como um bo, uma naginata, um nunchaku, um bordão triseccionado, ou uma arma similar). A próxima vez que aquela arma for usada em um ataque corpo a corpo, ela distorcerá tanto que atacará o seu portador no lugar. O portador da arma faz um ataque em si próprio e causa o dano normal que o ataque causaria. Ele não pode escolher causar dano por contusão ou outra forma de reduzir o dano que causa, embora qualquer redução de dano que tenha continua sendo aplicado. Quando o atacante causar dano a si próprio com a arma afetada, a magia é descarregada.

Armas mágicas desatenciosas afetadas recebem um teste de resistência de Vontade; se obtiver sucesso a magia não tem efeito. Veja Atacar um Objeto no *Livro do Jogador* para informações a respeito de testes de resistência em objetos.

Foco: Uma adaga.

ATRAÇÃO

Transmutação

Nível: Xam 1, Soh 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 2 rodadas/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Quando você conjura esta magia, uma aura mística envolve a criatura alvo, fazendo com que os ataques contra tal criatura se tornem mais efetivos. O alvo recebe +1 ponto adicional de dano por nível de conjurador (máx. +5) de cada ataque corpo a corpo que causar dano a ele. Esta magia não aumenta o dano das magias.

AURA DE JADE

Abjuração [Bem]

Nível: Shu 9 (Terra) — Escola Yogo

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 metros

Alvos: Uma criatura/nível em um raio de 6 m centralizado em você

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Uma radiação brilhante de cor de jade circunda os objetos, protegendo-os de ataques, concedendo-lhes resistência a maho e outras magias malignas, e cegando criaturas Maculadas e criaturas das Terras Sombrias quando elas acertam os alvos. Esta abjuração tem 4 efeitos:

Primeiro, as criaturas protegidas recebem +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes. Diferente de *proteção contra a Mácula*, este benefício se aplica contra todos os ataques e não somente contra ataques de criaturas Maculadas.

Segundo, as criaturas protegidas adquirem RM 25 contra magias malignas e magias conjuradas por maho-tsukai, oni, outras criaturas Maculadas ou das Terras Sombrias.

Terceiro, a abjuração bloqueia a possessão e a influência mental, exatamente como faz a magia *proteção contra a Mácula*.

Finalmente, se a criatura com pontuação de Mácula ou com o sub-tipo Terras Sombrias fizer um ataque corpo a corpo bem sucedido contra a criatura protegida, o atacante fica cego (Fortitude anula o efeito, como a magia *cegueira/surdez*, mas contra a CD de *aura de jade*).

Foco: Uma pequena estátua de jade representando uma das sete fortunas. A estátua custa em torno de 500 PO.

BARREIRA CONTRA RÉPTEIS

Abjuração

Nível: Guardião 4, Xam 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Barreira invisível com uma área de um quadrado de 1,5 m/nível(s)

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula ou Fortitude para reduzir à metade (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria uma barreira invisível que previne répteis, criaturas reptilianas, e dragões de atravessá-la. As criaturas afetadas estão cientes da presença da barreira e de seu propósito, e os répteis que não são totalmente hostis evitarão a barreira. As criaturas reptilianas com intenções hostis podem tentar atravessar a barreira. As criaturas afetadas com 4 ou menos Dados de Vida precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade para atravessá-la. Qualquer criatura afetada que atravesse a barreira sofre 1d4 de dano por nível de conjurador (10d4 no máximo), um sucesso em um teste de resistência de Fortitude reduz o dano à metade. As criaturas reptilianas com inteligência que encontram a barreira normalmente ficam furiosas e muito menos amigáveis em auxiliar o conjurador.

Componente Material: A pele de uma cobra morta.

BEIJO DO SAPO

Necromancia

Nível: Maho 2, Wuj 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea (veja o texto)

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

Seu toque se torna venenoso, injetando veneno em uma criatura em que você encoste com um sucesso em um ataque de toque corpo a corpo. O veneno causa 1d6 de dano temporário na Constituição imediatamente, e outro 1d6 de dano temporário de Constituição 1 minuto depois. A cada vez o dano pode ser anulado com um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível de conjurador + modificador de Inteligência do conjurador).

Foco: A tatuagem de um sapo em sua pele.

BO DE ÁGUA

Evocação [Água]

Nível: Shu 2 (Água)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Jarro de água similar a um bo

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Um cajado de 2 m formado de água, que você pode usar com proficiência, salta de suas mãos. Você porta este cajado como se estivesse com um bordão. Os ataques com *bo de água* são como ataques normais corpo a corpo. O bo causa 1d8 de dano +1 para cada 2 níveis de conjurador (máx. +10). O bo é considerado uma arma mágica +1 para propósitos de sobrepujar uma redução de dano.

CAMALEÃO

Ilusão (Fascinação)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensivo)

Esta magia altera a coloração do alvo para se camuflar na área que o cerca. A criatura recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se. Quando se move através de uma área onde a cor da vegetação muda gradualmente (como caminhar da borda da floresta para um descampado), sua coloração muda imediatamente. Quando a cor da vegetação muda bruscamente (da floresta para uma muralha de pedra), leva 1 rodada para o efeito mudar a coloração.

Componente Material: A pele morta de um pequeno réptil.

CARRUAGEM DE NUVENS

Alteração

Nível: Wuji 8 (Água)

Componentes: V, G, M

Alcance: Pessoal e toque

Alvo: Você e uma outra criatura Média ou menor, voluntária/quatro níveis.

Duração: 10 minutos (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite a você voar em uma carruagem mágica formada por uma nuvem. Quando conjura esta magia, você e quaisquer aliados voluntários que estiverem tocando flutuam no ar em uma pequena nuvem e então voam para qualquer direção que você deseje. Você voa a uma incrível velocidade de 15 km por minuto, portanto, até o final da duração da magia é possível voar 150 km. Este movimento não é senti-

do nem por você, nem pelos seus passageiros, e a viagem é perfeitamente estabilizada e calma — mesmo no pior dos climas. No fim da magia, a nuvem pousa gentilmente no solo e então desaparece.

Componente Material: Uma pequena bola de algodão.

CASTIGO

Evocação [Sônica]

Nível: Fúria 3, Xam 3, Soh 3

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 metros

Área: Criaturas em uma área de 6 m centralizada em você.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, você descarrega uma rajada que castiga seus inimigos. As criaturas dentro da área são afetadas com base nas tendências delas em relação à sua. Criaturas cuja tendência diferencie em um modo da sua (leal-neutra-caótica ou bom-neutra-maligna) recebem 2d6 de dano. Aquelas, cuja tendência diferencie em ambos os componentes (ambos leal-neutra-caótica ou bom-neutra-maligna) recebem 5d6 de dano. Então, se você é leal e bom, causa 2d6 de dano em qualquer um que seja leal e neutro, leal e mal, neutro e bom ou caótico e bom, e 5d6 naqueles de tendência neutra, neutra e caótica, neutra e má, e caótica e má. Um sucesso em um teste de resistência de Fortitude reduz o dano em ambos os casos à metade. As criaturas de quaisquer alinhamentos diferentes do conjurador que falharem no teste de resistência ficarão surdas por 1d4 rodadas. Uma criatura surda, em adição ao dano, sofre -4 de penalidade na iniciativa, tem 20% de chance de conjurar errado ou de perder qualquer magia com componente verbal (V) em suas características para poder conjurá-la.

CHAMAS DA PUREZA

Evocação [Fogo]

Nível: Shu 6 (Fogo)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensivo)

A criatura que você toca queima em chamas mágicas que não ferem o alvo, mas são capazes de ferir qualquer outro que entre em contato com ele. O alvo causa 1d6 de dano adicional por fogo com um ataque bem sucedido.

As criaturas que acertarem o alvo com armas naturais ou com ataques desarmados recebem 1d6 de dano por fogo e precisam fazer um teste de resistência de Reflexos (a mesma CD da magia) ou pegarão fogo.

O fogo queima por 1d4 rodadas (veja Pegando Fogo no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Uma criatura que esteja pegando fogo pode usar uma ação equivalente ao movimento para apagar as chamas.

O alvo adquire imunidade ao fogo pela duração da magia, mas recebe dano dobrado de frio exceto com um teste de resistência bem sucedido.

CHICOTE

Evocação

Nível: Wuji 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Um chicote de força

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria um chicote formado por uma força mágica; a magia também garante a você a habilidade de manuseá-lo. O simples estalar do chicote cria um efeito sônico, de ação mental que mantém animais normais (não bestas, bestas mágicas ou vermes) acuados, a menos que eles obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade. Os animais afetados ficam a 9 m de distância de você enquanto a magia durar. Se fizer um ataque bem sucedido com o chicote contra um animal normal, ele terá que fazer um teste de resistência de Vontade ou ficará apavorado. Criaturas apavoradas sofrem -2 de penalidade de moral nos ataques, danos e testes de resistência, e fogem de você se puderem. Se não puderem fugir, as criaturas podem atacar.

Você pode usar este chicote em combate contra os oponentes como se fosse um chicote normal.

Componente Material: Um pequeno chicote de seda.

CHUVA DE AGULHAS

Transmutação

Nível: Wuji 2 (Metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você lança uma agulha na direção de um alvo. A magia multiplica esta única agulha em uma chuva de agulhas que causam dano ao alvo selecionado. Faça um ataque normal à distância contra cada alvo separadamente, sem penalidades por não ter a habilidade. As agulhas combinadas causam 1d4 de dano por nível de conjurador (5d4 no máximo), mas você pode dividir o dano entre os alvos que selecionou. Portanto, é possível para um wu jen de 4º nível escolher uma única criatura e atacá-la causando 4d4 de dano em um ataque bem sucedido, duas criaturas causando 2d4 de dano em cada, 4 criaturas causando 1d4 de dano em cada, ou dividindo o dano de qualquer outra forma.

Componente Material: Uma agulha de metal comprida.

CÍRCULO DE CHAMAS

Evocação [Fogo]

Nível: Shu 5 (Fogo)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 metros

Área: Todas as criaturas em uma área de 6 m de raio centralizado em você.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Explosão de fogo em todas as direções saindo do ponto de origem, causando 1d8+1 de dano por nível de conjurador (+20 no máximo) nas criaturas próximas.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA A MÁCULA

Abjuração [Bem]

Nível: Shu 3 (Terra)

Área: Emanação de 3 m saídos da criatura tocada

Duração: 10 m/nível

Resistência à Magia: Não (veja o texto)

Como em *proteção contra a Mácula*, exceto o fato de que ela circunda uma área muito maior e tem uma duração maior.

Diferente de *proteção contra a Mácula*, esta magia tem uma função especial que você pode escolher quando a conjura. Um círculo mágico pode ser focado no seu interior ao invés do exterior. Neste caso ela serve como uma imóvel e temporária prisão mágica para a criatura convocada. A criatura não pode cruzar o limite do círculo (veja *Chamado no Livro do Jogador* para mais informações sobre usar esta magia em conjunto com magias de chamado).

Você precisa vencer a resistência à magia da criatura para mantê-la aprisionada (como a terceira função de *proteção contra a Mácula*), mas os bônus de resistência e deflexão e a proteção contra o controle mental se aplicam indiferentemente à resistência à magia da criatura.

Se a criatura é muito grande para ficar dentro da área da magia, a magia funciona como a magia *proteção contra a Mácula* para esta criatura somente.

Esta magia não é cumulativa com *proteção contra a Mácula* e vice-versa.

COMBUSTÃO INTERNA

Evocação (Fogo)

Nível: Chamas 9, Wuji 9 (Fogo)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Criaturas com uma DV total que não exceda seu nível, elas não podem estar a mais do que 6 metros de distância.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria uma combustão mortal nos órgãos internos dos alvos, fazendo-os explodir em chamas de dentro para fora. A morte ocorre instantaneamente. Um sucesso em um teste de resistência de Fortitude causa 6d6 de dano +1 por nível de conjurador.

Foco: 1 braseiro de ferro com carvões flamejantes.

COMUNHÃO COM UM ESPÍRITO MENOR

Adivinhação

Nível: celestial 2, natureza 2, Xam 2, Shu 2 (Água) — Escola Kitsu, Wuji 3.

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 3 metros

Alvo: Um espírito menor

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Não

Você contata um espírito local — qualquer espírito de criatura com 4 ou menos DV. É necessário conhecer a identidade do espírito (que você pode descobrir através da magia *transe*) e é preciso estar a até 3 m da localização do espírito. Você pode fazer uma pergunta para cada 2 níveis de conjurador. Perguntas não respondidas são gastas quando o tempo expira. O conhecimento do espírito é limitado aos interesses do local do espírito, portanto o espírito de uma grande árvore em uma vila pode não responder as perguntas sobre eventos de fora da vila. Os espíritos normalmente respondem as perguntas literalmente e não dão nenhuma informação voluntariamente. Se a tendência do espírito é diferente da sua, ele recebe um teste de resistência de Vontade para resistir à magia.

Se o espírito já foi alvo de *comunhão com um espírito menor* na semana anterior, a nova magia falha. Os espíritos bons geralmente tentam ser úteis ao responder as questões, enquanto os espíritos malignos

tentam sempre distorcer a informação que dão (embora dêem normalmente respostas literalmente reais).

Componente Material: Incenso e uma pequena oferenda de 10 PO.

COMUNHÃO COM UM ESPÍRITO SUPERIOR

Adivinhação

Nível: Celestial 5, Adivinhação 5, Natureza 5, Xam 5, Shu 5 (Água) — Escola Kitsue, Wuj 7

Componentes: V, G, M, XP

Alvo: Um espírito

Como *comunhão com um espírito menor*, mas esta magia pode contatar qualquer espírito, não importando seus dados de vida. É possível fazer uma pergunta por nível, mas você precisa fazer as perguntas que possam ser respondidas por um simples sim ou não. As respostas dadas são corretas dentro dos limites de conhecimento do espírito. "Incerto" é uma resposta legítima, porque até mesmo um grande espírito não é necessariamente onisciente. Nos casos onde a resposta de uma palavra possa ser enganosa ou contrária aos interesses do espírito, o Mestre pode usar uma frase curta (cinco palavras no máximo) como resposta no lugar.

Componente Material: Incenso e uma pequena oferenda de 25 PO.
Custo de XP: 100 XP.

CONHECER AS SOMBRAS

Ilusão (Fascinação)

Nível: Shu 2 (Ar)

Componentes: G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível (D)

Inclinando-se em direção às sombras, você se mistura a elas, tornando-se uno com a escuridão. Enquanto permanecer a até 3 m de qualquer tipo de sombra (exceto sua própria sombra) ou próximo de uma escuridão moderada, sua habilidade de se esconder é amplamente melhorada. É possível se esconder da visão em um lugar aberto sem nada para se esconder atrás, mesmo enquanto está sendo observado, e você recebe +20 de bônus de circunstância nos seus testes de resistência de Esconder-se.

Diferente de *invisibilidade*, o efeito desta magia não termina quando você ataca, embora não possa se esconder e atacar ao mesmo tempo, você fica claramente visível enquanto ataca e assim não recebe +2 de bônus no seu ataque por ser invisível, nem seu alvo perde os bônus de CA na destreza, mas é possível usar uma ação equivalente para se esconder novamente depois do ataque (ou se esconder como parte de uma ação equivalente ao movimento) e você continua recebendo os +20 de bônus de circunstância no seu teste de Esconder-se. Seu oponente pode nomear uma ação para atacar você no momento em que puder lhe ver.

CORPO FORA DO CORPO

Conjuração (criação)

Nível: Wuj 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros

Efeito: 1 duplicata/5 níveis

Duração: 1 rodada/2 níveis

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma ou mais cópias de você. Estas cópias compartilham todas as suas pontuações de habilidades, personalidade, nível, perícias, talentos e memórias. Elas carregam as mesmas armas, arma-

mentos e equipamentos que você (mas usam versões normais dos seus equipamentos mágicos), e não podem conjurar magias. As duplicatas criadas têm um quarto dos seus pontos de vida totais no fim da conjuração. Elas são obedientes a você e amigáveis umas com as outras e com seus companheiros. É possível ordenar a elas que façam qualquer ação, mesmo aquelas que você normalmente não faria (como atacar um dragão com todas as forças ou pular de um precipício). Elas podem fazer quaisquer coisas que você pode, exceto conjurar magias, usar complementos de magia ou usar itens mágicos com disparadores. Elas recebem o dano normalmente, mas, se uma é morta, desaparece e você sofre automaticamente 10 pontos de dano. No final da duração da magia, todas as duplicatas desaparecem (e também qualquer equipamento criado com elas) sem causar dano. As duplicatas são completamente indistinguíveis de você.

Componente Material: Alguns fios de seu cabelo ou um pouco de barba.

CRIAR NASCENTE

Transmutação

Nível: Xam 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Efeito: Uma nascente de água

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma nascente de água brota de uma rocha natural ou da terra que você toca. A nascente não brota de criaturas, plantas ou construções artificiais. Ela cria de quatro a seis galões de água por hora. A água é fresca, limpa (na fonte) e boa. Não se pode criar mais de uma nascente a cada 200 m.

Foco: Um cano de bambu.

DANÇA DO UNICÓRNO, A

Abjuração

Nível: Shu 5 (Água) — Escola Iuchi

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível (D)

Você envolve a si mesmo com uma névoa purificante com um raio de 1,5 m por nível de conjurador que limpa o ar de fumaça, sujeira e venenos. Os contaminantes não-mágicos, incluindo venenos ingeridos, são automaticamente anulados dentro da névoa. Efeitos mágicos, incluindo *névoa ácida*, *névoa mortal* e o sopro do dragão verde, são anulados somente se seu nível for maior do que o nível de conjurador do atacante (ou o DV do dragão). Se seu nível for menor do que o do conjurador, a *dança do unicórnio* concede a todos dentro da névoa +4 de bônus nos seus testes de resistência contra o efeito.

A névoa desaparece deixando tudo em sua área limpo.

DAR VIDA À ÁGUA

Transmutação

Nível: Rio 2, Wuj 2 (Água)

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Até 1 m³ de água

Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)

Como *dar vida à madeira*, mas você somente pode dar vida a uma Pequena ou menor quantidade de água.

Componente Material: Um frasco com água pura de uma nascente misturado com sulfeto de mercúrio.

DAR VIDA À MADEIRA

Transmutação

Nível: Madeira 1, Wuj 1 (Madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto Pequeno de madeira ou menor

Duração: Concentração até 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você dá vida a um objeto Pequeno de madeira ou menor. A madeira viva ataca quem ou o que você inicialmente designar. As estatísticas para objetos com vida são encontradas no *Livro dos Monstros*. A magia não pode dar vida a objetos carregados ou portados por uma criatura.

Componente Material: A mistura de pó de sulfeto de mercúrio e pêssego estragado.

DAR VIDA AO FOGO

Transmutação

Nível: Chamas 3, Wuj 3 (Fogo)

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Até 1 m³ de fogo

Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)

Como dar vida à madeira, mas somente é possível dar vida a uma Pequena ou menor quantidade de fogo. O fogo animado causa dano de fogo igual seu dano de pancada (sem penalidade de Força), e tem o ataque especial incendiar de um elemental do fogo (CD11), e o subtipo fogo.

Componente Material: Um punhado de carvão, enxofre e carbonato de sódio.

DARDOS DE SERPENTE

Transmutação

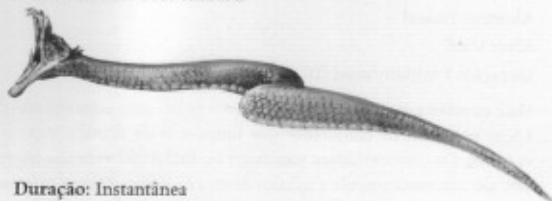
Nível: Wuj 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Uma ou duas criaturas



Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, suas tatuagens de serpentes (o foco desta magia) se transformam em serpentes de verdade que voam de você até o alvo ou alvos que escolheu, atacando como dardos e injetando veneno nas vítimas. As serpentes sempre acertam e causam 2d6 de dano no impacto. O veneno causa 1d6 de dano temporário na Constituição imediatamente e outro 1d6 de dano temporário na Constituição um minuto depois. Cada um dos danos pode ser anulado com um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível de conjurador + o modificador de Inteligência do conjurador).

Depois de acertar os alvos, as serpentes voam de volta até você. Você precisa engoli-las vivas antes de poder conjurar esta magia novamente; como uma ação padrão não causando ferimentos a você. Quando engolir as serpentes, as tatuagens reaparecerão nos seus braços.

Foco: Duas tatuagens de serpentes em sua pele, normalmente enroladas em torno de cada antebraço.

DEFESA CONTRA ELEMENTAIS

Abjuração

Nível: Natureza 4, Wuj 4 (Todos)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Uma emanção de 18 m centralizada em você

Duração: 1 min.

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite evitar os elementais de um tipo específico proferindo um grito aterrador. Quando você conjura esta magia, todos os elementais dentro da área da magia somem da área a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade. A magia termina se você tentar forçar a barreira contra um elemental que tenha falhado em seu teste de resistência.

Componente Material: Uma pequena quantidade do elemento oposto ao tipo na qual você está se protegendo contra — fogo para água, terra para ar, ar para terra ou água para fogo.

DERRETER

Evocação

Nível: Wuj 1 (Fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Um cubo de 1,5 m³ de gelo ou um cubo de 3 m³ de neve/nível ou uma criatura de gelo/nível

Duração: 1 minuto/nível ou Instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum ou Fortitude para reduzir à metade (veja o texto)

Resistência à Magia: Não ou Sim (veja texto)



Dardos de Serpente

Esta magia permite a você derreter gelo e neve ou causar dano em criaturas do frio. Você pode derreter gelo ou neve como especificado acima, sem teste de resistência ou resistência à magia aplicável. Criaturas do frio recebem 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (5d4 no máximo), metade com um sucesso em um teste de resistência. A resistência à magia da criatura é aplicada.

Componente Material: Uns poucos cristais de sal e um punhado de fuligem.

DETECTAR DOENÇA

Adivinhação

Nível: Xam 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo ou Área: Uma criatura, um objeto ou 1,5 m³

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você determina qual criatura, objeto ou área está infectada com doença ou carrega uma doença. É possível determinar o tipo exato da doença com um sucesso em um teste de Sabedoria (CD 20). Um personagem com a perícia Cura pode tentar fazer um teste de Cura (CD 20), se falhar no teste de Sabedoria, ou tentar o teste de Cura antes do teste de Sabedoria.

Nota: Esta magia pode atravessar barreiras, até 30cm de pedras, 1/2 kg de metal comum, ou 1 metro de madeira ou de sujeira.

DETECTAR MÁCULA

Adivinhação

Nível: Shu 1 (Água)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Um quarto de círculo emanando de você até o extremo do alcance

Duração: Concentração, até 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você é capaz de sentir a presença da Mácula das Terras Sombrias. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo você estuda um item ou área em particular:

1ª rodada: A presença ou a ausência da Mácula na área.

2ª rodada: Número de criaturas Maculadas na área e a força da aura Maculada mais forte. Se você está livre da Mácula, a aura Maculada mais forte "é sobrepujante" (veja abaixo), e a força da aura Maculada é duas vezes o seu nível de personagem, você fica atordoado por 1 rodada e a habilidade similar à magia termina. Enquanto estiver atordoado, você não poderá agir, perdendo qualquer bônus de destreza na CA, e concedendo +2 de bônus para os atacantes.

3ª rodada: A força e a localização de cada aura Maculada. Se a aura está fora de sua linha de visão, você pode discernir sua direção, mas não sua localização exata.

Força da Aura: A força da aura Maculada depende da pontuação de Mácula da criatura que você está detectando (1 criatura das Terras Sombrias tem uma pontuação de Mácula igual a metade de sua pontuação de Carisma, com +1 de bônus se for morto-vivo e com +2 de bônus se for extra-planar, como 1 oni das Terras Sombrias).

Pontuação de Mácula	Força Da Aura
Prolongado	Vago
1	Tênue
2 — 4	Moderado
5 — 10	Forte
11+	Sobrepujante

Se a aura ficar em mais de uma categoria de força, você aprende sobre a mais forte das duas.

Distância da Prolongação da Aura: Quanto tempo a aura prolonga determinada pela sua força original:

Força Original	Duração
Tênue	1d6 min.
Moderado	1d6 x 10 min.
Forte	1d6 horas
Sobrepujante	1d6 dias

A cada rodada você pode virar para detectar algo em uma nova área. Esta magia pode atravessar barreiras, até 30cm de pedras, 1/2 kg de metal comum, ou 1 metro de madeira ou de sujeira.

DETECTAR MALDIÇÃO

Adivinhação

Nível: Xam 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo ou Área: Uma criatura, um objeto ou 1,5 m³

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você determina qual criatura, objeto ou área está amaldiçoada ou carrega uma maldição. É possível determinar a natureza geral da maldição com um sucesso em um teste de identificar magias (CD 20). Observando um pergaminho amaldiçoado, você aprende se a maldição traz má sorte ao leitor, mas não pode dizer os efeitos específicos.

Se for bem sucedido no teste de identificar magias, receba ++ de bônus no seu nível efetivo quando conjurar *remover maldição* do item ou da pessoa que analisou esta magia.

Nota: Esta magia pode atravessar barreiras, até 30cm de pedras, 1/2 kg de metal comum, ou 1 metro de madeira ou de sujeira.

Componente Material: Uma gema pequena avaliada em 10 PO.

DILACERAR CORAÇÕES

Necromancia

Nível: Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1d4 + 1/nível de criaturas vivas em um cubo de 6 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Com o balançar de uma mão você envia dardos invisíveis de força em direção aos alvos. Se o alvo tiver menos do que 5 DV e falhar no seu teste de resistência, o poder disparado crava no peito da criatura e vai em direção ao seu coração matando-a instantaneamente. Esta magia afeta a criatura com os Dados de Vida mais baixos e então afeta a próxima criatura com Dados de Vida mais baixos, e assim por diante, até alcançar o número máximo citado acima ou até que todas as criaturas dentro da área sejam afetadas. Mortos-vivos, constructos, limos e outras criaturas sem anatomia ou sem coração não são afetadas por esta magia assim como criaturas com mais de 5 DV.

DISCERNIR METAMORFOSE

Adivinhação

Nível: Xam 4, Soh 4, Wuj 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Com uma ação padrão gasta em concentração, você pode ver a verdadeira forma de criaturas metamorfoseadas, disfarçadas ou transmutadas a até 18 m. A cada rodada, você é capaz de examinar uma criatura que esteja na sua linha de visão e determinar se ela é metamorfoseada, está disfarçada ou transmutada, e se essa é sua verdadeira forma.

Se olhar um metamorfo em sua verdadeira forma, você sabe que ele é um metamorfo, mas não pode determinar quais outras formas ele pode ser capaz de assumir. Para propósitos da magia, o metamorfo é qualquer criatura com o tipo metamorfo ou com uma habilidade sobrenatural ou extraordinária que permita a ela assumir uma forma diferente. Um *wu jen* que conheça a magia *metamorfosar-se* não é um metamorfo (dado que a magia não é uma habilidade sobrenatural e nem extraordinária), mas um espírito centopéia o é (dado que sua habilidade excepcional de assumir formas alternativas, embora seu tipo seja de extra-planar).

Componente Material: Um bálsamo de mel e flor de lótus, cobrindo suas pálpebras.

DISSIPAR MÁCULA

Abjuração [Bom]

Nível: Shu 5 (Terra)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Você e uma criatura maligna tocada vinda de outro plano; ou você e um encantamento ou magia maligna sobre uma criatura ou objeto.

Duração: 1 rodada/nível ou até que seja descarregada, a que vier primeiro.

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Veja o texto

Uma energia sagrada branca e reluzente circunda você. Este poder tem três efeitos:

- 1 Você recebe +4 de bônus de flexão na CA contra ataques de criaturas das Terras Sombrias ou de criaturas com pontuação de Mácula.
- 2 Fazendo um ataque de toque com sucesso contra um oni ou outro ser extra-planar, ou elemental com o subtipo Terras Sombrias, você pode escolher enviar a criatura de volta a seu plano natal. A criatura anula os efeitos com um teste de resistência de Vontade (aplicando sua resistência à magia). Usar desta forma descarrega e termina a magia.
- 3 Com um toque, você automaticamente dissipa qualquer magia conjurada por uma criatura Maculada ou uma magia maho. Exceção: magias que não podem ser dissipadas com um *dissipar magia* também não podem ser dissipadas por esta magia. Os testes de resistência e a resistência à magia não se aplicam a este efeito. Usar desta forma descarrega e termina a magia.

DOR

Necromancia

Nível: Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Criaturas com um DV total que não exceda o seu nível, elas não podem estar a mais de 6 m de distância.

Duração: 1 rodada/ 2 níveis

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

As criaturas visadas são afetadas por uma intensa dor e agonia. Pela duração da magia, as criaturas afetadas sofrem -4 de penalidade nos seus ataques, testes de perícia e testes de habilidades. Um teste bem sucedido de Fortitude reduz essa penalidade para -2.

Componente Material: Uma sanguessuga viva.

ENCONTRANDO O EQUILÍBRIO

Abjuração

Nível: Wuj 8

Duração: 10 min (D)

Como a magia *mirando no alvo*, mas você não precisa mais manter a concentração consciente em uma magia que conjure antes desta. Sua mente inconsciente mantém a concentração necessária para a magia. Não é possível fazer outras ações, incluindo se mover, atacar ou até mesmo conjurar magias. O único modo de romper sua concentração em outra magia enquanto esta estiver com seu efeito funcionando é matando o conjurador ou forçando sua mente de alguma maneira (através das magias *enfraquecer o intelecto*, *confusão*, *insanidade* ou *dominar pessoas*).

ESCALA DE FUMAÇA

Transmutação

Nível: Wuj 1 (Fogo)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Efeito: Uma escada de fumaça, com 3 m de comprimento/nível

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Usando esta magia, você é capaz de moldar fumaça em uma escada. Usando a fumaça deixada pelo fogo, você conjura a magia enquanto molda uma escada. Seu peso é virtualmente irrelevante e é possível manuseá-la facilmente a qualquer distância. Depois, a escada está sempre pronta e rígida; ela não precisa ser auxiliada ou apoiada contra um objeto. Você simplesmente a coloca na posição que desejar e sobe. Você pode aumentar a duração da magia conjurando novamente a escada de fumaça.

Foco: Uma grande fogueira de madeira verde.

ESCAMAS DO LAGARTO

Transmutação

Nível: Wuj 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível

Quando conjura esta magia, sua pele se fortifica e brilha como se fosse coberta com escamas. Você recebe +2 de bônus de armadura natural na CA. Estes bônus aumentam para +3 no 3º nível, +4 no 6º nível e +5 a partir do 12º nível.

Por ser de armadura natural, o bônus de CA não é somado com nenhum outro bônus de armadura natural que você já tenha.

Foco: Uma tatuagem de um lagarto na sua pele.

ESCURIDÃO CREPITANTE

Evocação [Trevas]

Nível: Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Uma névoa de 9 m de largura e 6 m de altura (S)

Duração: 3 rodadas/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma névoa amorfa de escuridão. Você pode moldar e mover a névoa da forma que quiser durante a duração da magia se mantiver a concentração sobre ela e continuar dentro do seu alcance. É possível movê-la a até 6 m por rodada. Ela pode se infiltrar através de pequenas brechas e flutuar no ar, se for seu desejo. As criaturas com órgãos visuais não podem ver usando a visão ou a visão no escuro. A névoa inibe todo o som dentro dela, prevenindo as criaturas que usam órgãos vocais que estiverem dentro dela de falarem ou conjurarem magias e aquelas com audição de escutarem.

Um vento moderado (16,5+ Km/h) dispersa a névoa em 5 rodadas; um vento forte (31,5+ Km/h) a dispersa em 2 rodadas.

Componente Material: Os bigodes de um gato preto velho e uma pequena garrafa de fumaça capturada em uma noite sem luar.

ESPADAS DA DISSIMULAÇÃO

Evocação

Nível: Wuj 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Lâmina de força esverdeada

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma lâmina de força esverdeada aparece e ataca os oponentes à distância, conforme você a direciona. Ela ataca os oponentes que você designar, começando com um ataque na rodada em que é conjurada e continua a cada rodada subsequente. Seu ataque é como uma magia e não como uma arma, portanto, por exemplo, pode atacar criaturas incorpóreas. A lâmina ataca com o bônus base de ataque de um guerreiro cujo nível seja igual ao seu nível de conjurador, e causa 1d4 de dano por acerto. Sua margem de ameaça é de 19–20 e causa o dobro do dano em acerto decisivo. Adicionalmente, cada acerto em uma única criatura inflige –1 de penalidade de sorte no próximo teste de resistência da criatura (–2 em um acerto decisivo). Acertos sucessivos aumentam esta penalidade para o máximo de –5 para uma única criatura. Esta penalidade no teste de resistência dura até que a criatura seja forçada a fazer um teste de resistência em uma situação perigosa. *Remover maldição* e magias similares cancelam esta penalidade.

A arma sempre ataca em sua direção. Ela não adquire bônus de flaquear ou auxilia um combatente a consegui-lo. Seus talentos (como Foco em Arma) ou ações de combate (como uma manobra de investida) não afetam a arma, mas sua falta de habilidade também não a prejudica. Se a arma vai além do alcance da magia, ou se vai além da sua visão, ou se você não está em sua direção, ela retorna para você e fica pairando.

A cada rodada depois da primeira, é possível usar uma ação padrão para trocar o alvo da arma. Se não o fizer, a arma continuará atacando o alvo da rodada anterior. Em qualquer rodada em que a arma troque de alvo, ela faz um ataque (como faz na rodada em que é conjurada). As rodadas subsequentes de ataque ao mesmo alvo permitem a arma fazer múltiplos ataques se os seus bônus base de ataques permitirem isto. A *espada da dissimulação* não pode ser atacada ou ferida.

Se a criatura atacada tiver resistência à magia, a resistência é checada na primeira vez em que a *espada da dissimulação* a ataca. Se a magia da arma é resistida, a magia é dissipada. Se não, a arma tem seus efeitos totais na criatura pela duração da magia.

Foco: uma réplica em miniatura de uma espada e um conjunto de dados.

ESPADAS DAS TREVAS

Necromancia [Maligna]

Nível: Maho 7, Wuj 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Lâmina de energia negativa

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma lâmina feita de pura energia negativa aparece e ataca os oponentes à distância, conforme você direcioná-la. Ela ataca os oponentes que você designar, começando com um ataque na rodada em que é conjurada e continua a cada rodada subsequente. Seu ataque é como uma magia e não como uma arma, portanto, por exemplo, pode atacar criaturas incorpóreas. A lâmina faz um ataque de toque corpo a corpo com o seu bônus base de ataque e descarrega um nível negativo por acerto. Sua margem de ameaça é 19–20 e inflige 2 níveis negativos em um acerto decisivo.

Se o alvo tiver um número de níveis negativos iguais ao seu DV, ele morre. Cada nível negativo dá à criatura as seguintes penalidades: –1 de penalidade de competência nos ataques, testes de resistência, testes de perícia, testes de habilidades e no nível efetivo (para determinar o poder, duração, CD, e outros detalhes de magias ou de habilidades especiais). Adicionalmente, o conjurador perde uma magia do seu espaço de magias mais alto disponível. Os níveis negativos de acumulam.

Assumindo que o alvo sobreviva, ele readquire os níveis perdidos depois de um número de horas igual ao seu nível de conjurador. Normalmente, os níveis negativos têm a chance de drenar permanentemente os níveis do alvo, mais os níveis negativos da *espada das trevas* não duram o bastante para isto.

Se a espada acertar uma criatura morto-vivo, ela dá à criatura 5 pontos de vida temporários para cada dois níveis (25 pontos de vida temporários no máximo) por uma hora.

A arma sempre ataca em sua direção. Ela não adquire bônus de flaquear ou auxilia um combatente a consegui-lo. Seus talentos (como Foco em Arma) ou ações de combate (como uma manobra de investida) não afetam a arma, mas sua falta de habilidade também não a prejudica. Se a arma vai além do alcance da magia, ou se vai além da sua visão, ou se você não está em sua direção, ela retorna para você e fica pairando.

A cada rodada depois da primeira, é possível usar uma ação padrão para trocar o alvo da arma. Se não o fizer, a arma continuará atacando o alvo da rodada anterior. Em qualquer rodada em que a arma troque de alvo, ela faz um ataque (como faz na rodada em que é conjurada). As rodadas subsequentes de ataque ao mesmo alvo permitem a arma fazer múltiplos ataques se os seus bônus base de ataques permitirem isto. A *espada das trevas* não pode ser atacada ou ferida.

Se a criatura atacada tiver resistência à magia, a resistência é checada na primeira vez em que a *espada das trevas* a ataca. Se a magia da arma é resistida, a magia é dissipada. Se não, a arma tem seus efeitos totais na criatura pela duração da magia.

Componente Material: Uma réplica em miniatura de uma espada que custe pelo menos 100 PO e que se despedaça quando a magia é conjurada.

ESPADAS DE RELÂMPAGOS

Evocação [Eletricidade]

Nível: Wuj 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Lâmina similar a uma espada

Duração: 1 min/nível ou até que seja descarregada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Quando você conjura essa magia, uma espada de energia elétrica aparece na mão da criatura tocada que precisa ser um alvo voluntário. Ela tem o tamanho de uma espada longa normal, mas é virtualmente sem peso. Além disso, é tratada como uma arma comum para propósitos de determinar se o alvo tem a habilidade de usá-la. O portador pode usar a espada de duas maneiras — para fazer um ataque de toque corpo a corpo que descarrega uma energia elétrica, ou para arremessá-la como uma lança elétrica como um ataque de toque à distância com um alcance de 9 metros.

Enquanto a magia durar, a espada pode causar até 1d6 de dano por nível de conjurador (5d6 no máximo). Para cada ataque, o portador da espada decide (antes de fazer o ataque) quantos dados a espada causará de dano com um ataque bem sucedido, até o máximo de dano potencial da magia. Se o ataque for bem sucedido, a espada causará o dano especificado no alvo. Se o ataque falhar, aqueles dados de dano serão perdidos.

Dado que a espada é imaterial, a força do portador da espada não se aplica ao dano, o qual é todo causado por eletricidade. Ela pode ferir qualquer criatura que possa ser ferida por eletricidade.

A magia não funciona na água.

ESPADASIBILANTE

Transmutação

Nível: Wuj 4 (Metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma espada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Não

Resistência à Magia: Não

Quando conjura esta magia, você faz a espada alvo flutuar e lutar no ar, defendendo o personagem que você designar. A espada precisa estar parada ou sob a posse de um aliado voluntário que será beneficiado com a magia. Ela luta usando o bônus base de ataque do personagem e seu dano básico, sem ajustes de força ou outras pontuações de habilidades. Se o personagem não sabe usar espada, ela sofre -4 de penalidade nos seus ataques. A espada fica a 1,5 m do personagem que você designar, e cai no chão se o personagem estiver morrendo ou estiver morto. Controlar a espada não requer concentração, e o personagem pode lutar com outra arma ao mesmo tempo. A *espada sibilante* prevê dois oponentes de receberem bônus de flanquear contra o personagem, embora oponentes adicionais ainda possam receber este bônus.

Componente Material: Um pequeno boneco de gravetos

EXPLOÇÃO ELEMENTAL

Evocação

Nível: Wuj 1 (Todos)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Explosão de 3 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade ou anula (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você designa um alvo — um item composto de um dos cinco elementos (madeira, fogo, água, pedra ou

metal). O item então libera uma energia mágica culminando em uma repentina explosão. Os efeitos da explosão dependem do elemento a qual pertence o item:

Madeira, metal ou pedra: O item arremessa lascas afiadas. As criaturas dentro da explosão recebem 1d8 de dano (metade com um sucesso em um teste de resistência de Reflexos).

Fogo: O fogo dispara faíscas, causando 1d4 de dano (sem dano com um sucesso em um teste de resistência de Reflexos). Este é um efeito de fogo.

Água: A água lança uma onda cortante, nocauteando criaturas dentro da explosão. Um sucesso no teste de resistência de Reflexos permite as criaturas afetadas permanecerem em pé. As criaturas adicionais +4 de bônus nos seus testes de resistência para cada categoria maior do que o tamanho médio, ou -4 de penalidade para cada categoria de tamanho que elas tiverem menor do que o tamanho Médio. Criaturas com mais do que duas pernas, ou excepcionalmente estáveis recebem +4 de bônus de estabilidade.

A magia não afeta a estrutura do item escolhido.

FACA DE GELO

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Wuj 2 (Água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: 1 míssil de gelo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Um cristal mágico de gelo sai de sua mão e vai em direção ao alvo. É necessário obter sucesso em um ataque normal à distância. Para cada dois níveis de conjurador, ganhe +2 de bônus no ataque à distância e o cristal causa 1d8 de dano por perfuração, mais 1d8 de dano por frio e 2 pontos de dano na Destreza (criaturas que são imunes a dano por frio não sofrem dano na Destreza). Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido reduz o dano à metade anulando o dano na Destreza.

Um erro cria uma chuva de cristais de gelo em um raio de 3 m centralizado onde o cristal bateu (veja Ataques com Armas Similares a Granadas no *Livro do Jogador*). A explosão de gelo causa 1d8 de dano. A criatura dentro da área da explosão pode fazer um teste de resistência de Reflexos para tentar diminuir o dano à metade.

Componente Material: Um pouco de água ou um pedaço de gelo.

FADIGA

Transmutação

Nível: Maho 4, Xam 4, Soh 4

Componentes: S

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Veja o texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O alvo se torna fatigado, sofrendo -2 de penalidade efetiva em sua Força e em sua Destreza. Um personagem fatigado não pode correr ou fazer manobras de investida, e se torna exausto ao fazer qualquer coisa que normalmente cause fadiga. Se o alvo já estiver fatigado quando você conjurar a magia, ele se torna exaurido, movendo-se a metade do seu deslocamento normal e sofrendo -6 de penalidade efetiva em sua Força e Destreza.

O alvo pode anular os efeitos da magia através de um descanso normal. A criatura precisa descansar por 8 horas para remover a fadiga.

FORÇA MENTAL

Abjuração

Nível: Xam 3, Soh 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Você imbui a o alvo com uma energia mágica que fortifica sua Vontade, concedendo a ele +4 de bônus de resistência em todos os testes de resistência de Vontade.

Foco: A cauda de uma raposa branca.

FORÇAR METAMORFOSE

Abjuração

Nível: Xam 6

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura/nível

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade parcial

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, você pode forçar qualquer metamorfo a reverter para sua verdadeira forma. Quando conjura a magia, você especifica os alvos que conhece ou acredita serem metamorfos. Qualquer metamorfo visado pela magia precisa fazer um teste de resistência de Vontade. Se falharem no teste de resistência, voltam à sua verdadeira forma sofrendo dor aterrorizante, que causa a eles 3d10 de dano. Se o teste de resistência for bem sucedido, eles mantêm sua forma atual, mas continuam sofrendo dor extrema sofrendo metade do dano. O metamorfo fica preso em sua verdadeira forma por 1 rodada por nível de conjurador, mas a magia causa 3d10 de dano apenas quando ocorre a mudança.

Para propósitos da magia, o metamorfo é qualquer criatura com o tipo metamorfo ou com uma habilidade sobrenatural ou extraordinária que permita a ele assumir uma forma diferente. Um wu jen que conhece a magia *metamorfosar-se* não é um metamorfo (a magia não é uma habilidade sobrenatural e nem extraordinária), mas um espírito centopéia o é (dada sua habilidade excepcional de assumir formas alternativas, embora seu tipo seja de extra-planar). Esta magia não tem efeito em criatura sob o efeito das magias *alterar-se*, *metamorfosar-se* ou outros efeitos parecidos.

FORMA DIMINUTA

Transmutação

Nível: Wuj 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

Quando conjura esta magia, seu corpo se torna muito pequeno. Esta magia faz com que seu corpo encolha para o tamanho Miúdo ou menor, dependendo do seu nível de conjurador. Sua Força, Destreza, Constituição, e seu modificador de tamanho na CA e ataques são todos modificados, baseados no seu novo tamanho, como mostrado na tabela a seguir.

Nenhuma das suas pontuações de habilidades podem ser reduzidas a menos que 1 por esta magia.

Nível do

Conjurador	Tamanho	For	Des	Cons	CA/Atq
15-16	45cm (Miúdo)	-8	+4	+2	+2
17-18	22,5cm (Diminutivo)	-10	+6	-2	+4
19-20	7,5cm (Minúsculo)	-10	+8	-2	+8

Os únicos equipamentos que mudam de tamanho com você são os itens comuns, roupas mundanas, e não é possível usar armas ou itens mágicos efetivamente em sua forma diminuta.

Componente Material: Uma pulga.

FRAQUEZA MENTAL

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Mafo 3, Xam 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia enfraquece a resistência mental do alvo, dando -4 de penalidade em todos os testes de resistência de Vontade.

Foco: A cauda de uma raposa vermelha.

FÚRIA DE YAKAMO

Evocação [Luz]

Nível: Shu 6 (Fogo)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros

Área: Todas as criaturas visíveis dentro de um raio de 3 m centralizado em você

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Esta magia libera a fúria da divindade do sol em um clarão ofuscante que se origina em você e é expandindo para fora. Qualquer criatura dentro da área da magia que possa enxergar precisa fazer um teste de resistência ou ficará temporariamente cega. A cegueira dura 1 minuto por nível de conjurador.

Em adição aos efeitos óbvios, uma criatura cega sofre 50% de chance de errar um ataque em um combate (todos os oponentes têm cobertura total), perde quaisquer bônus de Destreza na CA, e concede +2 de bônus aos testes de ataque dos oponentes (eles estão efetivamente invíveis), se move à metade do seu deslocamento e sofre -4 de penalidade na maioria dos testes de perícia baseados na Força e na Destreza.

GOLPE DE JADE

Evocação [Bem]

Nível: Shu 4 (Terra)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Você chama o poder sagrado do jade para destruir seus inimigos. Somente criaturas Maculadas, mortos-vivos, e criaturas com o subtipo Terras Sombrias são afetadas por esta magia, outras criaturas não

são afetadas. A magia causa 1d8 de dano para cada 2 níveis de conjurador (5d8 no máximo) em mortos-vivos e criaturas com o subtipo Terras Sombrias e as cega por uma rodada. Um sucesso em um teste de resistência de Reflexos reduz o dano à metade e anula o efeito de cegueira.

A magia causa somente metade do dano contra criaturas com pontuação de Mácula (e sem o subtipo Terras Sombrias), e elas não ficam cegas. Elas podem reduzir o dano à metade (arredondando para um quarto do dano) com um sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

Em adição aos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de errar em um combate (todos os oponentes tem ofuscação total), perde qualquer bônus de destreza na CA, e concede aos atacantes +2 de bônus (eles estão efetivamente invisíveis). Ela se move com a metade de sua velocidade e sofre -4 de penalidade na maioria das perícias baseadas em Força e Destreza.

GUERREIRO DE TERRA COTA

Transmutação

Nível: Wuj 3 (Terra)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma estatueta

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

As estatueta de terra cota são itens populares de decoração e devoção. Esta magia transforma uma estatueta inócua, com menos de 15cm de altura, em um guerreiro de tamanho normal, pronto para enfrentar seus inimigos. A estatueta se transforma em um objeto vivo Médio, como descrito no *Livro dos Monstros*. A estatueta tem o deslocamento de 12 m e dureza 6. Ela não tem nenhuma forma especial de ataque descrita no *Livro dos Monstros*.

Foco: Uma estatueta de terra cota de um guerreiro, com até 15cm de altura que custa 1 PO. Se o guerreiro de terra cota continuar intacto no final da magia, a estatueta poderá ser re-usada. Caso contrário, ela precisará ser consertada ou trocada.

HÁLITO DA SERPENTE

Transmutação

Nível: Maho 1, Wuj 1 (Água)

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Sua saliva muda para um veneno virulento que você cospe em um cone de 3 metros de alcance. As criaturas dentro do cone precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1d3 de dano temporário de Constituição (não há dano secundário). O veneno não afeta você.

Componente Material: Uma presa de cobra.

HÁLITO DE FOGO

Evocação [Fogo]

Nível: Chamas 5, Shu 5 (Fogo), Wuj 5 (Fogo)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Você adquire a habilidade de cuspir um jato de chamas como uma ação padrão, uma vez por rodada pela duração da magia. As chamas visam uma criatura a até 4,5 m, e é necessário fazer um ataque de toque à dis-

tância para afetar o alvo. Se o teste for bem sucedido, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo para cada 2 níveis de conjurador (10d8 no máximo). Objetos inflamáveis podem pegar fogo — itens normais ou mágicos precisam fazer um teste de resistência ou queimarão nas chamas.

HÁLITO DE VAPOR

Evocação

Nível: Wuj 3 (Água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Esta magia lhe permite expelir um poderoso hálito superaquecido de vapor, que sai de sua boca e enche um cone com nuvens de fumaça escaldante. As criaturas dentro do cone sofrem 1d6 de dano por fogo por nível de conjurador (10d6 no máximo). A nuvem de vapor desaparece instantaneamente depois que o dano é causado.

Componente Material: Um pouco de carvão umedecido com água.

HORDA SERVIL

Conjuração (Criação)

Nível: Wuj 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: 2d6 de servos invisíveis sem mentes e sem forma, +1 servo/nível (+15 no máximo)

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria um número de forças invisíveis, sem mentes, e sem formas que fazem uma simples tarefa ao seu comando. Elas podem correr e empurrar coisas, abrir portas encostadas, segurar cadeiras, como também limpar e consertar. Elas também são usadas para tarefas comuns de lavouras, contanto que você cuidadosamente direcione-as. Além disso, é possível a elas servir um banquete, auxiliar em escavações, remar em um navio, agir como porteiros, ou auxiliar os fazendeiros. Cada servo pode realizar somente uma atividade por vez, mas ele repete a mesma tarefa de novo e de novo se você ordená-lo, lhe permitindo comandar um servo para limpar o chão e então mudar sua atenção para qualquer outra coisa enquanto que se mantiver dentro do alcance. Os servos somente podem abrir portas normais, escrinhas, tampas e assim por diante. Eles têm uma Força efetiva de 2 (portanto só podem carregar 10kg ou puxar 50kg). Podem disparar armadilhas, mas só podem forçar 10kg, e isto não é o bastante para ativar certas placas de pressão e outros mecanismos. Elas têm o deslocamento de 4,5 m.

Os servos não podem atacar de qualquer maneira; não é permitido a eles fazer uma jogada de ataque. Também não é possível matá-los, mas se dissipam se sofrerem 6 pontos de dano de um ataque de área, (não têm testes de resistência contra ataques). Se você tentar enviar um servo além do alcance da magia a partir de sua posição atual, o servo deixa de existir.

Componente Material: Uma linha pequena que deve ser amarrada por toda a extensão da magia.

INSTIGAR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Ancestral 8, Xam 8

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você força o alvo da magia a mudar sua tendência, escolhendo sua nova tendência. As criaturas as quais as tendências estão listadas como "sempre" a uma determinada tendência, e os personagens que poderiam perder as habilidades caso mudassem sua tendência para a qual você especificou recebem +4 de bônus nos seus testes de resistência contra esta magia. Criaturas extra-planares com uma tendência baseada no seu tipo (Caótica, Maligna, Boa ou Leal) são imunes aos efeitos da magia. A alteração da tendência é mental e também moral, e o indivíduo muda seus pontos de vista através desta magia. Se os amigos do alvo tiverem uma tendência com uma perspectiva que diferirem significativamente da sua, ele pode abandoná-los ou até mesmo fazer ações contra os mesmos. Isto fica a critério do Mestre; a magia não tem efeito determinante sobre isso, isto é mais uma questão de consciência.

Outra magia *instigar*, *desejo* ou *milagre* são necessárias para reverter o efeito da magia; o alvo não faz tentativas de retornar a tendência anterior. De fato, ele vê a tentativa com horror e a evitará, de qualquer maneira, se for possível. Portanto, se o conjurador que conjurou *instigar* sobre ele novamente, fazendo-o retornar a sua tendência anterior ou conceder uma outra, terá que fazer o teste de resistência como descrito acima.

INVISIBILIDADE A ESPÍRITOS

Abjuração

Nível: Xam 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 min.

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura tocada/nível

Duração: 10 min/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Se o espírito falhar em seu teste de resistência, ele não pode perceber a criatura protegida e age como se ela não estivesse ali. A criatura protegida pode se mover normalmente entre os espíritos sem ser percebida, embora esteja perfeitamente visível a todos os outros tipos de criaturas. Se tocar ou atacar um espírito (mesmo com uma magia), a magia termina para todos os alvos.

Nota: Um espírito é capaz de fazer um teste de resistência contra a magia. Ele pode tanto ver todas as criaturas protegidas quanto nenhuma delas.

Componente Material: Tinta vermelha, com a qual você escreve orações e faz escrituras em cada criatura protegida.

INVISIBILIDADE AOS INIMIGOS

Abjuração

Nível: Xam 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alvo: Criatura tocada

Duração: 3 rodadas/nível

Como em *invisibilidade a espíritos*, mas a criatura visada se torna invisível a todas as criaturas que tenham intenções hostis contra ela. Criaturas sem cérebro não são afetadas por esta magia e podem ver a criatura protegida normalmente, pois são incapazes de criar intenções hostis. Animais e outras criaturas com pontuação de inteligência menor do que 5 também não são afetadas, pois suas motivações são baseadas na sobrevivência, não em intenções hostis.

Foco: Um roupão branco com símbolos diversos escritos a mão.

LEÃO DE TERRA COTA

Transmutação

Nível: Wuj 5 (Terra)

Como *guerreiro de terra cota*, mas a magia dá vida a uma estatua de um leão foo (um leão atroz celestial) em um objeto vivo de tamanho Enorme. Como o *guerreiro de terra cota*, o *leão de terra cota* tem um deslocamento melhorado (9 m) e dureza 6. Ele não tem nenhuma forma especial de ataque descrita no *Livro dos Monstros*.

Foco: Uma estatua de terra cota de um leão foo, com até 30cm de altura e que custa 10 PO. Se o leão de terra cota continuar intacto no final da magia, a estatua poderá ser re-usada. Caso contrário, ela precisará ser consertada ou trocada.

LENÇO DA DECAPITAÇÃO

Transmutação

Nível: Wuj 7 (Metal)

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Como *lenço de ferro*, mas se acertar seu ataque à distância, o lenço se enrola em torno do pescoço do alvo. O alvo pode então tentar um teste de resistência de Fortitude; uma falha indica que você pode puxar o lenço e decapitar a vítima. Esta magia funciona somente contra criaturas com cabeças. A decapitação somente é efetiva contra criaturas vivas (exceto os vampiros). Limos e muitas aberrações não têm cabeças e, portanto são imunes a esta magia. Os constructos e muitos mortos-vivos não são feridos por terem suas cabeças removidas, desta forma, a magia é ineficaz contra eles.

As criaturas vivas que obtiverem sucesso no teste de resistência de Fortitude sofrem 1d4 de dano por nível de conjurador (20d4 no máximo) ao invés de terem suas cabeças decapitadas.

LENÇO DE FERRO

Transmutação

Nível: Metal 1, Wuj 1 (Metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Quando conjura esta magia, você lança um lenço de seda e o movimento em direção a uma criatura dentro do alcance. É necessário estar na linha de visão do alvo. Você faz um ataque à distância ao alvo e o lenço se expande magicamente no ar, se tornando um metal duro no impacto. Se acertar, o alvo toma 1d8 de dano +1 por nível de conjurador (máx. +5).

Foco: Um lenço de seda.

LENÇO DO APRISIONAMENTO

Transmutação

Nível: Wuj 2 (Metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura

Duração: 2 rodadas/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Esta magia é similar a *lenço de ferro*, mas você usa o lenço para aprisionar um inimigo ao invés de causar dano. Como em *lenço de ferro*, você lança o lenço de seda em direção a uma criatura dentro do seu alcance e o lenço magicamente se estende para alcançar o alvo e aprisioná-lo.

lo. É necessário estar na linha de visão do alvo. Faça um ataque à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo precisa obter um sucesso em um teste de resistência ou ficará aprisionado. Uma criatura aprisionada sofre -2 de penalidade nos ataques e -4 de penalidade na sua Destreza efetiva. A criatura aprisionada não pode se mover. Uma criatura capaz de conjurar que esteja presa por esta magia precisa fazer um teste de Concentração (CD 15) para conjurar a magia. Uma criatura aprisionada pode se soltar fazendo um teste de Arte da Fuga (CD 20) ou pode partir o lenço com um teste de Força (CD 26).

Foco: Um lenço de seda

LUZ FANTASMAGÓRICA

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Sepultura 1, Maho 1, Wuj 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Luz fantasmagórica Média ou menor

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, é possível criar uma radiação esverdeada fantasmagórica em qualquer lugar dentro do alcance com o brilho de uma tocha. Você é capaz de usar a luz para iluminar algum objeto, ou pode moldá-la em qualquer forma Média ou menor. Enquanto mantiver a concentração na magia, você poderá controlar o movimento da luz. Portanto, é possível moldar a luz em uma forma humana e fazer com que ela pareça andar, ou voar, por exemplo. Também é possível mudar a forma da luz a qualquer momento enquanto a magia durar.

A luz é saturada com poderes sobrenaturais, e causa medo nas criaturas até 10 m de sua localização. As criaturas em sua área precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão abaladas, sofrendo -2 de penalidade na moral nos ataques, nos danos, e nos testes de resistência.

Componente Material: Um pouco de fósforo.

MAGNETISMO

Transmutação

Nível: Metal 3, Wuj 3 (Metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite a você puxar ferro ou objetos de metais para sua direção projetando um raio magnético a qualquer objeto dentro do alcance. O raio magnético puxa objetos na sua direção com uma Força efetiva de 30. A cada rodada que durar a magia, você pode visar um item com um ataque de toque à distância.

Se acertar um item que uma outra criatura esteja segurando (como uma arma), você e a criatura precisam fazer testes opostos, como se você estivesse fazendo uma tentativa normal de desarmar. Você adiciona seu bônus base de ataque e os bônus de Força do raio (+10) no seu teste. Seu oponente usa seu teste de ataque modificado com +4 de bônus se estiver usando uma arma de duas mãos. Se a arma for maior ou menor do que o seu tamanho, seu oponente recebe +/-4 por categoria de tamanho diferente. Se vencer o teste oposto, a arma voa da mão do seu oponente para sua própria mão. Se acertar um item, como uma arma na bainha de alguém, a criatura usando o item pode fazer um teste de resistência de Reflexos para manter o item preso.

Se acertar um item que não esteja seguro ou que seja muito pesado para o raio carregar, ele voa para sua mão. Se o item estiver preso de

alguma forma, você pode fazer um teste de Força usando os bônus de Força do raio para quebrar ou estourar qualquer coisa que esteja segurando-o.

Componente Material: Um pedaço de magnetita.

MESTRE DA ÁGUA CORRENTE

Evocação [Água]

Nível: Rio 6, Shu 6 (Água)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 10 m/nível)

Alvos: Uma ou mais criaturas em uma explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Não

Quando conjura esta magia, você cria uma enorme onda de água que acerta um ou mais alvos dentro do seu alcance. Se não houver uma ampla fonte natural de água (um rio, um lago ou um oceano) dentro do alcance da magia, você só poderá afetar uma única criatura. Se tal fonte de água existir dentro do alcance da magia, a magia cria a explosão centralizada no local que você designar. Em ambos os casos, a água causa 1d8 de dano para cada 2 níveis de conjurador (7d8 no máximo) no alvo ou nas criaturas dentro da área.

Em adição, todas as criaturas afetadas sofrem uma manobra de encontrão, forçando-as a fazer um teste oposto de Força contra a onda de água. A água tem uma Força efetiva de 16 e é considerada Média (ou 20 e tamanho Grande se for conjurada próximo à água). Você designa a direção do empurrão quando conjura a magia; criaturas que perderem no teste oposto de Força são empurradas 1,5 m + 30cm para cada ponto a qual a onda vencer seu teste de Força naquela direção. É possível para a onda puxar os personagens para dentro da água.

A onda põe fim às tochas, fogueiras, lanternas, e outras chamas se forem carregadas pelo alvo e estiverem dentro da área, mas ela deve ser de tamanho Grande ou menor. Os fogos mágicos são visados como se você tivesse conjurado a magia *dissipar magia*.

MIRANDO NO ALVO

Abjuração

Nível: Wuj 5

Componentes: S

Tempo de Execução: Veja o texto

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Concentração, até 20 min (D)

Quando conjurar esta magia, você aumenta sua habilidade de concentrar em uma magia que já tenha conjurado. Esta é uma das duas únicas magias possíveis de se conjurar enquanto mantém a concentração em outra magia (a outra é *encontrando o equilíbrio*). A magia lhe concede +10 de bônus de circunstância nos testes de Concentração para manter a concentração de outra magia, enquanto você estiver se concentrando nela. Conjurar *mirando no alvo* é uma ação livre, como conjurar uma magia acelerada, e conta no limite normal de uma magia acelerada por rodada.

MURALHA DE OSSOS

Conjuração (Criação)

Nível: Sepultura 4, Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Muralha de Ossos com uma área de até 3 m²/nível

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia faz uma muralha de ossos emergir do chão em qualquer formato que desejar, enquanto ela possa ficar solidamente presa no solo. Você não consegue conjurar as muralhas se ela ocupar o mesmo lugar de uma outra criatura ou objeto. A muralha não é sólida, tendo muitas aberturas pequenas e brechas. As criaturas que estão atrás da muralha adquirem três quartos de cobertura contra ataques vindos do outro lado da muralha. As criaturas de tamanho Pequeno ou menores podem deslizar e atravessar através da muralha usando a perícia Arte da Fuga — um teste bem sucedido (CD 20) permite que a criatura se mova por 3 metros. Uma criatura de qualquer tamanho que se mover através da muralha desta maneira recebe 1d8 de dano para cada 3 m atravessados devido aos espinhos afiados e pontas dentro da barreira.

A muralha tem 15cm de espessura por nível de conjurador. Cada 1,5 m² tem 10 pontos de vida para cada 15cm de espessura. A muralha recebe somente metade do dano de armas cortantes ou perfurantes. Se a criatura tentar destruir a barreira com um único ataque, a CD para o teste de Força é 15 + 2 por nível de conjurador.

A muralha é composta de ossos de muitos tipos diferentes de criaturas, fundidos em ângulos bizarros. Ela não pode ser alvo da magia *criar mortos-vivos menor*, não pode se comunicar através de *falar com os mortos*.

Componente Material: Um pêssego seco colhido em um cemitério.

NADAR

Alteração

Nível: Wuj 2 (Água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta magia concede ao alvo a habilidade de nadar tão fácil quanto um peixe, embora não conceda a habilidade de respirar embaixo da água. A criatura pode nadar com seu deslocamento normal (em terra) sem a necessidade de testes de Natação, enquanto não carregar mais do que uma investida leve. Ela recebe +8 de bônus de competência em todos os testes de Natação para realizar alguma ação especial ou evitar perigos, embora continue sofrendo as penalidades normais pelo peso carregado (-1 para cada 1 kg carregado). O alvo sempre pode escolher um 10, mesmo se estiver nadando em uma correnteza ou se afogando. A criatura pode usar uma ação de correr enquanto nada, desde que nade em uma linha reta.

Se a criatura estiver carregando uma investida mais pesada do que leve, ela continua recebendo +8 de bônus de competência nos testes de Natação, mas precisará fazer testes de Natação para se mover (incluindo as penalidades normais pelo peso carregado). Os outros benefícios da magia continuam aplicados.

Componente Material: A escama de um peixe dourado.

NARINAS DE CAVALO

Transmutação

Nível: Shu 2 (Água) — Escola Iuchi

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível (D)

Você adquire a habilidade especial de Faro (totalmente descrita no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos e rastrear usando o sentido do olfato são capacidades suas. Você é capaz de detectar oponentes através do sentido de olfato a até 10 m. Se o oponente estiver contra o vento o alcance é de

20 m; se estiver a favor do vento o alcance é de somente 5 m. Ventos fortes e poderosos aumentam o sentido de Faro (como mostrado no *Livro do Mestre*). Você pode sentir a presença da criatura; determinar a direção do alvo farejado requer uma ação equivalente ao movimento e é possível apontar a localização da criatura se você se mover 1,5 m em sua direção.

Faça um teste de Sabedoria para encontrar ou seguir o rastro através do cheiro. A CD típica para uma trilha fresca é 10. Os modificadores da CD estão listados no *Livro do Mestre*. A água destrói a trilha.

Você pode identificar odores familiares exatamente como identifica locais familiares. No entanto, um odor não é necessariamente familiar se você somente se expôs anteriormente a ele enquanto não estava sob a influência de *narinas de cavalo*. Você somente reconhece odores que poderia detectar normalmente (sem o auxílio desta magia).

OLHOS FLAMEJANTES

Evocação [Fogo]

Nível: Wuj 1 (Fogo)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 3 rodadas/nível

Esta magia faz seus olhos brilharem com um fogo sobrenatural. Você pode determinar a cor do brilho entre avermelhado e amarelo reluzente.

Seus olhos projetam raios de luz brilhante com o alcance de 1 m iluminando claramente a área. Ao fixar sua visão em um ponto a até 1 m dos seus olhos por 3 rodadas, você pode causar combustão em materiais inflamáveis, mas não a outras criaturas. Se outra criatura carrega ou usa o item afetado, no entanto, as chamas causam 1d6 de dano na criatura imediatamente e podem causar dano posterior (veja *Pegando Fogo* no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

PALAVRAS DO KAMI

Evocação [Sônica]

Nível: Shu 7 (Água)

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: Criaturas em um raio de 9 m centralizado em você

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Proferir as palavras sagradas do kami é trazer à tona a magia do seu impressionante poder. As criaturas com o subtipo Terras Sombrias ou com pontuação de Mácula sofrem um dos seguintes efeitos:

DV	Efeito
12 ou mais	Surdez
Menos do que 12	Cegueira, surdez
Menos do que 8	Paralisia, cegueira, surdez
Menos do que 4	Morte, paralisia, cegueira, surdez

Os efeitos são cumulativos.

Surdez: A criatura fica surda por 1d4 rodadas. Uma criatura surda, em adição aos efeitos óbvios, automaticamente falha nos testes de Ouvir, sofre -4 de penalidade na iniciativa e tem 20% de chance de conjurar errado ou perder qualquer magia com componente verbal (V) que ela tente conjurar.

Cegueira: A criatura fica cega por 2d4 rodadas. Em adição aos efeitos óbvios, uma criatura cega sofre 50% de chance de errar um ataque em um combate (todos os oponentes têm cobertura total), perde quaisquer bônus de Destreza na CA, e concede +2 de bônus aos testes de ataque dos oponentes (eles estão efetivamente invisíveis), se

move à metade do seu deslocamento e sofre -4 de penalidade na maioria dos testes de perícia baseados na Força e na Destreza.

Paralisia: A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos, incapaz de se mover ou fazer qualquer ação.

Morte: Mata as criaturas vivas. Os mortos-vivos são destruídos.

As criaturas livres da Mácula e sem o subtipo Terras Sombrias, incluindo o conjurador, ficam surdas por 1d4 rodadas, não importando seus Dados de Vida.

PALMA LÍVIDA

Necromancia

Nível: Maho 7, Wuj 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O toque da sua mão pode fazer o corpo do alvo enfraquecer e definhar. Com um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido, você causa 1 ponto de dano temporário de Força e 1 ponto de dano temporário de Constituição para cada dois níveis de conjurador no alvo. Se você conseguir um acerto decisivo, o dano do acerto se torna um dreno permanente de habilidade.

PARALISAR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Wuj 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Explosão de 3 metros

Duração: Veja o texto

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia faz humanoides Médios ou menores dentro da área serem paralisados em seus lugares, ficando indefesos como se fossem afetados pela magia *imobilizar* pessoas. Quando conjura esta magia, é necessário especificar alguma condição que tem de ser encontrada para libertar as vítimas — "Aguarde aqui até que eu retorne", ou "Fique aqui por toda a eternidade!", por exemplo. Você deve especificar qualquer condição, embora implausível, mas a magia termina assim que a condição seja encontrada. Para cada hora que a criatura ficar paralisada, ela poderá tentar outro teste de resistência.

A magia afeta a área, não (diretamente) as criaturas, portanto, as criaturas que forem removidas da área estão livres do efeito da magia e os humanoides Médios ou menores que entrarem na área precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão paralisados. Se todas as criaturas afetadas se libertarem da magia, ela termina e as outras criaturas que entrarem na área não serão afetadas.

Componente Material: Uma gota de resina de pinho.

PELE DE ESPINHOS

Transmutação

Nível: Wuj 3 (Madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/ nível

Quando conjura esta magia, você se torna tão completamente ligado ao elemento da madeira que brotam espinhos de sua pele em todos os

lados. Estes espinhos não o ferem, mas eles tanto tornam seus ataques desarmados melhores quanto o tornam uma pessoa perigosa para agarrar. Quando fizer um ataque desarmado bem sucedido, você causa 1d6 de dano normal, e não dano por contusão, mas por perfuração. Se já causar dano adicional por ser multiclasse com um monge ou por qualquer outra razão, seu dano aumenta em um tipo de dado: 1d6 para 1d8, 1d8 para 1d10, 1d10 para 1d12, 1d12 para 1d20, 1d20 para 2d12. Se tiver alguma outra forma de ataque natural, como uma garra, use 1d6 de dano com a garra, ou a que seja melhor.

Uma criatura que lhe acerte com uma arma natural ou com um ataque desarmado, ou estiver tentando agarrá-lo, sofre 1d4 de dano por perfuração.

Componente Material: Um espinho

PELE METÁLICA

Transmutação

Nível: Wuj 5 (Metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Esta magia transforma a pele do alvo em uma superfície metálica brilhante. O bônus de armadura natural do alvo se torna +8 (a menos que já seja melhor do que +8), mas a criatura também se torna, de alguma forma, mais lenta e desajeitada, sofrendo -2 de penalidade em sua Destreza efetiva pela duração da magia.

Componente Material: Um pequeno pedaço de couraça de rinoceronte.

POSSESSÃO

Necromancia

Nível: Xam 5

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Como em *possuir animal*, mas você pode tomar o corpo de qualquer criatura. A criatura possuída não retém a memória de nenhuma ação feita durante a posseção ou o conhecimento de quem a possuiu.

Componente Material: Um incensário.

POSSUIR ANIMAL

Necromancia

Nível: Natureza 3, Xam 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 animal

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, você projeta seu espírito para o corpo de um animal, forçando o animal a se comportar de acordo com suas ordens. Seu próprio corpo jaz sem vida pela duração da magia. O animal deve ser um animal normal (não uma besta, uma besta mágica, um verme, ou outro tipo de monstro) e deve ter menos Dados de Vida do que você tem de níveis. A alma do animal continua em seu próprio corpo, mas ela não tem controle sobre seu corpo enquanto o espírito do conjurador estiver lá.

Enquanto estiver no corpo do animal, você mantém sua Inteligência, Sabedoria, Carisma, nível, classe, bônus base de ataque,

seus bônus base de testes de resistência, tendência, e habilidades mentais. O corpo retém sua Força, Destreza, Constituição, seus Pontos de Vida, as habilidades naturais, e as habilidades automáticas. Você não pode optar por usar as habilidades sobrenaturais ou extraordinárias do corpo. A cada 2 pontos de dano causados ao corpo do animal enquanto você estiver possuindo-o, você sofre 1 ponto de dano também. Se o corpo do animal for morto enquanto você estiver possuindo-o, você precisa fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10) ou morrerá da mesma forma.

Se o seu corpo for destruído enquanto seu espírito estiver no corpo do animal, você morre no final da magia.

Componente Material: Um incensário e um pouco de comida para atrair o animal.

PRECISÃO

Transmutação

Nível: Wuji 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada + 1 rodada/nível

Alcance: Toque

Alvo: Uma arma arremessável/nível, todas devem estar ligadas umas às outras no tempo de execução ou uma única arma de projéteis.

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objetos)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objetos)

Quando conjura esta magia, você encanta uma ou mais armas de arremesso ou uma arma de projéteis (arco, besta, funda ou similares) para aumentar a chance de acertar alvos distantes. Pela duração da magia, o alcance da arma de arremesso ou do projétil é dobrado.

Componente Material: tinta, escrituras em letras místicas em cada arma afetada pela magia.

PROTEÇÃO

Adivinhação

Nível: Guardião 2, Xam 2, Soh 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta magia amplia os sentidos e a atenção contra os perigos. O alvo recebe +4 de bônus de intuição nos testes de Ouvir e Observar e mantém seus bônus de Destreza na CA (se houver) não importando se foi pego despreparado ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde os bônus de Destreza na CA se for imobilizado).

PROTEÇÃO CONTRA A MÁCULA

Abjuração [Bem]

Nível: Shu 1 (Terra)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Não (veja o texto)

Esta magia protege a criatura contra ataques feitos por criaturas das Terras Sombrias e por criaturas com Mácula das Terras Sombrias, de controle mental e de criaturas invocadas ou conjuradas. Esta magia cria uma barreira mágica em torno do alvo com uma distância de 30cm. A barreira se move com o alvo e tem três grandes efeitos.

Primeiro, o alvo recebe +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência nos seus testes de resistência. Ambos os bônus são aplicados contra ataques feitos por criaturas com o subtipo Terras Sombrias e por criaturas com pontuação de Mácula.

Segundo, a barreira bloqueia contra qualquer tentativa de possuir a criatura protegida (como um ataque feito por um recipiente arcano) ou para exercer um controle mental sobre a criatura (como a habilidade sobrenatural de dominação do vampiro, que funciona igual a magia *dominar pessoas*). Esta proteção não previne a dominação do vampiro, mas previne que o vampiro comande mentalmente a criatura protegida. Se o efeito de *proteção contra a Mácula* terminar antes do efeito de dominação, o vampiro poderá então estar apto a comandar mentalmente a criatura controlada. Igualmente, a barreira protege uma força de possessão da vida, mas não a expõe do seu lugar depois que a magia é conjurada. Este segundo efeito funciona ignorando as tendências.

Terceiro, a magia previne o contato corporal de criaturas invocadas ou conjuradas (veja *Livro dos Monstros*). Isto faz com que os ataques de armas naturais de tais criaturas falhem e ricochetem se tais ataques necessitarem tocar o alvo protegido pela magia. Elementais bondosos e extra-planares são imunes a este efeito. A proteção contra o contato de uma criatura invocada ou conjurada termina se a criatura protegida fizer um ataque ou tentar forçar a barreira contra a criatura bloqueada. A resistência à magia pode permitir a criatura sobrepujar esta proteção e tocar a criatura protegida.

PROTEÇÃO CONTRA ESPÍRITOS

Abjuração

Nível: Xam 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Área: Emissão de 1,5 m da criatura tocada

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Não (veja o texto)

Esta magia cria uma barreira mágica em torno do alvo com uma distância de 1,5 m. A barreira se move junto com o alvo e tem dois grandes efeitos.

Primeiro, o alvo recebe +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência nos testes de resistência nos ataques feitos por espíritos.

Segundo, a barreira previne o espírito de entrar na área. Esta proteção termina se a criatura protegida fizer um ataque ou tentar forçar a barreira contra o espírito bloqueado. A resistência à magia pode permitir ao espírito sobrepujar esta proteção e entrar no círculo.

Foco: Uma varinha de gingko com orações escritas em tiras de papel.

PROTEÇÃO CONTRA FEITIÇOS

Abjuração

Nível: Wuji 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo desta magia recebe +1 de bônus de resistência para cada 3 níveis de conjurador (+5 no máximo) em quaisquer testes de resistência de Vontade contra feitiços ou efeitos de compulsão.

Componente Material: Um tufo de cabelo ou outro item do corpo de uma criatura com habilidades inatas de feitiços ou de dominar pessoas, como uma súcubo ou um vampiro.

QUANDO DOIS SE TORNAM UM

Necromancia

Nível: Shu 3 (Água) — Escola Iuchi

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Quando conjura esta magia, seu espírito entra no corpo de um cavalo (o qual você deve estar montando durante a conjuração desta magia) e se torna uno com o cavalo. Seu próprio corpo se prende ao cavalo e se mantém firme pela duração da magia; isto é uma parte do corpo que você e sua montaria compartilham, mas que não é particularmente útil.

Com esta união, você e sua montaria compartilham todas as perícias, talentos e habilidades. Você faz todos os testes, testes de resistência, e ataques usando o melhor número base (seu ou do cavalo) e os melhores modificadores de habilidade. Você retém sua própria Inteligência, Sabedoria, Carisma, memória, personalidade, nível e classe, tendência e as habilidades extraordinárias e sobrenaturais. Também adquire a Força, a Destreza e a Constituição, deslocamento, armadura natural e armas naturais, e as habilidades extraordinárias do cavalo.

Os oponentes podem atacar seu corpo ou sua montaria. Seu corpo usa os bônus de Destreza do cavalo na CA, não é sujeito a limitação de modificadores de Destreza devido à armadura, com seu próprio modificador de tamanho, bônus de armadura, e bônus mágicos. Sua montaria usa seus próprios bônus de Destreza, modificadores de tamanho, bônus de armadura, bônus de armadura natural e qualquer bônus mágico derivados dos itens do conjurador em seu corpo que não seja a armadura (como *amuleto de armadura natural* ou *anel de proteção*).

Você e sua montaria compartilham uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida combinados dos dois. Quando um oponente acerta você ou sua montaria, o dano é subtraído desta quantidade combinada. Nem você e nem sua montaria se tornam incapazes ou morrem até que todos estes pontos de vida combinados sejam exauridos. Quando a magia termina, você divide os pontos de vida remanescentes como quiser entre sua montaria e você.

RAJADA DE GELO

Evocação [Frio]

Nível: Wuji 2 (Água)

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Um cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você cria um cone de cristais de gelo, afetando todas as criaturas dentro da área do cone. As criaturas afetadas ficam cobertas com uma fina camada de gelo, sofrendo 1d6 de dano de contusão para cada 2 níveis de conjurador (10d6 no máximo). Adicionalmente, as criaturas sofrem uma condição temporária de hipotermia tornando-as fatigadas. Criaturas fatigadas não podem correr ou fazer manobras de investida e sofrem -2 de penalidade efetiva em sua Força e Destreza. O efeito de hipotermia dura 2 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido anula tanto o dano por contusão quanto o efeito de hipotermia.

Componente Material: Uma boca cheia de água.

REANIMAÇÃO

Conjuração [Cura]

Nível: Xam 4, Wuji 7

Componentes: V, G, M, F/DF

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Você restaura o semblante de vida em uma criatura doente. É possível reanimar criaturas que tenham morrido a até 1 dia por nível de conjurador. Em adição, a alma do alvo precisa estar livre e desejando retornar (veja *Trazendo os Mortos de Volta* no *Livro do Jogador*). Se a alma do alvo não desejar voltar, a magia não funcionará. Esta magia não aprisiona totalmente a alma de volta ao seu corpo, e o alvo reanimado fica em um estado de semi-vida — não está nem morto, nem totalmente vivo. A criatura reanimada tem 1 ponto de vida e só pode realizar uma ação equivalente ao movimento em cada rodada. Ela não pode atacar, usar magias ou ativar itens mágicos. Ela pode falar (se fazia isso enquanto estava viva), mas sua voz é pesada e lenta.

A memória da criatura é obscura e confusa, e ela tem problema em relembrar até mesmo os detalhes básicos de sua vida passada e amigos. Se ficar sem observação, ela fica parada ou vagando randomicamente sem saber a direção de onde está indo ou de onde ela tenha estado. Se for ferida novamente, a criatura pode ser curada, mas seus pontos de vida não passarão de 1. Ela pode adquirir pontos de vida temporários mas não é possível aumentar o total de pontos de vida através do aumento de sua pontuação de Constituição ou através de quaisquer outros meios.

A criatura pode ser morta novamente (e reanimada novamente), e pode ter sua vida completamente restaurada através de qualquer magia que restaure totalmente a vida de uma criatura morta (tal como *reviver os mortos*). Como a magia *descanso tranquilo*, o tempo gasto reanimado não conta contra o limite de tempo para reviver uma criatura morta. O corpo não deteriora enquanto estiver reanimado.

Uma criatura reanimada não é um morto-vivo, e não pode ser fascinado, ferido por energia positiva ou água benta, ou curado por energia negativa. A magia *restauração aprimorada* restaura completamente a memória da criatura, mas não melhora seu estado físico.

Componente Material Arcano: Um xale branco e incenso.

Componente Material Divino: Uma tira de roupa branca com orações inscritas e um incenso.

Foco Arcano: Um amuleto de ouro moldado como uma fênix.

RELÂMPAGO DE TERRA

Evocação

Nível: Wuji 3 (Terra)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: 1,5 m de largura para um curto alcance (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Com um grito, você ataca o solo com seu pé e cria um relâmpago de força geomântica. Este relâmpago viaja através da terra fazendo a terra, as rochas ou a areia saltarem para o ar, acertando as criaturas durante seu percurso. A criatura afetada nesta área sofre 1d6 de dano por nível de conjurador (10d6 no máximo).

Esta magia funciona somente se você estiver sobre poeira, barro, pedra ou areia. Ela não funciona se você estiver em um chão de madeira ou de outras superfícies.

REMOVER FADIGA

Transmutação

Nível: Xam 4, soh 4

Componentes: S

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura viva tocada para cada 2 níveis de conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

As criaturas que você toca recebem o benefício de 8 horas de descanso. Se o alvo estiver fatigado, a fadiga e suas penalidades são removidas. Se o alvo já estiver bem descansado, não precisa descansar ou dormir durante as próximas 24 horas. Os conjuradores arcanos ainda precisam descansar suas mentes por 8 horas para assim prepararem ou estudarem suas magias.

REPREENSÃO

Conjuração (Criação) [Sônico]

Nível: Xam 2

Componentes: V, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1d4 + 1 rodadas

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Com uma repreensão ensurdecidora, você atordoa uma criatura a sua escolha dentro do alcance. Se a criatura alvo falhar em um teste de resistência de Vontade, ela ficará atordoadada por 1d4+1 rodadas. Uma criatura atordoadada não pode agir e perde quaisquer bônus de Destreza na CA. Os atacantes recebem +2 de bônus para atacá-la.

SABER MOTIVAÇÃO

Adivinhação [Mental]

Nível: Xam 2 Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 metros

Alvo: Área um quarto emanando de você até a extremidade do alcance

Duração: Concentração, até 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja o texto)

Resistência à Magia: Não

Você pode perceber as necessidades básicas, objetivos e emoções das criaturas dentro da área da magia. A cada rodada você é capaz de focar sua atenção em uma criatura dentro da área e saber o que atualmente motiva suas ações — por exemplo, fome, sede, medo, fadiga, dor, incerteza, fúria, ódio, curiosidade, honestidade, amizade, amor e assim por diante.

Foco: Uma oração escrita em uma tira de roupa e presa a sua cabeça.

SANGUE DE FOGO

Necromancia

Nível: Maho 5, Xam 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Até 4 criaturas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você corta um símbolo místico em uma das palmas com uma faca e encanta seu próprio sangue. A magia cria um míssil de sangue para cada 3 níveis de conjurador (5 mísseis no máximo). Então, é possível mandar estes mísseis de sangue saídos de sua mão ferida que explodem no impacto. Você pode escolher um alvo separado para cada míssil, mas tem que fazer um ataque de toque à distância para cada míssil. Um acerto direto causa 2d8 de dano sem poder realizar um teste de resistência. As criaturas que estiverem até 1,5 m da criatura acertada pelos mísseis precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerão o mesmo dano (os mísseis que errarem o alvo não causam dano a nenhuma criatura).

Componente Material: Seu sangue. Cortando um símbolo em sua mão e causando 2 pontos de dano a si mesmo.

SARIVADA DE PEDRAS

Conjuração (Criação)

Nível: Pedra 2, Wuj 1 (Terra)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Cilíndrica (raio de 1,5 m por 12 m de altura)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você cria uma chuva de pedras, causando dano às criaturas e objetos dentro da área. Faça um ataque à distância (não um ataque de toque) para cada criatura e objetos relevantes na área. Um acerto bem sucedido causa 1d3 de dano por nível (máx. 5d3).

Componente Material: Um pedaço de jade que custe em torno de 5 PO.

SEGURO DE VIDA

Abjuração

Nível: Fortuna 8, Guardião 8, Wuj 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/2 níveis

Esta magia lhe permite se proteger contra alguma condição — como ser imerso em óleo fervente ou ser enterrado em uma avalanche — que normalmente causaria morte na certa. Você somente se protege contra ocorrências naturais ou condições, não contra ações ou magias de uma criatura (como o sopro do dragão ou as espadas de um grupo de bandidos). Você precisa especificar a condição contra a qual você deseja se proteger, e a magia somente é efetiva contra aquela condição. Se for alvo daquela condição durante o efeito da magia, você não sente o desconforto e não sofre dano. No entanto, a magia não protege nenhum item carregado com o personagem. No final da duração da magia a condição tem efeito total sobre você e você continuará estando sujeito a ela.

Componente Material: Unguento de xarope de pêssego e sulfeto de mercúrio.

SHURIKEN DE FOGO

Evocação [Fogo]

Nível: Wuj 2 (Fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 metros

Efeito: Até 9 shuriken de fogo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria shuriken formados de fogo mágico que você pode arremessar como se fossem shuriken normais (não queimam sua mão). Você automaticamente é considerado habilitado para arremessá-los. Você cria três shuriken de fogo se for do 1º ao 6º nível, seis se for de 7º a até 12º nível e nove se for de 13º nível ou maior. Você arremessa três shuriken de fogo como uma ação padrão, mas os três devem visar o mesmo alvo. Se criar mais do que três shuriken de fogo, você pode arremessá-los nas rodadas subsequentes. Eles têm um aumento de alcance de 3 m.

Um único shuriken de fogo causa 1 ponto de dano normal e 1d4 de dano adicional por fogo. Se fizer um acerto decisivo o dano do shuriken é dobrado e o dano de fogo aumenta para 1d8. Não aplique seu modificador de força ao dano do shuriken. Se estiver fazendo um ataque furtivo, adicione o dano adicional do primeiro shuriken que você arremessou na rodada.

Componente Material: Um shuriken banhado com seiva de pinheiro e enxofre.

SINAIS SECRETOS

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Wuji 1

Componentes: F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura inteligente

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta magia permite a você comunicar uma mensagem simples para outra criatura inteligente dentro do alcance, usando métodos não-verbais. Você pode mexer a mão, colocar o pergaminho em uma mesa, elevar uma sobrancelha ou qualquer outro sinal, e a magia permite ao alvo compreender sua mensagem. É possível se pronunciar uma frase completa com até 25 palavras ou menos através de magia, e o alvo compreenderá sua mensagem a despeito de qualquer barreira de idioma. Você pode usar esta magia mesmo que esteja amordaçado e silenciado, pois o foco da magia é você mesmo.

Foco: Um pequeno cone de vidro.

SUBSTITUIÇÃO

Abjuração

Nível: Celestial 3, Fortuna 3, Guardião 3, Xam 3

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 30 min.

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível ou até que seja descarregada (D)

Esta magia cria uma conexão mística entre você e uma figura especialmente preparada representando sua divindade ou o espírito que você reverencia. Pela duração da magia, você sofre somente metade do dano de todos os ferimentos e ataques (incluindo aqueles infligidos por habilidades especiais) que causem dano. A quantidade de dano que não é dada a você é direcionada para a figura. Formas de ataque que não envolvam dano, como os efeitos de feitiço, dano de habilidade temporário, dreno de nível, e desintegração, não são afetados. Se você sofrer redução nos seus pontos de vida devido a uma baixa pontuação de Constituição, a redução não é aplicada à figura porque isto não é ponto de dano. A magia é descarregada quando a figura perde todos os pontos de vida (ou seja, quando chegar a zero). Quando a magia termina, o dano subsequente não é mais dividido entre você e a figura, mas o dano já dividido não é redirecionado a você.

Componente Material: Oferendas ao espírito que você reverencia no valor de 10 PO.

Foco: A figura de um espírito que você reverencia, feito de vidro, madeira, pedra ou ferro. Os pontos de vida da estátua dependem de qual substância ela foi feita. Uma figura de vidro tem 10 pontos de vida e custa 25 PO, uma figura de madeira tem 25 pontos de vida e custa 250 PO, a figura de pedra tem 50 pontos de vida e custa 375 PO e uma figura de ferro tem 100 pontos de vida e custa 750 PO. Você é capaz de usar esta figura para múltiplas conjurações desta magia, mas não é possível reparar ou restaurar os pontos de vida perdidos.

SUSTENTAÇÃO

Transmutação

Nível: Xam 4, Soh 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura viva tocada/2 níveis

Duração: 6 horas/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo da magia pode ficar sem comida ou água pela duração da magia, não sentindo fome e não sofrendo os efeitos da privação. Uma criatura afetada pode comer ou beber normalmente sem dificuldade. Quando a magia termina a criatura precisa voltar aos hábitos normais de comer e dormir, mas não sente nenhum efeito adverso devido à falta de comida. O tamanho da criatura não importa; um lagarto miúdo ou um dragão são ambos totalmente alimentados por esta magia.

Se o alvo da magia estiver sofrendo fome e sede, a magia deixa as criaturas como se tivessem ingerido uma alimentação saudável para cada 6 horas da duração da magia.

Componente Material: Um frasco com saque morno e bolinho de arroz.

TAMANHO GIGANTE

Transmutação

Nível: Herói 8, Wuji 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min.

Quando conjura esta magia, seu corpo assume proporções realmente gigantes. A magia o faz crescer para o tamanho Enorme ou maior, dependendo do seu nível de conjurador. Sua Força, Destreza, Constituição, armadura natural, modificador de tamanho na CA e os ataques são mudados baseados no seu novo tamanho conforme mostrado na tabela abaixo.

Nível de Conjurador	Tamanho	For	Des	Con	Armadura Natural	Mod.de CA/Ataque
15-16	6 m (enorme)	+16	-2	+4	+3	-2
17-18	12 m (imenso)	+24	-2	+8	+7	-4
19-20	21 m (colossal)	+32	-2	+12	+12	-8

O único equipamento que muda de tamanho com você são as roupas normais e mundanas. Portanto, você não será capaz de usar armas ou itens mágicos efetivamente com seu tamanho gigante.

Componente Material: A escama de um dragão ou cabelos de um gigante.

TETSUBO DE TERRA

Evocação [Terra]

Nível: Shu 2 (Terra)

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Um raio parecido com um *tetsubo*

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Um *tetsubo* de 2 m de comprimento formado de terra aparece em sua mão. Você usa esta arma com habilidade, como se estivesse com uma clava grande. Os ataques com *tetsubo de terra* são como ataques normais corpo a corpo. O *tetsubo* causa 1d10 de dano +1 por nível de conjurador (+10 no máximo) e é considerado uma arma mágica +1 para propósitos de sobrepujar uma redução de dano.

TORNAR-SE UM ESPÍRITO

Necromancia

Nível: Wuj 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/2 níveis

Esta magia lhe permite enviar seu espírito para fora do corpo numa forma incorpórea, enquanto mantém algum semblante de vida em seu corpo físico. Seu espírito tem um deslocamento de 27 m, mas não pode se mover a mais do que 60 m do seu corpo. Ele pode ser bloqueado por qualquer magia que bloqueia criaturas incorpóreas, e pode ser detectado e atacado da mesma maneira que uma criatura incorpórea. Uma xamã pode usar *comunhão com um espírito menor* ou *comunhão com espírito superior* (se você for maior do que 4º nível) para lhe contatar. Você não consegue ver criaturas protegidas por *invisibilidade a espíritos*, e é afetado pela magia *proteção contra espíritos*. Seu espírito é capaz de conjurar magias que tenham somente componentes verbais, mas não pode de outra forma atacar ou afetar o mundo físico.

Seu corpo, enquanto isso, assume um estado de semi-acordado. Em sua forma espiritual, você é capaz de fazer comandos para seu corpo enquanto estiver a 1,5 m dele. Ele somente faz ações simples — caminhar, falar (de um modo lento) ou comer. Ele não está indefeso, mas pode somente fazer ações parciais. Perde seus bônus de destreza na CA (se houver), e os inimigos recebem +2 de bônus nos ataques contra ele.

Os danos sofridos pelo seu espírito ou pelo seu corpo são subtraídos dos seus pontos de vida totais. Se ambos, espírito e corpo forem destruídos, você morre. Se seu corpo se mover a mais do que 60 m e seu espírito for incapaz de segui-lo (devido à magia *proteção contra espíritos* ou por alguma outra razão) você morre. Se for proibido retornar ao seu corpo até terminar a magia de qualquer outra forma, você morre.

Componente Material: Um pequeno disco de oração.

TRANSE

Adivinhação

Nível: Natureza 1, Xam 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 36 m

Área: 36 m de extensão, centralizada em você

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você se coloca em um transe profundo, durante o qual não é possível se mover, falar, ou fazer qualquer ação. Em transe, você está altamente sintonizado às forças e poderes da *área*, por isso é capaz de sentir as criaturas mágicas e efeitos mágicos dentro da *área* da magia. A cada rodada que se mantém em transe, você sente a presença de qualquer

espírito menor, espírito superior, maldição, efeitos mágicos permanentes, ou fantasmas dentro da *área* da magia. É possível determinar o tipo geral do contato (como um espírito natural, ou um fantasma maligno), mas não é possível se comunicar com ele de nenhum modo ou conseguir qualquer outra informação sobre ele. Usar esta magia lhe dá informação o bastante para subseqüentemente conjurar *comunhão com um espírito menor* ou alguma outra magia similar para se comunicar com o espírito que deseja contatar.

TUMBA DE JADE

Transmutação

Nível: Shu 7 (Terra)

Componentes: V, G, M, DF

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura das Terras Sombrias tocada

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura esta magia, você tenta extrair as impurezas das substâncias da criatura Maculada e repõe usando sua própria substância pura. A magia é drenada de você para conjurar, mas é mortal para criaturas infectadas com a Mácúla das Terras Sombrias.

Você pode somente conjurar esta magia em uma criatura das Terras Sombrias (uma criatura com o subtipo Terras Sombrias ou com uma pontuação de Mácúla). Quando tocar a criatura, faça um teste de resistência de Fortitude. Se for bem sucedido, a criatura não é afetada pela magia. Se o teste falhar, sua pele se transforma em jade e fica imobilizada, ficando indefesa. A criatura está consciente e respira normalmente, mas não pode fazer nenhuma ação física, nem mesmo falar. Ela pode, no entanto, executar ações puramente mentais (como uma habilidade similar à magia). O efeito é parecido com *imobilizar pessoas*.

A cada rodada que esta magia for mantida, a criatura precisa tentar outro teste de resistência de Fortitude. Se falhar no teste, ela sofre 1d6 de dreno de Constituição permanente. A cada rodada que você mantém a magia, no entanto, causa 1d6 de dano por contusão. Se você cair inconsciente, ou se a criatura for bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude, a magia se dissipa.

Componente Material: Um dedo de jade custando pelo menos 50 PO.

VENTO SUPLICANTE

Transmutação

Nível: Wuj 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 15 km/nível

Alvo: Até 10 criaturas/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você envia uma mensagem ou som pelo vento para um número específico de criaturas que identificar enquanto conjura a magia. A identidade específica de cada alvo não precisa ser conhecida, mas você precisa estar apto a distingui-las em suas posições ou alguma outra característica além da raça ou classe do personagem. Por exemplo, é possível enviar a mensagem para os soldados da guarda do palácio ou para o governador de todas as províncias do império. O *vento suplicante* viaja até cada alvo, contanto que ele possa ser encontrado em seus locais (a magia não pode passar através de muralhas, por exemplo). O *vento suplicante* é uma brisa gentil como um zéfiro até alcançar os alvos. Ele então entrega sua mensagem sussurrada ou outro som e se dissipa. Você pode preparar a magia para carregar uma mensagem com até

vinte e cinco palavras, fazer a magia entregar outros sons por uma roda ou simplesmente tê-la tênue pairando no ar. Também é possível fazê-la se mover a 1,5 km por hora ou na velocidade de 1,5 km a cada 10 minutos. Quando a magia alcança seu objetivo, ela gira e continua até que a mensagem seja entregue. Como a magia *boca encantada*, a magia *vento suplicante* não pode falar componentes verbais, usar palavras de comando ou ativar efeitos mágicos.

Esta magia é normalmente usada para reagrupar tropas, enviar alertas ou disseminar proclamações.

VINGANÇA ANCESTRAL

Conjuração (Invocação)

Nível: Ancestral 2, Xam 2

Componentes: V, G, DF

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Quando conjurar esta magia você invocará um espírito ancestral, listando os crimes de seu alvo e clamando pela punição do perverso pelos ancestrais (a tendência do alvo é irrelevante para o sucesso da magia). O espírito ancestral impõe sua punição na forma de um ataque cortante no alvo. Esse ataque acerta automaticamente e causa 1d6 de dano por cada 2 níveis de conjurador (5d6 no máximo), ou 1d6 de dano por nível do conjurador (10d6 no máximo) se o alvo for um morto-vivo. Um sucesso no teste de resistência de Fortitude reduz o dano à metade.

VISÃO DOS SONHOS

Adivinhação

Nível: Xam 4

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Veja o texto

Alvo: Você

Duração: 1 min./nível (D)

Você cai em um sono profundo enquanto seu espírito deixa o corpo em uma forma incorpórea e viaja para locais distantes. Seu espírito pode se mover a 30 m por rodada e pode ver e ouvir qualquer coisa que você poderia se estivesse no mesmo lugar. O espírito pode ser bloqueado por qualquer magia que bloqueie criaturas incorpóreas, e pode ser detectado e atacado da mesma forma que uma criatura incorpórea. Um

xamã pode usar *comunhão com um espírito menor* ou *comunhão com um espírito superior* (se estiver acima do 4º nível) para contatar você. Não é possível ver criaturas protegidas com *invisibilidade a espíritos* e você está protegido com *proteção contra espíritos*. Seu espírito não pode fazer nada além de se mover e observar — ele não pode falar, atacar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação.

No final da magia seu espírito instantaneamente volta a seu corpo e você acorda. Se seu corpo foi perturbado enquanto seu espírito vagava, a magia termina imediatamente.

Componente Material: Um incenso que custe no mínimo 5 PO.

VULNERABILIDADE

Transmutação

Nível: Xam 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/ nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia diminui a redução de dano do alvo em 5/+1. Portanto, se você conseguiu conjurar *vulnerabilidade* em um dragão com redução de dano 15/+2, sua redução se torna 10/+1. Para cada três níveis de conjurador, além do 11º, a redução do dano reduz um adicional de 5/+1: 10/+2 no 14º, 15/+3 no 17º e 20/+4 no 20º.

YARI DO AR

Evocação [Ar]

Nível: Shu 2 (Ar)

Componentes: V, G, DE

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

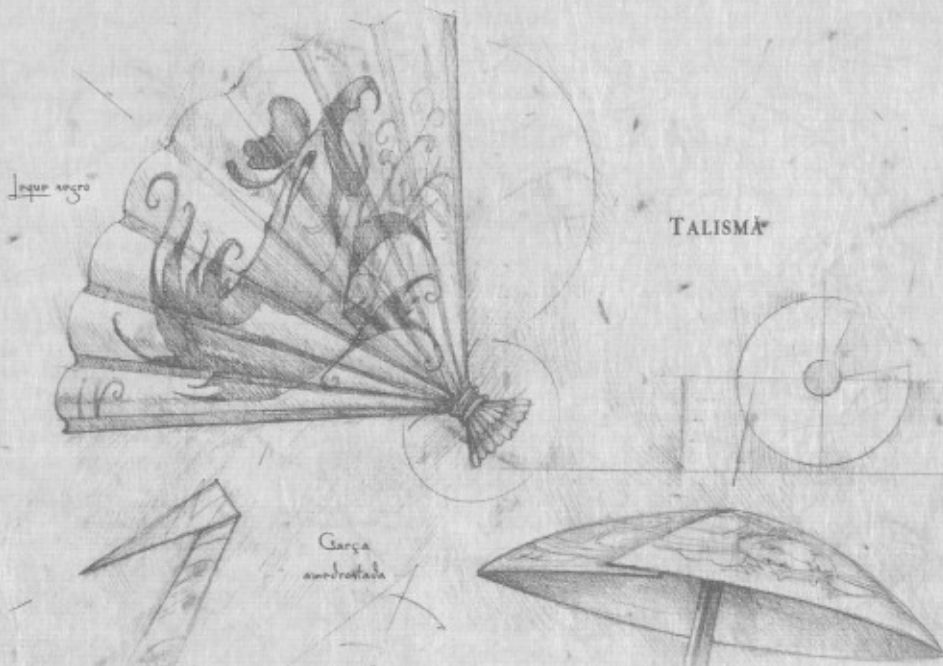
Efeito: Um raio similar a um Yari

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma lança de 2 m de comprimento formada de ar sai de suas mãos. Você segura esta lança como se estivesse com uma yari (lança curta). Os ataques da *yari do ar* são ataques normais corpo a corpo. A yari causa 1d8 de dano +1 para cada dois níveis de conjurador (+10 no máximo). A yari é considerada uma arma +1 para propósitos de sobrepujar uma redução de dano.



A Apesar da maioria dos itens mágicos apresentados no *Livro do Mestre* estarem disponíveis em todo o mundo de *Aventuras Orientais*, alguns são particulares ao mundo básico de *Dungeons & Dragons*. Esses itens não aparecem normalmente no mundo de *Aventuras Orientais* — ou se aparecem, são de alguma forma diferentes do item padrão, em forma ou em função.

Por exemplo, liras e harpas são instrumentos musicais comuns nas terras do *Livro do Jogador*, mas em uma campanha de *Aventuras Orientais* é mais provável achar um *koto* da construção ou um *samisen* do enfeitiçamento. Igualmente, um manto mágico normalmente toma a forma de um quimono ou jaqueta, botas tornam-se sandálias, sacos tornam-se caixas e assim por diante. Essas mudanças na forma do item não afetam sua função de nenhuma forma.

LIMITE DE ITENS MÁGICOS EM USO

Os personagens em *Aventuras Orientais* vestem diferentes roupas e armaduras e usam diferentes acessórios que suas contrapartes em outros cenários de *Dungeons & Dragons*. O limite de itens mágicos em uso é essencialmente o mesmo como descrito no *Livro do Mestre* (Capítulo 8: Itens Mágicos), mas certos itens de *Aventuras Orientais* preenchem o mesmo "espaço" no corpo que um item padrão. Um personagem é capaz de efetivamente usar os seguintes itens:

- 1 faixa, chapéu, capacete ou jingasa
- 1 par de lentes ou óculos, ou um mempo
- 1 capote, capa, manto, hakama ou happi

- 1 amuleto, broche, medalhão, colar, periapto, ou escaravelho
- 1 armadura
- 1 toga ou quimono
- 1 colete, vestido, camisa ou kataginu
- 1 par de braceiras, braceletes ou dastana
- 1 par de luvas ou manoplas
- 2 anéis
- 1 cinto ou obi
- 1 par de botas, tabi ou sandálias

TABELA 8-1: GERAÇÃO ALEATÓRIA DE ITENS MÁGICOS

Menor	Médio	Maior	Item
01-04	01-10	01-15	Armaduras e Escudos (Tabela 8-2)
05-09	11-20	16-30	Armas (Tabela 8-8)
10-32	21-30	31-35	Poções (Tabela 8-16)
33-34	31-40	36-50	Anéis (Tabela 8-17)
35-57	41-55	51-65	Tipos de Pergaminhos (Tabela 8-18)
58-80	56-68	66-70	Talismãs (Tabela 8-24)
81-91	69-83	71-75	Varinhas (Tabela 8-25)
92-100	84-100	76-100	Itens Maravilhosos (Tabelas 8-26, 8-27 e 8-28)

ARMADURAS MÁGICAS

As tabelas seguintes são usadas da mesma maneira que as tabelas na seção de Armaduras do Capítulo 8: Itens Mágicos no *Livro do Mestre*. Faça as jogadas de dados para cada tabela apropriada, gerando assim um tipo específico de armadura ou escudo. A Tabela 8-3: Tipo Aleatório de Armadura e a Tabela 8-4: Tipo

TABELA 8-2: ARMADURAS E ESCUDOS

Menor	Médio	Maior	Item	Preço de Mercado
01-20	01-03	—	Escudo +7	+1.000 PO
21-80	04-10	—	Armadura +1	+1.000 PO
81-82	11-18	—	Escudo +2	+4.000 PO
83-87	19-30	—	Armadura +2	+4.000 PO
—	31-38	01-05	Escudo +3	+9.000 PO
—	39-50	06-16	Armadura +3	+9.000 PO
—	51-52	17-25	Escudo +4	+16.000 PO
—	53-57	26-38	Armadura +4	+16.000 PO
—	—	39-45	Escudo +5	+25.000 PO
—	—	46-57	Armadura +5	+25.000 PO
—	—	—	Escudo +6 ¹	+36.000 PO
—	—	—	Armadura +6 ¹	+36.000 PO
—	—	—	Escudo +7 ¹	+49.000 PO
—	—	—	Armadura +7 ¹	+49.000 PO
—	—	—	Escudo +8 ¹	+64.000 PO
—	—	—	Armadura +8 ¹	+64.000 PO
—	—	—	Escudo +9 ¹	+81.000 PO
—	—	—	Armadura +9 ¹	+81.000 PO
—	—	—	Escudo +10 ¹	+100.000 PO
—	—	—	Armadura +10 ¹	+100.000 PO
—	58-63	58-63	Armadura ou Escudo Específico ²	
88-100	64-100	64-100	Habilidade Especial e rolar de novo ³	

¹ Armaduras não são capazes de ter bônus tão altos. Use essa tabela para determinar o preço quando as habilidades especiais são adicionadas.

² Jogue na Tabela 8-7: Armaduras e Escudos Específicos.

³ Jogue na Tabela 8-5: Habilidades Especiais de Armaduras ou Tabela 8-6: Habilidades Especiais de Escudos e Tessen.

Aleatório de Escudo contém colunas separadas para a geração aleatória de armaduras e escudos em uma campanha de Rokugan ou um tipo diferente de cenário de *Aventuras Orientais*.

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMADURA

A maioria das armaduras e escudos mágicos possui somente um bônus de melhoria. Tais itens também podem possuir as habilidades especiais detalhadas no *Livro do Mestre* e aqui. Uma armadura ou escudo com uma habilidade especial deve ter, pelo menos, um +1 de bônus de melhoria.

Agilidade: Essa armadura concede ao seu usuário +2, +4 ou +6 de bônus em todos os testes de resistência de Reflexos enquanto usar armadura.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **resistência**, o nível do conjurador deve ser pelo menos três vezes o bônus da armadura; **Preço de Mercado:** +2.000 PO(+2), +8.000 PO(+4) ou +18.000 PO(+6).

Cura: Uma vez por dia, essa armadura cura o usuário como se estivesse lançando a magia *curar ferimentos moderados* nele (recupera 2d8+3 pontos de vida). Isso ocorre automaticamente na primeira vez no dia em que o usuário for ferido em vinte pontos ou menos abaixo do seu total de pontos de vida.

Nível do Conjurador: 3º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **curar ferimentos moderados**, **visão da morte**, **Preço de Mercado:** +2 de bônus.

Equilíbrio: Essa armadura concede ao seu usuário +8 de bônus de competência em todos os testes de equilíbrio enquanto a estiver usando.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **agilidade felina**, **Preço de Mercado:** +1.280 PO.

Deslocamento: Esta armadura faz o seu usuário parecer próximo da sua localização atual, como na magia *deslocamento*. Essa habilidade funciona enquanto a armadura estiver em uso.

TABELA 8-3: TIPO ALEATÓRIO DE ARMADURA

Rokugan Não-Rokugan ¹	d%	d%	Armadura	Custo
01	01-03	—	Armadura acolchoada	+155 PO
—	04-07	—	Chahar-aina ²	+225 PO
—	08	—	Dastana ²	+175 PO
—	09-12	—	Corselete de couro	+160 PO
—	13	—	Armadura de corda ²	+165 PO
—	14-17	—	Gibão de peles	+165 PO
—	18-23	—	Corselete de couro batido	+175 PO
02	24	—	Armadura Ossea ²	+170 PO
03-12	25-29	—	Armadura Ashigaru ²	+175 PO
—	30-35	—	Brunea de Corselete de Couro ²	+185 PO
—	36-40	—	Dhenuka ²	+180 PO
—	41-46	—	Brigandina ²	+180 PO
13-25	47-52	—	Camisão de cota de malha	+250 PO
—	53-59	—	Brunea	+200 PO
26-55	60-65	—	Armadura Parcial ²	+200 PO
—	66-73	—	Cota de Malha	+300 PO
—	74-80	—	Lamellar ²	+300 PO
—	81-85	—	Cota de Talas	+350 PO
—	86-92	—	Loriga Segmentada	+400 PO
56-100	93-100	—	Grande Armadura ²	+1.150 PO

¹ Nem todos os tipos de armaduras listadas aqui estão necessariamente disponíveis em uma campanha de *Aventuras Orientais* não-Rokugan particular. Lance novamente os dados para os resultados inapropriados ou escolha a armadura apropriada mais próxima.

² Armaduras descritas nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Jogador*.

TABELA 8-4: TIPO ALEATÓRIO DE ESCUDO

Rokugan Não-Rokugan ¹	d%	d%	Escudo	Custo
01-80	01-06	—	Tessen ²	+162 PO
—	07-12	—	Broquel	+165 PO
—	13-16	—	Escudo de madeira pequeno	+153 PO
—	17-20	—	Escudo de aço pequeno	+159 PO
—	21-40	—	Escudo grande de madeira	+157 PO
—	41-90	—	Escudo grande de aço	+170 PO
—	91-95	—	Escudo de corpo	+180 PO
81-100	96-100	—	Carapaça kappa ²	+180 PO

¹ Nem todos os tipos de escudos listados aqui estão necessariamente disponíveis em uma campanha de *Aventuras Orientais* não-Rokugan particular. Lance novamente os dados para os resultados inapropriados ou escolha o escudo apropriado mais próximo.

² Escudos descritos nesse livro. Os outros escudos são descritos no *Livro do Jogador*.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **deslocamento**, **Preço de Mercado:** +100.000 PO.

Medo: Três vezes por dia, essa armadura permite ao usuário irradiar uma aura de medo em um raio de 9 metros. Todas as criaturas dentro desse raio devem fazer um teste de resistência de Vontade (CD14) ou ficarem apavorados. Eles sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de resistência e fogem de você. Uma criatura apavorada tem uma chance de 50% de derrubar o que estiver carregando, escolhe sua rota aleatoriamente (enquanto estiver fugindo do perigo imediato) e foge de qualquer outro perigo que confrontar. Se encurralada, uma criatura apavorada se amedronta.

Nível do Conjurador: 7º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **medo**, **Preço de Mercado:** +3 de bônus.

Metamorfose: O bônus de melhoria dessa armadura torna-se bônus de deflexão quando o usuário muda de forma usando *metamorfosar-se* ou outra magia. Assim, um *hengeyokai* usando uma armadura *brigandina de metamorfose* +2 receberia +2 de bônus de deflexão na CA na sua forma animal.

Nível do Conjurador: 7º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfosar-se*, **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

TABELA 8-5: HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMADURAS

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço de Mercado ¹
01-14	01-02	—	Equilíbrio ³	+1.280 PO
15-32	03-05	—	Agilidade (+2) ³	+2.000 PO
33-50	06-08	—	Vigor (+2) ³	+2.000 PO
51-52	09-11	01	Fortificação leve	+1 bônus
53-70	12-17	02	Sombra	+1 bônus
71-80	18-23	03	Metamorfose ³	+1 bônus
81-98	24-31	04-05	Silenciosa	+1 bônus
—	32-38	06-07	Agilidade (+4) ³	+8.000 PO
—	39-45	08-09	Vigor (+4) ³	+8.000 PO
—	46	10-11	Resistência à Magia (13)	+2 bônus
—	47-49	12-14	Cura ³	+2 bônus
—	50-52	15-16	Presença ³	+8.000 PO
—	53-54	17-18	Selvagem ³	+2 bônus
—	55-58	19-20	Medo ³	+3 bônus
—	59-61	21-23	Toque espectral	+3 bônus
—	—	24-25	Invulnerabilidade	+3 bônus
—	62-66	26-28	Fortificação moderada	+3 bônus
—	67	29-30	Resistência à magia (15)+3 bônus	
—	68-71	31-35	Resistência ao ácido	+3 bônus
—	72-75	36-40	Resistência ao frio	+3 bônus
—	76-79	41-45	Resistência ao fogo	+3 bônus
—	80-83	46-50	Resistência à rietricidade+3 bônus	
—	84-87	51-55	Resistência sônica	+3 bônus
—	88-90	56-58	Agilidade (+6) ³	+18.000 PO
—	91-93	59-61	Vigor (+6) ³	+18.000 PO
—	94-95	62-64	Resistência à magia (17)+4 bônus	
—	96	65-66	Forma Etérea	+5 bônus
—	97-98	67-69	Fortificação pesada	+5 bônus
—	—	70-71	Resistência à magia (19)+5 bônus	
—	—	72-73	Nublante ³	+50.000 PO
—	—	74	Deslocamento ³	+100.000 PO
99-100	99-100	75-100	Jogue duas vezes novamente ²	—

¹ Muitas dessas habilidades especiais, como aquelas no *Livro do Mestre*, possuem um preço de mercado listado como uma adição ao bônus efetivo da armadura. Outros, porém, simplesmente listam um preço adicional. Esses encantamentos não aumentam a efetividade da armadura, mas conferem outras habilidades ao possuidor da armadura. O custo desses encantamentos é determinado usando as instruções do *Livro do Mestre*.

² Se você testar uma habilidade especial duas vezes, conte somente uma vez. Se você testar duas versões de uma mesma habilidade especial, use a melhor.

³ Habilidade especial descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

Nublante: Essa armadura faz com que seu usuário pareça nublado e nebuloso, como na magia *nublar*. A habilidade funciona enquanto a armadura estiver em uso.

Nível do Conjurador: 3º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nublar*; **Preço de Mercado:** +50.000 PO.

Presença: Essa armadura concede ao usuário +2 de bônus de melhoria ao Carisma.

Nível do Conjurador: 12º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser de 12º nível; **Preço de Mercado:** +8.000 PO.

Selvagem: O usuário da peça de armadura ou escudo com essa melhoria preserva seu bônus de armadura (e qualquer bônus de melhoria) enquanto estiver na sua *forma selvagem*. Armaduras e escudos com essa habilidade normalmente aparentam ter uma estampa coberta de folhas. Enquanto o usuário estiver em uma forma selvagem, a armadura não poderá ser vista.

Nível do Conjurador: 7º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mesclar-se às rochas*; **Preço de Mercado:** +2 de bônus.

TABELA 8-6: HABILIDADES ESPECIAIS DE ESCUDOS E TESSEN

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço de Mercado ¹
01-30	—	—	Esmagamento ⁴	+1 bônus
31-50	—	—	Cegueira	+1 bônus
51-60	—	—	Fortificação leve ⁴	+1 bônus
61-99	01-10	—	Deflexão de flechas	+2 bônus
—	11-16	01-10	Animado	+2 bônus
—	17-20	11-15	Resistência à magia (13)+2 bônus	
—	21-25	16-20	Sinalizador ³	+12.960 PO
—	26-30	21-25	Toque espectral	+3 bônus
—	31-35	26-35	Fortificação moderada ⁴ +3 bônus	
—	36-44	36-38	Resistência ao ácido ⁴	+3 bônus
—	45-53	39-41	Resistência ao frio ⁴	+3 bônus
—	54-62	42-44	Resistência ao fogo ⁴	+3 bônus
—	63-71	45-47	Resistência à eletricidade ⁴ +3 bônus	
—	72-80	48-50	Resistência sônica ⁴	+3 bônus
—	—	51-55	Resistência à magia (15)+3 bônus	
—	—	56-60	Resistência à magia (17)+4 bônus	
—	—	61-65	Fortificação pesada ⁴	+5 bônus
—	81-90	66-70	Reflexão	+5 bônus
—	—	71-80	Resistência à magia (19)+5 bônus	
100	91-100	81-100	Jogue duas vezes novamente ²	—

¹ Muitas dessas habilidades especiais, como aquelas no *Livro do Mestre*, possuem um preço de mercado listado como uma adição ao bônus efetivo da armadura. Outros, porém, simplesmente listam um preço adicional. Esses encantamentos não aumentam a efetividade da armadura, mas conferem outras habilidades ao possuidor da armadura. O custo desses encantamentos é determinado usando as instruções do *Livro do Mestre*.

² Se você testar uma habilidade especial duas vezes, conte somente uma vez. Se você testar duas versões de uma mesma habilidade especial, use a melhor.

³ Habilidade especial descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

⁴ Esse encantamento não pode ser colocado em um tessen.

Sinalizador: o usuário desse escudo é capaz de lançar *vento sussurrante* três vezes por dia.

Nível do Conjurador: 3º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *vento sussurrante*; **Preço de Mercado:** +12.960 PO.

Vigor: Essa armadura concede ao seu usuário +2, +4 ou +6 de bônus de resistência em todos os testes de resistência de Fortitude feitos enquanto a armadura estiver em uso.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência*, o nível do conjurador deve ser pelo menos três vezes o bônus da armadura; **Preço de Mercado:** +2.000 PO (+2), +8.000 PO (+4) ou +18.000 PO (+6).

ARMADURAS E ESCUDOS ESPECÍFICOS

As armaduras e escudos seguintes são normalmente pré-construídos com as qualidades descritas aqui. Armaduras e escudos específicos mostrados na tabela e não descritos abaixo podem ser encontrados no *Livro do Mestre*.

TABELA 8-7: ARMADURAS E ESCUDOS ESPECÍFICOS

Médio	Maior	Armadura Específica	Preço de Mercado
01-22	—	<i>Dhenuka do Rinoceronte</i>	5.180 PO
23-42	—	<i>Escudo do Leão</i>	9.170 PO
43-59	—	<i>Armadura Óssea do Xamã</i> †	12.170 PO
60-76	01-17	<i>Tessen Celestial</i> †	14.962 PO
77-89	18-41	<i>Grande Armadura da Sorte</i>	19.650 PO
90-100	42-63	<i>Chahar-aina do comando</i>	21.475 PO
—	64-82	<i>Armadura Devota</i> †	25.300 PO
—	83-100	<i>Armadura do Oni</i> †	42.350 PO

† Armaduras e Escudos específicos descritos nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

trados no *Livro do Mestre*. Alguns itens no *Livro do Mestre* aparecem em *Aventuras Orientais* com tipos de armadura diferentes (e assim com preços ligeiramente diferentes), mas com habilidades idênticas: A *dhenuka do rinoceronte* é idêntica ao *couro de rinoceronte* exceto pela categoria base de armadura, a *grande armadura da sorte* é o mesmo que a *loriga segmentada da sorte* e a *chahar-aina do comando* é a mesma que o *peitoral de aço de comando*.

Armadura Devata: Esta cota de malha luminosa de prata ou ouro +1 é tão fina e leve que pode ser usada sob roupas normais sem revelar sua presença. Ela também é usada sob uma *chahar-aina* ou com uma *dastrana*. Seu bônus máximo de Destreza é de +8, tem -2 de penalidade de teste e chance de falha de magia de 15%. Ela é considerada uma armadura leve e permite ao usuário a voo ao seu comando (como na magia) uma vez por dia.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ter a tendência Bom; **Preço de Mercado:** 25.300 PO; **Custo de Criação:** 12.800 PO + 1.000 XP.

Armadura Oni: Esta grande armadura foi criada de maneira a fazer o usuário se parecer com um oni. O capacete é moldado para lembrar uma cabeça chifruda de um oni, enquanto o mempo (máscara) possui um semblante demoníaco. Esta *grande armadura* +4 permite ao usuário fazer ataques de garra que infligem 1d10 pontos de dano, golpeia como se fosse uma arma +1 e aumenta o valor de Mácua do alvo em 1. As "garras" são construídas dentro do kote da armadura.

A armadura confere um nível negativo em qualquer criatura não Maculada que a use. Esse nível negativo persiste enquanto a armadura é usada e desaparece quando ela é removida. O nível negativo nunca resulta numa perda de nível real, mas não pode ser superada de nenhuma forma (incluindo magias de restauração) enquanto a armadura é usada.

Nível do Conjurador: 13º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nuvem de Mácua*, **Preço de Mercado:** 42.350 PO; **Custo de Criação:** 22.350 PO + 1.600 XP.

Armadura Óssea do Xamã: Esta *armadura óssea* +2 possui um espírito protetor vinculado a ela, o que confere ao usuário +2 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência*, o criador deve ser de pelo menos de 6º nível; **Preço de Mercado:** 12.170 PO; **Custo de Criação:** 6.170 PO + 240 XP.

Tessen Celestial: Este *tessen da cegueira* +1 é capaz de criar um raio de *luz cegante* uma vez por dia além da sua habilidade de cegar.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *luz cegante*, **Preço de Mercado:** 14.962 PO; **Custo de Criação:** 7.562 PO + 296 XP.

ARMAS MÁGICAS

As tabelas seguintes são usadas da mesma forma que as tabelas na seção de Armas do Capítulo 8: Itens Mágicos no *Livro do Mestre*. Faça uma jogada de dados apropriada em cada tabela para gerar um tipo de armadura ou escudo específico. A Tabela 8-10: Armas Brancas Comuns, a Tabela 8-11: Armas Incomuns e a Tabela 8-12: Armas de Ataque à Distância Comuns contêm colunas separadas para gerar aleatoriamente armas em uma campanha em Rokugan ou em um tipo diferente de cenário de *Aventuras Orientais*.

DESCRIÇÃO DE HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS MÁGICAS

A maioria das armas mágicas possui somente bônus de melhoria. Elas também podem possuir habilidades especiais detalhadas aqui. Uma arma com uma habilidade especial deve possuir pelo menos +1 de bônus de melhoria. Habilidades especiais mostradas na tabela e não descritas abaixo podem ser encontradas no *Livro do Mestre*.

TABELA 8-8: ARMAS

Menor	Médio	Maior	Bônus da Arma	Preço Base ¹
01-70	01-10	—	+1	+2.000 PO
71-85	11-20	—	+2	+8.000 PO
—	21-58	01-20	+3	+18.000 PO
—	59-62	21-38	+4	+32.000 PO
—	—	39-49	+5	+50.000 PO
—	—	—	+6 ²	+72.000 PO
—	—	—	+7 ²	+98.000 PO
—	—	—	+8 ²	+128.000 PO
—	—	—	+9 ²	+162.000 PO
—	—	—	+10 ²	+200.000 PO
—	63-68	50-63	Arma específica ³	—
86-100	69-100	64-100	Habilidade especial e jogue novamente ⁴	—

¹ Esse preço é para 50 flechas, virotes de besta ou balas de funda.

² Armas não são capazes de possuir bônus tão alto. Use essas instruções para determinar o preço quando habilidades especiais são adicionadas à arma.

³ Jogue na Tabela 8-15: Armas Específicas.

⁴ Jogue na Tabela 8-13: Habilidades Especiais das Armas Brancas ou na Tabela 8-14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque à Distância.

TABELA 8-9: CATEGORIA DAS ARMAS

D%	Tipo de Arma
01-70	Arma branca comum (veja Tabela 8-10)
71-80	Arma incomum (veja Tabela 8-11)
81-100	Arma de ataque à distância comum (veja Tabela 8-12)

TABELA 8-10: ARMAS BRANCAS COMUNS

Rokugan d%	Não-Rokugan ¹ d%	Arma	Custo ²
01-09	01-06	Machado de Guerra (ono)	+310 PO
10-14	07-11	Adaga (aiguchi)	+302 PO
15-23	12-17	Clava Grande (tetsubo)	+305 PO
24-31	18-23	Espada Larga (no-dachi)	+350 PO
32-35	24-27	Kama	+302 PO
36-65	28-34	Katana ³	+400 PO
—	35-40	Espada Longa	+315 PO
—	41-45	Maça, leve	+305 PO
—	46-49	Maça, pesada	+312 PO
66-68	50-52	Nagamaki ³	+308 PO
69-73	53-56	Naginata ³	+310 PO
74-77	57-60	Nunchaku	+302 PO
78-81	61-64	Bordão (bo) ⁴	+600 PO
—	65-69	Cimitarra	+315 PO
82-86	70-75	Lança Curta (yari)	+302 PO
—	76-78	Siangham	+303 PO
—	79-86	Espada, bastarda	+335 PO
—	87-94	Espada, curta	+310 PO
87-91	—	Wakizashi ³	+300 PO
92-100	95-100	Martelo de Combate (dai tsuchi)	+312 PO

¹ Consulte a Tabela 10-2: Nomes de Armas para nomes apropriados para armas em campanhas não-Rokugan.

² Adicione o bônus de melhoria na Tabela 8-8: Armas para determinar o preço de mercado total.

³ Arma descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Jogador*.

⁴ As armas duplas custam o dobro do preço normal para se tornarem obras-primas, porque é necessário alterar as duas extremidades (+300 PO por extremidade, para um total de +600 PO). As armas duplas apresentam bônus separados para cada extremidade. Caso seja obtida aleatoriamente, a extremidade secundária de uma arma dupla terá: (01-50) o mesmo bônus de melhoria da parte principal, dobrando o custo do bônus; (51-100) bônus de melhoria -1 e não terá habilidades especiais.

Agilidade: Uma arma com agilidade confere ao seu usuário +2, +4 ou +6 de bônus de resistência em todos testes de resistência de Reflexos enquanto estiver empunhando a arma.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência*, o nível do conjurador deve ser pelo

TABELA 8-11: ARMAS INCOMUNS

Rokugan d%	Não-Rokugan ¹ d%	Arma	Custo ²
01	01	Dardos de Zarabatana ³ (50)	+305 PO
02	02	Aglhas de Zarabatana ³ (50)	+302 PO 5 PP
03-04	03	Zarabatana ³	+302 PO
05	04	Zarabatana grande ³	+310 PO
—	05-07	Fação borboleta ³	+310 PO
06-10	08-09	Corrente ⁴	+605 PO
11-15	10-11	Corrente com cravo	+325 PO
—	12-13	Chakram ³	+300 PO 8 PP
16-20	14-15	Chijiriki ³⁴	+608 PO
21-24	16-17	Clava	+300 PO
25-27	18-19	Besta de Mão	+400 PO
28-33	20-21	Besta de Repetição	+550 PO
—	22-24	Adaga de Soco	+302 PO
—	25-26	Fukimi-bari ³	+301 PO
34	27-28	Manopla (kote)	+302 PO
35-36	29-32	Guisarme (kamayari)	+309 PO
—	33-35	Alabarda	+310 PO
—	36-37	Machadinha	+306 PO
37-41	37-38	Jitte ³	+301 PO
—	39-41	Kau sin ke ³	+315 PO
—	42-44	Kawanaga ³⁴	+610 PO
—	44-46	Kukri	+308 PO
42-46	47-48	Kusari-gama ³⁴	+610 PO
—	50-51	Lajatang ³⁴	+690 PO
—	52-53	Lajatang korobokuru ³⁴	+680 PO
47-51	54-55	Lança, pesada (uma-yari)	+310 PO
—	56-58	Lança longa	+305 PO
—	58-60	Maça-estrela	+308 PO
52-54	61-62	Nekode ³	+305 PO
55-58	64-65	Ninja-to ³	+310 PO
—	66-67	Picareta pesada	+308 PO
—	68-69	Picareta leve	+304 PO
59-63	70-71	Sai ³	+301 PO
—	72-73	Sang kauw ³⁴	+695 PO
64-69	74-75	Sasumata ³	+308 PO
—	76-77	Shikomizue	+312 PO
70-73	78-79	Shuriken	+301 PO
74-75	80-81	Balas de funda (50)	+350 PO
76-78	82-83	Funda	+300 PO
79-84	84-86	Sodegarami ³	+304 PO
85-86	87-88	Esportes de cauda ratling ³	+301 PO
—	89-90	Bastão de três partes ³	+304 PO
87-91	91-93	Tonfa ³	+301 PO
—	94-96	Tridente	+315 PO
92-96	97-98	Leque de Guerra ³	+330 PO
97-100	99-100	Chicote	+301 PO

¹ Consulte a Tabela 10-2: Nomes de Armas para nomes apropriados para armas em campanhas não-Rokugan.

² Adicione ao bônus de melhoria na Tabela 8-8: Armas para determinar o preço de mercado total.

³ Arma descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Jogador*.

⁴ As armas duplas custam o dobro do preço normal para se tornarem obras-primas, porque é necessário alterar as duas extremidades (+300 PO por extremidade, para um total de +600 PO). As armas duplas apresentam bônus separados para cada extremidade. Caso seja obtida aleatoriamente, a extremidade secundária de uma arma dupla terá: (01-50) o mesmo bônus de melhoria da parte principal, dobrando o custo do bônus; (51-100) bônus de melhoria -1 e não terá habilidades especiais.

TABELA 8-12: ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA COMUNS

Rokugan d%	Não-Rokugan ¹ d%	Arma	Custo ²
01-10	01-10	Munição	
—	01-60	Flechas (50)	+350 PO
—	61-100	Virote de besta (50)	+350 PO
11-20	11-20	Besta pesada	+350 PO
21-30	21-30	Besta leve	+335 PO
31-37	31-35	Dardo	+300 PO 5 PP
38-45	36-40	Azagaia (naga-yari)	+301 PO
—	41-45	Arco Curto	+330 PO
46-55	46-55	Arco Curto Composto (yumi)	+375 PO
56-60	56-60	Arco Curto Composto Reforçado (+1 de bônus de For)	+450 PO
61-65	61-65	Arco Curto Composto Reforçado (+2 de bônus de For)	+525 PO
—	66-70	Arco Longo	+375 PO
66-80	71-80	Arco Longo Composto (dal-kyu)	+400 PO
81-85	81-85	Arco Longo Composto Reforçado (+1 de bônus de For)	+500 PO
86-90	86-90	Arco Longo Composto Reforçado (+2 de bônus de For)	+600 PO
91-95	91-95	Arco longo Composto Reforçado (+3 de bônus de For)	+700 PO
96-100	96-100	Arco Longo Composto Reforçado (+4 de bônus de For)	+800 PO

¹ Consulte a Tabela 10-2: Nomes de Armas para nomes apropriados para armas em campanhas não-Rokugan.

² Adicione ao bônus de melhoria na Tabela 8-8: Armas para determinar o preço de mercado total.

o bônus de melhoria da arma. Essa aura ilumina a área tão bem quanto a magia *luz do dia* e é capaz de manter criaturas das Terras Sombrias (incluindo monstros com o descritor Terras Sombrias e personagens infectados com a Mácúla das Terras Sombrias) à distância. Para entrar na área da aura, uma criatura das Terras Sombrias precisa vencer um teste resistido de nível (1d20 + nível) contra o usuário da arma. Para esse teste especial de nível, a criatura das Terras Sombrias adiciona seu valor de Mácúla e o usuário da arma adiciona o bônus de melhoria da arma. Se o usuário da arma se deslocar de modo que a criatura das Terras Sombrias entre na aura, a criatura permanece incólume e nenhum lançamento de dados é necessário.

Uma arma de cristal inflige +2d6 pontos de dano sagrado (bom) de bônus contra criaturas das Terras Sombrias. Ele também inflige 2d6 pontos de dano sagrado a qualquer criatura das Terras Sombrias que tentar empunhá-la.

Os onis não são capazes de regenerar dano feito por uma arma de cristal e sua redução de dano não se aplica a armas de cristal, mesmo se o bônus de melhoria da arma for menor do que o necessário para golpear o oni.

Essa habilidade não pode ser adicionada a uma arma (como a katana de um samurai) que não seja feita de cristal.

Nível do Conjurador: 7º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armas de Cristal, *destruição sagrada* ou *golpe de jade, luz do dia*, o criador não pode possuir Mácúla das Terras Sombrias; **Preço de Mercado:** +3 de bônus.

Nota: Armas mundanas de cristal ou armas encantadas de cristal (encantadas magicamente ou psionicamente) feitas por outros meios que não o talento Criar Armas de Cristal, não possuem propriedades especiais contra as criaturas das Terras Sombrias.

Deslocamento: Essa arma faz o seu usuário parecer estar ao lado da sua localização verdadeira, como na magia *deslocamento*. Ela funciona sempre que a arma for empunhada.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *deslocamento*; **Preço de Mercado:** +100.000 PO.

Destruição Poderosa: Uma arma com destruição poderosa permite o usuário com uma habilidade de destruir (como

menos três vezes o bônus da arma; **Preço de Mercado:** +2.000 PO (+2), +8.000 PO (+4) ou +18.000 PO (+6).

Cristal Kuni: Feitos pela família Kuni do clã Caranguejo, armas de cristal são poderosamente encantadas contra criaturas das Terras Sombrias. Quando uma criatura com a Mácúla das Terras Sombrias estiver num raio de 9 metros de uma arma de cristal Kuni, a arma brilha com uma poderosa aura branca com um raio de 1,6 metros X

TABELA 8-13: HABILIDADES ESPECIAIS DAS ARMAS BRANCAS

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço de Mercado ¹
01-10	—	—	Foco ³	+640 PO
11-19	—	—	Equilíbrio ³	+1.280 PO
20-28	01-02	—	Agilidade (+2) ³	+2.000 PO
29-37	03-04	—	Silenciosa ³	+4.000 PO
38-46	05-07	—	Defensora	+1 de bônus
47-54	08-11	01-03	Flamejante	+1 de bônus
55-62	12-15	04-06	Congelante	+1 de bônus
63-70	16-19	07-09	Elétrica	+1 de bônus
71-77	20-21	10-11	Toque Espectral	+1 de bônus
78-85	22-24	—	Lâmina afiada ⁵	+1 de bônus
86-92	25-28	12-14	Trespasar poderoso	+1 de bônus
93-99	29-32	15-17	Destruição poderosa ³	+1 de bônus
—	33-36	18-20	Agilidade (+4) ³	+8.000 PO
—	37-39	21-23	Resistência à Mácula ³	+8.000 PO
—	40-43	24-26	Anti-Criatura	+2 de bônus
—	44-47	27-29	Rompimento ⁴	+2 de bônus
—	48-51	30-32	Explosão flamejante	+2 de bônus
—	52-55	33-35	Explosão congelante	+2 de bônus
—	56-59	36-38	Explosão elétrica	+2 de bônus
—	60-63	39-41	Trovão	+2 de bônus
—	64-67	42-44	Sangramento	+2 de bônus
—	68-71	45-47	Honrada ³	+2 de bônus
—	72-75	48-51	Maculada ³	+2 de bônus
—	76-78	52-55	Voadora ³	+16.200 PO
—	79-81	56-59	Agilidade (+6) ³	+18.000 PO
—	82-85	60-63	Iniciativa ³	+20.000 PO
—	86-88	64-66	Cristal Kuni ³	+3 de bônus
—	89-91	67-69	Passagem ³	+32.400 PO
—	92-93	70-72	Dançarina ⁴	+4 de bônus
—	94-95	73-75	Velocidade	+4 de bônus
—	—	76-77	Vorpal ⁶	+5 de bônus
—	—	78-79	Nublante ³	+50.000 PO
—	—	80	Deslocamento ³	+100.000 PO
100	96-100	81-100	Jogue duas vezes novamente ²	—

¹ Muitas dessas habilidades especiais, como aquelas no *Livro do Mestre*, possuem um preço de mercado listado como uma adição ao bônus efetivo da arma. Outras, porém, simplesmente listam um preço adicional. Esses encantamentos não aumentam a efetividade da arma, mas conferem outras habilidades ao possuidor da arma, tanto quando se está empunhando ou simplesmente carregando o item consigo, muito parecido com um anel ou outro item mágico. O custo para esses encantamentos é determinado usando as instruções no *Livro do Mestre*.

² Jogue novamente se você receber uma habilidade especial duplicada, uma habilidade incompatível com a habilidade que já obteve ou se as habilidades extras ultrapassarem o limite de 10.

³ Habilidade Especial descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

⁴ Apenas armas de impacto. Jogue novamente se for escolhida aleatoriamente uma arma de corte ou perfuração.

⁵ Apenas armas de corte ou perfuração. Jogue novamente se for escolhida aleatoriamente uma arma de impacto.

⁶ Apenas armas de corte. Jogue novamente se for escolhida aleatoriamente uma arma de perfuração ou de impacto.

as habilidades destruir, destruir o mal ou destruir Terras Sombrias) a usar essa habilidade uma vez a mais por dia, enquanto a arma com destruição poderosa for usada para todos os ataques de destruição.

Nível do Conjurador: 8º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, poder divino; **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

Equilíbrio: Uma arma com equilíbrio confere ao seu usuário +8 de bônus de competência em todos os testes de Equilíbrio enquanto carregar a arma.

Nível do Conjurador: 5º. **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, agilidade felina; **Preço de Mercado:** +1.280 PO.

Foco: Este encantamento pode ser posto somente em uma katana. Uma arma com foco adiciona +4 de bônus de percepção

TABELA 8-14: HABILIDADES ESPECIAIS DAS

			ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA	
Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço de Mercado ¹
01-20	01-15	—	Retorno	+1 de bônus
21-40	16-30	—	Distância	+1 de bônus
41-60	31-40	01-10	Flamejante	+1 de bônus
61-80	41-50	11-20	Elétrica	+1 de bônus
81-100	51-60	21-30	Congelante	+1 de bônus
—	61-65	31-40	Explosão flamejante	+2 de bônus
—	66-70	41-50	Explosão congelante	+2 de bônus
—	71-75	51-60	Explosão elétrica	+2 de bônus
—	76-81	61-68	Anti-criatura	+2 de bônus
—	82-90	69-77	Honrada ³	+2 de bônus
—	91-98	78-85	Corrupta ³	+2 de bônus
—	—	86-91	Passagem ³	+32.400 PO
—	—	91-97	Velocidade	+4 de bônus
—	99-100	98-100	Jogue duas vezes novamente ²	—

¹ Muitas dessas habilidades especiais, como aquelas no *Livro do Mestre*, possuem um preço de mercado listado como uma adição ao bônus efetivo da arma. Outras, porém, simplesmente listam um preço adicional. Esses encantamentos não aumentam a efetividade da arma, mas conferem outras habilidades ao possuidor da arma, tanto quando se está empunhando ou simplesmente carregando o item consigo, muito parecido com um anel ou outro item mágico. O custo para esses encantamentos é determinado usando as instruções no *Livro do Mestre*.

² Jogue novamente se você receber uma habilidade especial duplicada, uma habilidade incompatível com a habilidade que você já obteve ou se as habilidades extras ultrapassarem o limite de 10.

³ Habilidade Especial descrita nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

ao teste de Foco em Iaijutsu do usuário enquanto ele estiver carregando a arma, mesmo se a arma estiver embainhada.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, ataque certo; **Preço de Mercado:** +640 PO.

Fúria: Uma arma furiosa aumenta a fúria de um personagem com essa habilidade de classe (incluindo um bárbaro, um defensor Hida, um furioso singh ou um vingador Moto). Quando estiverem entrando em fúria e empunhando a arma furiosa, os bônus concedidos pela fúria aumentam para Força +6, Constituição +6 e teste de resistência de Vontade +3. Se o personagem possui a habilidade fúria aprimorada (ou seu equivalente), esses bônus sobem para Força +8, Constituição +8 e teste de resistência de Vontade +4.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, emoções; **Preço de Mercado:** +2 de bônus.

Honrada: Uma arma honrada é preenchida com a essência espiritual da honra de um samurai. Ela inflige +2d6 pontos de dano de bônus contra personagens e criaturas desonradas, incluindo todos os seguintes: criaturas de tendência que não sejam Bondosas e Leais (Caótico e Mau, Caótico Neutro, Neutro e Mau), criaturas com a Mácula das Terras Sombrias ou o subtipo Terras Sombrias e samurais que violaram seu código de conduta e perderam suas habilidades de classe. Confere ainda um nível negativo em uma criatura desonrada que tenta empunhar a arma. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver na mão e desaparece quando a arma não estiver mais sendo empunhada. Esse nível negativo nunca resulta em uma perda de nível real, mas não pode ser superada de nenhuma forma (incluindo magias de restauração) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas encantadas conferem o poder honrado nas suas munições.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, castigo, o criador precisa ser de tendência Leal e Neutro ou Leal e Bom; **Preço de Mercado:** +2 de bônus.

Iniciativa: Uma arma com iniciativa confere ao seu usuário +2 de bônus de sorte nos testes de iniciativa feitos enquanto carregando a arma.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, velocidade;
Preço de Mercado: +20.000 PO.

Maculada: Uma arma maculada é infectada com a Mácula das Terras Sombrias. Ela inflige +1d6 pontos de dano de bônus contra personagens e criaturas honradas, incluindo todas as criaturas de tendência Leal e Bom, Leal e Neutro ou Neutro e Bom. Cada vez que inflige esse dano extra, o usuário deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + bônus de dano inflito) ou aumentar seu valor de Mácula em 1. Arcos, bestas e fundas encantadas conferem o poder de Mácula à sua munição.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nuvem de Mácula*, o criador deve possuir um valor de Mácula de 6 ou mais; **Preço de Mercado:** +2 de bônus.

Nublante: Essa arma faz o seu usuário parecer nublado e nebuloso, como na magia *nublar* e funciona sempre que a arma for empunhada.

Nível do Conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nublante*; **Preço de Mercado:** +50.000 PO.

Passagem: Uma vez por dia, uma arma com passagem é capaz de abrir o portal para o Mundo Espiritual. Ela funciona como a magia *viagem planar*, mas cria um portal que permanece aberto por 1d4 minutos e então se fecha. Qualquer criatura é capaz de passar pelo portal, em qualquer direção, enquanto estiver aberto, mas uma vez que tal portal se feche, não poderá ser aberto novamente.

Nível do Conjurador: 15º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *viagem planar*; **Preço de Mercado:** +32.400 PO.

Resistência à Mácula: Uma arma com resistência à mácula normalmente possui jade revestida no cabo, na lâmina ou outra parte da arma. Esse jade não se deteriora na presença de Mácula das Terras Sombrias e concede a seu usuário um bônus de resistência nos testes de Fortitude feitos para resistir à Mácula enquanto se carrega a arma.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência*, o criador não deve possuir Mácula das Terras Sombrias; **Preço de Mercado:** +8.000 PO.

Silenciosa: Uma arma silenciosa concede +10 de bônus de circunstância nos testes de Furtividade enquanto ela estiver sendo carregada.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *silêncio*; **Preço de Mercado:** +4.000 PO.

Voadora: Até três vezes por dia, empunhando a arma no alto com uma mão e dizendo a palavra de comando, o usuário é capaz de voar por até 50 minutos, quase como se estivesse usando a magia *voo*. A arma puxa o personagem através do ar, então ele não é capaz de usar o braço que segura a arma enquanto estiver voando. O personagem não precisa segurar a arma com sua mão principal e é capaz de usar sua mão livre para atacar ou fazer outras ações.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *voo*; **Preço de Mercado:** +16.200 PO.

ARMAS ESPECÍFICAS

As armas abaixo são normalmente pré-construídas com as qualidades descritas aqui. As armas específicas mostradas na tabela e não descritas abaixo podem ser encontradas no *Livro do Mestre*. Alguns itens do *Livro do Mestre* aparecem em *Aventuras Orientais* com tipos de armas diferentes (e assim com preços ligeiramente diferentes), mas com habilidades idênticas. Nesses casos, o tipo apropriado de arma é mostrado na tabela em parênteses. As armas descritas nesse livro do são marcadas na Tabela 8-15 com uma adaga (†).

Bastão do Abade: Esse é um bastão envernizado de beleza excepcional, com uma cabeça de dragão dourado no topo. Ela é

uma arma dupla +3/+1 de qualidade e todas as magias de xamã conjuradas pelo seu usuário são tratadas como se o conjurador fosse de um nível mais alto.

Nível do Conjurador: 17º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *eleva magia*; **Preço de Mercado:** 26.850 PO; **Custo de Criação:** 13.750 PO + 1.050 XP.

Espada da Fênix Voadora: Esta espada longa de arremesso e retorno +2 concede +4 de bônus de melhoria para a Força do usuário enquanto estiver na mão.

Nível do Conjurador: 10º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *pedra encantada*, *telecinésia*, *força do touro*; **Preço de Mercado:** 64.315 PO; **Custo de Criação:** 31.315 PO + 2.560 XP.

Espada Espiritual: Essa cimitarra da passagem possui nove anéis na borda traseira da lâmina. Ela possui +1 de bônus de melhoria no Plano Material, mas no Mundo Espiritual, nas Terras Sombrias ou em qualquer outro plano, o seu bônus de melhoria aumenta para +3. (O bônus de melhoria de +3 também se aplica ao plano material quando a arma estiver sendo usada contra elementais, extra-planares ou espíritos).

Nível do Conjurador: 15º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *viagem planar*; **Preço de Mercado:** 52.215 PO; **Custo de Criação:** 26.265 PO + 2.076 XP.

Katana Kakita: Os mestres armeiros da família Kakita reivindicam o fato deles produzirem as melhores lâminas do Império. Uma katana Kakita é feita de um aço extremamente belo, durável e flexível, capaz de suportar a passagem de milhares de anos. Os mestres armeiros usam somente aço Hida em suas lâminas, por não se achar aço de qualidade igual em nenhum outro local do Império. Uma lâmina Kakita é distinta pelo seu peso leve e flexibilidade, e pelas belas linhas de damasco azulado descendo a borda cortante, fazendo com que a lâmina inteira brilhe com uma leve matiz. Essas lâminas são normalmente concedidas apenas a samurais que provaram sua honra e coragem, e somente muito raramente a samurais que não são do clã Garça. Uma katana Kakita não mágica possui +2 de bônus de melhoria natural.

TABELA 8-15: ARMAS ESPECÍFICAS

Médio	Maior	Arma Específica	Preço de Mercado
01-20	—	Flecha do sono	132 PO
21-40	—	Seta griante	257 PO
41-55	01-10	Azagaia dos relâmpagos	751 PO
56-64	11-20	Flecha da morte	2.282 PO
—	21-25	Flecha da morte (Aprimorado)	4.057 PO
65-72	26-32	Nekode da aranha escaladora†	8.610 PO
73-75	33-38	Adaga venenosa	9.302 PO
76-78	39-44	Katana Kakita†	9.400 PO
79-82	45-50	Adaga do assassino (ninjato)	10.310 PO
83-86	51-56	Espada da sutileza (ninjato)	15.310 PO
87-90	57-62	Maça do terror	17.812 PO
91-94	63-68	Ladra das nove vidas (katana)	25.400 PO
95-97	69-74	Bastão do abade†	26.850 PO
98-100	75-80	Espada do Furto de Vidas (katana)	30.400 PO
—	81-86	Presa da serpente†	38.302 PO
—	87-91	Lâmina do sol (katana)	50.400 PO
—	92-94	Espada espiritual†	52.215 PO
—	95-97	Espada da fênix voadora†	64.315 PO
—	98-100	Lâmina da sorte (wakizashi)	170.550 PO

† Armas específicas descritas nesse livro. As outras são descritas no *Livro do Mestre*.

Nível do Conjurador: — ; Pré-requisitos: — ; Preço de Mercado: 9.400 PO.

Nekode da Aranha Escaladora: Quando empunhado, esse par de *nekode* +1 permite o deslocamento em superfícies verticais ou até mesmo de cabeça para baixo, apesar de ambas as mãos precisarem ser usadas para a escalada. O deslocamento do usuário é de 4,5m. Por causa das garras afiadas do *nekode*, até mesmo superfícies extremamente escorregadias são transpostas com facilidade.

Nível do Conjurador: 4º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, patas de aranha, Preço de Mercado: 8.610 PO; Custo de Criação: 4.610 PO + 320 XP.

Presa da Serpente: Esta *yari* da iniciativa +2 é feita de uma madeira verde incomum, e sua lâmina é moldada de forma que faça um barulho de assovio enquanto se move pelo ar. Com uma ação de rodada completa, o usuário de uma presa da serpente é capaz de atacar com uma rajada de golpes, fazendo um ataque extra com seu bônus de ataque mais alto. Todos os ataques do usuário nessa roda-

TABELA 8-16: Poções

Menor	Médio	Maior	Poção	Preço de Mercado
01-05	—	—	Curar ferimentos leves	50 PO
06-08	—	—	Hálito da serpente†	50 PO
09-10	—	—	Resistência a elementos (ácido)	50 PO
11-12	—	—	Resistência a elementos (frio)	50 PO
13-14	—	—	Resistência a elementos (eletricidade)	50 PO
15-16	—	—	Resistência a elementos (fogo)	50 PO
17-18	—	—	Resistência a elementos (sônico)	50 PO
19-20	—	—	Escudo entrópico	50 PO
21-23	—	—	Recurso acelerado	50 PO
24-26	—	—	Olhos flamejantes†	50 PO
27-29	—	—	Salto	50 PO
30-32	—	—	Escamas do lagarto†	50 PO
33-35	—	—	Patas de aranha	50 PO
36-38	—	—	Proteção contra Mácula†	50 PO
39-41	—	—	Remover medo	50 PO
42-44	—	—	Santuário	50 PO
45-47	—	—	Escudo da fé	50 PO
48-50	—	—	Falar com animais	50 PO
51-53	—	—	Transe†	50 PO
54-55	—	—	Auxílio divino	100 PO
56	01	—	Amor	150 PO
57-58	02	—	Visão	150 PO
59-60	03	—	Esgueirar	150 PO
61-62	04	—	Reduzir (no 5º nível)	250 PO
63-64	05	—	Aumentar (no 5º nível)	250 PO
65	06-07	01	Ajuda	300 PO
66	08-09	02	Alterar-se	300 PO
67	10-11	03	Aparição†	300 PO
68	12-13	04	Pele de árvore	300 PO
69	14-15	05	Nublur	300 PO
70	16-17	06	Força do touro	300 PO
71	18-19	07	Agilidade felina	300 PO
72	20-21	08	Camaleão†	300 PO
73	22-23	09	Carisma	300 PO
74	24-25	10	Curar ferimentos moderados	300 PO
75	26-27	11	Retardar envenenamento	300 PO
76	28-29	12	Detectar pensamentos	300 PO
77	30-31	13	Vigor	300 PO
78	32-33	14	Toque do carniçal	300 PO
79	34-35	15	Narinas de cavalo†	300 PO
80	36-37	16	Inteligência	300 PO
81	38-39	17	Invisibilidade	300 PO
82	40-41	18	Invisibilidade a espíritos†	300 PO
83	42-43	19	Beijo do sapo†	300 PO
84	44-45	20	Restauração menor	300 PO
85	46-47	21	Levitação	300 PO
86	48-49	22	Proteção contra flechas	300 PO
87	50-51	23	Proteção contra feitiços†	300 PO

da sofrem -2 de penalidade, incluindo o ataque extra.

Nível do Conjurador: 8º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, velocidade, Preço de Mercado: 38.302 PO; Custo de Criação: 19.302 PO + 1.520 XP.

POÇÕES

As poções seguem as regras detalhadas no Livro do Jogador e no Livro do Mestre. O nível do conjurador para a poção padrão é o nível mínimo necessário para conjurar a magia (a não ser que seja especificado o contrário). Poções baseadas em magias descritas nesse livro estão marcadas com uma adaga (†) na Tabela 8-16: Poções.

ANÉIS

Os anéis seguem as regras detalhadas no Livro do Jogador e no

Menor	Médio	Maior	Poção	Preço de Mercado
88	52-53	24	Proteção contra espíritos†	300 PO
89	54-55	25	Suportar elementos (ácido)	300 PO
90	56-57	26	Suportar elementos (frio)	300 PO
91	58-59	27	Suportar elementos (eletricidade)	300 PO
92	60-61	28	Suportar elementos (fogo)	300 PO
93	62-63	29	Suportar elementos (sônico)	300 PO
94	64-65	30	Nadar†	300 PO
95	66	31	Prontidão†	300 PO
96	67-68	32	Sabedoria	300 PO
97	69	33	Conhecer as sombras†	400 PO
98	70	34	Lábia	500 PO
99	71	35	Verdade	500 PO
—	72	36-37	Clarividência	750 PO
—	73	38-39	Clariaudiência	750 PO
—	74	40-47	Curar ferimentos graves	750 PO
—	75	48-49	Discernir metamorfose†	750 PO
—	76	50-51	Asas flamejantes†	750 PO
—	77	52-53	Voo	750 PO
—	78	54-55	Forma gasosa	750 PO
—	79	56-57	Velocidade	750 PO
—	80	58-59	Invisibilidade a inimigos†	750 PO
—	81	60-61	Magnetismo†	750 PO
—	82	62-63	Mesclar-se às rochas	750 PO
—	83	64-65	Força mental†	750 PO
—	84	66-67	Neutralizar venenos	750 PO
—	85	68-69	Dificultar detecção	750 PO
—	86	70-71	Remover cegueira	750 PO
—	87	72-73	Remover surdez	750 PO
—	88	74-75	Remover doenças	750 PO
—	89	76-77	Remover paralisia	750 PO
—	90	78-79	Proteção contra elementos (frio)	750 PO
—	91	80-81	Proteção contra elementos (eletricidade)	750 PO
—	92	82-83	Proteção contra elementos (fogo)	750 PO
—	93	84-85	Proteção contra elementos (ácido)	750 PO
—	94	86-87	Proteção contra elementos (sônico)	750 PO
—	95	88-89	Hálito de vapor†	750 PO
—	96	90-91	Pele de espinhos†	750 PO
100	97	92-93	Idiomas	750 PO
—	98	94-95	Respirar na água	750 PO
—	99	96-97	Caminhar na água	750 PO
—	100	98	Heroísmo	900 PO
—	—	99-100	Sopro de Dragão (como a poção, não a magia)	900 PO

Livro do Mestre. Poucos dos anéis listados no *Livro do Mestre* não estão disponíveis no mundo de *Aventuras Orientais*, mas nenhum anel novo está disponível.

TABELA 8-17: ANÉIS

Menor	Médio	Maior	Anel	Preço de Mercado
01-05	—	—	Escalada	2.000 PO
06-10	—	—	Salto	2.000 PO
11-25	—	—	Proteção +1	2.000 PO
26-30	—	—	Calor	2.100 PO
31-40	—	—	Queda suave	2.200 PO
41-45	—	—	Natação	2.300 PO
46-50	—	—	Sustento	2.500 PO
51-55	01-05	—	Contramagia	4.000 PO
56-60	06-10	—	Escudo mental	8.000 PO
61-70	11-20	—	Proteção +2	8.000 PO
71-75	21-25	—	Escudo de força	8.500 PO
76-80	26-30	01-02	Ariete	8.600 PO
81-85	31-35	03-04	Cativa animais	9.500 PO
86-90	36-40	05-06	Camaleão	12.000 PO
91-95	41-45	07-08	Caminhar na água	15.000 PO
96-100	46-50	09-12	Resistência elemental menor	16.000 PO
—	51-60	13-18	Proteção +3	18.000 PO
—	61-70	19-24	Invisibilidade	20.000 PO
—	71-75	25-29	Arcano (I)	20.000 PO
—	76-80	30-34	Resistência elemental maior	24.000 PO
—	81-83	35-39	Visão contínua	25.000 PO
—	84-86	40-44	Evasão	25.000 PO
—	87-88	45-50	Proteção +4	32.000 PO
—	89-90	51-55	Arcano (II)	40.000 PO
—	91-92	56-60	Movimentação livre	40.000 PO
—	93-94	61-65	Escudo aliado	50.000 PO
—	95-96	66-71	Proteção +5	50.000 PO
—	97-98	72-76	Estrelas cadentes	50.000 PO
—	99	77-81	Telecinésia	75.000 PO
—	100	82-86	Arcano (III)	80.000 PO
—	—	87-90	Armazenar magias	90.000 PO
—	—	91-93	Regeneração	90.000 PO
—	—	94-95	Três desejos	97.950 PO
—	—	96-98	Arcano (IV)	100.000 PO
—	—	99-100	Refletir magias	150.000 PO

PERGAMINHOS

Os pergaminhos seguem as regras detalhadas no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre*. A Tabela 8-21: Pergaminhos de Magias Arcanas, a Tabela 8-22: Pergaminhos de Magias Divinas (Xamã ou Sohei), e a Tabela 8-23: Pergaminhos de Magias Divinas (Shugenja) mostram todas as magias das listas no Capítulo 7: Magia. Nessas três tabelas, as magias descritas nesse livro estão marcadas com uma adaga (†).

TABELA 8-18: TIPOS DE PERGAMINHOS

Rokugan	Não-Rokugan ¹	Tipo
d%	d%	
01-15	01-50	Arcano (feiticeiro ou wu jen)
—	51-85	Divino (xamã ou sohei)
16-100	86-100	Divino (shugenja)

TABELA 8-19: QUANTIDADE DE MAGIAS DO PERGAMINHO

Tipo de Pergaminho	Número de Magias
Pergaminho menor	1d3 magias
Pergaminho médio	1d4 magias
Pergaminho maior	1d6 magias

TABELA 8-20: NÍVEL DE MAGIA DO PERGAMINHO

Menor	Médio	Maior	Nível da Magia	Nível do Conjurador de Magias Xamã / Wu Jen ¹	Nível do Conjurador de Magias Shugenja
01-50	—	—	1º	1º	1º
51-95	01-05	—	2º	3º	4º
96-100	06-65	—	3º	5º	6º
—	66-95	01-05	4º	7º	8º
—	96-100	06-50	5º	9º	10º
—	—	51-70	6º	11º	12º
—	—	71-85	7º	13º	14º
—	—	86-95	8º	15º	16º
—	—	96-100	9º	17º	18º

¹ Esses números assumem que o criador é um xamã ou wu jen. As tabelas para geração aleatória de pergaminhos também assumem que o pergaminho foi preparado por um membro de uma dessas classes. Para outras classes que conjuram magias (sohei e feiticeiro), o nível de experiência de certas magias torna-se disponível e algumas vezes a própria magia difere.

TABELA 8-21: PERGAMINHOS DE MAGIAS ARCANAS

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 1º nível		
01-02	Precisão†	25 PO
03-04	Animar Corda	25 PO
05-06	Dar vida à madeira†	25 PO
07-08	Ataque reverso†	25 PO
09-10	Transformação momentânea	25 PO
11-12	Enfeitiçar pessoas	25 PO
13-14	Hálito da serpente†	25 PO
15-16	Compreensão de linguagens	25 PO
17-18	Detectar o caos	25 PO
19-20	Detectar maldade	25 PO
21-22	Detectar bondade	25 PO
23-24	Detectar ordem	25 PO
25-26	Explosão elemental†	25 PO
27-28	Resistência a elementos (ácido)	25 PO
29-30	Resistência a elementos (frio)	25 PO
31-32	Resistência a elementos (eletricidade)	25 PO
33-34	Resistência a elementos (fogo)	25 PO
35-36	Resistência a elementos (sônico)	25 PO
37-38	Olhos flamejantes†	25 PO
39-40	Luz fantasmagórica†	25 PO
41-42	Sarriada de pedras†	30 PO
43-44	Cerrar portas	25 PO
45-46	Hipnotismo	25 PO
47-48	Lenço de ferro†	25 PO
49-50	Salto	25 PO
51-52	Misseis mágicos	25 PO
53-54	Arma mágica	25 PO
55-56	Derreter†	25 PO
57-58	Mensagem	25 PO
59-60	Névoa obscurcente	25 PO
61-62	Proteção contra o caos	25 PO
63-64	Proteção contra o mal	25 PO
65-66	Proteção contra o bem	25 PO
67-68	Proteção contra a ordem	25 PO
69-70	Escamas do lagarto†	25 PO
71-72	Sinais secretos†	25 PO
73-74	Escudo arcano	25 PO
75-76	Imagem silenciosa	25 PO
77-78	Sono	25 PO
79-80	Escada de fumaça†	25 PO
81-82	Patás de aranha	25 PO
83-84	Invocar criaturas I	25 PO
85-86	Ataque certo	25 PO
87-88	Servo invisível	25 PO
89-90	Ventriloquismo	25 PO
91-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana de 1º nível	—

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 2º nível		
01-02	Alterar-se	150 PO
03-05	Dar vida à água†	150 PO
06-08	Aparição†	150 PO
09-10	Tranca arcana	175 PO
11-12	Nublar	150 PO
13-15	Força do touro	150 PO
16-18	Agilidade felina	150 PO
19-21	Camaleão†	150 PO
22-23	Detectar pensamentos	150 PO
24-26	Vigor	150 PO
27-29	Lenço do aprisionamento†	150 PO
30-32	Shuriken de fogo†	150 PO
33-34	Névoa	150 PO
35-36	Imobilizar pessoas	150 PO
37-38	Padrão hipnótico	150 PO
39-41	Rajada de gelo†	150 PO
42-44	Faca de gelo†	150 PO
45-46	Invisibilidade	150 PO
47-49	Beijo do sapo†	150 PO
50-51	Arrombar	150 PO
52-54	Espada de relâmpagos†	150 PO
55-56	Localizar objetos	150 PO
57-58	Imagem menor	150 PO
59-60	Confundir detecção	150 PO
61-62	Proteção contra flechas	150 PO
63-65	Proteção contra feitiços†	150 PO
66-67	Pirotecnia	150 PO
68-70	Chuva de Agulhas†	150 PO
71	Suportar elementos (ácido)	150 PO
72	Suportar elementos (frio)	150 PO
73	Suportar elementos (eletricidade)	150 PO
74	Suportar elementos (fogo)	150 PO
75	Suportar elementos (sônico)	150 PO
76-77	Truque de corda	150 PO
78-79	Ver o invisível	150 PO
80-81	Invocar criaturas II	150 PO
82-84	Nadar†	150 PO
85-86	Torcer madeira	150 PO
87-89	Chicote†	150 PO
90-91	Vento sussurrante	150 PO
92-93	Moldar madeira	150 PO
94-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana de 2º nível	—

Magias Arcanas de 3º nível

01-04	Dar vida ao fogo†	375 PO
05-08	Comunhão com um espírito menor†	385 PO
09-12	Discernir metamorfose†	375 PO
13-15	Dissipar magia	375 PO
16-18	Deslocamento	375 PO
19-22	Relâmpago da terra†	375 PO
23-26	Asas flamejantes†	375 PO
27-29	Bola de fogo	375 PO
30-32	Forma gasosa	375 PO
33-35	Arma mágica aprimorada	375 PO
36-38	Velocidade	375 PO
39-41	Escrita ilusória	375 PO
42-44	Lâmina afiada	375 PO
45-46	Círculo mágico contra o caos	375 PO
47-48	Círculo mágico contra o mal	375 PO
49-50	Círculo mágico contra o bem	375 PO
51-52	Círculo mágico contra a ordem	375 PO
53-56	Magnetismo†	375 PO
57-59	Imagem maior	375 PO
60-62	Ampliar plantas	375 PO
63	Proteção contra elementos (ácido)	375 PO
64	Proteção contra elementos (frio)	375 PO
65	Proteção contra elementos (eletricidade)	375 PO

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 3º nível		
66	Proteção contra elementos (fogo)	375 PO
67	Proteção contra elementos (sônico)	375 PO
68-70	Remover maldição	375 PO
71-74	Hálito de vapor†	375 PO
75-77	Névoa fétida	375 PO
78-80	Sugestão	375 PO
81-83	Invocar criaturas III	375 PO
84-86	Guerreiro de terra cota†	376 PO
87-89	Pele de espinhos†	375 PO
90-92	Idiomas	375 PO
93-95	Respirar na água	375 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana de 3º nível	—

Magias Arcanas de 4º nível

01-03	Cúpula de proteção contra vegetais	700 PO
04-06	Enfeitiçar monstros	700 PO
07-09	Confusão	700 PO
10-12	Controlar plantas	700 PO
13-15	Escuridão crepitante†	700 PO
16-18	Espada sibilante†	700 PO
19-21	Porta dimensional	700 PO
22-24	Expulsão	700 PO
25	Defesa contra elementais (ar)†	700 PO
26	Defesa contra elementais (terra)†	700 PO
27	Defesa contra elementais (fogo)†	700 PO
28	Defesa contra elementais (água)†	700 PO
29-31	Emoções	700 PO
32-34	Escudo do fogo	700 PO
35-37	Armadilha de fogo	700 PO
38-40	Dilacerar corações†	700 PO
41-43	Tempestade glacial	700 PO
44-46	Invisibilidade aprimorada	700 PO
47-48	Aprisionar espírito menor†	700 PO
49-50	Localizar criatura	700 PO
51-52	Criar itens efêmeros	700 PO
53-55	Pequeno globo de invulnerabilidade	700 PO
56-58	Dor†	700 PO
59-61	Agulhas envenenadas†	700 PO
62-64	Metamorfosear outros	700 PO
65-67	Metamorfosear-se	700 PO
68-70	Toque enferrujante	700 PO
71-73	Observação	700 PO
74-76	Grito	700 PO
77-79	Dardos de serpente†	700 PO
80-82	Névoa sólida	700 PO
83-85	Pele rochosa	950 PO
86-87	Invocar criaturas IV	700 PO
88-89	Muralha de ossos†	700 PO
90-91	Muralha de fogo	700 PO
92-93	Muralha de gelo	700 PO
94-95	Água em veneno†	700 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana de 4º nível	—

Magias Arcanas de 5º nível

01-05	Mirando no alvo†	1.125 PO
06-09	Ampliar animais	1.125 PO
10-12	Criar mortos-vivos menor	1.125 PO
13-15	Cone glacial	1.125 PO
16-18	Dominar pessoas	1.125 PO
19-21	Sonho	1.125 PO
22-24	Compôr	1.125 PO
25-27	Enfraquecer o intelecto	1.125 PO
28-31	Hálito de fogo†	1.125 PO
32-34	Imobilizar monstros	1.125 PO
35-37	Criar itens temporários	1.125 PO
38-41	Pele metálica†	1.125 PO

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 5º nível		
42-44	Pesadelo	1.125 PO
45-47	Criar passagens	1.125 PO
48-50	Permanência	1.125 PO
51-53	Imagem persistente	1.125 PO
54-57	Horda servil†	1.125 PO
58-61	Tomar-se um espírito†	1.125 PO
62-64	Moldar rochas	1.125 PO
65-67	Invocar criaturas V	1.125 PO
68-71	Vento sussurrante†	1.125 PO
72-75	Espada da dissimulação†	1.125 PO
76-78	Telecinésia	1.125 PO
79-81	Teletransporte	1.125 PO
82-85	Leão de terra cota†	1.135 PO
86-88	Muralha de energia	1.125 PO
89-91	Muralha de ferro	1.175 PO
92-94	Muralha de pedra	1.125 PO
95-97	Apodrecer Madeira†	1.125 PO
98-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana de 5º nível	—

Magias Arcanas de 6º nível

01-04	Controlar a água	1.650 PO
05-08	Controlar o clima	1.650 PO
09-12	Sementes de fogo	1.650 PO
13-16	Carne para pedra	1.650 PO
17-20	Yarefa/missão	1.650 PO
21-24	Globo de invulnerabilidade	1.650 PO
25-28	Dissipar aprimorado	1.650 PO
29-32	Madeira-ferro	1.650 PO
33-36	Sugestionar multidões	1.650 PO
37-40	Mover terra	1.650 PO
41-44	Imagem permanente	1.650 PO
45-48	Imagem programada	1.650 PO
49-52	Repelir madeira	1.650 PO
53-56	Repulsão	1.650 PO
57-60	Falar com os mortos	1.650 PO
61-65	Aprisionar espírito†	1.650 PO
66-70	Agulha espiritual†	1.650 PO
71-74	Pedra em carne	1.650 PO
75-78	Invocar criaturas VI	1.650 PO
79-83	Paralisar†	1.650 PO
84-87	Visão da verdade	1.900 PO
88-91	Véu	1.650 PO
92-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana do 6º nível	—

Magias Arcanas de 7º nível

01-05	Corpo fora do corpo†	2.275 PO
06-10	Comunhão com um espírito superior†	2.800 PO
11-16	Lenço da decaptação†	2.275 PO
17-21	Bola de fogo controlável	2.275 PO
22-26	Desintegrar	2.275 PO
27-31	Passeio etéreo	2.275 PO
32-36	Tamanho gigante†	2.275 PO
37-41	Observação aprimorada	2.275 PO
42-46	Desejo restrito†	3.775 PO
47-51	Palavra de poder, atordoar	2.275 PO
52-56	Reanimação†	2.275 PO
57-61	Estátua	2.275 PO
62-66	Invocar criaturas VII	2.275 PO
67-72	Espada das trevas†	2.375 PO
73-77	Teletransporte exato	2.275 PO
78-82	Metal em madeira	2.275 PO
83-87	Desvanecimento	2.275 PO
88-93	Palma lívida†	2.275 PO
94-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana do 7º nível	—

† Assume que nenhum componente material ultrapasse 1.000PO e que nenhum custo em experiência ultrapasse 300 XP.

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 8º nível		
01-05	Antipatia	3.000 PO
06-11	Camuagem de nuvens†	3.000 PO
12-16	Comandar plantas	3.000 PO
17-21	Terremoto	3.000 PO
22-26	Forma etérea	3.000 PO
27-29	Encontrando o equilíbrio†	3.000 PO
30-33	Aprisionar espírito aprimorado†	3.000 PO
34-38	Evaporação	3.000 PO
39-43	Nuvem incendiária	3.000 PO
44-48	Limpar a mente	3.000 PO
49-54	Forma diminuta†	3.000 PO
55-59	Metamorfosar objetos	3.000 PO
60-65	Palavra de poder, cegar	3.000 PO
66-70	Repelir metal ou pedra	3.000 PO
71-75	Invocar criaturas VIII	3.000 PO
76-81	Seguro de vida†	3.000 PO
82-86	Simbolo	3.000 PO
87-91	Simpatia	4.500 PO
92-96	Ciclone	3.000 PO
97-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana do 8º nível	—

Magias Arcanas de 9º nível

01-08	Projeção astral	3.825 PO
09-16	Dominar monstros	3.825 PO
17-24	Libertação	3.825 PO
25-32	Portal	3.825 PO
33-40	Aprisionamento	3.825 PO
41-49	Combustão interna†	3.825 PO
50-57	Palavra de poder, matar	3.825 PO
58-65	Alterar forma	3.825 PO
66-73	Invocar criaturas IX	3.825 PO
74-81	Círculo de teletransporte	4.825 PO
82-89	Parar o tempo	3.825 PO
90-95	Desejo†	28.825 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia arcana do 9º nível	—

† Assume que nenhum componente material ultrapasse 10.000 PO e que nenhum custo em experiência ultrapasse 5.000 XP.

TABELA 8-22: PERGAMINHOS DE MAGIAS DIVINAS**(XAMÄ OU SOHEI)**

Magias Divinas (Xamä ou Sohei) de 1º nível		
01-03	Cativar animais	25 PO
04-06	Atração†	25 PO
07-09	Maldição menor	25 PO
10-12	Benção	25 PO
13-15	Abençoar água	25 PO
16-18	Acalmar animais	25 PO
19-21	Curar ferimentos leves	25 PO
22-24	Amaldiçoar água	25 PO
25-27	Visão da morte	25 PO
28-29	Detectar caos	25 PO
30-31	Detectar maldade	25 PO
32-33	Detectar bondade	25 PO
34-35	Detectar ordem	25 PO
36-37	Detectar mortos-vivos	25 PO
38-40	Auxílio divino	50 PO
41-43	Desespero	25 PO
44-45	Resistência a elementos (ácido)	25 PO
46-47	Resistência a elementos (frio)	25 PO
48-49	Resistência a elementos (eletricidade)	25 PO
50-51	Resistência a elementos (fogo)	25 PO
52-53	Resistência a elementos (sônico)	25 PO
54-56	Escudo entrópico	25 PO
57-59	Infligir ferimentos leves	25 PO
60-62	Invisibilidade contra mortos-vivos	25 PO
63-65	Arma mágica	50 PO

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Divinas (Xamã ou Sohei) de 1º nível		
66-68	Névoa obscuramente	25 PO
69-70	Proteção contra o caos	25 PO
71-72	Proteção contra o mal	25 PO
73-74	Proteção contra o bem	25 PO
75-76	Proteção contra a ordem	25 PO
77-79	Escudo da fé	25 PO
80-82	Falar com animais	25 PO
83-85	Invocar aliado da natureza I	25 PO
86-88	Transe†	25 PO
89-91	Abençoar arma†	25 PO
92-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina de 1º nível	—

Magias Divinas (Xamã ou Sohei) de 2º nível		
01-03	Ajuda	150 PO
04-07	Vingança ancestral†	150 PO
08-10	Mensageiro animal	150 PO
11-13	Augúrio	150 PO
14-16	Força do touro	150 PO
17-19	Acalmar emoções	150 PO
20-23	Comunhão com um espírito menor†	160 PO
24-27	Criar nascente†	150 PO
28-31	Curar ferimentos moderados	150 PO
32-34	Retardar envenenamento	150 PO
35-37	Cativar	150 PO
38-40	Toque da carniçal	150 PO
41-43	Imobilizar pessoas	150 PO
44-46	Infligir ferimentos moderados	150 PO
47-50	Invisibilidade a espíritos†	150 PO
51-54	Saber motivação†	150 PO
55-57	Restauração menor	150 PO
58-61	Proteção contra espíritos†	150 PO
62-65	Repreensão†	150 PO
66-68	Remover paralisia	150 PO
69-70	Suportar elementos (ácido)	200 PO
71-72	Suportar elementos (frio)	200 PO
73-74	Suportar elementos (eletricidade)	200 PO
75-76	Suportar elementos (fogo)	200 PO
77-78	Suportar elementos (sônico)	200 PO
79-81	Proteger outro	200 PO
82-84	Falar com plantas	150 PO
85-87	Invocar aliado da natureza II	150 PO
88-91	Prontidão†	150 PO
92-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 2º nível	—

Magias Divinas (Xamã ou Sohei) de 3º nível		
01-03	Rogar maldição	375 PO
04-06	Cegueira/surdez	375 PO
07-10	Castigo†	375 PO
11-13	Praga	375 PO
14-16	Curar ferimentos graves	375 PO
17-20	Detectar maldição†	375 PO
21-23	Discernir mentiras	375 PO
24-26	Dissipar magia	375 PO
27-29	Arma mágica aprimorada	375 PO
30-32	Infligir ferimentos sérios	375 PO
33-35	Invisibilidade a inimigos†	375 PO
36-37	Levitação	375 PO
38-39	Localizar objetos	375 PO
40-41	Círculo mágico contra o caos	375 PO
42-43	Círculo mágico contra o mal	375 PO
44-45	Círculo mágico contra o bem	375 PO
46-47	Círculo mágico contra a ordem	375 PO
48-50	Roupa encantada	375 PO
51-54	Força mental†	375 PO
55-58	Fraqueza mental†	375 PO
59-62	Possuir animal†	375 PO

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Divinas (Xamã ou Sohei) de 3º nível		
63-65	Oração	375 PO
66-67	Proteção contra elementos (ácido)	375 PO
68-69	Proteção contra elementos (frio)	375 PO
70-71	Proteção contra elementos (eletricidade)	375 PO
72-73	Proteção contra elementos (fogo)	375 PO
74-75	Proteção contra elementos (sônico)	375 PO
76-78	Remover cegueira/surdez	375 PO
79-81	Remover maldição	375 PO
82-84	Remover doenças	375 PO
85-87	Falar com os mortos	375 PO
88-91	Substituição†	385 PO
92-94	Invocar aliado da natureza III	375 PO
95-97	Idiomas	375 PO
98-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 3º nível	—

Magias Divinas (Xamã ou Sohei) de 4º nível		
1-03	Andar no ar	700 PO
04-06	Martelo do caos	700 PO
07-09	Curar ferimentos críticos	700 PO
10-12	Proteção contra a morte	700 PO
13-15	Discernir mentiras	700 PO
16-19	Discernir metamorfose†	700 PO
20-22	Expulsão	700 PO
23-25	Dissipar o caos	700 PO
26-28	Adivinhação	700 PO
29-31	Poder divino	700 PO
32-35	Visão dos sonhos†	700 PO
36-39	Fadiga†	700 PO
40-42	Movimentação livre	700 PO
43-45	Destruição sagrada	700 PO
46-48	Infligir ferimentos críticos	700 PO
49-52	Aliado espiritual menor†	700 PO
53-55	Neutralizar venenos	700 PO
56-58	Cólera da ordem	700 PO
59-61	Metamorfosar-se	700 PO
62-65	Reanimação†	700 PO
66-68	Reencarnação	700 PO
69-72	Remover fadiga†	700 PO
73-75	Restauração	800 PO
76-79	Barreira contra répteis†	700 PO
80-82	Imunidade à magia	700 PO
83-85	Invocar aliado da natureza IV	700 PO
86-89	Sustentação†	700 PO
90-92	Nuvem profana	700 PO
93-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 4º nível	—

Magias Divinas (Xamã) de 5º nível		
01-06	Aconselhar†	1.125 PO
07-11	Penitência	1.125 PO
12-17	Sangue de fogo†	1.125 PO
18-23	Cancelar encantamento	1.125 PO
24-28	Círculo da destruição	1.125 PO
29-33	Comunhão com um espírito superior†	1.650 PO
34-38	Controlar os ventos	1.125 PO
39-43	Dissipar o caos	1.125 PO
44-48	Dissipar o mal	1.125 PO
49-53	Dissipar o bem	1.125 PO
54-58	Dissipar a ordem	1.125 PO
59-61	Sonho	1.125 PO
62-64	Passeio estéril	1.125 PO
65-68	Círculo de cura	1.125 PO
69-71	Pesadelo	1.125 PO
72-75	Possessão†	1.125 PO
76-79	Reviver os mortos	1.625 PO
80-83	Observação	1.125 PO
84-87	Matar	1.125 PO

d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Divinas (Xamã) de 5º nível		
88-91	Invocar aliado da natureza V	1.125 PO
92-95	Visão da verdade	1.125 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 5º nível	—

Magias Divinas (Xamã) de 6º nível		
01-07	Animar objetos	1.650 PO
08-13	Forma etérea	1.650 PO
14-20	Encontrar o caminho	1.650 PO
21-26	Forçar metamorfose†	1.650 PO
27-32	Tarefa/missão	1.650 PO
33-40	Dissipar aprimorado	1.650 PO
41-47	Doença plena	1.650 PO
48-54	Cura completa	1.650 PO
55-61	Viagem planar	1.650 PO
62-67	Aliado espiritual†	1.650 PO
68-74	Pele rochosa	1.900 PO
75-81	Invocar aliado da natureza VI	1.650 PO
82-88	Vulnerabilidade†	1.650 PO
89-95	Caminhar no vento	1.650 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 6º nível	—

Magias Divinas (Xamã) de 7º nível		
01-07	Blasfêmia	2.275 PO
08-14	Controlar o clima	2.275 PO
15-21	Ditado	2.275 PO
22-28	Restauração aprimorada	4.775 PO
29-35	Observação aprimorada	2.275 PO
36-42	Palavra sagrada	2.275 PO
43-49	Refúgio	3.775 PO
50-56	Regeneração	2.275 PO
57-63	Repulsão	2.275 PO
64-70	Ressurreição	2.275 PO
71-77	Invocar aliado da natureza VII	2.275 PO
78-84	Raio de sol	2.275 PO
85-91	Palavra do caos	2.275 PO
92-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 7º nível	—

Magias Divinas (Xamã) de 8º nível		
01-09	Campo de antimagia	3.000 PO
10-18	Manto do caos	3.000 PO
19-28	Instigar†	3.000 PO
29-37	Terremoto	3.000 PO
38-47	Aliado espiritual superior	3.000 PO
48-56	Aura sagrada	3.000 PO
57-65	Cura completa em massa	3.000 PO
66-74	Escudo da lei	3.000 PO
75-83	Invocar aliado da natureza VIII	3.000 PO
84-92	Aura profana	3.000 PO
93-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 8º nível	—

Magias Divinas (Xamã) de 9º nível		
01-15	Projeção astral	3.825 PO
16-30	Portal	3.825 PO
31-45	Milagre†	28.825 PO
46-60	Prender a alma	3.825 PO
61-75	Invocar aliado da natureza IX	3.825 PO
76-90	Ressurreição verdadeira	8.825 PO
91-100	Escolha do Mestre de qualquer magia divina do 9º nível	—

† Assume que seja um pedido poderoso, mas nenhum componente material caro que ultrapasse 100PO e nenhum custo em experiência adicional.

TABELA 8-23: PERGAMINHOS DE MAGIAS DIVINAS (SHUGENJA)

d%	Magias	Preço de Mercado
Magias Divinas (Shugenja) de 1º nível		
01-04	Cativar animais	25 PO
05-08	Benção	25 PO
09-11	Mãos flamejantes	25 PO
12-14	Causar medo	25 PO
15-17	Transformação momentânea	25 PO
18-20	Curar ferimentos leves	25 PO
21-23	Detector armadilhas	25 PO
24-27	Detector Mácula†	25 PO
28-31	Resistência a elementos (ácido)	25 PO
32-35	Resistência a elementos (frio)	25 PO
36-39	Resistência a elementos (eletricidade)	25 PO
40-43	Resistência a elementos (fogo)	25 PO
44-47	Resistência a elementos (sônico)	25 PO
48-50	Recuo acelerado	25 PO
51-53	Fogo das fadas	25 PO
54-56	Queda suave	25 PO
57-59	Hipnotismo	25 PO
60-62	Pedra encantada	25 PO
63-65	Arma mágica	25 PO
66-68	Névoa obscurecente	25 PO
69-71	Passos sem pegadas	25 PO
72-75	Proteção contra a Mácula†	25 PO
76-78	Remover medo	25 PO
79-81	Santudrio	25 PO
82-84	Escudo da fé	25 PO
85-87	Toque chocante	25 PO
88-90	Imagem silenciosa	25 PO
91-93	Sono	25 PO
94-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 1º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 2º nível		
01-03	Pele de árvore	200 PO
04-06	Bo de água†	200 PO
07-09	Força do touro	200 PO
10-12	Agilidade felina	200 PO
13-15	Comunhão com um espírito menor†	210 PO
16-18	Curar ferimentos moderados	200 PO
19-21	Retardar envenenamento	200 PO
22-24	Detector pensamentos	200 PO
25-27	Vigor	200 PO
28-30	Lâmina flamejante	200 PO
31-33	Esfera flamejante	200 PO
34-36	Esquentar metal	200 PO
37-39	Imobilizar pessoas	200 PO
40-42	Narinas de cavalo†	200 PO
43-45	Conhecer as sombras†	200 PO
46-47	Restauração menor	200 PO
48-50	Levitação	200 PO
51-53	Localizar objetos	200 PO
54-56	Tornar inteiro	200 PO
57-59	Imagem menor	200 PO
60-62	Obscurecer objeto	200 PO
63-65	Criar chamas	200 PO
66-68	Remover paralisia	200 PO
69-71	Suportar elementos (ácido)	200 PO
72-74	Suportar elementos (frio)	200 PO
75-77	Suportar elementos (eletricidade)	200 PO
78-80	Suportar elementos (fogo)	200 PO
81-83	Suportar elementos (sônico)	200 PO
84-86	Silêncio	200 PO
87-89	Amolecer terra e pedra	200 PO
90-92	Tetsubo de terra†	200 PO
93-95	Yari do ar†	200 PO
96-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 2º nível	—

d%	Magias	Preço de Mercado
Magias Divinas (Shugenja) de 3º nível		
01-03	Convocar relâmpagos	450 PO
04-06	Clariaudiência	450 PO
07-09	Clariuidência	450 PO
10-12	Curar ferimentos graves	450 PO
13-15	Luz do dia	450 PO
16-18	Dissipar magia	450 PO
19-21	Asas flamejantes†	450 PO
22-24	Símbolo de proteção	450 PO
25-27	Arma mágica aprimorada	450 PO
28-30	Lufada de vento	450 PO
31-33	Velocidade	450 PO
34-36	Invisibilidade	450 PO
37-39	Lâmina afiada	450 PO
40-42	Círculo mágico contra a Mácula†	450 PO
43-45	Imagem maior	450 PO
46-48	Mesclar-se às rochas	450 PO
49-51	Ampliar plantas	450 PO
52-54	Oração	450 PO
55	Proteção contra elementos (ar)	450 PO
56	Proteção contra elementos (frio)	450 PO
57	Proteção contra elementos (eletricidade)	450 PO
58	Proteção contra elementos (fogo)	450 PO
59	Proteção contra elementos (sônico)	450 PO
60	Remover cegueira	450 PO
61-63	Remover surdez	450 PO
64-66	Remover maldição	450 PO
67-69	Remover doenças	450 PO
70-72	Luz cegante	450 PO
73-75	Moldar rochas	450 PO
76-78	Invocar aliado da natureza III	450 PO
79-81	Respirar na água	450 PO
82-84	Caminhar na água	450 PO
85-87	Quando dois se tomam um†	450 PO
88-90	Muralha de vento	450 PO
91-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 3º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 4º nível

01-04	Andar no ar	800 PO
05-08	Controlar a água	800 PO
09-12	Curar ferimentos críticos	800 PO
13-16	Proteção contra a morte	800 PO
17-20	Detectar observação	800 PO
21-24	Discernir mentiras	800 PO
25-28	Expulsão	800 PO
29-32	Adivinhação	825 PO
33-36	Escudo do fogo	800 PO
37-40	Bola de fogo	800 PO
41-44	Flecha de chamas	800 PO
45-48	Terreno ilusório	800 PO
49-52	Destruição sagrada	800 PO
53-56	Parede ilusória	800 PO
57-60	Golpe de jade†	800 PO
61-64	Relâmpago	800 PO
65-68	Localizar criatura	800 PO
69-72	Neutralizar venenos	800 PO
73-76	Extinguir fogo	800 PO
77-80	Remover fadiga†	800 PO
81-84	Restauração	900 PO
85-88	Imunidade à magia	800 PO
89-92	Pedras afiadas	800 PO
93-96	Muralha de fogo	800 PO
97-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 4º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 5º nível

01-04	Círculo de chamas†	1.250 PO
05-08	Comunhão com um espírito superior†	1.775 PO

d%	Magias	Preço de Mercado
Magias Divinas (Shugenja) de 5º nível		
09-12	Comunhão com a natureza	1.250 PO
13-16	Confusão	1.250 PO
17-20	Controlar os ventos	1.250 PO
21-24	A dança do unicórnio†	1.250 PO
25-28	Porta dimensional	1.250 PO
29-32	Dissipar Mácula†	1.250 PO
33-36	Enfraquecer o intelecto	1.250 PO
37-40	Hálito de fogo†	1.250 PO
41-44	Coluna de chamas	1.250 PO
45-48	Círculo de cura	1.250 PO
49-52	Invisibilidade aprimorada	1.250 PO
53-56	Miragem arcana	1.250 PO
57-60	Criar passagens	1.250 PO
61-64	Imagem persistente	1.250 PO
65-68	Força dos justos	1.250 PO
69-72	Observação	1.250 PO
73-76	Resistência à magia	1.250 PO
77-80	Invocar aliado da natureza V	1.250 PO
81-84	Pedra em lama	1.250 PO
85-88	Muralha de gelo	1.250 PO
89-92	Muralha de ferro	1.300 PO
93-96	Muralha de pedra	1.250 PO
97-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 5º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 6º nível

01-04	Campo antimagia	1.800 PO
05-08	Banimento	1.800 PO
09-12	Névoa mortal	1.800 PO
13-16	Contingência	1.800 PO
17-20	Controlar o clima	1.800 PO
21-24	Encontrar o caminho	1.800 PO
25-28	Sementes de fogo	1.800 PO
29-32	Chamas da pureza†	1.800 PO
33-36	Came em pedra	1.800 PO
37-40	Dissipar aprimorado	1.800 PO
41-44	Símbolo de proteção maior	1.800 PO
45-48	Cura completa	1.800 PO
49-52	Mestre da água corrente†	1.800 PO
53-56	Mover terra	1.800 PO
57-60	Imagem permanente	1.800 PO
61-64	O conto das rochas	1.800 PO
65-68	Pelo rochoso	2.050 PO
69-72	Invocar aliado da natureza VI	1.800 PO
73-76	Teletransporte	1.800 PO
77-80	Visão da verdade	2.050 PO
81-84	Véu	1.800 PO
85-88	Caminhar no vento	1.800 PO
89-92	Fúria de Yakamo†	1.800 PO
93-100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 6º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 7º nível

01-05	Corrente de relâmpagos	2.450 PO
06-10	Desintegrar	2.450 PO
11-15	Tempestade de fogo	2.450 PO
16-20	Restauração aprimorada	4.950 PO
21-25	Observação aprimorada	2.450 PO
26-30	Lendas e histórias	2.700 PO
31-35	Invisibilidade em massa	2.450 PO
36-40	Despistar	2.450 PO
41-45	Imagem programada	2.450 PO
46-50	Ressurreição	2.950 PO
51-55	Reverter magia	2.450 PO
56-60	Estátua	2.450 PO
61-65	Invocar aliado da natureza VII	2.450 PO
66-70	Raio de sol	2.450 PO
71-77	Tumba de jade†	2.500 PO

d%	Magias	Preço de Mercado
Magias Divinas (Shugenja) de 7º nível		
78–82	Desvanecimento	2.450 PO
83–89	Palavras do kami†	2.450 PO
91–100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 7º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 8º nível		
01–06	Prisão	3.200 PO
07–12	Bola de fogo controlável	3.200 PO
13–18	Discernir localização	3.200 PO
19–24	Terremoto	3.200 PO
25–30	Evaporação	3.200 PO
31–36	Nuvem incendiária	3.200 PO
37–42	Cura completa em massa	3.200 PO
43–48	Palavra de poder, cegar	3.200 PO
49–54	Proteção contra magias	3.700 PO
55–60	Regeneração	3.200 PO
61–66	Animação ilusória	3.200 PO
67–72	Invocar aliado da natureza VIII	3.200 PO
73–78	Explosão Solar	3.200 PO
79–84	Teletransporte exato	3.200 PO
85–90	Visão	3.700 PO
91–96	Ciclone	3.200 PO
97–100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 8º nível	—

Magias Divinas (Shugenja) de 9º nível		
01–09	Antipatia	4.050 PO
10–18	Grupo de elementais	4.050 PO
19–27	Aprisionamento	4.050 PO
28–36	Aura de jade†	4.050 PO
37–45	Chuva de meteoros	4.050 PO
46–54	Homens vegetais	4.050 PO
55–63	Prender alma	4.050 PO
64–72	Invocar aliado da natureza IX	4.050 PO
73–81	Círculo de teletransporte	4.050 PO
82–90	Ressurreição verdadeira	9.050 PO
91–100	Escolha do Mestre de qualquer magia shugenja de 9º nível	—

TALISMÃS

Um talismã é um item mágico de uso único, similar a uma poção ou varinha. Ele é capaz de ser ativado uma vez antes de perder seu poder mágico, mas dura indefinidamente até que isso aconteça. Um talismã é capaz de reter uma magia de até terceiro nível e qualquer personagem é capaz de ativar tal magia. A maioria dos talismãs é benéfica ao usuário. Talismãs com capacidades ofensivas não são desconhecidos.

A maioria dos talismãs é feita por shugenjas; no cenário de campanha de Rokugan eles são manufaturados exclusivamente pelos shugenjas da escola Asahina do clã Garça.

Descrição Física: Um talismã típico é uma pequena jóia feita de vários materiais naturais: ossos, penas, conchas, plantas secas e outros. Alguns talismãs são feitos de dobradura de papel (origami). Os talismãs são raramente maiores do que um símbolo sagrado e não possuem um peso estimável.

Identificando Talismãs: A forma de um talismã é frequentemente uma dica da sua função. Um talismã *pena de garça* facilmente sugere que *queda suave* é a magia que ele contém, por exemplo, enquanto um *casco de tartaruga* é obviamente de natureza protetora.

Ativação: Ativar a magia de um talismã não requer uma perícia especial ou habilidade de conjuração. O usuário deve tocar o talismã e se concentrar por um momento em uma ação padrão que não provoca ataque de oportunidade. Um talismã desaparece — se

despedaçando em pó ou cinzas — depois de ser usado, normalmente no final do efeito da magia.

Geração Alcatória: Para gerar aleatoriamente, faça uma jogada de dados seguindo a Tabela 8–24: Talismãs.

DESCRIÇÃO DE TALISMÃS

Para aqueles talismãs que são magias na forma de talismãs, simplesmente procure a descrição da magia no *Livro do Jogador* para todos os detalhes pertinentes. O nível do conjurador para o talismã padrão é o nível mínimo necessário para conjurar a magia (a não ser que seja especificado o contrário). Talismãs fora do padrão são descritos abaixo.

Broche da Abundância: Esse talismã provê o usuário com alimentos suficientes para um dia. Ele também aumenta o descanso do usuário, assim, dormir 2 horas provê os benefícios de 8 horas de sono. O *broche da abundância* se despedaça em pó 24 horas depois de ativado.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Talismã, *criar alimentos*; **Preço de Mercado:** 100 PO.

Incenso da Concentração: O conjurador que queima esse incenso enquanto prepara ou lê magias para o dia é capaz de conjurar uma magia extra de 1º nível nesse dia.

Nível do Conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Talismã; **Preço de Mercado:** 1.000 PO.

Leque Negro: Quando ativado, um talismã *leque negro* envolve o usuário em uma aura de poder e mistério. Essa aura concede

TABELA 8–24: TALISMÃS

Menor	Médio	Maior	Talismã	Preço de Mercado
01–11	—	—	Escudo ósseo (santuário)	50 PO
12–20	—	—	Penas da garça (queda suave)	50 PO
20–30	—	—	Garça amedrontada (recuo acelerado)	50 PO
31–39	—	—	Folha dourada (passos sem pegadas)	50 PO
40–51	—	—	Kit de maquiagem (transformação momentânea)	50 PO
52–60	—	—	Guarda-chuva de papel (névoa obscurecente)	50 PO
61–66	01–06	—	Broche da abundância	100 PO
67–72	07–12	—	Leque negro	150 PO
73–75	13–21	01–06	Chave óssea (arrombar)	400 PO
76–78	22–30	07–11	Pena do falcão (levitar)	400 PO
79–83	31–41	12–18	Espelho da pureza (retardar envenenamento)	400 PO
84–87	42–50	19–24	Máscara sombria (conhecer as sombras)	400 PO
88–90	51–59	25–30	Sino silencioso (silêncio)	400 PO
91–94	60–68	31–38	Casco de tartaruga (proteção contra flechas)	400 PO
95–100	69–79	39–48	Feixe branco de grãos (curar ferimentos moderados)	400 PO
—	80–82	49–54	Noz das visões (clarividência)	900 PO
—	83–85	55–60	Jade da proteção (mesclar-se às rochas)	900 PO
—	86–88	61–66	Escama de peixe dourado (respirar na água)	900 PO
—	89–91	67–74	Cauda do lagarto (remover doenças)	900 PO
—	92–94	75–82	Máscara da reflexão (invisibilidade)	900 PO
—	95–97	83–89	Leque de origami (lufada de vento)	900 PO
—	98–100	90–96	Garça voando (velocidade)	900 PO
—	—	97–100	Incenso da concentração	1.000 PO

ao usuário +10 de bônus de circunstância nos testes de Diplomacia por 1 hora, porque ele tende a inspirar medo e temor nas pessoas com quem interage. O talismã deve ser usado de forma visível na roupa pela duração do efeito. Ele se despedaça em cinzas no final de uma hora.

Nível do Conjurador: 2º; Pré-requisitos: Criar Talismã, conjurador nível 6º+; Preço de Mercado: 150 PO.

VARINHAS

As varinhas seguem as regras detalhadas no Livro do Jogador e no Livro do Mestre. As varinhas baseadas em magias descritas nesse livro estão marcadas com uma adaga (†) na Tabela 8-25: Varinhas.

TABELA 8-25: VARINHAS

Menor	Médio	Maior	Varinha	Preço de Mercado
01-05	—	—	Detector magia	375 PO
06-10	—	—	Luz	375 PO
11-15	01-02	—	Atração†	750 PO
16-20	—	—	Mãos flamejantes	750 PO
21-25	—	—	Enfeitar pessoas	750 PO
26-30	03-05	—	Curar ferimentos leves	750 PO
31-35	06-07	—	Explosão elemental†	750 PO
36-40	08-09	—	Mísseis mágicos (conjurador de 1º nível)	750 PO
41-45	10-11	—	Toque chocante	750 PO
46-50	12-13	—	Invocar criaturas I	750 PO
51-54	14-16	—	Saraivada de pedras†	1.000 PO
55-57	17-19	—	Mísseis mágicos (conjurador de 3º nível)	2.250 PO
58-60	20-22	01	Mísseis mágicos (conjurador de 5º nível)	3.750 PO
61-63	23-25	02	Força do touro	4.500 PO
64-66	26-28	03-04	Camaleão†	4.500 PO
67-68	29-32	05	Curar ferimentos moderados	4.500 PO
69-70	33	06	Escuridão	4.500 PO
71-72	34-35	07	Luz do dia	4.500 PO
73-74	36-37	08	Toque do caracol	4.500 PO
75-76	38	09	Imobilizar pessoas	4.500 PO
77-79	39-40	10-11	Rajada de gelo†	4.500 PO
80-81	41-42	12-13	Faca de gelo†	4.500 PO
82-83	43-44	14	Invisibilidade	4.500 PO
84-85	45-46	15-16	Invisibilidade a espíritos†	4.500 PO
86-87	47-48	17	Arrombar	4.500 PO
88-89	49-50	18	Levitar	4.500 PO
90-91	51-52	19-20	Espada de relâmpagos†	4.500 PO
92-93	53-54	21	Despedaçar	4.500 PO
94-95	55-56	22	Silêncio	4.500 PO
96-97	57-58	23	Invocar criaturas II	4.500 PO
98-99	59-60	24-25	Prontidão†	4.500 PO
100	61	26-27	Mísseis mágicos (conjurador de 7º nível)	5.250 PO
—	62	28	Mísseis mágicos (conjurador de 9º nível)	6.750 PO
—	63	29	Enfeitar pessoas (magia elevada a 3º nível)	11.250 PO
—	64	30	Praga	11.250 PO
—	65-66	31	Curar ferimentos graves	11.250 PO
—	67-68	32	Dissipar magia	11.250 PO
—	69-70	33-34	Relâmpago da terra†	11.250 PO
—	71-72	35-36	Asas flamejantes†	11.250 PO
—	73-74	37	Bola de fogo (conjurador de 5º nível)	11.250 PO
—	75-76	38	Arma mágica aprimorada (conjurador de 6º nível)	11.250 PO
—	77-78	39	Velocidade	11.250 PO

TABELA 8-25: VARINHAS

Menor	Médio	Maior	Varinha	Preço de Mercado
—	79-80	40	Invisibilidade a inimigos†	11.250 PO
—	81-82	41	Lâmina afiada	11.250 PO
—	83-84	42	Relâmpago (conjurador de 5º nível)	11.250 PO
—	85-86	43	Imagem maior	11.250 PO
—	87-88	44	Hálito de vapor† (conjurador de 5º nível)	11.250 PO
—	89-90	45	Sugestão	11.250 PO
—	91-92	46	Invocar criaturas III	11.250 PO
—	93-94	47	Pele de espinhos†	11.250 PO
—	95	48	Bola de fogo (conjurador de 6º nível)	13.500 PO
—	96	49	Relâmpago (conjurador de 6º nível)	13.500 PO
—	97-98	50	Luz cegante (conjurador de 6º nível)	13.500 PO
—	99-100	51	Hálito de vapor† (conjurador de 6º nível)	13.500 PO
—	—	52	Bola de fogo (conjurador de 8º nível)	18.000 PO
—	—	53	Relâmpago (conjurador de 8º nível)	18.000 PO
—	—	54	Arma mágica aprimorada (conjurador de 9º nível)	20.250 PO
—	—	55	Enfeitar monstros	21.000 PO
—	—	56	Curar ferimentos críticos	21.000 PO
—	—	57	Espada sibilante†	21.000 PO
—	—	58	Fadiga†	21.000 PO
—	—	59-60	Medo	21.000 PO
—	—	61-62	Dilacerar corações†	21.000 PO
—	—	63-64	Tempestade glacial	21.000 PO
—	—	65-66	Invisibilidade aprimorada	21.000 PO
—	—	67-68	Infligir ferimentos críticos	21.000 PO
—	—	69-70	Neutralizar venenos	21.000 PO
—	—	71-72	Envenenamento	21.000 PO
—	—	73-74	Metamorfosear outros	21.000 PO
—	—	75-76	Metamorfosear-se	21.000 PO
—	—	77-78	Raio do enfraquecimento (magia elevada a 4º nível)	21.000 PO
—	—	79-80	Remover fadiga†	21.000 PO
—	—	81-82	Restauração	21.000 PO
—	—	83-84	Sugestão (magia elevada a 4º nível)	21.000 PO
—	—	85-86	Invocar criaturas IV	21.000 PO
—	—	87-88	Muralha de ossos†	21.000 PO
—	—	89-90	Muralha de fogo	21.000 PO
—	—	91-92	Muralha de gelo	21.000 PO
—	—	93	Bola de fogo (conjurador de 10º nível)	22.500 PO
—	—	94	Relâmpago (conjurador de 10º nível)	22.500 PO
—	—	95	Hálito de vapor† (conjurador de 10º nível)	22.500 PO
—	—	96	Martelo do caos (conjurador de 8º nível)	24.000 PO
—	—	97	Destruição sagrada (conjurador de 8º nível)	24.000 PO
—	—	98	Cólera da ordem (conjurador de 8º nível)	24.000 PO
—	—	99	Nuvem profana (conjurador de 9º nível)	24.000 PO
—	—	100	Pele rochosa†	37.700 PO

† O custo para criar uma varinha de pele rochosa é de 10.500 PO, 840 XP, mais 12.500 PO para os componentes materiais

ITENS MARAVILHOSOS

A maioria dos itens maravilhosos descritos no *Livro do Mestre* aparece nas terras de *Aventuras Orientais* também, só que normalmente com nomes ou formas diferentes. As Tabelas 8-26, 8-27 e 8-28 mostram todos os itens maravilhosos disponíveis em *Aventuras Orientais*. Nessas tabelas, os itens maravilhosos descritos nesse capítulo estão marcados com uma adaga (†).

DESCRIÇÃO DOS ITENS MARAVILHOSOS

Bastão de Diamante: Esse item é um bastão pequeno de ferro com um grande diamante no topo. Quando um personagem aponta o bastão e profere a palavra de comando, uma magia *relâmpago* dispara da gema, como se conjurado por um feiticeiro de 12º nível. Cada uso dispara 1 carga e o bastão de diamante possui 30 cargas quando criado. Quando as cargas são gastas, o diamante ainda vale 5.000 PO.

Nível do Conjurador: 12º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *relâmpago*; **Preço de Mercado:** 24.440 PO; **Custo de Criação:** 14.720 PO + 389 XP; **Peso:** 1 kg.

Biwa da Calma: Esse biwa é um instrumento de corda similar a um alaúde. Quando tocado, os tons claros e doces do instrumento criam uma atmosfera de calma se o artista for capaz de passar no teste de Atuação (CD 15). Ele possui o efeito de uma magia *acalmar emoções* num raio de 9 metros. Tal efeito dura enquanto o artista continuar tocando: ele deve fazer um teste de Atuação a cada minuto. Em um resultado de 1 natural no dado, a música é excepcionalmente pobre e desarmoniosa e o efeito de calma é imediatamente quebrado pelo restante do encontro. O instrumento não poderá ser usado efetivamente enquanto criaturas hostis que escutaram anteriormente a chacina musical estiverem presentes.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *acalmar emoções*, Perícia Atuação; **Preço de Mercado:** 7.500 PO; **Peso:** 1,5 kg.

Biwa dos Kakita: Este fino alaúde confere +2 de bônus de aprimoramento nos testes de Atuação do artista, além do bônus de circunstância de +2 concedidos por um instrumento musical (obra-prima).

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Atuação; **Preço de Mercado:** 4.000 PO; **Peso:** 1,5 kg.

Conjunto da Escrita Maravilhosa: Esse conjunto de escrita vem em uma fina caixa envernizada e contém um pincel, uma pedra de tinta e um tinteiro com tinta. Ao usar para escrever, o conjunto concede +2 de bônus no teste de Ofícios (caligrafia) e +10 de bônus nos testes de Falsificação.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, o criador deve possuir pelo menos 5 graduações em Falsificação e Ofícios (caligrafia); **Preço de Mercado:** 2.060 PO; **Peso:** 0,5 kg.

Espelho da Cura: Parecendo um espelho normal de 1,5m de altura por 60cm de largura, esse item possui propriedades terapêuticas especiais. Quando a palavra de comando é dita, qualquer criatura olhando para o espelho recebe os benefícios de uma magia *cura completa*. Isso requer o uso de 1 carga; o espelho possui 10 cargas quando criado. Quando todas as cargas forem gastas, o espelho se despedaça.

Nível do Conjurador: 11º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *cura completa*; **Preço de Mercado:** 11.800 PO; **Peso:** 20 kg.

Espelho da Iluminação: Ele se parece com um espelho redondo normal, com 90cm de diâmetro. Quando um personagem diz a palavra de comando, ele (e somente ele) é capaz de ver uma

aura colorida ao redor do reflexo de cada criatura visível no espelho. Se concentrando em uma ação padrão, o personagem é capaz de usar *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem* ou *saber motivação* em qualquer criatura visível no espelho.

Nível do Conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem*, *saber motivação*; **Preço de Mercado:** 14.850 PO; **Peso:** 22,5 kg.

Espelho da Visão Espiritual: Este espelho pequeno e redondo de 30cm de diâmetro, parece bastante ordinário. Porém, todos os espíritos passando em frente dele têm suas verdadeiras formas reveladas, mesmo se essas formas são invisíveis, etéreas, metamorfosadas ou de outra forma disfarçadas.

Nível do Conjurador: 9º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade*; **Preço de Mercado:** 45.000 PO; **Peso:** 2,5 kg.

Espelho do Medo: Esse espelho possui a mesma aparência de um *espelho da iluminação*. Qualquer criatura olhando para o espelho vê um reflexo horrendo e distorcido de si mesmo. O espectador deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD15) ou se apavorar. Uma criatura apavorada deve largar qualquer coisa que segura e fugir da fonte do seu medo à velocidade máxima, bem como de qualquer outro perigo que encontrar, ao longo de um caminho aleatório. Além disso, a criatura sofre -2 de penalidade de moral nos testes de resistência. Se encurralada, uma criatura apavorada se amedronta e não ataca, normalmente usando a ação defensiva total em combate.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *medo*; **Preço de Mercado:** 56.000 PO; **Peso:** 22,5 kg.

Feitiço de Proteção contra Doenças: Esse item mágico é uma longa tira de papel amarelo ou vermelho, coberta por escritos com súplicas potentes a um dos vários espíritos maiores. Quando pendurado em uma casa ou edificação similar, exerce sua influência mágica para proteger os ocupantes da edificação contra doenças. Os personagens são imunes a qualquer doença que possa ser transmitida ou contraída enquanto estiverem dentro do edifício protegido pelo feitiço. O feitiço é efetivo enquanto estiver pendurado no lugar e protege uma área de raio de 9 metros, mas nunca maior do que uma única construção. O feitiço é facilmente destruído por fogo e outros desastres e também pode ser facilmente removido.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *remover doenças*; **Preço de Mercado:** 30.000 PO; **Peso:** —.

Feitiço de Proteção contra Espíritos: Esse feitiço, feito em papel amarelo ou vermelho, é manuscrito com poderosas ameaças contra os espíritos. Qualquer espírito tentando entrar em uma casa protegida por esse feitiço deve fazer um teste de resistência de Vontade e ser bem sucedido. A CD é determinada pelo poder do feitiço, que aparece em três variedades. Se o espírito falhar no teste de resistência, ele não será capaz de entrar na casa protegida, apesar de poder usar magias e ataques à distância para alvejar aqueles dentro do prédio. O feitiço deve ser grudado na padieira da porta para ser efetivo e não poderá ser tocado por um espírito. Ele protege uma área de até 15 metros de raio, mas nunca maior do que uma única construção.

Nível do Conjurador: 3º [CD13], 7º [CD16] ou 11º [CD19]; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *proteção contra espíritos*, *Elevar Magia* [para CD acima de 13]; **Preço de Mercado:** 12.000 PO [CD13], 56.000 PO [CD16] ou 132.000 PO [CD19]; **Peso:** —.

Feitiço de Proteção contra Furtos: Esse feitiço, feito em papel amarelo ou vermelho, é manuscrito com súplicas a vários espíritos maiores para proteger o edifício contra roubos. Todas as criaturas dentro do edifício sofrem -10 de penalidade em todos os testes de Esconder-se, Furtividade e Abrir Fechaduras. Para ser efetivo, o feitiço deve ser pendurado na padieira da porta, mostrando claramente para todos que a casa é protegida. Qualquer

TABELA 8-26: ITENS MARAVILHOSOS MENORES

d%	Item	Preço de Mercado
01	Pedra iônica (cinza claro)	25 PO
02	Amuletos de Asahina [Quaal] (âncora)	50 PO
03	Amuletos de Asahina [Quaal] (árvore)	100 PO
04	Amuletos de Asahina [Quaal] (leque)	200 PO
05	Pó de apagar rastros	250 PO
06	Pó da imobilização†	300 PO
07	Amuletos de Asahina [Quaal] (pássaro)	300 PO
08	Amuletos de Asahina [Quaal] (barco de cisne)	450 PO
09	Pó da ilusão	500 PO
10	Rosário de oração (bênção)	500 PO
11	Amuletos de Asahina [Quaal] (chicote)	500 PO
12	Bolsa de truques (cinza)	900 PO
13	Pó do seco	900 PO
14	Braçadeiras da armadura (+1)	1.000 PO
15	Haori (manto) da resistência (+1)	1.000 PO
16	Olhos de água	1.000 PO
17	Óculos de enxergar detalhes	1.000 PO
18	Mão do mago	1.000 PO
19	Pérola do poder (magia de 1º nível)	1.000 PO
20	Filactéria da fé	1.000 PO
21	Pedra de alerta	1.000 PO
22	Kaen [flautas] do esgoto	1.150 PO
23	Escaravelho, anti-golem (pedra)	1.200 PO
24	Amuleto (broche) do escudo	1.500 PO
25	Escaravelho, anti-golem (ferro)	1.600 PO
26	Colar de bolas de fogo (Tipo I)	1.650 PO
27	Kaen [flautas] dos sons	1.800 PO
28	A aljava de Tsuruchi [Ehlonna]	1.800 PO
29	Ferraduras da velocidade	1.900 PO
30	Amuleto de armadura natural (+1)	2.000 PO
31	Contas da força	2.000 PO
32	Obi do cortejo†	2.000 PO
33	Chapéu do disfarce	2.000 PO
34	A sacola furoshiki de Yasuki [a sacola prestativa de Heward]	2.000 PO
35	Trombeta das névoas	2.000 PO
36	Tabi [sandálias] da aranha	2.000 PO
37	Lanterna do crepúsculo†	2.000 PO
38	Solvente universal	2.000 PO
39	Kataginu [camisa] da fuga	2.000 PO
40	Conjunto da escrita maravilhosa†	2.060 PO
41	Pó do aparecimento	2.100 PO
42	As oito moedas-diagrama, menor†	2.160 PO
43	Cola soberana	2.400 PO
44	Sacola Furoshiki [mochila] de carga (bolsa 1)	2.500 PO
45	Sandálias [botas] de caminhar e pular	6.000 PO
46	Vela da verdade	2.500 PO
47	Jingasa [elmo] de entender idiomas e ler magia	2.600 PO
48	Colar de bolas de fogo (Tipo II)	2.700 PO
49	Sacola Furoshiki [bolsa] de truques (ferrugem)	3.000 PO
50	Gongo [camilhão] da abertura	3.000 PO
51	Ferraduras do zéfiro	3.000 PO
52	Corda da escalada	3.000 PO
53	Pó do desaparecimento	3.500 PO
54	Lentes da detecção	3.500 PO
55	Estatueta de poderes incríveis (corvo de prata)	3.800 PO
56	Biwa dos Kakita†	4.000 PO

TABELA 8-26: ITENS MARAVILHOSOS MENORES

d%	Item	Preço de Mercado
57	Braçadeiras da armadura (+2)	4.000 PO
58	Amuleto da saúde (+2)	4.000 PO
59	Haori [manto] do Canisma (+2)	4.000 PO
60	Haori [manto] da resistência (+2)	4.000 PO
61	Obi [cinto] da força de gigante (+2)	4.000 PO
62	Luvas de apanhar flechas	4.000 PO
63	Luvas de Destreza (+2)	4.000 PO
64	Tiora do intelecto (+2)	4.000 PO
65	Pedra iônica (prisma rosa claro)	4.000 PO
66	Unguento de Hanasaku [Keoghtom]	4.000 PO
67	Pérola do poder (magia de 2º nível)	4.000 PO
68	Periápio de resistência a veneno	4.000 PO
69	Periápio da Sabedoria (+2)	4.000 PO
70	Pomada de pedra	4.000 PO
71	Gancho silvestre†	4.000 PO
72	Colar de bolas de fogo (Tipo III)	4.350 PO
73	Quimono do armazenamento†	4.400 PO
74	Bracelete dos amigos	4.550 PO
75	Halo da persuasão	4.500 PO
76	Incenso da meditação	4.900 PO
77	Sacola Furoshiki [mochila] de carga (Bolsa 2)	5.000 PO
78	Pedra iônica (fusiforme transparente)	5.000 PO
79	Rosário de oração (karma)	5.000 PO
80	Braçadeiras do arqueiro	5.100 PO
81	Garrafa da fumaça eterna	5.200 PO
82	Colar de bolas de fogo (Tipo IV)	5.400 PO
83	Os pigmentos maravilhosos de Doji [Nolzur]	5.500 PO
84	Leque de vento	5.500 PO
85	Asas voadoras	22.000 PO
86	Kataginu do metamorfo [vestimenta do druida]	5.800 PO
87	Quimono [manto] da aranha	6.000 PO
88	Luvas de nadar e escalar	6.000 PO
89	Shakuhachi [chifre] da bondade/maldade	6.000 PO
90	Colar de bolas de fogo (Tipo V)	6.150 PO
91	Sacola Furoshiki [bolsa] de truques (bronze)	6.300 PO
92	Halo da destruição, menor	6.480 PO
93	Kaen [flautas] assombradas	6.500 PO
94	Quimono [robe] dos itens úteis	7.000 PO
95	Mão da glória	7.200 PO
96	Sacola Furoshiki [mochila] de carga (Bolsa 3)	7.400 PO
97	Biwa da calma†	7.500 PO
98	Sandálias [botas] da levitação	7.500 PO
99	Escolha do Mestre	—
100	Escolha do Mestre	—

peessoa que não seja o dono da construção que tentar remover o feitiço sofre uma rajada de um símbolo de proteção (2d8 pontos de dano de eletricidade).

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, ver o invisível, tranca arcana, símbolo de proteção; **Preço de Mercado:** 36.000 PO; **Peso:** —.

Flauta da Serpente: Essa flauta de bambu simples permite a seu músico invocar cobras venenosas que seguem os comandos mentais do personagem. O personagem deve fazer um teste bem sucedido de Atuação contra CD 15. O número de cobras invocadas depende do resultado do teste. Se o resultado do teste for de 15–19, a flauta invoca uma víbora pequena. Se o resultado for de 20–24, a flauta invoca 1d3 víboras pequenas. Se o resultado for 25+, a flauta invoca 1d4+1 víboras pequenas ou 1d3 víboras de tamanho médio,

à escolha do jogador. As cobras aparecem em qualquer lugar num raio de 12m do jogador e permanecem por 7 rodadas.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *invocar aliado da natureza IV*; **Preço de Mercado:** 45.360 PO; **Peso:** 1 kg.

Gancho Silvestre: Com a aparência de uma corrente dourada de 7,5cm, este item funciona somente quando preso a um amuleto (ou item similar) ou vestimenta (ou item similar). O gancho evita que o item ao qual está preso se mescale à nova forma do usuário quando magias de transformação (como *metamorfosear-se* ou a habilidade druida *forma selvagem*) forem usadas, permitindo que tal item seja usado na nova forma. Por exemplo, um druida com o *gancho silvestre* preso ao seu *períapto da sabedoria* poderia tomar a forma de um lobo (que normalmente não usaria equipamento) e ficar com o *períapto* na sua forma normal, totalmente funcional. Note que algumas formas podem ser prejudiciais a certos itens (como a forma elemental de fogo quando estiver usando um *colar de misseis*).

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *metamorfosear-se* ou o criador um deve possuir a habilidade *forma selvagem*; **Preço de Mercado:** 4.000 PO; **Peso:** —.

Gema dos Desejos: Essa gema grande se parece com qualquer outra pedra preciosa e normalmente vale 1.000 PO por si só. Porém, sua magia é muito mais valiosa, pois contém quatro *desejos* quando criada.

Nível do Conjurador: 17º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *desejo*; **Preço de Mercado:** 131.600 PO; **Custo de Criação:** 16.300 PO + 21.224 XP; **Peso:** —.

Gongo de Dissipar Magias: Esse item mágico é um gongo grande, de 90cm de diâmetro. Quando pendurado e golpeado, o gongo possui os efeitos de *dissipar o mal* e *dissipar magia* num raio de 9 metros. A cada vez que o gongo é soado, 1 carga é gasta. O gongo possui 50 cargas quando criado.

Nível do Conjurador: 15º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *dissipar o mal*, *dissipar magias*; **Preço de Mercado:** 84.375 PO; **Peso:** 5 kg.

Lanterna do Crepúsculo: Essa lanterna de papel contém um diminuto fogo que queima sem combustível, e que aumenta ou diminui em resposta a comandos verbais (quando uma palavra de comando é usada). Ela irradia luz em um raio de 1,5 a 9 metros, conforme ordenada. Condições normais (vento ou chuva) não são capazes de extinguir uma *lanterna do crepúsculo*. Imergi-la em água ou usar magias como *extinguir fogo* acabam com a magia da lanterna.

Nível do Conjurador: 1º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *dar vida ao fogo*; **Preço de Mercado:** 2.000 PO; **Peso:** —.

Máscara de Porcelana: Quando colocada num corpo, essa máscara branca de porcelana anima o corpo como se fosse a magia *criar mortos-vivos menor*. O personagem que colocou a máscara no corpo controla o novo esqueleto ou zumbi. Um personagem não é capaz de controlar mais do que 2 DV de mortos-vivos criados com *máscaras de porcelana* por nível de personagem. Remover a máscara do morto-vivo encerra o efeito, apesar do mesmo corpo poder ser usado mais tarde para ser reanimado a não ser que seja destruído. Um personagem é capaz de remover a máscara ganhando um teste de agarrar depois de conseguir segurar um morto-vivo.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *criar mortos-vivos menor*; **Preço de Mercado:** 27.000 PO; **Peso:** 1 kg.

Mempo dos Pensamentos Puros: O usuário dessa máscara de ferro (normalmente usada em conjunto com a grande armadura) é capaz de *discernir mentiras* como uma ação padrão até três vezes por dia. Um personagem usando um *mempo dos pensamentos puros* não é capaz de usá-lo em conjunto com um par de lentes ou óculos.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *discernir mentiras*; **Preço de Mercado:** 30.240 PO; **Peso:** 1 kg.

Obi do Cortesão: O usuário dessa fina faixa de seda recebe +10 de bônus de competência nos testes de Diplomacia. Um obi mágico ocupa o mesmo espaço que, e não poderá ser usado em conjunto com, um cinto mágico.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, o criador deve possuir pelo menos 5 graduações na perícia Diplomacia; **Preço de Mercado:** 2.000 PO; **Peso:** 0,5 kg.

Ofuda Sagrado: Essa pequena tira de papel tem orações inscritas que são poderosas contra mortos-vivos. Quando tocado na testa de uma criatura morta viva, o *ofuda sagrado* gruda na criatura e imobiliza-a, como na magia *imobilizar mortos-vivos*. O usuário do ofuda deve fazer um ataque corpo a corpo de toque bem-sucedido contra a criatura. Esse ataque provoca um ataque de oportunidade do morto-vivo. Se o ataque de oportunidade infligir dano, o usuário falha na tentativa de colocar o ofuda. Se o ofuda for colocado no lugar, o morto-vivo não recebe teste de resistência. O efeito dura enquanto o ofuda permanecer preso, mas até mesmo um vento moderado faz o ofuda cair da testa da criatura. Qualquer ataque na criatura morta-viva faz o ofuda cair e o efeito acabar.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *imobilizar mortos vivos*; **Preço de Mercado:** 27.000 PO; **Peso:** —.

Oito Moedas-Diagrama, As: Essas moedas são na verdade discos de cobre, cada um com um símbolo específico gravado. Oito deles sempre estão em um jogo de moedas. Tanto a variedade menor como a maior são usadas da mesma forma: O usuário lança as moedas no chão enquanto faz um pedido em voz alta. A variedade menor concede os benefícios de uma magia *augúrio*, referente à questão, enquanto a variedade maior concede os benefícios de uma *adivinhação*. Ambos os tipos somente podem ser usados uma vez por dia.

Nível do Conjurador: 3º [menor] ou 7º [maior]; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *augúrio* [menor] ou *adivinhação* [maior]; **Preço de Mercado:** 2.160 PO [menor] ou 10.080 PO [maior]; **Peso:** —.

Papel das Formas: Esse papel mágico colorido pode ser usado por aqueles que possuem a perícia Ofícios (origami). Quando tal personagem dobra o papel para criar um animal ou objeto (fazendo um teste de Ofícios bem sucedido contra CD 20), depois sopra no origami e diz as palavras de comando, o papel se transforma na versão real, de tamanho natural, da forma com todas as propriedades normais do item criado. O papel somente é capaz de ser usado para fazer um animal (nenhum outro tipo de criatura) de tamanho até grande ou um item não-mágico de até 300 metros cúbicos. Qualquer que seja o objeto ou animal criado, ele será altamente suscetível ao fogo, sofrendo o dobro do dano ao não ser que faça um teste de resistência bem sucedido.

O papel permanece no seu estado transformado até que o personagem que o criou diga uma segunda palavra de comando, fazendo com que o objeto ou animal criado retorne novamente à sua forma original. Esse origami pode ser transformado de novo na mesma forma desde que ela nunca seja desdobrada; desdobrar a forma do origami arruína o papel e nega a magia.

Nível do Conjurador: 15º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*, *criar itens temporários*; **Preço de Mercado:** 10.000 PO; **Peso:** —.

Pérola da Maré: Essa pérola permite ao personagem fazer a água retroceder ou subir como se estivesse usando a magia *controlar a água*.

Nível do Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *controlar a água*; **Preço de Mercado:** 50.400 PO; **Peso:** —.

Pérola de Proteção contra o Fogo: Quando carregada, essa pérola protege seu dono contra dano de fogo. Se o personagem que estiver em poder da pérola tomar dano de fogo, subtraia 15

TABELA 8-27: ITENS MARAVILHOSOS MÉDIOS

d%	Item	Preço de Mercado
01	Samisen [harpa] de encantamento	7.500 PO
02	Periápio da saúde	7.500 PO
03	Vela da invocação	7.800 PO
04	Amuleto de armadura natural (+2)	8.000 PO
05	Sandálias [botas] da velocidade	8.000 PO
06	Pedra iônica (romboide azul escuro)	8.000 PO
07	Pedra iônica (esfera vermelha escuro)	8.000 PO
08	Pedra iônica (esfera azul avermelhada)	8.000 PO
09	Pedra iônica (romboide azul claro)	8.000 PO
10	Pedra iônica (romboide rosa)	8.000 PO
11	Pedra iônica (esfera rosa e verde)	8.000 PO
12	Pedra iônica (esfera vermelha e azul)	8.000 PO
13	Óculos noturnos	8.000 PO
14	Colar de bolas de fogo (Tipo VI)	8.100 PO
15	Cinto do monge	9.000 PO
16	Braçadeiras da armadura (+3)	9.000 PO
17	Haori [manto] da resistência (+3)	9.000 PO
18	Garrafa da água infinita	9.000 PO
19	Pérola do poder (magia de 3º nível)	9.000 PO
20	Talismã da esfera	9.000 PO
21	Estatueta de poderes incríveis (coruja de serpentina)	9.100 PO
22	Colar de bolas de fogo (Tipo VII)	9.150 PO
23	Baralho da ilusão	9.200 PO
24	O livro abençoado [de Boccob]	9.500 PO
25	Sacola Furoshiki [bolsa] do espaço infinito (Bolsa 4)	10.000 PO
26	Estatueta de poderes incríveis (mosca de ébano)	10.000 PO
27	Rosário de oração (cura)	10.000 PO
28	Quimono [robe] da camuflagem	10.000 PO
29	Garça de origami [pedra] da sorte	10.000 PO
30	Papel das formas†	10.000 PO
31	Cavalo de pedra (corcel)	10.000 PO
32	As oito moedas-diagrama, maior†	10.080 PO
33	Barco dobrável	10.500 PO
34	Manoplas da ferrugem	11.500 PO
35	Espelho da cura†	11.800 PO
36	Feitiço de proteção contra espíritos, CD 13†	12.000 PO
37	Tabi [botas] aladas	12.000 PO
38	Kenbau [trombeta] da destruição	12.000 PO
39	Pedra iônica (prisma púrpura)	12.000 PO
40	Medalhão dos pensamentos	12.000 PO
41	Kaen [flautas] da dor	12.000 PO
42	Koto [lira] da construção	13.000 PO
43	Buraco portátil	14.000 PO
44	Garrafa do ar	14.500 PO
45	Cavalo de pedra (cavalo de campanha)	14.800 PO
46	Espelho da iluminação†	14.850 PO
47	Pedra iônica (fusiforme iridescente)	15.000 PO
48	Rosário de oração (destruição)	15.000 PO
49	Periápio da cicatrização	15.000 PO
50	Escaravelho das lâminas afiadas	15.000 PO
51	Trombeta dos hai nu [tritões]	15.100 PO
52	Gema da luminosidade	15.200 PO
53	Pérola do ningyo [sirenes]	15.300 PO
54	Estatueta de poderes incríveis (cão de ônix)	15.500 PO
55	Gongo [carrião] da interrupção	15.800 PO
56	Obi [cinto] da força de gigante (+4)	16.000 PO
57	Braçadeiras da armadura (+4)	16.000 PO

TABELA 8-27: ITENS MARAVILHOSOS MÉDIOS

d%	Item	Preço de Mercado
58	Amuleto da saúde (+4)	16.000 PO
59	Haori [manto] do Carisma (+4)	16.000 PO
60	Haori [manto] da resistência (+4)	16.000 PO
61	Luvas de Destreza (+4)	16.000 PO
62	Tiara do intelecto (+4)	16.000 PO
63	Pérola do poder (magia de 4º nível)	16.000 PO
64	Periápio da Sabedoria (+4)	16.000 PO
65	Estatueta de poderes incríveis (leões de ouro)	16.500 PO
66	Estatueta de poderes incríveis (elefante de mármore)	17.000 PO
67	Amuleto de armadura natural (+3)	18.000 PO
68	Tapete voador (90cm por 1,5m)	18.000 PO
69	Colar da adaptação	19.000 PO
70	Pedra iônica (prisma verde claro)	20.000 PO
71	Pedra iônica (elipsóide lilás)	20.000 PO
72	Pedra iônica (fusiforme branco perolado)	20.000 PO
73	Estatueta de poderes incríveis (bodes de marfim)	21.000 PO
74	Corda da constrição	21.000 PO
75	Cubo de resistência ao gelo	22.000 PO
76	Halo da destruição, maior	23.760 PO
77	Bastão de diamante†	24.440 PO
78	Olhos da perdição	24.500 PO
79	Braçadeiras da armadura (+5)	25.000 PO
80	Haori [manto] do deslocamento, menor (20% de chance de erro)	25.000 PO
81	Haori [manto] da resistência (+5)	25.000 PO
82	Máscara da caveira	25.000 PO
83	Pérola do poder (magia de 5º nível)	25.000 PO
84	Algemas dimensionais	26.000 PO
85	Quimono [robe] das cores cintilantes	27.000 PO
86	Máscara de porcelana†	27.000 PO
87	Ofiuda sagrado†	27.000 PO
88	Manual da saúde corporal +1	27.500 PO
89	Manual do bom exercício +1	27.500 PO
90	Manual da rapidez de movimentos +1	27.500 PO
91	Tomo dos grandes pensamentos +1	27.500 PO
92	Tomo da liderança e influência +1	27.500 PO
93	Tomo da compreensão -1	27.500 PO
94	Estatueta de poderes incríveis (corcel de obsidiana)	28.500 PO
95	Tapete voador (1,2m por 1,8m)	29.000 PO
96	Feitiço de proteção contra doenças†	30.000 PO
97	Lanterna de papel [lanterna] da revelação	30.000 PO
98	Rosário de oração (caminhar no vento)	30.000 PO
99	Escolha do Mestre	—
100	Escolha do Mestre	—

pontos do total pelo efeito da pérola. Algumas pérolas subtraem 30 pontos ao invés de 15.

Nível do Conjurador: 5º [menor] ou 7º [maior]; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, proteção contra elementos, Preço de Mercado: 32.000 PO [menor] ou 48.000 PO [maior]; **Peso:** —.

Pilão de Arroz Infinito: Este item mágico parece ser um pilão e malho de arroz normal. A magia do *pilão de arroz infinito* é ativada girando o malho no pilão em uma direção e desativada girando para outra direção.

Uma vez por dia, o *pilão de arroz* é capaz de produzir qualquer tipo de comida ou bebida para até 100 pessoas, como quiser. A comida cai do pilão quente e fresca — arroz, pão, saquê, doces, chá, sal e outros produtos alimentícios podem ser produzidos. A comida é normal em todos os aspectos.

TABELA 8-28: ITENS MARAVILHOSOS MAIORES

d%	Item	Preço de Mercado
01-02	Tambores do pânico	30.000 PO
03-04	Mempo dos pensamentos puros†	30.240 PO
05-06	Kabuto [elmo] da telepatia	31.000 PO
07-08	Amuleto de armadura natural (+4)	32.000 PO
09	Pérola de proteção contra o fogo, menor†	32.000 PO
10	Amuleto de proteção contra detecção e localização	35.000 PO
11	Braçadeiras da armadura (+6)	36.000 PO
12	Amuleto da saúde (+6)	36.000 PO
13	Feitiço de proteção contra furtos†	36.000 PO
14	Luvas da Destreza (+6)	36.000 PO
15	Haori [manto] do Carisma (+6)	36.000 PO
16	Tiara do intelecto (+6)	36.000 PO
17	Obi [cinto] da força de gigante (+6)	36.000 PO
18	Pérola do poder (magia de 6º nível)	36.000 PO
19	Periapto da Sabedoria (+6)	36.000 PO
20	Tambores do trovão	36.750 PO
21	Orbe das tempestades	38.000 PO
22	Amuleto [escaravelho] da proteção	38.000 PO
23	Pedra iônica (elipsóide lúdas esverdeada)	40.000 PO
24	Anéis portal	40.000 PO
25	Tapete voador (1,5m por 2,1m)	41.000 PO
26	Bola de cristal	42.000 PO
27	Espelho da visão espiritual†	45.000 PO
28	Flauta da serpente†	45.360 PO
29	Pérola de proteção contra o fogo, maior†	48.000 PO
30	Kabuto [elmo] do teletransporte	48.600 PO
31	Braçadeiras da armadura (+7)	49.000 PO
32	Pérola do poder (magia de 7º nível)	49.000 PO
33	Amuleto de armadura natural (+5)	50.000 PO
34	Haori [manto] do deslocamento, maior (50% de chance de erro)	50.000 PO
35	Bola de cristal com detectar invisibilidade	50.000 PO
36	Rosário de oração (invocação)	50.000 PO
37	Pérola da maré†	50.400 PO
38	Bola de cristal com detectar pensamentos	51.000 PO
39	Haori [manto] da forma etérea	52.000 PO
40	Tapete voador (1,8m por 2,7m)	53.000 PO
41	Manual da saúde corporal +2	55.000 PO
42	Manual do bom exercício +2	55.000 PO
43	Manual da rapidez de movimentos +2	55.000 PO
44	Tomo dos grandes pensamentos +2	55.000 PO
45	Tomo da liderança e influência +2	55.000 PO
46	Tomo da compreensão +2	55.000 PO
47	Feitiço de proteção contra espíritos, CD 16†	56.000 PO
48	Olhos do encantamento	56.000 PO
49	Espelho do medo†	56.000 PO
50	Quimono [robe] das estrelas	58.000 PO
51	Pilão de arroz infinito, comum†	59.400 PO
52	Caveira negra	60.000 PO
53	Cubo de energia	62.000 PO
54	Braçadeiras da armadura (+8)	64.000 PO
55	Pérola do poder (magia de 8º nível)	64.000 PO
56	Bola de cristal com telepatia	70.000 PO
57	Pérola do poder (duas magias)	70.000 PO
58	Gema da visão	75.000 PO
59	Quimono [robe] do arquimago	75.000 PO
60	Kataginu [vestimenta] da fé	76.000 PO
61	Amuleto dos planos	80.000 PO

TABELA 8-28: ITENS MARAVILHOSOS MAIORES

d%	Item	Preço de Mercado
62	Bola de cristal com visão da verdade	80.000 PO
63	Pérola do poder (magia de 9º nível)	81.000 PO
64	Manual da saúde corporal +3	82.500 PO
65	Manual do bom exercício +3	82.500 PO
66	Manual da rapidez de movimentos +3	82.500 PO
67	Tomo dos grandes pensamentos +3	82.500 PO
68	Tomo da liderança e influência +3	82.500 PO
69	Tomo da compreensão +3	82.500 PO
70	Gongo de dissipar magias†	84.375 PO
71	Haori [manto] da resistência à magia	90.000 PO
72	Quimono [robe] dos olhos	90.000 PO
73	Espelho da oposição	92.000 PO
74	Diamante do caos	93.000 PO
75	Olhos da petrificação	98.000 PO
76	Taça de comandar elementais da água	100.000 PO
77	Braseiro de comandar elementais do fogo	100.000 PO
78	Incensório de controlar elementais do ar	100.000 PO
79	Pedra de comandar elementais da terra	100.000 PO
80	Manual da saúde corporal +4	110.000 PO
81	Manual do bom exercício +4	110.000 PO
82	Manual da rapidez de movimentos +4	110.000 PO
83	Tomo dos grandes pensamentos +4	110.000 PO
84	Tomo da liderança e influência +4	110.000 PO
85	Tomo da compreensão +4	110.000 PO
86	Gema dos desejos†	131.600 PO
87	Feitiço de proteção contra espíritos, CD 19†	132.000 PO
88	Manual da saúde corporal +5	137.500 PO
89	Manual do bom exercício +5	137.500 PO
90	Manual da rapidez de movimentos +5	137.500 PO
91	Tomo dos grandes pensamentos +5	137.500 PO
92	Tomo da liderança e influência +5	137.500 PO
93	Tomo da compreensão +5	137.500 PO
94	Espelho do aprisionamento	152.000 PO
95	Cubo do portal	156.000 PO
96	Kabuto [elmo] brilhante	157.000 PO
97	Espelho do poder mental	175.000 PO
98	Pilão de arroz infinito, extraordinário†	190.500 PO
99	Escolha do Mestre	—
100	Escolha do Mestre	—

Alguns poucos pilões de arroz infinitos extraordinários também são criados com a habilidade de conceder até quatro desejos. Uma vez que todos os desejos sejam concedidos, esses pilões ainda funcionam como os pilões da variedade normal.

Nível do Conjurador: 11º [comum] ou 17º [extraordinário]; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, criar alimentos, desejo [somente a extraordinária]; **Preço de Mercado:** 59.400 PO [comum] ou 190.500 PO [extraordinária]; **Custo de Criação [extraordinária]:** 45.250 PO + 23.620 XP; **Peso:** 0,5 kg.

Pó da Imobilização: Esse pó geralmente é encontrado em tubos. Ele pode ser soprado a 1,5m como uma ação padrão que não provoca um ataque de oportunidade. Se o personagem usando a poeira fizer um ataque à distância bem sucedido contra um oponente a 1,5m de distância, o alvo deve fazer um teste de Vontade bem sucedido (CD13) ou ser afetado pela magia imobilizar pessoas.

Nível do conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, imobilizar pessoas; **Preço de Mercado:** 300 PO; **Peso:** —.

Quimono do Armazenamento: Esse fino quimono de seda possui mangas grandes em um estilo formal. A um comando, um item da mão do usuário desaparece. O item não pode pesar mais do que 10 kg e deve ser possível segurá-lo em uma só mão. Quando armazenado, o item possui peso desprezível. Com um estalar de dedos, o item reaparece. Armazenar e recuperar um item é uma ação livre. Cada manga armazena um item em êxtase, encolhido em um tamanho tão pequeno que não pode ser visto dentro da manga. Muitos donos de quimonos do armazenamento os acham úteis e espetaculares para guardar armas, varinhas e — porque os itens são armazenados em êxtase — até mesmo lanternas acesas. Se o efeito for suprimido ou dissipado, o item armazenado aparece instantaneamente.

Nível do Conjurador: 6º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *encolher item*, **Preço de Mercado:** 4.400 PO; **Peso:** 1,5 kg.

Tambores do Trovão: Esse item mágico é um par de tambores pequenos, adornados com borlas e uma couraça para atar à cintura. Os tambores possuem vários usos que requerem diferentes gastos de cargas. Os tambores só podem ser usados uma única vez por rodada. Quando tocado, ele faz com que o usuário voe (uma carga), invoque uma *carruagem de nuvens* (duas cargas), crie *medo* (2 cargas), *controlar o clima* (1 carga) ou conjure um *relâmpago* (2 cargas). A CD do teste de resistência contra o efeito de *medo* e *relâmpago* é 16. Os tambores possuem 20 cargas quando criados.

Nível do Conjurador: 20º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *carruagem de nuvens*, *controlar o clima*, *medo*, *voo*, *relâmpago*, **Preço de Mercado:** 36.750 PO; **Peso:** 2,5 kg.

CRIANDO ITENS MÁGICOS

O processo de criação de itens mágicos funciona em *Aventuras Orientais* da mesma forma que em qualquer outro jogo de *Dungeons & Dragons*, de acordo com o processo descrito no *Livro do Mestre*. *Aventuras Orientais* introduz dois novos materiais especiais — jade e obsidiana — e um novo tipo de item mágico com seu talento de criação de item, Criar Talismã.

MATERIAIS ESPECIAIS

Enquanto adamantina e madeira negra são encontrados ocasionalmente nas terras de *Aventuras Orientais*, eles são tão raros que os itens feitos com tais materiais não aparecem nas tabelas deste capítulo. Mais comuns, particularmente no cenário de campanha de Rokugan, são itens (normalmente armas) feitos de jade ou obsidiana, uma vez que essas pedras são efetivas contra fantasmas e criaturas das Terras Sombrias.

Jade e obsidiana são mais macias do que o aço fino das armas normais, e armas feitas desses materiais possuem -1 de penalidade nos testes de ataque (na verdade -2, compensado pelo bônus de arma obra-prima) e -2 de penalidade no dano, com dano mínimo de 1. Jade e obsidiana possuem resistência de 8 e 15 pontos de vida para cada 2,5cm de espessura, comparado com a resistência do ferro de 10 e 30 pontos de vida. O custo das armas de jade e obsidiana são mostrados na Tabela 8-29.

Jade: Os onis não são capazes de regenerar dano feito por armas de jade e sua redução de dano não se aplica a nem mesmo armas de jade não-mágicas. Jade também é efetivo para repelir os efeitos da Mácula das Terras Sombrias, ferir fantasmas e prender outros espíritos. Armas de jade possuem as propriedades de uma arma de toque de fantasma, mas criaturas incorpóreas não são capazes de usar armas de jade. Um personagem que possua uma arma de jade recebe +4 de bônus sagrado nos testes de resistência de Fortitude feitos para resistir à Mácula das Terras Sombrias. (Até mesmo jade bruta é efetiva para repelir a Mácula; veja o Capítulo 12: As Terras Sombrias para detalhes)

Obsidiana: Obsidiana é quase tão efetiva quanto jade em certas circunstâncias: Os onis não são capazes de regenerar dano feito por armas de obsidiana e sua redução de dano não se aplica a nem mesmo armas de obsidiana não-mágicas. Porém, ela não é uma substituta para os outros usos da jade e carrega a ameaça de uma perigosa maldição.

Uma arma de obsidiana gerada aleatoriamente tem 30% de chance possuir a maldição da divindade Lua, agora morto, Onnotangu. A primeira vez que uma arma de obsidiana amaldiçoada inflige dano a uma criatura com a Mácula das Terras Sombrias, seu usuário deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10). Esse teste de resistência deve ser repetido uma vez a cada lua cheia e o CD de cada teste de resistência seguinte aumenta em 5. Quando um personagem falha em um teste, ele entra em um estado de fúria cega, procurando cometer atrocidades bárbaras contra seus amigos e parentes mais próximos. Acreditando que foi traído, o personagem ataca o aliado mais próximo e continua a lutar até cair inconsciente ou morto ou até que nenhum aliado permaneça à vista. Cada ataque de loucura dura 8 horas, mas se o personagem falhar cinco testes de resistências seguidas, a loucura torna-se permanente.

Descartar a arma de obsidiana reverte a maldição. A cada lua cheia depois, o teste de resistência de Vontade diminui em 5 até o personagem estar livre dos efeitos ruins da arma.

TABELA 8-29: ARMAS DE JADE E OBSIDIANA

Dano da Arma	Modificador de Preço da Jade ¹	Modificador de Preço Obsidiana ¹
1d6 ou menor	+6.500 PO	+1.000 PO
1d8 ou maior	+7.000 PO	+2.000 PO

¹ Adicione esses valores ao preço de uma arma obra-prima do tipo apropriado para determinar o custo total da arma.

CRIANDO TALISMÃS

Um shugenja que conheça o talento Criar Talismã é capaz de colocar em um talismã especial uma magia que o personagem conheça, que seja de 3º nível ou menor. O criador deve estar em um local sagrado (um templo ou biblioteca). Ele necessita de materiais para fazer o talismã em si. O custo para os materiais estão incluídos no custo de criação do talismã — 50 PO por nível da magia vezes o nível do conjurador. Todos os materiais usados na criação do talismã devem ser novos e virgens. O personagem deve pagar o custo total para a criação de cada talismã.

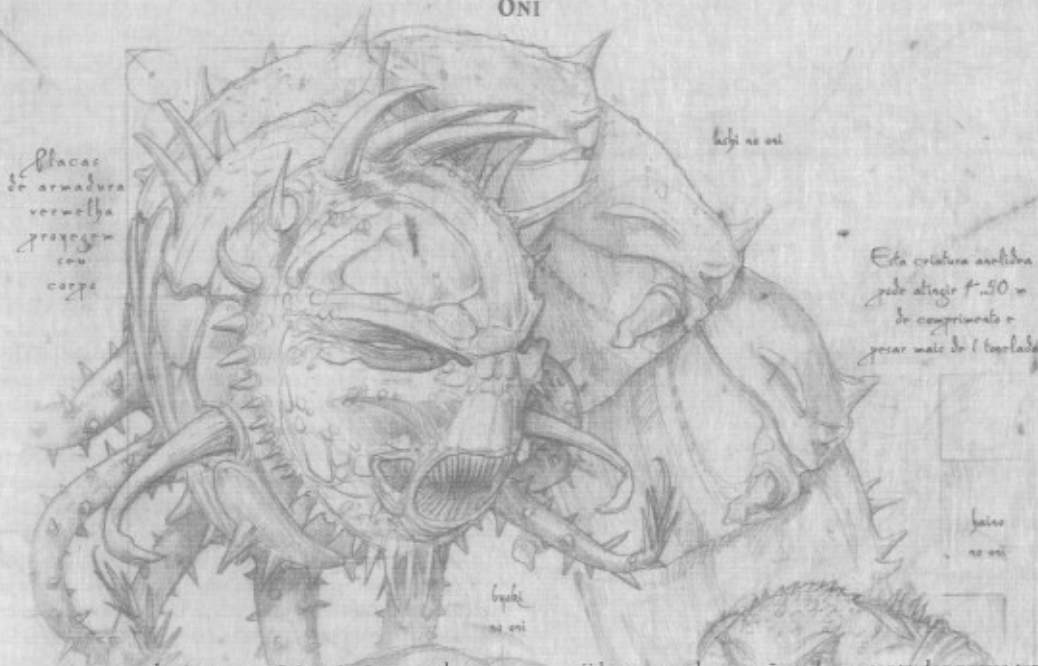
O criador deve prover qualquer componente material ou foco se a magia necessitar. Se conjurar a magia reduzir o total de XP do conjurador, ele deve pagar o custo no começo do processo de produção além do custo de XP para fazer o talismã em si. Da mesma forma, componentes materiais são consumidos quando o trabalho começa, mas os focos não.

Fazer um talismã requer um dia gasto em oração e meditação, bem como no processo de criação. O personagem deve fazer um teste de Ofícios (CD 20 + o nível da magia usada). A perícia Ofícios usada deve ser apropriada ao trabalho de criação do item (caligrafia, lapidação, chaveiro, origami, pintura, olaria, alfaiate, tatuador, costura e assim por diante). O item deve ser de tamanho Miúdo ou menor e não pode ser uma arma.

Se o teste falhar, o talismã é imperfeito e não poderá manter a magia. O ato de fazer o talismã aciona a magia, seja o teste de Ofícios bem sucedido ou não, gastando a magia pelo total de magias do dia do personagem, como se tivesse sido conjurada.

O talismã possui um preço base do seu nível de magia x o nível do conjurador x 50 PO (uma magia de nível 0 conta como se fosse de nível 0,5). Você deve gastar 1/25 do preço base em XP e matéria-prima custando metade do valor do preço base. O valor de mercado de um talismã é igual ao seu preço base.

ONI



As terras de *Aventuras Orientais* são povoadas com muitos monstros — alguns similares aos monstros encontrados em outras campanhas de *Dungeons & Dragons*, outros muito diferentes. Esse capítulo descreve os monstros de Rokugan e outros cenários de campanha, ambos variações dos monstros conhecidos no *Livro dos Monstros* e novos monstros inteiramente únicos de *Aventuras Orientais*.

Habilidades similares à magia: Quando um monstro descrito aqui possui uma habilidade similar à magia que duplica uma nova magia descrita no Capítulo 7: Magia, o nome da magia está marcado com o *um asterisco (*)* na descrição do monstro. Alguns monstros (notavelmente os Onis das Terras Sombrias) possuem habilidades similares à magia que duplicam magias *maio-tsukai* descritas no Capítulo 12: As Terras Sombrias. Essas habilidades similares à magia estão marcadas com uma adaga (†).

Talentos: Certas habilidades especiais de monstros contam como talentos ao verificar pré-requisitos para outros talentos. Um monstro com qualquer forma de ataque natural é considerado detentor do talento *Ataque Desarmado Aprimorado*. Um monstro com a habilidade especial *agarrar aprimorado* é considerado possuidor do talento *Agarrar Aprimorado*. Assim, por exemplo, um monstro com ataques naturais, *agarrar aprimorado* e *Força 15* ou maior é capaz de escolher o talento *Abraço da Terra*.

Quando um monstro descrito aqui possui um talento que é detalhado no Capítulo 4: Perícias e Talentos, o nome do talento é marcado com um asterisco (*) na descrição do monstro.

MODIFICADORES DE TIPO

Os monstros em *Aventuras Orientais* têm os mesmos tipos gerais daqueles do *Livro dos Monstros* — bestas, dragão, gigante, huma-

nóide e extra-planares são todos encontrados nessas terras. Dois novos modificadores de tipo (subtipo) são importantes para as regras de *Aventuras Orientais*. Como nos modificadores de tipo do *Livro dos Monstros* (como frio, fogo ou incorpóreo), os monstros com o subtipo *Terras Sombrias* ou espírito, como os onis ou bajangs das Terras Sombrias, ainda pertencem aos seus tipos regulares (extra-planar e fada, respectivamente), mas também possuem as características do seu subtipo.

Terras Sombrias: As Terras Sombrias são a fonte do mal no cenário de campanha de Rokugan, a fossa de onde os onis rastejam, escorregam e voam para lançar sua asquerosa destruição sobre a humanidade. Os habitantes das Terras Sombrias são monstruosidades inumanas. Muitos deles são espíritos presos a formas corpóreas e, em sua maioria, são metamorfos capazes de assumir disfarces agradáveis para poderem chegar mais próximos das suas vítimas. De todas as criaturas encontradas nas Terras Sombrias, somente os Nezumi permanecem livres da Mácula do lugar — todos os outros são totalmente e irremediavelmente maus.

As criaturas das Terras Sombrias compartilham certas imunidades e vulnerabilidades. Elas são imunes aos efeitos prejudiciais da Mácula das Terras Sombrias, pois já estão totalmente corrompidas. Mesmo que possuam *Redução de Dano*, elas são feridas por armas de jade e obsidiana e não são capazes de regenerar ou curar naturalmente os ferimentos dessas armas. Elas também são afetadas por armas de cristal, como descrito no Capítulo 8. (Nota: armas não-mágicas feitas de cristal, ou armas de cristal criadas por outros meios que não o talento *Criar Armas de Cristal*, não possuem propriedades especiais contra as criaturas das Terras Sombrias).

Para o propósito de *detectar Mácula*, *conjurar magias* e outros efeitos, uma criatura das Terras Sombrias possui um valor de Mácula igual à metade do seu valor de Carisma (arredondado para baixo). Mortos-vivos adicionam +1 a esse valor e os extra-planares adicionam +2.

Espírito: Espírito é outro modificador de tipo. As criaturas espirituais incluem algumas fadas e elementais (espíritos da natureza), extra-planares (espíritos celestiais), mortos-vivos (fantasmas e ancestrais) e até mesmo dragões. As criaturas espirituais não são necessariamente incorpóreas, a despeito do nome — nos mundos de *Aventuras Orientais*, alguns espíritos são de carne e osso tanto quanto os humanos. O único efeito de jogo do modificador de tipo espírito é que criaturas espirituais são afetadas por magias como *comunhão com um espírito superior*, *invisibilidade a espíritos* e *proteção contra espíritos*.

MONSTROS DO LIVRO DOS MONSTROS



Muitos dos monstros descritos no *Livro dos Monstros* se encaixam facilmente em uma campanha de *Aventuras Orientais*. Os seguintes monstros são apropriados para o cenário de campanha de Rokugan, com algumas mudanças:

Aranea (Kumo): Os Kumo possuem todas as características da aranea, como descrito no *Livro dos Monstros*. Além disso, são capazes de cuspir seu veneno a uma distância máxima de 15 m (incremento de distância 3 m). Esse é um ataque de toque à distância; um ataque com sucesso inflige o dano normal de veneno ao alvo. Seu valor de Mácua é 7 e eles conjuram magias como *mahotsukai* e não feiticeiros (teste de resistência CD 17 + nível da magia).

Carniçal (Jikiniki): Os carnicais em Rokugan são os restos dos shugenjas que morreram enquanto estavam Maculados. Eles possuem o modificador de tipo das Terras Sombrias. Além da paralisia, o toque de um jikiniki espalha a Mácua das Terras Sombrias: Um personagem ferido por um jikiniki deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1 ponto de Mácua. O valor de Mácua de um jikiniki é 9.

Demônio Bebilith (Kiri no Oni): Esses onis parecidos com aranhas possuem o modificador de tipo das Terras Sombrias. O seu valor de Mácua é 8.

Esqueleto: Os esqueletos em Rokugan possuem o modificador de tipo Terras Sombrias. Seu valor de Mácua é 6, independente do tamanho do esqueleto. Fora das Terras Sombrias, os esqueletos são normalmente criados através do uso da *máscara de porcelana* (veja o Capítulo 8: Itens Mágicos).

Ogro (Ogro das Terras Sombrias): Os ogros das Terras Sombrias são completamente malignos e mais espertos do que suas contrapartes descritas no *Livro dos Monstros*, apesar de serem muito similares. Os valores de habilidades típicos para um ogro das Terras Sombrias são For 21, Des 10, Cons 15, Int 10, Sab 12, Car 12 e eles possuem armadura natural +6. Seus valores de Destreza e Sabedoria melhores concedem Iniciativa +2, teste de resistência de Reflexos +1 e teste de resistência de Vontade +2. Sua Inteligência maior concede mais graduações em perícias, então eles possuem Escalar +9, Ouvir +3 e Observar +3. Eles sempre são Caóticos e Maus e normalmente avançam como bárbaros, rangers ou guerreiros. Os ogros são encontrados com frequência liderando tropas bakemono. Seu valor de Mácua é 6.

Ogro (Troll das Terras Sombrias): Essas criaturas degeneradas são equivalentes aos ogros descritos no *Livro dos Monstros* e são mais relacionados aos ogros das Terras Sombrias mais espertos. Eles possuem o modificador de tipo Terras Sombrias e um valor de Mácua igual a 3.

Pólvo Gigante Abissal (Garegosu no Bakemono): Garegosu no bakemono, uma criatura frequentemente invocada por poderosos maho-tsukai, é um póvo gigante com o modelo abissal e o modificador de tipo Terras Sombrias. Ele também possui uma habilidade especial de alimentação, similar à habilidade

do barghest: Quando devora um corpo humanoíde, ele recebe 1 DV por DV da vítima. Essa habilidade destrói o corpo e evita qualquer forma de reanimação ou ressuscitação que exija uma parte de um corpo. O valor de Mácua de um garegosu no bakemono é 3.

Povo do mar (Ningyo): Os ningyo são uma variedade ruiva do povo do mar amante da paz. Diferente dos seus parentes, os ningyo são frequentemente conjuradores (shugenjas, xamãs ou wu jen). Fora isso, são idênticos ao povo do mar descrito no *Livro dos Monstros*. Em Rokugan, os ningyo são aliados dos naga, apesar de permanecerem isolados nas águas do mar da costa leste. Os contos também dizem sobre ningyos habitando o Lago da Costa Branca (Shiroi Kishi Mizu-umi) nas terras do clã Unicórnio ao norte.

Zumbi: Os zumbis em Rokugan possuem o modificador de tipo Terras Sombrias. Seu valor de Mácua é 1 para todos os zumbis de tamanho Imenso ou menores e valor 2 para zumbis Colossais. Fora das Terras Sombrias, os zumbis são frequentemente criados através do uso da *máscara de porcelana* (veja o Capítulo 8: Itens Mágicos).

Em outras campanhas de *Aventuras Orientais*, monstros adicionais podem ser apropriados, dependendo do gosto e do histórico cultural da campanha:

Aasimar [Tocado pelos Planos] (Rishi): Grandes heróis normalmente carregam o sangue de seres celestiais em suas veias. Os rishi, ou "santos", são humanos que carregam uma aura de bondade sobre eles e manifestam poderes sagrados como resultado. Rishis podem ser bem apropriados para personagens em certas campanhas de *Aventuras Orientais*. Sua classe favorecida em *Aventuras Orientais* é samurai. Os rishis possuem o modificador de tipo espírito.

Drider (Aranha Demoníaca): Uma aranha demoníaca é um espírito — dito ser o espírito de um adúltero — cuja forma natural é similar a um drider: um tronco similar a de um humano mesclado ao corpo de uma aranha. Sua face é humana, exceto pelas presas proeminentes. Ela possui um modificador de tipo espírito, mas fora isso, é idêntica ao drider descrito no *Livro dos Monstros*.

Aranha Monstruosa Grande Abissal (Aranha-Goblin): As aranhas-Goblin são excelentes mimicos, capazes de duplicar qualquer voz ou som que tenham escutado, a qualquer hora que desejem. Os ouvintes devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD 15) para detectar o ardil. Essas criaturas algumas vezes se reúnem em grandes grupos para venerar uma entidade que chamam de Aranha da Terra — um espírito maligno que aparenta ser uma gigantesca aranha negra com a cabeça de um humano gritando.

Avoral Celestial (Gandharva): Essas criaturas aladas são inimigos jurados dos nagas malignos. Alguns são ilusionistas perfeitos. Os gandharvas possuem o modificador de tipo espírito.

Fogo Fátuo (Phii Khamot, Thamop): Essas criaturas são espíritos que fazem as pessoas perderem seus caminhos em áreas pantanosas. São idênticas aos fogo fátuos descritos no *Livro dos Monstros*, mas possuem o subtipo espírito.

Licantropo, Homem-Cavalo (Myin-Kawei): Esse licantropo incomum é conhecido por entrar em cemitérios e lamber os corpos dos mortos para se alimentar. A forma animal de um homem-cavalo é de um cavalo de guerra leve.

Licantropo, Homem-Rato (Goblin-rato): Os goblin-rato são uma raça de licantropos naturais e distintos por dois fatores: eles não são capazes de transmitir sua licantropia e são mortalmente temerosos de felinos. Sempre que encarar um gato ou uma criatura similar a um gato, um goblin-rato deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV do felino + o modificador de Carisma) ou entrará em pânico. Na forma humanoíde, os goblin-ratos tendem a ser baixos, com corpos magros, bigodes ralos, pele gordurosa e olhos penetrantes. Eles possuem o subtipo goblinóide.

Licantropo, Homem-Tigre (Thamàn Kyà): De acordo com algumas lendas, as pessoas podem se tornar homens-tigre ao beber de um poço Maculado, comendo certos retalhos de grama ou sob o efeito de uma magia ou uma poção. Também dizem que alguns espíritos são capazes de possuir tigres e transformá-los em humanos para atrair os imprudentes.

Lobo Atroz Celestial e Leão Atroz Celestial (Criaturas Foo): Cães foo e leões foo são os servos poderosos dos espíritos celestiais que algumas vezes servem ou protegem mortais de boa tendência. Cães foo, a criatura mais comum, possui corpo leonino com pelos grossos, patas grandes, caudas curtas com pontas estufadas, longas orelhas moles e narizes longos. Seu pelo é tipicamente dourado ou negro, mas também podem ser branco, verde, violeta ou cinza. Leões foo são mais raros e mais respeitados em algumas culturas como um símbolo de coragem e força. Eles se parecem com grandes cães foo com caudas longas, bocas maiores e júbias fel-pudas cercando seus pescoços. Ambos os tipos de criaturas foo possuem o modificador de tipo espírito.

Locathah (Hai Nu): Os hai nus são humanóides aquáticos praticamente idênticos em estatística de jogo aos locathah descritos no *Livro dos Monstros*. Diferente dos locathah, eles são imunes a todos os ataques baseados em água e sofrem dano dobrado de ataques de fogo, exceto com um teste de resistência bem sucedido para sofrer metade do dano (como uma criatura de frio). Seus corpos magros e musculosos são cobertos com pelos macios em tons de verde, azul e amarelo. Eles possuem mãos e pés com membranas entre os dedos e sulcos ósseos cercam seus olhos negros afundados.

Ninfa (Apsara): Esses seres celestes cantam e dançam para os governantes dos espíritos. Eles possuem o subtipo espírito, mas fora isso são idênticos às ninfas descritas no *Livro dos Monstros*.

Objetos Animados (Espírito de Pedra): Os espíritos de pedra são espíritos que habitam estátuas de pedra e são capazes de animar essas estátuas quando desejam. Os espíritos possuem valores de Inteligência de 8 a 10 e sempre são Neutros e Maus. Eles possuem o subtipo espírito, então são suscetíveis a magias que visam espíritos.

Os seguintes monstros do *Livro dos Monstros* podem ser usados em uma campanha de *Aventuras Orientais* sem alterações, com a possível adição do modificador de tipo espírito:

Bajang



Águia gigante	Hobgoblin
Animal atroz	Kraken
(gorila, texugo, morcego, urso, javali, rato, tubarão, tigre, arminho, lobo)	Licantropo (homem-rato)
Carniçal	Naga (todos)*
Coruja gigante	Ogro
Deva astral celestial*	Ogro mago*
Elemental (todos)*	Rakshasa*
Esqueleto	Tartaruga dragão*
Fantasma*	Vargouille*
Gigante das colinas	Worg
Golem (ferro, pedra)	Yuan-ti
	Zumbi

* As criaturas marcadas com um asterisco (*) possuem o modificador de tipo espírito em *Aventuras Orientais*.

Animais: gorila, babuíno, texugo, morcego, urso (negro, marrom), bisão, javali, camelo, gato, crocodilo (todos), cachorro (todos), mula, águia, elefante, falcão, cavalo (todos), leopardo, lagarto (todos), macaco, mula, polvo (todos), coruja, põnei (todos), golfinho, rato, corvo, rinoceronte, tubarão (todos), cobra (todas), lula (todas), tigre, sapo, arminho, baleia (todas), lobo.

Vermes: todos

Os seguintes monstros do *Monstros de Faerûn* também são apropriados para uma campanha de *Aventuras Orientais*:

* As criaturas marcadas com um asterisco (*) possuem o modifica-

Escolhido	Siv
Licantropo	Aranha subterrânea (todas)
(morcego, tubarão)	Yuan-ti, maculado (todos)
Myrlochar*	
Avantesma	

dor de tipo espírito em *Aventuras Orientais*.

BAJANG

Fada (Espírito) Pequena

Dados de Vida: 6d6+3 (24 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

CA: 18 (+1 tamanho, +2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6

Dano: Garra 1d3+1 veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Alterar forma, simbiose, RM 13

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Vontade +7

Habilidades: For 12, Des 15, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 15

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +10, Furtividade +11,

Observar +13, Sobrevivência +11

Talentos: Prontidão, Vitalidade, Acuidade com Arma (garras)

Terreno/Clima: Floresta Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7-9 DV (Pequeno); 10-18 DV (Médio)

Vivendo nas profundezas de florestas amaldiçoadas, os bajangs crescem em troncos de árvores como pústulas do mal, emergindo para aterrorizar os povoados próximos.

Espíritos naturais malignos, vivendo em selvas tropicais coruptas, os bajangs são encontrados tipicamente próximos a um campo de batalha sangrento, o local de sepultamento de um wu jen maligno ou o ponto de encontro secreto de um culto maligno. Eles se parecem com humanos raquíticos, atarracados (em média 90 cm de altura e 60 kg) com narizes grossos, cabelos finos e pele mar-

rom claro. Seus olhos são pequenos e laranjas e suas bocas amplas e sem lábios estão permanentemente dobradas numa zombaria maligna. Suas mãos são como garras ossudas e seus pés se parecem com as garras de um urubu.

Os bajangs falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os bajangs são lutadores traiçoeiros e errantes, preferindo presas fracas ou desprotegidas. Eles preferem atacar vítimas dormindo ou emboscar personagens solitários pelas costas.

Alterar Forma (Sob):

Sem limite, um bajang é capaz de assumir a forma de um lince pequeno com pelos marrom claro e olhos laranjas, como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se*. As habilidades e características de um bajang não mudam nessa forma.

Habilidades similares a magias: 3/dia

— *maldição menor*, *adivinhação*, *luz fantasmagórica*, *lufada de vento*, *hálito de vapor*, *paralisar*. Essas habilidades são idênticas as magias

conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (teste de resistência CD 12 + nível da magia).

Simbiose (Sob): A força vital de um bajang está vinculada a uma única árvore na floresta onde ele mora. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia) o bajang morre imediatamente.

Veneno (Ext): Garra, teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário de 1d4 pontos temporários de For.

BAKEMONO

Humanóide Pequeno (Goblinóide, Terras Sombrias)

Dados de Vida: 1d8+1

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+1 tamanho, +6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +3, 2 garras -2

Dano: Mordida 1d8+2, garra 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 14, Des 10, Cons 12, Int 13, Sab 11, Car 7, Mácua 3

Perícias: Ouvir +4, Observar +2

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Gangue (2-4), bando (16-25, normalmente com 1 senhor da guerra ou 1-3 ogros das Terras Sombrias), ou exército (51-100, liderados por 2-8 ogros das Terras Sombrias)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem



COMBATE

A maioria dos bakemonos é muito estúpida para usar armas. Na verdade, eles não precisam muito de armas, pois saltam ao ataque como bulldogues, fechando suas mandíbulas em qualquer coisa que puderem morder e rasgando o restante com suas garras imundas. Eles atacam em bandos, se lançando sobre as vítimas sem medo ou estratégia.

BISAN

Fada (Espírito) Média

Dados de Vida: 10d6 (35 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 metros

CA: 20 (+2 Des, +8 natural)

Ataques: Toque +7 corpo a corpo

Dano: Toque 1d10

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Simbiose, RM 21

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Vontade +9
Habilidades: For 11, Des 14, Cons 10, Int 13, Sab 15, Car 16
Perícias: Esconder-se +15, Ouvir +13, Furtividade +15, Observar +13, Sobrevivência +15
Talentos: Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (toque)

Terreno/Clima: Floresta temperada e quente

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11–30 DV (Médio)

Uma mulher bonita, forte como uma árvore, volátil como cânfora e agressiva — e perigosa — como uma vespa: assim os contos descrevem a bisan.

As bisans são espíritos da natureza similares a driades ou bajangs, no fato de sua força vital estar vinculada a uma árvore. São mais comumente ligadas à árvores que são valorizadas por sua seiva, goma, óleo ou madeira — primariamente cânfora, algumas vezes teca. Na sua forma natural, as bisans se parecem com mulheres humanas, com cabelos longos e lisos (marrom escuro, negro ou branco) e suaves olhos verdes. Elas normalmente usam robes de seda azul ou verde claro. Sua idade aparente depende da idade da árvore onde sua força vital está vinculada, mas não possui nenhuma alusão às suas habilidades. Elas tendem a refletir a aparência da sua árvore de outras formas também, como usar flores da sua árvore no seu cabelo ou na cor da sua pele. Entretanto as bisans são raramente encontradas na sua forma natural, preferindo usar sua habilidade de *metamorfosar-se* e assumir a forma de um inseto normal ou gigante, freqüentemente uma vespa.

As bisans falam o Idioma Espiritual.



SARDINHA

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Doença, agarrar aprimorado, afogamento

Qualidades Especiais: Alterar forma, cura acelerada, vulnerabilidade ao fogo

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Vontade +4

Habilidades: For 10, Des 12, Cons 15, Int 11, Sab 12, Car 13, Mácua 6

Perícias: Blefar +10, Disfarce +10*, Ouvir +7, Sentir Motivação +6, Observação +7

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Qualquer aquático

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: 3–6 DV (Médio)

Criaturas horrendas vestidas com a pele agradável de um companheiro, as bruxas do pântano são metamorfos vis que caçam os humanos.

As bruxas do pântano prosperam nos pântanos fétidos e canais fluviais de Rokugan. Apesar de se originarem nas Terras Sombrias, são mais mortíferas mais ao norte — onde ninguém suspeita da sua presença. A forma natural de uma bruxa do pântano é a de uma velha verde repugnante com unhas e dentes afiados. Ela mede cerca de 1,8 m de altura e pesa 55 kg em média. Prospera roubando a pele de vítimas humanas, usando essa pele como se fosse uma vestimenta, alterando sua forma para se adaptar à pele e até mesmo se passando pela vítima por curtos períodos de tempo.

As bruxas do pântano falam os idiomas das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

COMBATE

Altamente inteligente e esperta, uma bisan pode ser uma inimiga formidável quando enfurecida, particularmente se alguém ameaçar sua árvore pessoal. No geral, porém, esses espíritos tentam evitar combate e preferem usar suas magias para causar dano e aflição. Se forçada a lutar, uma bisan normalmente foge à primeira oportunidade, a não ser que esteja defendendo sua árvore.

Habilidades Similares a Magias: Sem limite — *dar vida à madeira**, *maldição menor*, *bênção*, *acalmar emoções*, *castigo**, *defesa contra elementais**, *passelo etéreo* (em si mesmo mais 25 kg de objetos), *imobilizar monstros*, *invisibilidade*, *madeira-ferro*, *ampliar plantas*, *metamorfosar-se*, *moldar madeira*. Essas habilidades são idênticas as magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (teste de resistência CD 13 + nível da magia).

Simbiose (Sob): A força vital de uma bisan é vinculada a uma árvore na floresta onde ela mora. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia), a bisan morre imediatamente.

BRUXA DO PÂNTANO

Metamorfo (Terras Sombrias) Médio

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m, nadar 9 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +1

Dano: Garra 1d6 mais doença



COMBATE

As bruxas do pântano fixam um território em um corpo de água próximo a uma comunidade humana e esperam as vítimas



Bruxa do Pântano

em potencial se aproximarem da água. Uma bruxa do pântano raramente ataca a não ser que a vítima esteja sozinha, caso em que ela nada por trás da sua presa e ataca da água.

Afogamento (Ext): Uma vez que uma bruxa do pântano conseguir segurar uma vítima, ela nada sob a água e tenta afogar o personagem. Veja Perigos da Água e Asfixia no Livro do Mestre.

Agarra Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, a bruxa do pântano deve acertar o ataque com ambas as garras. Se conseguir segurar, ela será capaz de afogar a vítima.

Alterar Forma (Sob): Uma bruxa do pântano é capaz de alterar sua aparência como se estivesse usando a magia *alterar-se*. Porém, ela só é capaz de assumir a aparência de indivíduos específicos e somente roubando e usando sua pele. Quando uma bruxa do pântano veste a pele de uma vítima, uma habilidade sobrenatural inata ajusta o seu corpo para se parecer com a vítima. A pele, entretanto, apodrece enquanto o corpo se decompõe (barrando a aplicação da magia *descanso tranquilo*), tornando-se inútil após uma semana da morte da vítima.

Cura Acelerada (Ext): Uma bruxa do pântano que assume uma nova pele cura 2 pontos de vida por minuto até alcançar seus pontos de vida máximos. Uma vez curada, a bruxa do pântano não se cura mais rápido do que o normal até vestir uma nova pele.

Doença (Ext): Podridão da bruxa — garras, teste de resistência de Fortitude (CD 13), período de incubação de 1d4 dias; dano 1d4 pontos temporários de Cons (veja Doenças no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

Vulnerabilidade ao Fogo: Uma bruxa do pântano sofre dano dobrado de fogo, a menos que seja permitido um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar. Uma bruxa do pântano tende a fugir se um oponente brandir chamas contra ela.

Perícias: Uma bruxa do pântano recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarce.

*Ao usar sua habilidade de alterar a forma, a bruxa do pântano recebe +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarce.

BUSO TIGBANUA

Humanóide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 8d8 (36 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +10, mordida +5

Dano: Garra 1d6 mais maldição, mordida 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de Medo, maldição tagamaling

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Vontade +6

Habilidades: For 11, Des 14, Cons 10, Int 2, Sab 11, Car 9

Perícias: Ouvir +9, Observar +9

Talentos: Acuidade com Arma (mordida, garras)

Terreno/Clima: Floresta temperada e quente, montanhas

Organização: Solitário ou bando (2–6)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 9–11 DV (Médio); 12–24 DV (Grande)

Esses carniçais ossudos e caolhos espalham uma maldição horrenda com suas garras imundas, que transforma suas vítimas em selvagens irracionais à noite.

Os tiganua buso são uma espécie humanóide degenerada que uma vez foram amigáveis e úteis, mas desde então se tornaram inimigos mortais da humanidade. Eles são magros e esqueléticos (2,1 m de altura, 70 kg), com pescoços longos e flexíveis. Seus pés são ossudos e desproporcionais e seus dedos ásperos terminam em garras afiadas. Seu cabelo é ondulado e sujo, seus narizes são achatados e suas bocas são cheias de presas afiadas. Eles possuem somente um olho, vermelho claro ou amarelo. Imundície e sujeira cobrem sua pele pálida, parecida com couro.

Os busos falam seu próprio idioma.

COMBATE

Os tiganua busos não são famosos por sua inteligência, e realizam ataques rudes, saltando sobre viajantes solitários e aldeões indefesos sob o manto da noite. Apesar de dificilmente mostrarem valentia, são extremamente ferozes e atacam sempre que a oportunidade surge.

Aura de Medo (Sob): Um tiganua buso é envolto em uma constante aura de medo. As criaturas dentro de um raio de 3 m devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD13) ou se amedrontar enquanto eles permanecerem no raio da aura e 1d4 rodadas depois. A criaturas amedrontadas estão paralisadas de medo, perdem seus bônus de Destreza na CA (se houver) e não são capazes de agir. Seus inimigos recebem +2 de bônus nos testes de ataque contra elas. Não importa o resultado do teste de resistência, essa criatura não será afetada novamente pela aura de medo do buso durante um dia.

Maldição Tagamaling (Sob): Um humanóide ferido pelo ataque de uma garra de um tiganua buso deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou contrairá uma terrível maldição. A cada noite, há uma chance cumulativa de 1% de chance (1% na primeira noite, 2% na segunda noite, 3% na terceira noite e assim por diante) de que o personagem amaldiçoado passe por uma transformação horrível e torne-se um tagamaling buso: Seus pés tornam-se longos e ossudos, seus olhos fundem-se em um único olho vermelho ou amarelo, garras afiadas brotam nas mãos e



seus dentes crescem e se transformam em presas horríveis. O valor de Inteligência de um tagamaling buso torna-se 2 pela duração da transformação e a criatura ataca qualquer um que ela veja.

Na forma tagamaling, o personagem não é capaz de usar qualquer habilidade extraordinária, sobrenatural ou similar à magia, magias, perícias baseadas em Inteligência ou Carisma ou habilidades de classe. Ele ataca com garras e mordidas como um tigbanua buso, usando seu bônus normal de ataque com as garras e o mesmo -5 de bônus com o ataque de mordida. As garras de um tagamaling Médio infligem 1d4 pontos de dano (mais qualquer modificador de Força) e sua mordida inflige 1d3 pontos de dano (mais metade do modificador de Força). As garras de um tagamaling Pequeno infligem 1d3 pontos de dano e sua mordida inflige 1d2 pontos. O nível de desafio de um tagamaling buso é o mesmo da criatura base -3 (mínimo de 0,5 nível).

Quando a aurora chega, a vítima transformada retorna à sua forma natural e não se lembra de quaisquer ações cometidas durante a noite. O personagem estará fatigado no próximo dia, sofrendo -2 de penalidade na Força e Destreza e sendo incapaz de investir ou correr. Um personagem amaldiçoado pode ser curado com *remover doenças* ou *remover maldição* dentro dos primeiros noventa e nove dias de infecção. Quando a chance de transformação alcançar 100% (depois de cem dias), a vítima não poderá mais ser curada por qualquer meio a não ser um *desejo* ou *milagre*.

Esse modelo de tagamaling buso usa um humano guerreiro de 5º nível como criatura base.

TAGAMALING BUSO

Humanoide (Humano) Médio

Dados de Vida: 5d10+10 (42 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 17 (+1 Des)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3

Dano: Garra 1d4+3, mordida 1d3+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +2, Vontade +2

Habilidades: For 16, Des 13, Cons 14, Int 2(10), Sab 12, Car 8

Perícias: Escalar +11, Saltar +11, Observar +5

Talentos: Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda)

Nível de Desafio: 2

CENTOPÉIA ESPIRITUAL

Uma monstruosa centopéia gigante é assustadora o suficiente; adicione uma cabeça humana com nove olhos, uma nuvem negra de névoa venenosa e uma missão divina para punir os injustos, e ela se torna uma criatura dos pesadelos. Esta é uma Centopéia espiritual.

As centopéias espirituais são metamorfos venenosos que frequentemente administram punições em nome dos grandes espíritos. Na sua forma natural, eles lembram centopéias enormes, de 1,2 m de comprimento para a variedade superior, 30 cm de comprimento para a variedade inferior e 15 cm de comprimento para a variedade menor. Eles possuem corpos segmentados com ligamentos em verde, vermelho e prata, muitas pernas e dois longos tentáculos. Suas cabeças são vagamente humanas em aparência, com a cabeça calva, bigodes espessos e nove olhos distribuídos uniformemente à volta do crânio.

As centopéias espirituais falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Todas as centopéias espirituais compartilham certas habilidades. Em combate corpo a corpo, eles atacam com uma mordida ou (na forma escorpião) com uma picada. Eles normalmente usam sua nuvem de névoa negra para abrandar seus inimigos antes de morder e se ameaçam severamente, usa exclusivamente sua nuvem.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): Uma centopéia espiritual é capaz de "tossir" uma nuvem venenosa de névoa negra como uma ação padrão. A nuvem se estende em uma propagação centrada na centopéia espiritual com um raio que varia dependendo do tamanho da centopéia (veja abaixo). Uma centopéia é imune aos efeitos da sua própria nuvem. Qualquer criatura que entre em contato com uma nuvem de névoa negra deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD variando com o tamanho da centopéia) ou sofrer os efeitos da nuvem. Os efeitos dependem da forma atual da centopéia.

Aranha: Dano inicial e secundário 1d4 pontos temporários de Des.

Centopéia: Dano inicial paralisa (por 2d6 minutos); dano secundário 0.

Cobra: Dano inicial e secundário 1d4 pontos temporários de Cons.

Escorpião: Dano inicial visão nublada (todos os oponentes recebem o benefício da magia nublada — 20% de chance de erro por 2d6 minutos); dano secundário 0.

Sapo: Dano inicial 0; dano secundário inconsciência (1d3 horas).

A nuvem de névoa negra obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas dentro de um raio de 1,5 m de um inimigo possuem meia camuflagem, e os seus ataques sofrem 20% de chance de falha. As criaturas além dessa distância de um inimigo possuem camuflagem total, impondo uma chance de falha de 50% e os atacantes são incapazes de usar a visão para localizar o alvo. As centopéias espirituais não possuem a vantagem da visão dentro da nuvem. Uma nuvem de névoa negra se dispersa depois de 1d4 rodadas.

	Centopéia Espiritual Menor Extra-planar (Espírito) Mínimo	Centopéia Espiritual Inferior Extra-planar (Espírito) Miúdo	Centopéia Espiritual Superior Extra-planar (Espírito) Pequeno
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	3d8+3 (16 PV)	5d8+5 (27 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	+3 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m (centopéia); 3 m (sapo)	9 m (centopéia); 6 m (cobra ou sapo)	15 m (centopéia ou aranha); 12 m (escorpião); 6 m (sapo)
CA:	19 (+4 tamanho, +4 Des, +1 natural)	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural)	16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida +9	corpo a corpo: Mordida +8	corpo a corpo: Mordida +8 ou picada +8
Dano:	Mordida 1d2-2	Mordida 1d3-1	Mordida 1d4 ou picada 1d4
Face/Alcance:	30 cm por 30 cm/0 m	75 cm por 75 cm/0 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nuvem de Névoa Negra	Nuvem de Névoa Negra	Nuvem de Névoa Negra
Qualidades Especiais:	Alterar forma, RM 10, imunidade a venenos	Alterar forma, RM 11, imunidade a venenos	Alterar forma, RM 12, imunidade a venenos
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Vontade +0	Fort +4, Ref +6, Vontade +2	Fort +5, Ref +6, Vontade +5
Habilidades:	For 6, Des 19, Cons 12, Int 5, Sab 6, Car 5	For 8, Des 17, Cons 12, Int 7, Sab 8, Car 7	For 10, Des 15, Cons 12, Int 11, Sab 12, Car 11
Perícias:	Esconder-se +18, Furtividade +7	Esconder-se +17, Intimidar +5, Furtividade +9	Arte da Fuga +10, Esconder-se +14, Intimidar +8, Furtividade +10, Observar +9
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)	Acuidade com Arma (mordida)	Acuidade com Arma (mordida, picada)
Terreno/Clima:	Terras quentes ou temperadas	Terras quentes ou temperadas	Terras quentes ou temperadas
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	0,5	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	2 DV (Mínimo)	4 DV (Miúdo)	6-9 DV (Pequeno)

Centopéia Espiritual



CENTOPÉIA ESPIRITUAL MENOR

Alterar Forma (Ext): Uma centopéia espiritual menor é a variedade mais pequena. Ela é capaz de assumir duas formas diferentes — centopéia e sapo. Mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopéia espiritual menor possui um raio de 1,5 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 11.

CENTOPÉIA ESPIRITUAL INFERIOR

Alterar Forma (Ext): Uma centopéia espiritual inferior é uma versão menor da variedade superior. Ela é capaz de assumir três formas diferentes — centopéia, cobra e sapo. Mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopéia espiritual inferior possui um raio de 3 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 12.

CENTOPÉIA ESPIRITUAL SUPERIOR

Alterar Forma (Ext): Uma centopéia espiritual superior é capaz de mudar livremente entre cinco formas diferentes — centopéia, escorpião, cobra, aranha e sapo. Em cada forma, ela possui o mesmo tamanho e coloração e suas estatísticas permanecem inalteradas (exceto seu deslocamento e os efeitos de sua nuvem de névoa, como explicado acima). O ato de mudar de forma é uma ação de rodada completa.

Nuvem de Névoa Negra (Sob): A nuvem de névoa negra de uma centopéia espiritual superior possui um raio de 4,5 m e o teste de resistência contra seus efeitos possui uma CD de 13.

Extra-planar (Espírito) Médio

Dados de Vida: 10d8+10 (55 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 15 metros

CA: 23 (+13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Machadinha +12/+7

Dano: Machadinha 1d6+1 mais choque

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Choque, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/2, RM 16

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Vontade +11

Habilidades: For 13, Des 11, Cons 12, Int 17, Sab 18, Car 18

Perícias: Bfear +14, Concentração +11, Diplomacia +14, Esconder-se +10, Intimidar +14, Senso de Direção +14, Conhecimento (local) +13, Conhecimento (natureza) +13, Ouvir +16, Observar +16, Sobrevivência +14

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Especialista

Terreno/Clima: Planícies, florestas, colinas e montanhas quentes e temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11–30 DV (Médio)

Um doc cu'oc é um espírito que serve como um protetor da sorte, quando os habitantes de uma região solicitam ajuda e oferecem orações e sacrifícios. Ele se parece com um humano (homem ou mulher) dividido verticalmente pelo meio — permanecendo em um pé e segurando um machado brilhante na sua única mão. Em características físicas, ele lembra os habitantes da terra que protege.

Alguns pensam que eles são protetores benevolentes, mas é importante lembrar que o único assunto de importância para os doc cu'ocs são as terras que eles guardam, não as pessoas que vivem nela.

Os doc cu'ocs falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Apesar de não ser exatamente benevolente, um doc cu'oc não é um espírito agressivo ou maligno. Ele toma o seu dever de proteção seriamente e é um grande inimigo dos espíritos malignos que poderiam ameaçar seu território. Os doc cu'ocs protegem suas próprias regiões sem interesse por outras áreas e não se importam em encorajar um grupo de inimigos a levar suas depredações para outro lugar.

Choque (Sob): Quando um doc cu'oc acerta com o seu machado, uma descarga elétrica inflige 6d6 pontos de dano elétrico adicionais. A vítima pode reduzir esse dano pela metade sendo

bem sucedido no teste de resistência de Reflexos (CD 16). Essa descarga elétrica é uma propriedade dos doc cu'ocs, não do machado em si. Nas mãos de qualquer outra criatura, o machado de um doc cu'oc é um simples machado obra-prima.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — invisibilidade, 3/dia — controlar o clima, viagem planar, 1/dia — missão menor, remover cegueira, remover maldição, remover doenças, remover paralisia. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 12º nível (teste de resistência CD 14 + nível da magia). Ver o invisível está sempre ativo para um doc cu'oc.

DOKUFU

Metamorfo (Terras Sombrias) Enorme/Médio

Dados de Vida: 16d8+128 (200 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) como aranha; +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) como humano

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m

CA: 22 (–2 tamanho, +4 Des, +10 natural); 12 (+2 Des) como humano

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +19 como aranha

Dano: Garra 2d4+9/19–20 como aranha

Face/Alcance: 4,5 m por 4,5 m/3 m como aranha; 1,5 m por 1,5 m/1,5 m como humano

Ataques Especiais: Vomitar Crias, teia, implantar ovos, engolir, presença aterradora

Qualidades Especiais: Alterar forma

Testes de Resistência: Fort +18, Ref +14, Vontade +14 como aranha; Fort +11, Ref +12, Vontade como humano

Habilidades: For 28, Des 19, Cons 26 como aranha; For 14, Des 15, Cons 12 como humano; Int 15, Sab 18, Car 15, Mácula 7

Perícias: Bfear +18, Escalar +4, Intimidar +12, Observar +22

Talentos: Prontidão, Trespasar, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso

Terreno/Clima:

Qualquer um e subterrâneos

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 19

Tesouro: Padrão

Tendência:

Sempre Caótico e Mau

Progressão:

17–32 DV (Imenso);

33–48 DV (Colossal)

O dokufu, ou aranha montesa, é um metamorfo maligno que implanta seus ovos nos corpos humanos para prover comida para seus filhotes, e então engole os corpos inteiros de modo que os ovos possam chocar na área digestiva de seu próprio corpo.

Na sua forma natural, um dokufu é uma aranha monstruosa de cerca de 4,5 m de diâmetro e 3 m de altura sobre suas patas. Ela é coberta com um exoesqueleto pesado que lembra as rochas das montanhas em que habita. Na forma humana, um dokufu aparenta sua idade real — normalmente impossivelmente velho para um humano.

Os dokufus falam o Idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).



Dokufu

Na forma humana, um dokufu usa de surpresa para atrair uma vítima solitária na sua teia e força os ovos garganta abaixo da vítima. Se atacado na forma humana, ele reverte para sua forma normal ou foge. Na forma de aranha, ele ataca com as garras parecidas com navalhas das suas patas dianteiras.

Alterar**Forma**

(Sob): Como uma ação padrão, um dokufu é capaz de mudar entre suas duas for-

mas. Na forma humana, seus valores de habilidade físicas são menores, não possui armadura natural e não possui ataques com garras. Ele não é capaz de vomitar crias, engolir ou usar presença aterradora, mas é capaz de lançar teias e implantar ovos. Essa habilidade é similar à magia *alterar forma* conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

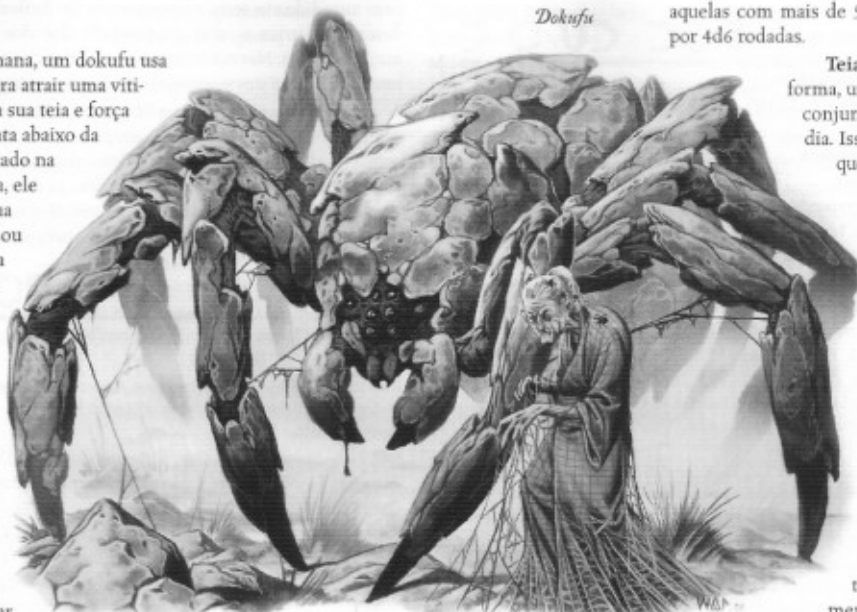
Engolir (Ext): Na sua forma natural, um dokufu pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Ele é capaz de engolir um oponente indefeso, como um que esteja preso em sua teia, automaticamente. Uma vez dentro do monstro, a vítima é mordida por 1d8 crias dokufu a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CD 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura, mas 2d10 crias escaparão; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O estômago de um dokufu é capaz de comportar um oponente Grande, dois Médios, quatro Pequenos, oito Miúdos, dezesseis Mínimos ou trinta e dois Minúsculos ou menores.

Implantar Ovos (Ext): Na forma de aranha, um dokufu que atinge um ataque de garra é capaz de injetar um ovo dentro do corpo do oponente. A criatura afetada deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) para evitar a implantação. Em ambas as formas, o dokufu frequentemente implanta em uma criatura inconsciente ou de outra forma indefesa (que não recebe teste de resistência). A cria choca em quatro semanas, literalmente devorando o hospedeiro por dentro. A magia *remover doenças* livra a vítima dos ovos, bem como um teste de Cura bem sucedido (CD 20) por alguém com essa perícia. Se o teste falhar, o curandeiro pode tentar de novo, mas cada tentativa (bem sucedida ou não) inflige 1d4 pontos de dano ao paciente.

Presença Aterradora (Ext): Um dokufu na sua forma natural perturba inimigos com sua mera presença. A habilidade tem efeito automaticamente sempre que a criatura ataca, investe ou muda para sua forma natural. As criaturas em um raio de 15 m estão sujeitas aos efeitos se possuírem menos DV do que o dokufu.

Uma criatura potencialmente afetada que obtém sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) permanece um dia imune à presença aterradora desse dokufu. Se fracassarem, as criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas e



Teia (Ext): Em qualquer forma, um dokufu é capaz de conjurar teia oito vezes por dia. Isso é similar a um ataque com uma rede mas sua distância máxima é de 15 m, com um incremento de distância de 3 m e é efetivo contra alvos Médios ou menores (veja Descrições de Armas no Capítulo 7 do Livro do Jogador para detalhes no ataque com redes). A teia prende o alvo no lugar, não permitindo qualquer movimentação. Uma criatura enredada

é capaz de escapar com um teste bem sucedido de Arte da Fuga (CD 28) ou estourando a teia com um teste de Força (CD 34). Ambas são ações padrão.

Vomitir Crias (Ext): Na sua forma natural, um dokufu é capaz de cuspir 1d10 das suas crias em desenvolvimento do seu sistema digestivo, tanto vomitando no chão ou lançando-os diretamente sobre seus oponentes a até 15 m de distância (um teste de ataque de toque à distância bem sucedido à +14 coloca até 4 crias no espaço do oponente sem provocar um ataque de oportunidade). As crias do dokufu são aranhas monstruosas de tamanho Miúdo. Uma vez que um dokufu use essa habilidade, ele não poderá usá-la novamente até 1d4 rodadas mais tarde.

DRAGÃO LUNG

Os dragões lung são criaturas aladas, reptilianas e de linhagem antiga. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, proeza física e habilidades mágicas. Os mais velhos dragões estão entre as criaturas mais poderosas do mundo.

Variedades conhecidas de dragões lung incluem as oito seguintes espécies: *chiang lung* (dragão do rio), *li lung* (dragão da terra), *lung wang* (dragão do mar), *pan lung* (dragão espiralado), *shen lung* (dragão espiritual), *t'ien lung* (dragão celestial), *tun mi lung* (dragão do tufão) e *yu lung* (dragão-carpa). Diferentes dos seus primos cromáticos e metálicos, os dragões lung não são nitidamente divididos por tendências. A maioria dos dragões lung é sábia e muitos são benevolentes, apesar de alguns serem tão corruptos e malignos quanto o pior dos dragões cromáticos.

Todos os dragões lung recebem mais habilidades e poderes maiores enquanto envelhecem. Eles medem em comprimento de poucos metros ao nascerem, a mais de 30 metros depois de atingir a condição de grande ancião. O tamanho exato varia de acordo com a idade e espécie.

Os dragões lung subsistem primariamente de minerais, desde pedras ordinárias até gemas preciosas. Algumas variedades possuem um gosto por certas criaturas vivas — primariamente peixe ou ovelhas.

Todos os dragões lung possuem o subtipo espírito e a maioria faz parte da Burocracia Celestial (um governo de espíritos poderosos) como oficiais. Cada variedade possui seu próprio papel e tare-



fa a cumprir. Chiang lungs, por exemplo, são encarregados de guardar rios, lagos e distribuir as chuvas, enquanto t'ien lungs possuem um controle mais amplo sobre o clima.

Todos os dragões lung falam Dracônico e o Idioma Espiritual.

CATEGORIAS DE IDADE DOS DRAGÕES

	Categoria	Idade (em anos)
1	Filhote	0-5
2	Muito Jovem	6-15
3	Jovem	16-25
4	Adolescente	26-50
5	Adulto Jovem	51-100
6	Adulto	101-200
7	Experiente	201-400
8	Antigo	401-600
9	Muito Antigo	601-800
10	Venerável	801-1.000
11	Ancião	1.001-1.200
12	Grande Ancião	1.201+

COMBATE

Um dragão ataca com suas poderosas garras e mordidas. Certas variedades de dragão lung também são capazes de usar um sopro e ataques físicos especiais, dependendo do seu tamanho. Os dragões preferem lutar no ar (exceto por yu lungs e lung wangs, que não são capazes de voar), ficando fora do alcance até terem exaurido o inimigo com ataques à distância. Os dragões mais velhos, mais inteligentes, são peritos em avaliar a oposição e eliminar os inimigos mais poderosos primeiro (ou evitá-los enquanto eliminam os inimigos mais fracos).

FACE E ALCANCE DOS DRAGÕES

Tamanho	Espaço	Alcance
Miúdo	75 cm por 75 cm	1,5 m*
Pequeno	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Médio	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Grande	1,5 m por 3 m	1,5 m
Enorme	3 m por 6 m	3 m
Imenso	6 m por 12 m	4,5 m
Colossal	12 m por 24 m	4,5 m

* Maior do que o alcance normal para uma criatura desse tamanho.

ATAQUES DOS DRAGÕES

	1	2	2	1	1	1
Tamanho	Mordida	Garras	Asas*	com a Cauda	com a Esmagar	Rasteira com a Cauda
Miúdo	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeno	1d6	1d4	—	—	—	—
Médio	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Imenso	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

* Somente li lungs (dragões da terra) são capazes de usar ataques de asa.

† Lung wangs (dragões do mar) não são capazes de fazer ataques de cauda.

Agarrar: Os dragões não favorecem ataques de agarrar, apesar do seu ataque de esmagamento e talento Agarrar (veja a descrição dos talentos) usarem as regras normais da manobra Agarrar.

Quando é agarrado por uma criatura de mesmo tamanho ou maior, um dragão é capaz de devolver o ataque com sua mordida e todas as suas quatro patas (as patas traseiras infligem dano de garra).

Se for agarrado ou esmagado por um dragão maior, um dragão é capaz de responder somente com ataques de agarrar para tentar se libertar, ou com ataques de mordida ou de sopro. Se for agarrado por uma criatura menor, o dragão é capaz de responder com qualquer ataque físico que não seja um golpe com a cauda.

O dragão sempre é capaz de usar seu sopro durante a manobra Agarrar, bem como suas magias e habilidades similares à magia ou habilidades sobrenaturais, contanto que seja bem sucedido nos testes de Concentração.

Alterar Forma (Sob): Os dragões lung são capazes de assumir qualquer forma humanóide de tamanho Pequeno a Grande como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfosear-se* mas permite somente formas humanóides. Ao usar essa habilidade, os dragões recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

Asa: Um li lung é capaz de golpear seus oponentes com as asas, mesmo enquanto voa. Os ataques de asa infligem o dano listado, mais metade do bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo) e são realizados com -5 de penalidade no bônus de ataque.

Detectar Pensamentos (Sob): Os dragões lung são capazes de usar essa habilidade, como a magia de mesmo nome, continuamente, com um alcance igual a 1,5 m vezes a categoria de idade do dragão.

Esmagar: Um dragão, que seja no mínimo Enorme, voando ou saltando pode aterrissar nos oponentes como uma ação padrão, usando seu corpo inteiro para esmagá-los. Os ataques de esmagamento são efetivos apenas contra oponentes de tamanho menor, com três ou mais categorias do que o dragão (apesar dele ser capaz de tentar ataques normais de encontrão ou agarrar contra oponentes maiores).

Um ataque de esmagamento afeta tantas criaturas quanto couberem abaixo do corpo do dragão (veja a tabela de Face e Alcance dos dragões acima). As criaturas que estiverem na área afetada devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de reflexos contra a CD igual ao sopro do dragão ou serão presas, sofrendo automaticamente dano de contusão durante a próxima rodada, a não ser que o dragão se desloque. Se o dragão manter o esmagamento, considere uma manobra Agarrar normal. Os oponentes presos que não escaparem, sofrem a cada rodada dano de esmagamento.

Um ataque de esmagamento inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo).

Garra: Os ataques de garra infligem o dano listado mais metade do bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo). Os dragões (exceto para lung wangs) também são capazes de usar suas garras para agarrar oponentes (veja as descrições dos talentos abaixo). Ataques de garra são realizados com -5 de penalidade no bônus de ataque.

Golpe com a Cauda: A cada rodada, o dragão é capaz de atingir um oponente com sua cauda. Um golpe com a cauda inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo) e é feito com -5 de penalidade ao bônus de ataque.

Habilidades Similares à Magia: As habilidades similares à magia de um dragão dependem da sua idade e espécie. Ele recebe as habilidades listadas para sua idade mais todas as habilidades prévias, usando sua categoria de idade ou seu nível de Conjurador de feiticeiro, o que for maior, como nível de Conjurador. A CD do teste de resistência é 10 + modificador de Carisma do dragão + nível da magia. Todas as habilidades similares à magia são utilizáveis uma vez por dia a não ser que seja especificado o contrário.

Imunidades (Ext): Todos os dragões são imunes aos efeitos de sono e paralisia. Algumas espécies de dragão lung são imunes a formas de ataque adicionais, explicados em suas descrições.

Invisibilidade (Sob): Os dragões lung são capazes de se tornarem invisíveis ou visíveis sem limite. Como na magia *invisibilidade*, executar um ataque torna o dragão visível.

Mordida: Ataques de mordida infligem o dano listado mais o bônus de Força de um dragão. O dragão também é capaz de usar sua mordida para agarrar um oponente (veja as descrições dos talentos abaixo). Ataques de mordida usam o bônus total de ataque.

Percepção às Cegas (Ext): Um dragão é capaz de perceber criaturas por meios não visuais (na maioria audição e olfato, mas também notando as vibrações e outras dicas ambientais) com um alcance de 9 m vezes a categoria de idade do dragão.

Presença Aterradora (Ext): Um dragão lung jovem adulto ou mais velho é capaz de perturbar os inimigos com sua mera presença. A habilidade age automaticamente sempre que o dragão atacar, investir ou voar acima dos alvos. As criaturas dentro de um raio de 9 m vezes a categoria de idade do dragão estão sujeitas aos efeitos se possuírem menos DV do que o dragão.

Uma criatura potencialmente afetada que é bem sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV do dragão + modificador de Carisma) ficará imune aos efeitos da presença aterradora do dragão durante um dia. Se fracassar, as criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas e aquelas com 5 ou mais DV ficam abaladas por 4d6 rodadas. Os dragões ignoram a presença aterradora dos outros dragões.

Rasteira com a Cauda: Um dragão que seja no mínimo Imenso é capaz de varrer com sua cauda como uma ação padrão. A rasteira com a cauda afeta um meio círculo com diâmetro de 9 m, centrado nas costas do dragão. A rasteira com a cauda de um dragão Colossal possui raio de 12 m. As criaturas dentro da área de rasteira com a cauda são afetadas se forem de tamanho menor quatro ou mais categorias do que o dragão. A rasteira com a cauda automaticamente inflige o dano listado mais 1,5 vezes o bônus de Força de um dragão (arredondado para baixo). As criaturas afetadas podem tentar fazer um teste de resistência de Reflexos para sofrerem metade do dano, contra uma CD igual ao do sopro do dragão.

Resistência à Magia (Ext): Conforme os dragões envelhecem, tornam-se mais resistente às magias e habilidades similares a magias, explicado nas descrições de espécie.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão enxerga quatro vezes melhor do que um humano em condições de pouca iluminação e duas vezes melhor em iluminação normal. Ele também possui Visão no Escuro com um alcance de 30 m vezes a categoria da idade do dragão.

Sopro (Sob): A maioria dos dragões lung não possui sopro, ao invés, possui uma variedade de habilidades similares à magia. Os dragões que não possuem sopro (os t'ien lung e os lung wangs) o utilizam como se fosse uma ação padrão. Uma vez que um dragão sopra, ele não é capaz de soprar novamente até 1d4 rodadas mais tarde. A rajada de um sopro sempre começa na boca do dragão e se estende na direção da escolha do dragão, com uma área explicada abaixo. Se o sopro infligir dano, as criaturas atingidas na área podem tentar fazer um teste de resistência de Reflexos para sofrer metade do dano; a CD depende da idade e tipo do dragão, listados na descrição de cada um.

O sopro de um dragão lung é um cone cujo comprimento varia com o tamanho do dragão.

SOPROS DOS DRAGÕES

Tamanho do Dragão	Cone* (Comprimento)
Miúdo	4,5 m
Pequeno	6 m
Médio	9 m
Grande	12 m
Enorme	15 m
Imenso	18 m
Colossal	21 m

* Um cone é tão alto e largo quanto é comprido.

Viagem Planar (SM): Todos os dragões lung são capazes de se deslocar entre o Mundo Espiritual e o Plano Material quando quiserem. Mudar de planos é uma ação padrão.

Perícias: Todos os dragões começam com 6 pontos de perícia por DV, mais pontos de bônus igual a seu modificador de Inteligência vezes DV e adquirem as seguintes perícias em 1 graduação por DV: Ouvir, Observar e Procurar. Os pontos de perícia remanescentes são geralmente gastos em Blefar, Concentração, Diplomacia, Arte da Fuga, Conhecimento (qualquer) e Espionar a um custo de 1 ponto de perícia por graduação. Os dragões não são capazes de adquirir perícias que são exclusivas a uma classe.

Os dragões que são capazes de conjurar magias possuem a perícia Identificar Magias de graça a 1 graduação por DV, considerando que possuem pelo menos +1 de bônus de Inteligência (valor de Inteligência 12+).

Talento: Todos os dragões possuem um talento, mais um talento adicional para cada 4 DV. Os dragões preferem Prontidão, Trepas (somente ataques de garra ou de cauda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Foco em Arma (garra ou mordida) e qualquer talento metamágico que esteja disponível e seja útil para feiticeiros. Os dragões também podem escolher dos talentos específicos para dragões descritos na nota dos dragões no *Livro dos Monstros*: Investida Aérea, Pairar, Acelerar Habilidade Similar à Magia, Arrebatador e Inversão.

Para informações sobre o deslocamento terrestre dos dragões, sociedade dos dragões e armadura de pele de dragão, consulte as notas dos Dragões no *Livro dos Monstros*.

YU LUNG (DRAGÃO-CARPA)

Dragão (Espírito, Água)

Terrano/Clima: Terra quente ou subterrâneo

Organização: Solitário ou ninhada (2-5)

Nível de Desafio: Filhote 2; Muito Jovem 4; Jovem 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Filhote 7-8 DV (Miúdo); Muito Jovem 10-11 DV (Pequeno); Jovem 13-14 DV (Médio)

Os yu lungs são a forma infantil de todos os dragões lung. Muito parecidos com girinos que se transformam em rãs adultas, os yu lungs amadurecem e se transformam em verdadeiros dragões lung. Em contraste com a gradual metamorfose de um girino, entretanto, a transformação de um yu lung ocorre instantaneamente, acompanhado por um alto trovejar, tão logo o dragão jovem alcance a categoria de idade adolescente. Os yu lungs são reclusos e tímidos, de longe o mais dócil dos dragões lung.

Um yu lung possui uma cabeça reptiliana com uma grande boca, garras dianteiras, e o corpo e a cauda de uma carpa gigante. Suas escamas são cinza azuladas com marcas de várias cores e seus olhos são de um amarelo brilhante. Uma longa e fina barba balança do seu queixo.

Os yu lungs vivem em rios e lagos de água fresca. Eles fazem seus lares em pequenas mansões de lama e pedra situadas nas águas mais escuras do seu domicílio. Apesar de limpas e bem construídas, essas mansões são simples para os padrões dos dragões lung. Elas também são relativamente vazias, uma vez que os yu lungs não coletam tesouros. Os yu lungs falam o Comum, Aquan, Dracônico e o Idioma Espiritual.

YU LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Medo (CD)	RM
Filhote	Miúdo	6d12+6 (45)	20 (+2 tamanho, +3 Des, +5 natural)	+8	+6	+8	+4	—	—
Muito Jovem	Pequeno	9d12+9 (67)	21 (+1 tamanho, +2 Des, +8 natural)	+11	+7	+8	+5	—	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	22 (+1 Des, +11 natural)	+14	+10	+9	+7	—	—

HABILIDADES DOS YU LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Filhote	6m; Natação 27m	11	16	13	6	9	8	Habilidades de dragão inferiores, respirar na água
Muito Jovem	6m; Natação 27m	13	14	13	6	9	8	
Jovem	6m; Natação 27m	15	12	15	6	9	8	

Os yu lungs são escavadores, comendo as matérias orgânica e inorgânica que cavam do lodo do fundo dos seus lagos ou rios. Os yu lungs ocasionalmente tornam-se amigos de humanos e essas amizades são notáveis por sua longevidade. O vínculo de um yu lung com um humano persiste mesmo depois da sua transformação em outra espécie de dragão, assumindo que o humano viva por tanto tempo.

COMBATE

Os tímidos yu lungs evitam o combate. Se provocados ou ameaçados, revidam com unhas e dentes e raramente perseguem oponentes em fuga.

Habilidades de Dragão Inferior: Os yu lungs não possuem as habilidades padrão dos dragões lung de invisibilidade e alterar forma.

Respirar na Água (Ext): Os yu lungs respiram água. Eles são capazes de subsistir em terra por apenas 1 hora antes de começarem a sufocar (veja Asfixia no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

CHIANG LUNG (DRAGÃO DO RIO)

Dragão (Espírito, Água)

Terrano/Clima: Águas quentes

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2-5); Adulto, Experiente, antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã ou Grande Anciã: solitário, par, família (1-2 e 2-5 filhos) ou corte (1 mais 1-8 espíritos da natureza Médios e 1-6 shen lungs de idade Adulta ou mais velho, mas sempre mais jovens do que o chiang lung)

Nível de Desafio: Adolescente 9; Adulto Jovem 12; Adulto 14, Experiente 17; Antigo 19; Muito Antigo 20; Venerável 22; Anciã 23; Grande Anciã 25.

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 17-18 DV (Grande); Adulto Jovem 20-21 DV (Enorme); Adulto 23-24 DV (Enorme); Experiente 26-27 DV (Enorme); Antigo 29-30 DV (Imenso); Muito Antigo 32-33 DV (Imenso); Venerável 35-36 DV (Imenso); Anciã 38-39 DV (Imenso); Grande Anciã 41+ DV (Colossal)

Um chiang lung vive em cada rio e lago de certas terras. Os chiang lungs são os espíritos da chuva e da água, patronos das artes e da sabedoria e estão entre os mais honrados e nobres dos espíritos. Eles são freqüentemente encontrados na forma humana, normalmente vigiados por espíritos da natureza menores (também na forma humana) ou shen lungs.

Em sua forma natural, um chiang lung possui um corpo longo e serpentino com quatro pernas curtas e pés semelhantes às mãos. Suas escamas são de vários tons que vão do azul cintilante ao verde, mudando para o amarelo no ventre. Ele ostenta uma barba multicolorida e um par de chifres brancos longos.

Os chiang lungs moram em palácios mágicos situados no Mundo Espiritual debaixo das águas que protegem. Independente do tamanho do rio ou lago, o palácio é sempre suntuoso e imenso. A não ser que seja dado livremente pelo chiang lung, os itens pegos do palácio tornam-se sem valor ao alcançar a superfície. Os chiang lungs algumas vezes divertem eruditos virtuosos e artistas

em barcos generosamente adornados, posando como nobres ricos ou oficiais do governo.

Os *chiang lungs* jovens são freqüentemente atraídos aos humanos, ocasionalmente resultando em amores secretos e casamentos. Tais ligações normalmente terminam tristemente, muitas vezes com a morte do humano. As crianças nascidas de tais casamentos são povo-espírito do rio.

Os *chiang lungs* são capazes de comer qualquer tipo de mineral ou gema, mas também gostam de peixes e ovelhas.

COMBATE

Os *chiang lungs* preferem evitar o combate, mas lutam ferozmente para proteger seus domínios. Uma vez que gastam muito tempo na forma humana, eles são normalmente bem equipados, lutando com armas mágicas e usando vários itens mágicos.

Causar Chuva (Sob): Um *chiang lung* é capaz de exalar nuvens de tempestade, causando chuvas quando e onde ele escolher. A chuva dura por 24 horas e se estende por um raio de 3km centrado no dragão.

Respirar na Água (Ext): Os *chiang lungs* são capazes de respirar debaixo d'água indefinidamente e são capazes de usar livremente todas as suas habilidades quando submersos. Qualquer criatura em contato físico com um *chiang lung* também é capaz de respirar e se locomover debaixo d'água como se fosse afetado pelas magias *respirar na água* e *movimentação livre*.

Tsunami (Sob): Uma vez por dia, mas somente por ordem dos oficiais da Burocracia Celestial, um *chiang lung* é capaz de criar uma onda de água marinha que causa uma devastação tremenda na terra e no mar. Na terra, a onda possui efeitos similares a uma enchente: As criaturas atingidas na água devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 15). As criaturas Grandes ou menores que falham nesse teste são varridas para longe, sofrendo 1d6 pontos de dano por contusão por rodada (1d3 pontos em um teste bem-sucedido de Natação contra CD 20). As criaturas Enormes que falham no teste são derrubadas, enquanto criaturas Imensas e Colossais são detidas. (Veja Perigos do Tempo no Livro do Mestre).

A onda destrói construções de madeira e 25% das construções de pedra. No mar, o Tsunami vira barcos e os despedaça em estilhaços. A onda afeta 1,5km da região costeira.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os *chiang lungs* são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica azul embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda assim vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

Controlar a Água (SM): Um *chiang lung* é capaz de usar essa habilidade similar à magia para afetar um raio de até 1,5km por categoria de idade.

Outras Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *augúrio*, *maldição menor*, *controlar o clima*, *controlar os ventos*, *dissipar o mal*, *adivinhação*, *mestre da água corrente*, *remover maldição*; 3/dia — *metamorfosar-se*; 1/dia — *criar itens temporários*.

LI LUNG (DRAGÃO DA TERRA)

Dragão (Terra, Espírito)

Terreno/Clima: Terra quente e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto jovem: solitário ou ninhada (2-5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1-2 e 2-5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 8; Adulto jovem 10; Adulto 13; Experiente 15; Antigo 18; Muito Antigo 19; Venerável 21; Ancião 22; Grande Ancião 24

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Adolescente 15-16 DV (Grande); Adulto jovem 18-19 DV (Enorme); Adulto 21-22 DV (Enorme); Experiente 24-25 DV (Enorme); Antigo 27-28 DV (Imenso); Muito Antigo 30-31 DV (Imenso); Venerável 33-34 DV (Imenso); Ancião 36-37 DV (Imenso); Grande Ancião 39+ DV (Colossal)

Os *li lungs* são espíritos das profundezas da terra, mestres dos terremotos e carrascos dos perversos. Ocasionalmente são mandados a recompensar comunidades necessitadas revelando minas de tesouro ou fontes subterrâneas, mas muito freqüentemente eles se

CHIANG LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo (CD)		
				Ataque	Fort	Ref	Von	CD	RM	
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	25 (+1 Des, -1 tamanho, +15 natural)	+20	+14	+11	+15	—	—	
Adulto jovem	Enorme	19d12+76 (199)	26 (-2 tamanho, +18 natural)	+23	+15	+11	+16	24	22	
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	29 (-2 tamanho, +21 natural)	+27	+18	+13	+19	27	24	
Experiente	Enorme	25d12+125 (287)	32 (-2 tamanho, +24 natural)	+31	+19	+14	+20	28	27	
Antigo	Imenso	28d12+168 (350)	33 (-4 tamanho, +27 natural)	+34	+22	+16	+23	31	29	
Muito Antigo	Imenso	31d12+186 (387)	36 (-4 tamanho, +30 natural)	+39	+23	+17	+24	32	30	
Venerável	Imenso	34d12+238 (459)	39 (-4 tamanho, +33 natural)	+43	+26	+19	+27	35	32	
Ancião	Imenso	37d12+333 (573)	42 (-4 tamanho, +36 natural)	+48	+29	+20	+29	37	33	
Grande Ancião	Colossal	40d12+400 (660)	41 (-8 tamanho, +39 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35	

HABILIDADES DOS CHIANG LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18m; Voo 30 m (ruim), Natação 36m	21	12	19	18	21	20	Voar, <i>metamorfosar-se</i> , <i>respirar na água</i> , <i>causar chuva</i> , <i>controlar água</i> , <i>augúrio</i> , <i>adivinhação</i> , <i>maldição menor</i> , <i>bênção</i>
Adulto jovem	18m; Voo 30 m (ruim), Natação 36m	23	10	19	18	21	20	Redução de Dano 5/+1
Adulto	18m; Voo 30 m (ruim), Natação 36 m	25	10	21	20	23	22	<i>Dissipar o mal</i> , <i>controlar os ventos</i> , <i>remover maldição</i>
Experiente	18m; Voo 30 m (ruim), Natação 36m	27	10	21	20	23	22	Redução de Dano 10/+1
Antigo	18m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36m	31	10	23	22	25	24	<i>Criar itens temporários</i> , <i>mestre da água corrente</i>
Muito Antigo	18m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36m	35	10	23	22	25	24	Redução de Dano 15/+2
Venerável	18m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36m	37	10	25	24	27	26	<i>Controlar o clima</i>
Ancião	18m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36m	41	10	29	26	29	28	Redução de Dano 20/+3
Grande Ancião	18m; Voo 45 m (desajeitado), Natação 36m	43	10	31	26	29	28	Tsunami

ocultam em seus lares subterrâneos, pois quanto mais longe da civilização ficarem, melhor.

Um li lung possui o corpo e a cauda de um leão com uma face humana. Penas coloridas adornam suas asas (os li lung são os únicos dragões lung com asas) e seus olhos se parecem com ouro fundido com pequenas pupilas negras no meio. Quando se transforma pela primeira vez de um yu lung, um li lung possui escamas verdes, mas enquanto a criatura cresce, as escamas escurecem e uma pele negra emerge do meio deles para formar uma cobertura grossa e vigorosa. Um Grande Ancião é quase completamente de coloração preta.

Os li lung fazem seus lares nas profundezas das cavernas, evitando o contato com outros seres. Eles raramente deixam estes lares a não ser que a Burocracia Celestial os mandem em missões. Os dragões da terra raramente interagem com outros dragões, cooperando com eles somente quando ordenados. Eles falam o Comum, Dracônico e Terrena. Os li lungs subsistem principalmente de terra e pedras, apesar de serem apaixonados por comer ouro, prata e outros metais preciosos.

COMBATE

Os li lungs preferem evitar o combate, se escondendo nas sombras ou sob entulhos se seus lares forem invadidos. Se encurralados ou atacados, a primeira tática de um li lung é usar sua habilidade de terremoto numa tentativa de enterrar seus oponentes. Se isto falhar, o li lung é um oponente violento em combate corpo a corpo, capaz de atacar com suas asas tornando-se maior.

Escavar Túnel (Ext): Os li lungs são capazes de escavar através de rocha sólida a uma velocidade de 1,5 m.

Imunidade contra Terremotos (Sob): Os li lungs nunca são feridos por um terremoto, seja sua origem natural ou mágica. Se um terremoto derruba uma caverna à volta de um li lung, ele é meramente incomodado a ter de cavar para fora — e não sofre dano das pedras que caem.

Rugido (Ext): Enquanto engajado em combate corpo a corpo, um li lung ruge continuamente. Esse som, como o de metal raspando contra a pedra é tão alto que criaturas dentro de um raio de

18 m do dragão são incapazes de ouvir qualquer outro som, mesmo suas próprias vozes. Para todos os propósitos, as criaturas são consideradas surdas enquanto o dragão continuar a rugir. Além dos efeitos óbvios, uma criatura surda possui uma chance de 20% de errar e perder qualquer magia com um componente verbal (V) que ele tente conjurar.

Terremoto (Sob): Uma vez por dia, um li lung é capaz de criar um terremoto em uma área com um raio igual a 4,5 metros vezes a categoria de idade do dragão. Em outros aspectos, essa habilidade duplica a magia como se fosse conjurada por um feiticeiro de nível igual ao dobro da categoria de idade do li lung.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — mover terra, moldar rochas, muralha de pedra; 1/dia — desintegrar, carne em pedra.

Perícias: Os li lungs maiores que Médio recebem um bônus racial nos testes de Esconder-se o suficiente para negar a penalidade de tamanho (+4 nas idades Adulto Jovem e Adulto, +8 na idade de Experiente até Venerável e +12 nas idades Ancião e mais velhas).

LUNG WANG (DRAGÃO DO MAR)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Águas quentes e temperadas

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1–2 e 2–5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 10; Adulto Jovem 13; Adulto 15; Experiente 18; Antigo 20; Muito Antigo 21; Venerável 23; Ancião 24; Grande Ancião 26

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Neutro

Progressão: Adolescente 18–19 DV (Grande); Adulto Jovem 21–22 DV (Grande); Adulto (24–25 DV (Enorme); Experiente 27–28 DV (Enorme); Antigo 30–31 DV (Enorme); Muito Antigo 33–34 DV (Imenso); Venerável 36–37 DV (Imenso); Ancião 39–40 DV (Imenso); Grande Ancião 42+ (Colossal)

Os lung wangs são os governantes dos mares, parentes poderosos do dragão-tartaruga que demandam tributos dos navios. Eles são os

LI LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Medo (CD)	RM
Adolescente	Médio	14d12+42 (133)	23 (+13 natural)	+18	+12	+9	+10	—	—
Adulto Jovem	Grande	17d12+68 (178)	25 (–1 tamanho, +16 natural)	+22	+14	+10	+12	20	20
Adulto	Grande	20d12+100 (230)	28 (–1 tamanho, +19 natural)	+27	+17	+12	+14	22	23
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	30 (–2 tamanho, +22 natural)	+30	+18	+13	+16	24	25
Antigo	Enorme	26d12+156 (325)	33 (–2 tamanho, +25 natural)	+34	+21	+15	+18	26	28
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	36 (–2 tamanho, +28 natural)	+38	+22	+16	+20	28	29
Venerável	Enorme	32d12+224 (432)	39 (–2 tamanho, +31 natural)	+42	+25	+18	+22	30	31
Ancião	Imenso	35d12+280 (507)	40 (–4 tamanho, +34 natural)	+44	+27	+19	+24	32	32
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	43 (–4 tamanho, +37 natural)	+48	+29	+21	+27	35	34

HABILIDADES DOS LI LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	19	10	17	10	13	12	Imunidade a terremotos, terremoto, rugido, escavar, moldar rochas
Adulto Jovem	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	23	10	19	12	15	14	Redução de Dano 5/+1
Adulto	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	27	10	21	12	15	14	Muralha de pedra
Experiente	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	29	10	21	14	17	16	Redução de Dano 10/+1
Antigo	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	31	10	23	14	17	16	Mover terra
Muito Antigo	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	33	10	23	16	19	18	Redução de Dano 15/+2
Venerável	18m, Vôo 45 m (ruim), Natação 12m, Escavar 13,5m	35	10	25	16	19	18	Carne em pedra
Ancião	18m, Vôo 60 m (desajeitado), Natação 12m, Escavar 13,5m	37	10	27	18	21	20	Redução de Dano 20/+3
Grande Ancião	18m, Vôo 60 m (desajeitado), Natação 12m, Escavar 13,5m	39	10	27	20	23	22	Desintegrar

protetores e aliados das criaturas do oceano tais como os tubarões, baleias, hai nu (locathah) e ningyo (povo-do-mar).

Um lung wang possui o corpo de uma tartaruga, sua carapaça é composta de grossas escamas verdes com manchas prateadas. Seu corpo é coberto com escamas mais leves e pequenas com manchas douradas. Sua cabeça é parecida com a de um lagarto, com olhos grandes e longos, bigodes dourados e pequenos chifres negros. Uma crista vai da sua cabeça até seu pescoço. Suas pernas traseiras são tocos, mas suas patas frontais longas são potentes para nadar e combater.

Os lung wangs raramente permanecem em um lugar por muito tempo, nadando através das profundas águas do oceano como os tubarões e alternando sua permanência muitas vezes entre o Mundo Espiritual e o Plano Material. Eles mantêm seus tesouros, adquiridos dos tributos dos navios, em esconderijos secretos espalhados por seu território. Os lung wangs falam o Comum, Dracônico e Aquan.

Os dragões do mar, diferente dos outros dragões lung, são basicamente herbívoros, subsistindo primariamente de algas e plantas marinhas. Eles suplementam sua dieta com peixes e minerais e são conhecidos por consumir navios inteiros.

COMBATE

Apesar de incapazes de voar e fisicamente incapazes de atacar com golpes com a cauda ou pancadas das asas, os lung wangs são ainda assim oponentes terríveis, especialmente para navios. Eles normalmente viram o navio atacado primeiro, protegendo a si mesmo das catapultas e balistas enquanto torna a tripulação mais acessível a ataques.

Comandar Escamas (Sob): Um lung wang é capaz de usar esta habilidade três vezes por dia. Ela opera como uma magia *enfeitiçar multidões* que funciona somente em animais de escamas (répteis e peixes). O nível de conjurador do lung wang é seu DV. O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Embarcar (Ext): Um lung wang submerso de idade Adulto Jovem ou mais velho que emerge sob um barco ou navio menor que 6 m de comprimento vira o navio em 95% das vezes. Ele possui uma chance de 50% de virar um navio de 6 m a 18 m de comprimento e 20% de chance de virar um acima de 18 m. Lung wangs de idade Muito Antigo ou mais velhos possuem uma chance 100% de virar barcos menores que 6 m de comprimento, uma chance de

75% de virar um navio de 6 m a 18 m de comprimento e 50% de chance de virar um acima de 18 m de comprimento.

Imunidade ao Fogo (Ext): Os lung wangs são imunes ao calor e ataques de fogo.

Respirar na Água (Ext): Os lung wangs são capazes de respirar ar ou água livremente.

Sopro (Sob): Um lung wang possui um tipo de sopro, um cone de vapor (trate como dano por fogo). Esse sopro é efetivo tanto na superfície quanto sob a água.

Névoa (SM): Uma vez por dia, um lung wang de pelo menos idade Adulto é capaz de criar uma névoa com um raio de 15 m por categoria de idade do dragão.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *névoa obscura*; *névoa sólida*; 1/dia — *evaporação*, *sugestão*.

PAN LUNG (DRAGÃO ESPIRALADO)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Terras quentes e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2-5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Ancião, Grande Ancião: solitário, par ou família (1-2 e 2-5 filhos)

Nível de Desafio: Adolescente 7; Adulto Jovem 9; Adulto 11; Experiente 14; Antigo 16; Muito Antigo 18; Venerável 19; Ancião 20; Grande Ancião 22

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 14-15 DV (Médio); Adulto Jovem 17-18 DV (Grande); Adulto 20-21 DV (Grande); Experiente 23-24 DV (Enorme); Antigo 26-27 DV (Enorme); Muito Antigo 29-30 DV (Enorme); Ancião 32-33 DV (Enorme); Ancião 35-36 DV (Imenso); Grande Ancião 38+ DV (Imenso)

Os pan lungs são espíritos guardiões, nomeados pela Burocracia Celestial a proteger criptas e templos. A guarda de um local específico é passada de geração para geração de pan lungs, então uma única família pode manter o mesmo lar por milhares de anos.

Um pan lung é um dragão longo, magro, quase serpentina. Na idade Adolescente, suas escamas são cinzas, mas eles rapidamente desenvolvem uma coloração vibrante, mudando a cor enquanto o dragão amadurece. Vários tons de vermelho, verde e laranja são as cores mais comuns e uma secreção oleosa faz as escamas cintilarem sob a luz do sol. Uma juba multicolorida cerca seu pescoço e um bigode negro cresce do seu focinho.

LUNG WANGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Medo (CD)	RM
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	25 (-1 tamanho, +16 natural)	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—	—
Adulto Jovem	Grande	20d12+100 (230)	28 (-1 tamanho, +19 natural)	+28	+17	+12	+15	10d10 (25)	23	23
Adulto	Enorme	23d12+115 (264)	30 (-2 tamanho, +22 natural)	+31	+18	+13	+16	12d10 (26)	24	25
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	33 (-2 tamanho, +25 natural)	+35	+21	+15	+19	14d10 (29)	27	28
Antigo	Enorme	29d12+203 (391)	36 (-2 tamanho, +28 natural)	+40	+23	+16	+20	16d10 (31)	28	30
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	37 (-4 tamanho, +31 natural)	+42	+26	+18	+23	18d10 (34)	31	31
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	40 (-4 tamanho, +34 natural)	+46	+28	+19	+24	20d10 (36)	32	33
Ancião	Imenso	38d12+380 (627)	43 (-4 tamanho, +37 natural)	+50	+31	+21	+27	22d10 (36)	35	34
Grande Ancião	Colossal	41d12+451 (717)	42 (-8 tamanho, +40 natural)	+50	+33	+22	+28	24d10 (41)	36	36

HABILIDADES DOS LUNG WANG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	9m, Natação 18m	27	10	19	12	15	14	Respirar na água, comandar escamas, imunidade ao fogo, <i>névoa obscura</i>
Adulto Jovem	9m, Natação 18m	29	10	21	14	17	16	Embarcar, redução de dano 5/+1
Adulto	9m, Natação 18m	31	10	21	14	17	16	<i>Névoa</i>
Experiente	9m, Natação 18m	33	10	23	16	19	18	Redução de dano 10/+1
Antigo	9m, Natação 18m	37	10	25	16	19	18	Sugestão
Muito antigo	9m, Natação 18m	39	10	27	18	21	20	Redução de dano 15/+2
Venerável	9m, Natação 18m	41	10	29	18	21	20	<i>Névoa sólida</i>
Ancião	9m, Natação 18m	43	10	31	20	23	22	Redução de dano 20/+3
Grande Ancião	9m, Natação 18m	45	10	33	20	23	22	Evaporação

Os pan lungs preferem comer frutas e vegetais, normalmente mantendo jardins elaborados que são cultivados por seus vassallos.

COMBATE

Os pan lungs preferem avaliar seus adversários antes de atacar, normalmente usando ilusões para distraí-los ou ordenando vassallos a se engajarem em combate. Uma vez que um pan lung avaliou os desempenhos de seus inimigos, ele ataca de forma selvagem e mantém seus ataques até a morte.

Comandar Escamas (Sob): Um pan lung é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia. Ela opera como a magia *enfeitiçar multidões* que funciona somente em animais de escama (répteis e peixes). O nível de conjurador do pan lung é seu DV. O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Construção (Ext): Os pan lungs frequentemente escolhem agarrar oponentes com sua cauda de cobra ao invés de usar um ataque de golpe com a cauda. O dragão inflige dano de golpe com a cauda (mostrado na tabela acima) com um teste bem sucedido de agarrar contra uma criatura de pelo menos uma categoria de tamanho menor que si mesmo.

Fogo Aquático (Sob): Sempre que estiver tocando a água ou submerso, um pan lung é capaz de se cercar com uma aura de chamas multicoloridas, fantasmagóricas, flamejantes que infligem dano a qualquer criatura que a toque. Qualquer criatura golpeando o dragão com seu corpo ou arma corpo a corpo inflige dano normal, mas ao mesmo tempo o atacante sofre uma quantidade de dano mostrado na tabela abaixo (1d6 para dragões de idade Adolescente e Adulto Jovem, 2d6 para dragões de idade Adulto a Muito Antigo e 3d6 para dragões de idade Venerável a mais velhos). Outros dragões lung de qualquer variedade são imunes ao fogo aquático. O pan lung é capaz de dissipar o fogo aquático a qualquer hora, mas ele é dissipado automaticamente com o contato com fogo normal ou mágico. Uma vez que o escudo seja dissipado pelo fogo, o pan lung não será capaz de ativá-lo novamente por 2d6 minutos.

Respirar na Água (Ext): Os pan lungs são capazes de respirar na água tão facilmente quanto respiram ar.

Vôo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os pan lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica de cor vermelho-sangue embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o vôo como uma ação livre.

Vassallo (Sob): Espíritos superiores frequentemente punem os espíritos humanos dos maridos e esposas infiéis vinculando-os aos serviços de um pan lung por uma quantidade de anos — tradicionalmente igual ao número de lágrimas que eles fizeram seus cônjuges derramarem. Um pan lung de pelo menos idade Adulto possui uma chance de 25% de possuir 1d4 vassallos por categoria de idade sob seu comando. Apesar de serem os espíritos dos humanos mortos, eles viajaram do Mundo Espiritual ao Plano Material com o pan lung e não são nem incorpóreos e nem mortos-vivos. O pan lung controla-os via *dominar pessoas*. Aproximadamente 70% dos vassallos de um pan lung possui uma classe de PdM, como a classe plebeu ou especialista e 30% de possuir uma classe padrão; o nível de um vassallo é geralmente igual à categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *maldição menor, bênção, enfeitiçar monstros, imagem maior, imagem silenciosa, ventriloquismo*; 1/dia — *miragem arcana, assassino fantasmagórico*.

SHER LUNG (DRAGÃO ESPIRITUAL)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Terra quente e subterrâneo

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã, Grande Anciã: solitário, par, família (1–2 e 2–5 filhos) ou corte (1–6 mais 1 *chiang lung* mais velho e 1–8 espíritos da natureza Médios)

Nível de Desafio: Adolescente 8; Adulto Jovem 11; Adulto 14; Experiente 16; Antigo 18; Muito Antigo 19; Venerável 21; Anciã 22; Grande Anciã 24

PAN LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de			Medo		Aquático		
				Ataque	Fort	Ref	Von	(CD)	RM	Fogo	Construção
Adolescente	M	13d12+26 (110)	23 (+1 Des, +12 natural)	+16	+10	+9	+10	—	—	1d6	—
Adulto Jovem	G	16d12+48 (152)	24 (+1 tamanho, +15 natural)	+19	+13	+10	+13	21	19	1d6	1d8+6
Adulto	G	19d12+76 (199)	27 (+1 tamanho, +18 natural)	+24	+15	+11	+14	22	21	2d6	1d8+9
Experiente	E	22d12+110 (253)	29 (+2 tamanho, +21 natural)	+28	+18	+13	+17	25	24	2d6	2d6+12
Antigo	E	25d12+125 (287)	32 (+2 tamanho, +24 natural)	+32	+19	+14	+18	26	26	2d6	2d6+13
Muito Antigo	E	28d12+168 (350)	35 (+2 tamanho, +27 natural)	+36	+22	+16	+21	29	28	2d6	2d6+15
Venerável	E	31d12+186 (387)	38 (+2 tamanho, +30 natural)	+40	+23	+17	+22	30	29	3d6	2d6+16
Anciã	I	34d12+238 (459)	39 (+4 tamanho, +33 natural)	+42	+26	+19	+25	33	30	3d6	2d8+18
Grande Anciã	I	37d12+296 (536)	42 (+4 tamanho, +36 natural)	+46	+28	+20	+26	34	32	3d6	2d8+19

M=Médio G=Grande E=Enorme I=Imenso

HABILIDADES DOS PAN LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	17	12	15	12	15	14	Voar, respirar na água, enfeitiçar monstros, comando das escamas, maldição menor, bênção, ventriloquismo
Adulto Jovem	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	19	10	17	14	17	16	Redução de dano 5/+1
Adulto	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	23	10	19	14	17	16	Imagem silenciosa, vassallo
Experiente	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	27	10	21	16	19	18	Redução de dano 10/+1
Antigo	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	29	10	21	16	19	18	Imagem maior
Muito Antigo	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	31	10	23	18	21	20	Redução de dano 15/+2
Venerável	12m, Vôo 30 m (ruim), Natação 18m	33	10	23	18	21	20	Assassino fantasmagórico
Anciã	12m, Vôo 45 m (desajeitado), Natação (18m)	35	10	25	20	23	22	Redução de dano 20/+3
Grande Anciã	12m, Vôo 45 m (desajeitado), Natação (18m)	37	10	27	20	23	22	Miragem arcana

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 16–17 DV (Grande); Adulto Jovem 19–20

DV (Enorme); Adulto 22–23 DV

(Enorme); Experiente

25–26 DV

(Enorme);

Antigo

28–29 DV

(Imenso);

Muito Antigo

31–32 DV

(Imenso);

Venerável

34–35 DV

(Imenso);

Ancião 37–38 DV

(Imenso);

Grande Ancião

40+ DV

(Colossal)

↓ Pan Lung

Os shen lungs são os cortesãos da família dragão, apontados pela Burocracia Celestial a vigiar e guardar os nobres chuang lungs. Eles são modestos, leais e fascinados pelos humanos, muitas vezes tomando a forma humana para se misturar às vilas dos homens. Os humanos, por sua vez, vêem os shen lungs como mensageiros dos grandes espíritos e os portadores da boa

fortuna, construindo santuários adornados e organizando cerimônias elaboradas para ganhar sua proteção.

Os shen lungs são esbeltos e de olhos claros, com caudas com pontas, de costas sulcadas e dois chifres afiados subindo do topo das suas cabeças. Bigodes dourados nascem dos seus longos focinhos. Enquanto juvenis, suas escamas são de tonalidade opaca de vermelho, azul, verde, laranja ou qualquer combinação dessas cores, mas clareiam em cores brilhantes enquanto eles envelhecem.

Os shen lungs normalmente vivem com os chuang lungs que foram nomeados a acompanhá-los. Eles frequentemente possuem suas próprias mansões, modestas mas bem cuidadas, não muito longe dos palácios dos seus chuang lungs. Os shen lungs falam o Comum, Dracônico e o Idioma Espiritual.

Os shen lungs se sustentam com qualquer tipo de gemas preciosas, apesar de também apreciarem peixes e roedores.



↖ Shen Lung

↑ Tien Lung

↗ Tun Mi Lung

SHEN LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de				Medo (CD)	RM	Aquático	
				Ataque	Fort	Ref	Von			Fogo	
Adolescente	G	15d12+45 (142)	26 (-1 tamanho, +3 Des, +14 natural)	+17	+12	+12	+12	—	—	2d6	
Adulto Jovem	E	18d12+72 (189)	27 (-2 tamanho, +2 Des, +17 natural)	+20	+15	+13	+15	23	20	2d6	
Adulto	E	21d12+105 (241)	30 (-2 tamanho, +2 Des, +20 natural)	+25	+17	+14	+16	24	23	3d6	
Experiente	E	24d12+120 (276)	33 (-2 tamanho, +2 Des, +23 natural)	+30	+19	+16	+19	27	25	3d6	
Antigo	I	27d12+162 (337)	33 (-4 tamanho, +1 Des, +26 natural)	+32	+21	+16	+20	28	28	3d6	
Muito Antigo	I	30d12+180 (375)	36 (-4 tamanho, +1 Des, +29 natural)	+36	+23	+18	+23	31	29	3d6	
Venerável	I	33d12+231 (445)	39 (-4 tamanho, +1 Des, +32 natural)	+40	+25	+19	+24	32	31	4d6	
Ancião	I	36d12+288 (522)	42 (-4 tamanho, +1 Des, +35 natural)	+44	+28	+21	+27	35	32	4d6	
Grande Ancião	C	39d12+312 (565)	40 (-8 tamanho, +38 natural)	+44	+29	+21	+28	36	34	4d6	

M=Médio G=Grande E=Enorme I=Imenso C=Colossal

HABILIDADES DOS SHEN LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18m, Voo 30 m (ruim), Natação 12m	17	16	17	14	17	16	Voar, respirar na água, imunidade contra relâmpago e veneno, vulnerabilidade ao fogo, comando das escamas, barreira contra vermes, maldição menor, bênção
Adulto Jovem	18m, Voo 30 m (ruim), Natação 12m	19	14	19	16	19	18	Redução de dano 5/+1
Adulto	18m, Voo 30 m (ruim), Natação 12m	23	14	21	16	19	18	Tempestade glacial
Experiente	18m, Voo 30 m (ruim), Natação 12m	27	14	21	18	21	20	Redução de dano 10/+1
Antigo	18m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12m	29	12	23	18	21	20	Controlar o clima
Muito Antigo	18m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12m	31	12	23	20	23	22	Redução de dano 15/+2
Venerável	18m, Voo 45m (desajeitado), Natação 12m	33	12	25	20	23	22	Cone glacial
Ancião	18m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12m	35	12	27	22	25	24	Redução de dano 20/+3
Grande Ancião	18m, Voo 45 m (desajeitado), Natação 12m	37	10	27	22	25	24	Evaporação

Os shen lungs normalmente conferenciam antes de combater, a não ser que seus oponentes sejam abertamente hostis. Quando de frente com oponentes inclinados ao combate, entretanto, eles lutam violentamente.

Barreira contra Vermes (Sob): Nenhum verme, normal ou gigante, é capaz de se aproximar de um shen lung no raio de 18 m. esse poder está sempre em operação.

Cauda Longa (Ext): A cauda de um shen lung é particularmente longa e com pontas afiadas. Um shen lung faz ataque de golpe com a cauda como se fosse uma categoria de tamanho maior do que realmente é. Assim, um shen lung Médio é capaz de fazer um ataque de golpe com a cauda, infligindo 1d8 pontos de dano com um ataque bem sucedido. Um shen lung Grande inflige 2d6, um shen lung Enorme inflige 2d8 e um shen lung Imenso inflige 4d6. Um shen lung Colossal (Grande Anciã) inflige 4d8 pontos de dano com um ataque bem sucedido de golpe com a cauda.

Comandar Escamas (Sob): Um shen lung é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia. Ela opera como uma magia *enfeitiçar multidões* que funciona somente em animais de escama (répteis e peixes). O nível de conjurador do shen lung é seu DV. O dragão é capaz de se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse conjurando a magia *falar com animais*.

Fogo Aquático (Sob): Sempre que estiver tocando a água ou submerso, um shen lung é capaz de se cercar com uma aura de chamas multicoloridas, fantasmagóricas, flamejantes que infligem dano a qualquer criatura que a toque. Qualquer criatura golpeando o dragão com seu corpo ou arma corpo a corpo inflige dano normal, mas ao mesmo tempo o atacante sofre uma quantidade de dano mostrado na tabela acima (2d6 para dragões de idade Adolescente e Adulto Jovem, 3d6 para dragões de idade Adulto a Muito Antigo e 4d6 para dragões de idade Venerável a mais velhos). Outros dragões lung de qualquer variedade são imunes ao fogo aquático. O shen lung é capaz de dissipar o fogo aquático a

qualquer hora, mas ele é dissipado automaticamente com o contato com fogo normal ou mágico. Uma vez que o escudo seja dissipado pelo fogo, o shen lung não será capaz de ativá-lo novamente por 2d6 minutos.

Habilidades similares à Magias: 3/dia — *cone glacial*, *controlar o clima*, *tempestade glacial*; 1/dia — *maldição menor*, *bênção*, *evaporação*.

Respirar na Água (Ext): Um shen lung é capaz de respirar na água tão bem quanto respira o ar.

Vôo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os shen lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola amarela mágica embutida em seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o vôo como uma ação livre.

Vulnerabilidade ao Fogo: Um shen lung sofre dano dobrado de fogo, a menos que seja permitido um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar.

T' IEN LUNG (DRAGÃO CELESTIAL)

Dragão (Ar, Espírito)

Terreno/Clima: Montanhas quentes

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2–5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã, Grande Anciã: solitário

Nível de Desafio: Adolescente 10; Adulto Jovem 13; Adulto 15; Experiente 18; Antigo 20; Muito Antigo 21; Venerável 23; Anciã 24; Grande Anciã 26

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Neutro

Progressão: Adolescente 18–19 DV (Grande); Adulto Jovem 21–22 DV (Enorme); Adulto 24–25 DV (Enorme); Experiente 27–28 DV (Enorme); Antigo 30–31 DV (Imenso); Muito Antigo 33–34 DV (Imenso); Venerável 36–37 DV (Imenso); Anciã 39–40 DV (Colossal); Grande Anciã 42+ DV (Colossal)

T' IEN LUNGS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Medo (CD)	RM
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	27 (–1 tamanho, +1 Des, +17 natural)	+25	+14	+11	+15	8d10 (22)	—	—
Adulto Jovem	Enorme	20d12+100 (230)	28 (–2 tamanho, +20 natural)	+28	+17	+12	+17	10d10 (25)	25	23
Adulto	Enorme	23d12+115 (264)	31 (–2 tamanho, +23 natural)	+32	+18	+13	+19	12d10 (26)	27	25
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	34 (–2 tamanho, +26 natural)	+36	+21	+15	+21	14d10 (29)	29	28
Antigo	Imenso	29d12+203 (391)	35 (–4 tamanho, +29 natural)	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31	30
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	38 (–4 tamanho, +32 natural)	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34	31
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	41 (–4 tamanho, +35 natural)	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36	33
Anciã	Colossal	38d12+380 (627)	40 (–8 tamanho, +38 natural)	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39	34
Grande Anciã	Colossal	41d12+451 (717)	43 (–8 tamanho, +41 natural)	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41	36

HABILIDADES DOS T' IEN LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	12m, Vôo 75 m (ruim), Natação 9m	29	12	19	18	21	20	Voar, respirar na água, controlar o clima, pirotecnia
Adulto Jovem	12m, Vôo 75 m (ruim), Natação 9m	31	10	21	18	21	20	Redução de dano 5/+1
Adulto	12m, Vôo 75 m (ruim), Natação 9m	33	10	21	20	23	22	Sugestão
Experiente	12m, Vôo 75 m (ruim), Natação 9m	35	10	23	20	23	22	Redução de dano 10/+1
Antigo	12m, Vôo 90 m (desajeitado), Natação 9m	39	10	25	22	25	24	Tempestade de fogo
Muito Antigo	12m, Vôo 90 m (desajeitado), Natação 9m	41	10	27	24	27	26	Redução de dano 15/+2
Venerável	12m, Vôo 90 m (desajeitado), Natação 9m	43	10	29	26	29	28	Explosão solar
Anciã	12m, Vôo 90 m (desajeitado), Natação 9m	45	10	31	28	31	30	Redução de dano 20/+3
Grande Anciã	12m, Vôo 90 m (desajeitado), Natação 9m	47	10	33	30	33	32	Chuva de meteoros

Os t'ien lungs estão entre os oficiais mais privilegiados da Burocracia Celestial e são os governantes da família dos dragões. Eles são nobres e honrados, apesar de frequentemente rígidos e inclementes.

O corpo de um t'ien lung é longo e serpentina, normalmente enrolando sobre si mesmo enquanto o dragão se desloca ou luta. Suas escamas são douradas e opacas nos anos juvenis, mas clareiam a um brilhante amarelo, laranja ou verde claro quando o dragão alcança a maioridade. Uma juba multicolorida cerca seu pescoço e um bigode similarmente colorido parte do seu focinho e sobe para o topo da sua cabeça como chifres. Uma barba delgada dourada balança abaixo do seu queixo. O dragão transpira um aroma que lembra flor de cereja.

Os t'ien lungs vivem em castelos resplandecentes em bancos de nuvens e nos altos dos picos das montanhas. Eles falam o Comum, Dracônico, Auran e o Idioma Espiritual.

Os t'ien lungs apreciam comer opalas e pérolas e olham amavelmente os mortais que os presenteiam com tais iguarias.

COMBATE

Sempre que possível, os t'ien lungs tentam expulsar oponentes potenciais com uma rajada ígnea do seu sopro. Se seus avisos forem desprezados, eles lutam ferozmente. Eles preferem lutar no ar, circulando seus oponentes à distância enquanto usam seus sopros, só então arremessando-se em ataques corpo a corpo.

Controlar o Clima (SM): Os t'ien lungs são capazes de usar essa habilidade similar à magia uma quantidade de vezes igual a duas vezes sua categoria de idade.

Outras Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *tempestade da vingança*, *pirotecnia*, *sugestão*, 1/dia — *chuva de meteoros*, *explosão solar*.

Respirar na Água (Ext): Um t'ien lung é capaz de respirar água tão bem quanto respira ar.

Sopro (Sob): Um t'ien lung possui um tipo de sopro, um cone de fogo.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os t'ien lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola mágica amarela embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

TUN MI LUNG (DRAGÃO DO TUFÃO)

Dragão (Espírito, Água)

Terreno/Clima: Águas quentes

Organização: Adolescente e Adulto Jovem: solitário ou ninhada (2-5); Adulto, Experiente, Antigo, Muito Antigo, Venerável, Anciã, Grande Anciã: solitário

Nível de Desafio: Adolescente 9; Adulto Jovem 12; Adulto 14; Experiente 17; Antigo 19; Muito Antigo 20; Venerável 22; Anciã 23; Grande Anciã 25

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Neutro e Mau

Progressão: Adolescente 17-18 DV (Grande); Adulto Jovem 20-21 DV (Enorme); Adulto 23-24 DV (Enorme); Experiente 26-27 DV (Enorme); Antigo 29-30 DV (Imenso); Muito Antigo 32-33 DV (Imenso); Venerável 35-36 DV (Imenso); Anciã 38-39 DV (Imenso); Grande Anciã 41+ DV (Colossal)

Maliciosos e selvagens, os tun mi lungs foram encarregados de distribuir furacões e tufões — e eles se dedicam ao dever com alegria. Apesar de ordenados a causarem tempestades somente quando a Burocracia Celestial ordenar, eles normalmente ignoram essas ordens e se lançam em uma revolta destrutiva completamente hostil. Em tais ocasiões, somente os t'ien lungs são capazes de detê-los.

Os tun mi lungs possuem corpos longos, sinuosos cobertos com escamas grossas de várias cores, sendo que verde azulado, vermelho escuro e violeta estão entre as mais comuns. Eles possuem olhos negros pequenos, barbas pegajosas balançando dos seus queixos e enormes mandíbulas cheias de dentes curvos tão afiados quanto navalhas.

Os tun mi lungs mantêm palácios pródigos no fundo do oceano, longe dos territórios das criaturas marinhas mais pacíficas e

TUN MI LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dado de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	For	Ref	Von	Medo (CD)	RM
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	26 (+1 Des, -1 tamanho, +16 natural)	+22	+14	+11	+13	—	—
Adulto Jovem	Enorme	19d12+95 (218)	27 (-2 tamanho, +19 natural)	+25	+16	+11	+14	22	22
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	30 (-2 tamanho, +22 natural)	+29	+18	+13	+17	25	24
Experiente	Enorme	25d12+150 (312)	33 (-2 tamanho, +25 natural)	+33	+20	+14	+19	27	27
Antigo	Imenso	28d12+196 (378)	34 (-4 tamanho, +28 natural)	+35	+23	+16	+22	30	29
Muito Antigo	Imenso	31d12+248 (449)	37 (-4 tamanho, +31 natural)	+39	+25	+17	+24	32	30
Venerável	Imenso	34d12+306 (527)	40 (-4 tamanho, +34 natural)	+43	+28	+19	+27	35	32
Ancião	Imenso	37d12+370 (610)	43 (-4 tamanho, +37 natural)	+47	+30	+20	+28	36	33
Grande Anciã	Colossal	40d12+400 (660)	42 (-8 tamanho, +40 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35

HABILIDADES DOS TUN MI LUNG CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais
Adolescente	18m, Voo 75 m (ruim), Natação 18m	25	12	19	14	17	16	Voar, respirar na água, imunidade contra água e ar, vento divino, escuridão
Adulto Jovem	18m, Voo 75 m (ruim), Natação 18m	27	10	21	14	17	16	Redução de dano 5/+1
Adulto	18m, Voo 75 m (ruim), Natação 18m	29	10	21	16	19	18	Relâmpago
Experiente	18m, Voo 75 m (ruim), Natação 18m	31	10	23	18	21	20	Redução de dano 10/+1
Antigo	18m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18m	33	10	25	20	23	22	Repulsão
Muito Antigo	18m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18m	35	10	27	22	25	24	Redução de dano 15/+2
Venerável	18m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18m	37	10	29	24	27	26	Corrente de relâmpagos
Ancião	18m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18m	39	10	31	24	27	26	Redução de dano 20/+3
Grande Anciã	18m, Voo 90 m (desajeitado), Natação 18m	43	10	31	26	29	28	Palavra de poder, atordoar

cultas. Entretanto, gastam pouco tempo em seus lares, preferindo vagar pela costa do mar e circular os céus acima do oceano, procurando por modos de soltar seus impulsos destrutivos. Os tun mi lungs falam o Comum, Dracônico e Aquan.

Quando se alimentam, os tun mi lungs são os mais fáceis de contentar, aficionados tanto por peixes, gemas preciosas e navios embarcados.

COMBATE

Os tun mi lungs, diferente dos outros dragões lung, não são nem um pouco relutantes em se lançar ao combate, lançando um *vento divino* se possível, então deixando os relâmpagos voarem enquanto forem necessários. Entretanto, o que eles mais apreciam é rasgar seus oponentes membro por membro com seus ataques de garra e mordida.

Imunidade ao Ar e Água (Ext): Os tun mi lungs são imunes a todos os ataques baseados em ar ou água.

Outras Habilidades Similares à Magias: 3/ dia — *escuridão*, *relâmpago*; 1/dia — *corrente de relâmpagos*, *palavra de poder*, *atordoar*, *repulsão*.

Respirar na Água (Ext): Um tun mi lung é capaz de respirar água tão bem quanto respira ar.

Vento Divino (SM): Uma vez por semana, um tun mi lung é capaz de conjurar um *vento divino* equivalente a um vento com a força de um furacão (veja a Tabela 3-17: Efeitos do Vento no Livro do Mestre). O vento sopra em uma área com um raio de 7,5km por categoria de idade do dragão, centrada no tun mi lung. Ele dura por 64 horas.

Voo (Sob): Apesar de não possuírem asas, os tun mi lungs são capazes de voar magicamente devido a uma pérola negra mágica embutida no seu cérebro. Se removida do dragão, essa pérola perde sua mágica mas ainda vale 1.000 PO. O dragão é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

ESPÍRITO DA NATUREZA

Os espíritos da natureza encarnam a essência de certos lugares, objetos ou plantas naturais do mesmo modo que os elementais são as encarnações dos elementos. Como os elementais, eles podem ser selvagens e perigosos — mas também são geralmente sábios e inteligentes, e personagens que os tratam com respeito podem receber sua ajuda.

A força vital de um espírito da natureza é vinculada a um objeto ou característica do mundo natural — uma pedra, árvore, córrego, lago, rio, montanha ou ilha. Um espírito da natureza raramente se move para longe do seu objeto ou local no Plano Material ou Mundo Espiritual. Na sua forma natural, raramente vista exceto no Mundo Espiritual, um espírito da natureza se parece com a característica à qual é associado. Esses espíritos são mais encontrados metamorfoseados numa forma humana atrativa.

Os espíritos da natureza falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Um espírito da natureza possui dois aspectos — um bondoso e um maligno. O aspecto bondoso conduz o espírito da natureza e a ser prestativo e amável, enquanto o aspecto maligno o faz selvagem e cruel. Na maioria das vezes, os dois aspectos coexistem em uma tensão harmônica, sem que nenhum seja dominante. Entretanto, magias e sacrifícios algumas vezes são capazes de persuadir o aspecto à dominância. Um espírito da natureza cujo aspecto maligno é dominante ataca qualquer um que invada seu território ou ameace seu local ou objeto ao qual sua força vital está vinculada.

Um espírito da natureza ataca com suas mãos ou outros membros. Todos os espíritos da natureza compartilham certas qualidades.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade*, *viagem planar* (somente entre o Mundo Espiritual e o Plano Material), *metamorfosear-se*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o espírito da natureza possui DV (CD do teste de resistência 10 + modificador de Carisma do espírito + nível da magia).

Conhecimento Local (Ext): Um espírito da natureza é intimamente familiar com o mundo natural na área onde vive. Ele automaticamente possui acesso à informação aprendida da *magia comunhão com a natureza*, efetivo em uma área com raio de 1,5 km por DV que possua.

Simbiose (Sob): Cada espírito da natureza é vinculado a uma característica natural — espíritos pequenos para um ramo de árvore, pedra pequena ou córrego, espíritos médios para uma árvore, flor, rocha ou um pequeno bambuzal e espíritos grandes para uma montanha, seixo, árvore antiga ou pequena ilha. O espírito da natureza não é capaz de se afastar mais do que 270 metros do seu vínculo. Se o fizer, ele ficará doente e morrerá dentro de 46 horas. Se um vínculo ao qual ele está ligado for destruído, o espírito da natureza morre.

ESPÍRITOS DA NATUREZA PEQUENOS

Os espíritos da natureza pequenos incluem aqueles dos ramos, pedras pequenas e córregos. São mais comumente encontrados na forma de uma pequena criança. Seus aspectos malignos frequentemente levam-nos a pregar peças incômodas e travessas. Eles não possuem nenhum ataque especial ou qualidades além daqueles comuns a todos os espíritos da natureza.

ESPÍRITOS DA NATUREZA MÉDIOS

Os espíritos da natureza médios são a espécie mais comum. São as manifestações das árvores, flores, pedras e pequenos bambuzais. Geralmente tomam a forma de um humano atrativo e normalmente se casam com mortais (produzindo filhos do povo-espírito). Eles não possuem ataques especiais ou qualidades além daqueles comuns a todos os espíritos da natureza.

ESPÍRITOS DA NATUREZA GRANDES

Os espíritos da natureza grandes — aqueles que habitam montanhas, seixos, árvores antigas e pequenas ilhas — são os mais poderosos da sua espécie. Eles tendem a ser mais orgulhosos e irritáveis do que seus irmãos menores. Os mortais geralmente andam grandes distâncias para evitar transtornar espíritos da natureza grandes, presenteando-os com sacrifícios frequentes e consultando xamãs antes de fazer algo que possa enfurecê-los.

COMBATE

Os espíritos da natureza Grandes comandam grandes poderes proporcionais ao seu alto status.

Habilidades Similares à Magias: Além das habilidades similares a magias comuns a todos os espíritos da natureza, os espíritos da natureza grandes são capazes de usar *alterar forma* cinco vezes por dia. Um espírito da natureza grande também é capaz de usar qualquer magia wu jen associado como o elemento mais relacionado com a essência do espírito. Assim, um espírito da montanha é capaz de usar qualquer magia da terra, enquanto um espírito da ilha é capaz de usar qualquer magia da água. Um espírito da natureza grande é capaz de usar qualquer magia uma vez por dia.

Imunidade à Magia: Os espíritos da natureza grandes são imunes a ataques mágicos que dependem da sua própria natureza elemental. Cada espírito da natureza é imune a um tipo de

energia apropriado ao seu ambiente: fogo, frio, sônico ou elétrica. Por exemplo, espíritos do vulcão são imunes ao fogo.

FANTASMA

Em *Aventuras Orientais*, os fantasmas (yorei) possuem o subtipo espírito. Um fantasma — seja ele etéreo ou manifesto — não é capaz de passar através de jade ou cristal, nem de levantar objetos feitos dessas substâncias. O *Livro dos Monstros* descreve muitos poderes comuns de fantasmas, incluindo o toque da Mácua, o gemido aterrador e o olhar corruptor. Certos fantasmas em *Aventuras Orientais* possuem poderes incomuns não descritos naquele livro. Poderes de fantasmas adicionais são descritos abaixo.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permite um teste de resistência, o CD é de 10 + metade do DV do fantasma + seu modificador de Carisma.

Doença (SM): Muitos espíritos possessivos causam doenças nas pessoas que eles possuem. Os fantasmas com essa habilidade possuem o poder de malevolência, mas quando possuem um personagem não exercem controle sobre ele. Ao invés disso, infligem uma doença (qualquer doença descrita no *Livro do Mestre*) que não pode ser curada até o espírito ser esconjurado do corpo da vítima.

Drenar Energia (Sob): Alguns fantasmas drenam energia vital, exatamente como outros mortos-vivos como os vampiros ou aparições. Com um ataque de toque bem sucedido, o fantasma inflige um ou dois níveis negativos.

Empalidecer (Sob): O toque de um fantasma age como uma magia *palma livida* (veja o Capítulo 7), infligindo 1d4 pontos de dano de Força temporários e 1d4 pontos de dano de Constituição temporários com um ataque de toque bem sucedido. Se o fantasma conseguir um sucesso decisivo, o dano de habilidade será permanente. Um teste de resistência de Fortitude nega o efeito.

Risada da Loucura (Sob): O fantasma é capaz de rir como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas num raio de 6 m devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Vontade ou sofrer 2d6 pontos de dano de Inteligência temporários e 2d6 pontos de dano de Sabedoria temporários.

Toque Vampírico (Sob): O toque do fantasma age como uma magia *toque vampírico*, infligindo 2d6 pontos de dano para cada 2 DV e dá ao fantasma pontos de vida temporários igual ao dano que ele inflige. Os pontos de vida temporários duram por 1 hora.

Qualidades Especiais: Alguns fantasmas em *Aventuras Orientais* possuem defesas adicionais além daqueles comuns aos mortos-vivos e criaturas incorpóreas além das defesas adicionais descritas no *Livro dos Monstros*. Esses podem incluir um ou mais dos seguintes:

Resistência à Magia (Ext): Certos fantasmas possuem resistência à magia igual a 12 mais seus DV.

Resistência ou Imunidade (Ext): Os fantasmas às vezes são imunes ou resistentes a uma ou mais formas de energia, incluindo ácido, frio, fogo e eletricidade.

FANTASMAS COMUNS DE AVENTURAS ORIENTAIS

Akikage: Um akikage é um espírito morto-vivo de um assassino ninja que morreu enquanto espionava uma vítima importante. Em vida, o ninja foi obcecado com o dever e a disciplina e essa obsessão o impede de descansar na morte até que ele complete sua última missão. Ele retém suas habilidades de classe, normalmente incluindo os ataques múltiplos desarmados de um monge e o ataque de morte de um assassino. Além disso, ele possui os ataques especiais dos fantasmas de manifestação e toque vampírico e as qualidades especiais de rejuvenescimento, resistência à expulsão e imunidade ao frio. O único meio de destruir um akikage permanentemente é matar ou permitir a morte da sua vítima ou enganar

o espírito a acreditar que sua vítima está morta.

Chu-u: Um chu-u, ou fantasma sem pernas, é um espírito sem descanso de um mortal que nem foi virtuoso o suficiente para ser recompensado, nem perverso o suficiente para ser punido na vida após a morte. Como resultado, ele vaga pela terra, puxando a si mesmo junto com seus braços em terrível agonia, esperando convencer alguém a testemunhar para os juizes dos mortos a seu favor, persuadindo os juizes a deixá-lo entrar na vida após a morte. Quando ele encontra prováveis esperanças, implora para escutarem a sua história de vida. Se eles se recusarem a escutar, interromper a história (que normalmente dura 2d4 horas), atacar o chu-u ou se recusar a interceder com os juizes a seu favor uma vez que a história for contada, o chu-u jura vingança a eles e desaparece. A vingança pode levar anos para chegar, mas um chu-u nunca se esquece de uma pessoa que o prejudicou.

Um chu-u é capaz de usar *luz fantasmagórica* (veja o Capítulo 7) como uma habilidade similar à magia sem limite. Além disso, ele possui a habilidade de toque vampírico, como descrito acima e a habilidade de manifestação descrita no *Livro dos Monstros*.

Con-tinh: Os maliciosos con-tinh são os espíritos das donzelas que morreram antes do seu tempo — normalmente como resultado de um amor ilícito que terminou em assassinato. Ela se parece como em vida, mas vestida em trajes de princesa e carrega um leque grande e uma cesta de frutas. É normalmente acompanhada por um par de pombas ou garças, que servem como seus familiares (como se a con-tinh fosse uma maga ou feiticeira com tantos níveis quanto a con-tinh possui DV). Ela possui as qualidades especiais risada da loucura e malevolência.

O espírito de uma con-tinh é vinculado à fruta de uma árvore e ela carrega a fruta dessa árvore na sua cesta. Ela não é capaz de se afastar mais do que 30 m da sua árvore, nem é capaz de usar sua habilidade de malevolência em vítimas fora desse raio. Se a árvore for destruída (cortada, queimada ou apodrecida com magia), a con-tinh também é destruída imediatamente.

Fantasma Enforcado: Aqueles que cometem suicídio são destinados a se tornarem fantasmas, seus espíritos ficam sofrendo no Plano Material até convencerem outra pessoa a se matar. Fantasmas enforcados usam poderes de ilusão para atormentar pessoas que já estão desequilibradas, mostrando a elas como uma morte rápida resolve seus problemas. Um fantasma enforcado é capaz de usar as seguintes habilidades similares à magia sem limite: *imagem silenciosa*, *pesadelo* e *ilusão programada*. Ele não possui habilidade de compelir outra criatura a cometer suicídio.

Fantasmas enforcados possuem os ataques especiais manifestação, gemido aterrador e olhar corruptor descritos no *Livro dos Monstros*.

Kuei: Um kuei, ou phii ha, é um espírito de um humanoíde que morreu por uma violência que não foi vingada ou com um propósito não cumprido. Ele possui a habilidade especial malevolência.

Ubume: Os "lamentadores" são os espíritos de mulheres que morreram no parto ou enquanto grávidas. A mãe e a criança não são capazes de passar para a vida após a morte até que a criança "nasça". Um ubume se parece com uma mulher lamentadora vestida de branco, seu cabelo longo e solto, normalmente é agitado como se estivesse sob um vento forte. Ela é muitas vezes encontrada assombrando a margem de uma estrada, perguntando aos passantes se podem segurar sua criança. Se um personagem se recusar a segurar a criança, o ubume grita e sua aparência muda para uma visão de horror, com o efeito da habilidade aparência horrível descrita no *Livro dos Monstros*. Se um personagem aceita segurar a criança, ela cresce ficando cada vez mais pesada, forçando o personagem a fazer três testes de Força bem sucedidos (CD 10, 15 e 20). Um teste falho significa que o personagem derrubou a criança extremamente pesada, provocando novamente o grito do ubume e a transformação horrível. Se um personagem for bem sucedido em todos os três testes, ele se encontra com uma criança recém nascida nos braços, enquanto o ubume passa para a vida após a

morte. Um ubume normalmente dá a um personagem bem sucedido alguma recompensa.

GAKI SHIKKI-GAKI

Os gaki são espíritos mortos-vivos menores. São os espíritos de mortais perversos que retornaram para o mundo dos vivos na forma de monstros horríveis como punição por seus pecados. Eles vêm de quatro espécies distintas: os vampiros jiki-ketsu-gaki, os carnicais jiki-niku-gaki, os transmissores de doenças shikki-gaki e os ígneos shinen-gaki. Apesar de se diferenciarem em aparência e habilidades, todos eles são perigosamente odiados e compartilham um apetite monstruoso.

Todos os gaki falam os idiomas que conheciam em vida (pelo menos o Comum). Entretanto, com a exceção do jiki-ketsu-gaki, os gaki geralmente se comunicam somente através de grunhidos e gemidos.

COMBATE

Apesar de suas diferenças, os gaki possuem certas qualidades em comum.

QUALIDADES GAKI

Alterar Forma (sob): Todos os gaki são capazes de se transformar na forma de um inseto. Suas estatísticas nessa forma são as seguintes: Morto-vivo Mínusculo; Iniciativa +1 ou +5 (jiki-ketsu-gaki e shikki-gaki); Velocidade voando como gaki; CA 19 (toque 19, surpreendido 18); Ataque —; teste de resistência de Reflexos +2 ou +3 (jiki-ketsu-gaki); For 1, Des 13, Cons —.

Habilidades Similares à Magia: Todos os gaki possuem as seguintes habilidades: Sem limite — invisibilidade; 3/dia — criar passagens. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o gaki possui DV (teste de resistência CD 10 + modificador de Carisma do gaki + nível da magia).

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Voo (sob): Um gaki é capaz de cessar ou retomar o voo como uma ação livre.

JIKI-NIKU-GAKI

Os jiki-niku-gaki são os espíritos corrompidos dos humanóides que foram culpados de excessiva avareza nas suas vidas anteriores. Mercadores gananciosos e prestamistas avaros freqüentemente tornam-se esses monstros repulsivos carnicais. Um jiki-niku-gaki lembra um jiki-ketsu-gaki, mas sua pele é pálida, seca e escamosa. Essas criaturas carnicais se alimentam de carne humanóide.

COMBATE

Os jiki-niku-gaki atacam com suas garras e presas cortantes tentando matar suas vítimas o mais rápido possível. Eles carregam as vítimas mortas para as regiões desabitadas para comê-las, muitas vezes se afastando do combate com os seus mortos se possível. Essas criaturas asquerosas preferem emboscar vítimas sob a cobertura da escu-

ridão, mas sua fome obsessiva os compele a atacar praticamente qualquer oponente que ele encontre, independente das circunstâncias.

SHIKKI-GAKI

A maioria dos shikki-gaki é composta de espíritos corrompidos dos curandeiros irresponsáveis ou criados negligentes. Poucos foram uma vez os espíritos da natureza Pequenos que habitavam cogumelos ou outros fungos que germinavam dos troncos de árvores caídas. Esses espíritos da natureza sucumbiram completamente aos seus aspectos malignos, desenvolvendo um gosto por azuleões e borboletas.

Um shikki-gaki é um humanóide esquelético com a pele coróide e deteriorada, as características faciais de um carnicial jiki-niku-gaki e dentes sem fio e podres.

COMBATE

Com os jiki-niku-gaki, os shikki-gaki atacam descuidadamente e com grande ferocidade, guiado por sua fome por carne humanóide.

Doença (sob): Febre gaki — garra, teste de resistência de Fortitude (CD 20); período de incubação 2 horas; 1d6 de dano temporário de Cons. Diferente das doenças normais, a febre gaki continua até a vítima ficar com Constituição 0 (e morrer) ou receber uma magia remover doenças ou magia similar. (Veja Doença, no Capítulo 3 do Livro do Mestre.)

Forma de Cogumelo (sob): Os shikki-gaki que são espíritos da natureza transformados gastam suas horas do dia na forma de um cogumelo enorme (30 cm de altura). O cogumelo se esconde em uma caverna ou outro lugar escuro onde dorme durante o dia, roncando alto. Na forma cogumelo, o shikki-gaki não é capaz de se deslocar, atacar ou responder de qualquer outra forma e é vulnerável a todos os ataques que normalmente afetam gakis. Adicionalmente, ele pode ser destruído nessa forma sendo mergulhado com uma concha em sopa quente ou água salgada.

SHINEN-GAKI

Normalmente criados dos espíritos de soldados traidores ou covardes, os shinen-gaki são os espíritos de humanóides perversos. Eles se parecem com bolas de fogo flutuantes, normalmente vermelhos, azuis, brancos ou amarelos.

Uma mancha negra próxima do centro da superfície da bola flamejante serve como seus olhos, mas nenhuma outra característica o distingue. O gaki queima e consome qualquer criatura viva que encontre.

COMBATE

Os shinen-gaki são mais freqüentemente encontrados à noite, nas estradas solitárias ou nos bosques. A estranha luz que eles fazem atrai vítimas curiosas. Quando uma vítima se aproxima, o shinen-gaki inflama a área ao redor, tentando apanhar o personagem em um círculo de chamas.

Queimar (Ext): Aqueles atingidos pelo ataque de tentáculo de um shinen-gaki devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos (CD 13) ou se inflamar. As chamas queimam por 1d4 rodadas (veja Queimando no Capítulo 3 do Livro do Mestre). Uma criatura em chamas é capaz de usar uma ação equivalente a movimento para apagar as chamas.



↑ Jiki-Ketsu-Gaki

SARDINHA

	Jiki-Niku-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio	Shikki-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio
Dados de Vida:	3d12 (19 PV)	5D12 (32 PV)
Iniciativa:	+0	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m, Vão 6 m (médio)	9m, Vão 6 m (médio)
CA:	14 (+4 natural)	16 (+6 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +2; mordida +0	corpo a corpo: 2 garras +3
Dano:	Garra 1d4+1; mordida 1d6	Garra 1d4+1 mais doença
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m
Ataques Especiais:	—	Doença
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, cura acelerada 2, qualidades gaki	Redução de dano 15/+1, morto-vivo, cura acelerada 3, qualidades gaki, forma de cogumelo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Vontade +3	Fort +1, Ref +1, Vontade +4
Habilidades:	For 13, Des 10, Cons —, Int 6, Sab 11, Car 14	For 12, Des 10, Cons —, Int 6, Sab 11, Car 10
Perícias:	Arte da fuga +4, Esconder-se +4, Ouvir +3, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +3	Esconder-se +5, Ouvir +7, Furtividade +6, Procurar +3, Observar +7
Talentos:	Ataques Múltiplos	Prontidão, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário ou bando (2–4)	Solitário
Nível de Desafio:	1	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	4–9 DV (Médio)	6–15 DV (Médio)
	Shinen-Gaki Morto-Vivo (Fogo, Espírito) Médio	Jiki-Ketsu-Gaki Morto-Vivo (Espírito) Médio
Dados de Vida:	4D12 (26 PV)	8D12 (52 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vão 12 m (médio)	9m, Vão 6 m (médio)
CA:	20 (+2 Des, +8 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	corpo a corpo: tentáculo +4	corpo a corpo: Mordida +6; 2 garras +4
Dano:	Tentáculo 1d6 e 1d6 de fogo	Mordida 1d6+2; garra 1d4+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m
Ataques Especiais:	Queimar	Adesão, drenar sangue, hipnotismo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 15/+1, morto-vivo, cura acelerada 4, subtipo fogo, qualidades gaki	Redução de dano 15/+2, imunidade contra fogo e frio, cura acelerada 5, qualidades gaki
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Vontade +5	Fort +2, Ref +2, Vontade +7
Habilidades:	For 10, Des 14, Cons —, Int 8, Sab 13, Car 12	For 14, Des 10, Cons —, Int 12, Sab 13, Car 15
Perícias:	Intimidar +7, Ouvir +7, Procurar +5, Sentir Motivação +7, Observar +7	Esconder-se +10, Ouvir +13, Furtividade +10, Atuação +12, Observar +12
Talentos:	Acuidade com Arma (tentáculo)	Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário ou bando (2–4)	Solitário
Nível de Desafio:	4	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	5–12 DV (Médio)	9–24 DV (Médio)

As criaturas golpeando um shinen-gaki com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano de fogo como se fossem atingidas pelo ataque do gaki e também se inflamam a não ser que sejam bem sucedidas em um teste de resistência de Reflexos.

Subtipo Fogo (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

JIKI-KETSU-GAKI

Os jiki-ketsu-gakis são os espíritos dos xamãs, monges ou outros indivíduos santos corrompidos que foram culpados de heresia em vida. Eles são humanóides esqueléticos com a carne negra e gordurosa, presas amarelas afiadas, mãos parecidas com garras e olhos sanguinolentos fixos profundamente. Eles são os mais inteligentes de todos os gakis, bem como os mais comunicativos — na verdade se comunicam em fala normal. Eles se alimentam de sangue humanóide.

COMBATE

Os jiki-ketsu-gakis atacam com as garras e dentes afiados, esperando sugar o sangue de quantas vítimas forem possíveis.

Adesão (Ext): Se um jiki-ketsu-gaki acertar com seu ataque de mordida, ele se prende ao corpo do oponente. Um gaki aderido é considerado agarrado, ele então perde seu bônus de Destreza para a CA (se tiver uma) e os ataques à distância que alvejaram o gaki possuem uma chance de 50% de acertar o personagem em que o gaki estiver aderido.

Drenar Sangue (Ext): Um jiki-ketsu-gaki drena o sangue, infligindo 1d4 pontos de dano temporários de Constituição em cada rodada que ele permanecer aderido. Uma vez aderido, ele não soltará a não ser que a vítima morra ou seja destruída.

Hipnotismo (SM): Um jiki-ketsu-gaki freqüentemente carrega uma biwa, um instrumento de corda que lembra um alaúde. Ele é capaz de usar esse instrumento para fazer as criaturas dentro de

um raio de 9 m a ficarem fascinadas pela música, agindo como se fossem afetadas pela magia *hipnotismo*. As criaturas que serão fascinadas devem ser capazes de escutar a música do *gaki*, apesar de não serem capazes de ver o *gaki* (um *gaki* normalmente toca enquanto está invisível). O *gaki* faz um teste de Atuação, e o alvo é capaz de negar o efeito com um teste de resistência de Vontade igual ou maior que o resultado do teste. Se qualquer criatura fizer um teste de resistência bem sucedido, o *gaki* não será capaz de tentar hipnotizar aquela criatura novamente por 24 horas. As criaturas que falharem em seus testes de resistência param, ficam inexpressivamente e ouvem a canção por tanto tempo quanto o *gaki* tocar e se concentrar, mais 2 rodadas adicionais depois da música parar. Enquanto hipnotizado, o teste de Observar e Ouvir do alvo sofre -4 de penalidade. Qualquer ameaça potencial permite à criatura hipnotizada um segundo teste de resistência contra o resultado de um novo teste de Atuação. Qualquer ameaça óbvia automaticamente quebra o efeito. Isso é uma habilidade compulsiva similar à magia de ação mental.

HANNYA

Humanóide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 8d8+8 (44 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garra +9, mordida +4

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição, *sugestão*, habilidades similares à magias

Qualidades Especiais: Aversão a violetas, RM 14

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +8, Vontade +6

Habilidades: For 12, Des 15, Cons 12, Int 10, Sab 11, Car 13

Perícias: Esconder-se +13, Ouvir +12, Observar +13

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário ou bando (2-4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Um parente distante das bruxas do *Livro dos Monstros*, a *hannya* é uma mulher humana *wu jen*, feiticeira, *xamã* ou *shugenja* que fez um pacto profano com um espírito negro para realizar sua transformação permanente.

A metade de cima do corpo da *hannya* é o de uma mulher humana velha, com um nariz longo e curvo, uma língua bifurcada como a de uma cobra e olhos negros pequenos cobertos com uma membrana láctea. Dentes amarelos afiados se enfileiram na sua boca. Seu cabelo negro, gorduroso, balança em longos cachos sobre seus ombros corcundas. Seus dedos finos terminam em garras afiadas.

O restante do corpo da *hannya* é o de uma serpente grossa coberta com escamas verdes ou pretas e frias ao toque.

As *hannya* falam o Comum, Dracônico e Yuan-Ti.

COMBATE

Uma *hannya* é uma guerreira pervertida, cruel, que caça quase exclusivamente os fracos e indefesos. Quando confrontada por um oponente que pode ser um desafio, ela se retira na primeira oportunidade que aparecer. Quando a *hannya* detecta a presença de uma vítima satisfatória, como um sacerdote viajante ou uma criança perdida, sua estratégia típica é assumir a forma de uma mulher velha com um rosto amável e modos agradáveis, e então plantar uma *sugestão* na mente de sua vítima

de que uma velha senhora solitária precisa de ajuda ou deseja companhia ou é capaz de prover um refúgio ou comida. Se a vítima for trazida até ela, a *hannya* começa uma conversa agradável até a vítima confiar nela, e então ataca.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, a *hannya* deve acertar com ambos os ataques de garra. Se conseguir segurar, ela poderá usar a constrição.

Aversão a Violetas: Uma *hannya* não entra voluntariamente em uma casa ou outra construção rodeada por violetas, nem ataca um personagem carregando um buquê de violetas, fisicamente ou com magias. De fato, um personagem carregando violetas é imune às habilidades *detectar pensamentos* e *sugestão* de uma *hannya*. Nesse caso, metamorfoseada na forma de uma velha mulher, ela pede suavemente à sua vítima que coloque as flores num vaso onde ela possa admirá-las ou diz que ela é alérgica a violetas e pede à vítima para jogá-las fora.

Constrição (Ext): Uma *hannya* inflige 1d4+1 pontos de dano com um teste de agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores. Enquanto estiver fazendo a constrição, a *hannya* é capaz de usar suas garras e mordida para atacar somente o oponente preso.

Outras Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *metamorfosar-se*, *detectar pensamentos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (a CD do teste de resistência para *detectar pensamentos* é 13).

Sugestão (SM): Uma *hannya* é capaz de projetar uma *sugestão* na mente de um personagem descuidado a até 30 m de distância. Essa é uma habilidade de ação mental, mas não depende de idioma. Caso contrário, ela funciona como se a magia fosse conjurada com um feiticeiro de 8º nível (CD 14). Uma *hannya* é capaz de usar essa habilidade quantas vezes desejar, mas tal habilidade não funciona numa criatura que conhece a verdadeira natureza de uma *hannya* ou a vê como uma ameaça.

PERSONAGENS HANNYA

Uma *hannya* frequentemente possui níveis em classes conjuradoras de magia, tais como *xamã*, *shugenja*, *feiticeira* ou *wu jen*. Sua classe favorita é *wu jen*.

Hannya



HEBI-NO-ONNA

Humanóide (Espírito) Monstruoso Médio

Dados de Vida: 14d8 (56 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, Natação 9 m

CA: 20 (+1 Des, +1 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 mordidas de serpentes +15, mordida +10

Dano: Mordida da serpente 1d4 e veneno; mordida 1 e veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar hipnótico, veneno, magias, comandar cobras

Qualidades Especiais: imunidade a veneno, imunidade a serpentes

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +10, Vontade +12

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 10, Int 17, Sab 16, Car 17

Perícias: Blefar +10, Concentração +7, Diplomacia +10,

Esconder-se +7, Ouvir +10, Furtividade +7, Atuação +9,

Procurar +10, Sentir Motivação +10

Talentos: Magias em Combate, Potencializar Magia, Grande

Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Magia Sem Gestos,

Acuidade com Arma (mordidas das serpentes, mordida)

Terreno/Clima: Terra quente

Organização: Solitário, companhia (1 mais 2–20 escravos [humanóides de 2–5 níveis menor do que o hebi-no-onna, na maioria classes PdM] e 5–40 cobras [constritores e víboras Pequenos, Médios ou Grandes]) ou culto (1 mais 2–20 escravos, 5–40 cobras, 0–5 nags negros ou espirituais e 10–100 cultistas [humanóides de nível 1–4, na maioria classes PdM])

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Normalmente Leal e Mau

Progressão: Por classe de personagem

As hebi-no-onnas são criaturas vaidosas que se deleitam na adoração ou, até mesmo, veneração de humanóides deformados e iludidos. Encontrados como assassinos solitários, conjuradores de magia poderosos com uma companhia de escravos ou no centro de uma rede de culto, os hebi-no-onnas são inimigos perigosos cuja maldade não conhece limites.

Uma hebi-no-onna aparenta ser como uma mulher humana comum, geralmente muito bonita e vestida como uma rica nobre, em um quimono da mais fina seda ou linho. Entretanto, suas volumosas mangas escondem braços que são serpentes, com mordidas venenosas. As hebi-no-onnas adoram pedras preciosas e se vestem com jóias além dos limites do bom gosto.

As hebi-no-onnas falam o Comum e o Dracônico.

COMBATE

As hebi-no-onnas preferem usar seu olhar hipnótico e lançar magias (se estiverem prontas para tal) nos oponentes, antes de entrar em combate corpo a corpo. Elas são mais preocupadas consigo mesmas do que com qualquer um dos seus planos ou objetivos, então nunca hesitam em fugir de uma luta que está indo muito mal, mesmo se isso significa deixar escravos valiosos à morte para cobrir a sua retirada.

Comandar Cobras (Sob): Cobras normais (somente aquelas que possuem o tipo animal) sempre obedecem aos comandos de uma hebi-no-onna, mesmo se for até a morte.

Imunidade a Serpentes (Ext): Uma hebi-no-onna é imune ao ataque de fitar de qualquer criatura reptiliana e à habilidade detectar pensamentos de um naga negro.

Olhar Hipnótico (Sob): Hipnotiza por 2d4 rodadas (como a magia *hipnotismo*), têm alcance de 9 metros, teste de resistência de Vontade (CD 20). Diferente da magia *hipnotismo*, as criaturas engajadas em combate não recebem bônus nos seus testes de resistência. Ao usar essa habilidade, os olhos de uma hebi-no-



Hebi-no-onna

onna tornam-se amarelos, com as pupilas fendidas como as de uma cobra.

Veneno (Ext): Mordida da serpente, teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário 1d6 pontos de constituição temporários.

Mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial especial, dano secundário 1d8 pontos de Sabedoria temporários. Criaturas que falhem no teste de resistência inicial contra esse veneno sofrem de alucinações vívidas e horrendas por 1d10+2 rodadas, ficando amedrontadas pela duração. Criaturas amedrontadas ficam paralisadas de medo, perdem seus bônus de Destreza na CA (se tiverem) e não são capazes de agir. Os inimigos recebem +2 de bônus nos testes de ataque contra eles.

Uma hebi-no-onna conjura magias como se fosse um feiticeiro de 14º nível, selecionando suas magias da lista de magias do wu jen. Ela é capaz de conjurar 6/7/7/7/6/6/5/3 magias por dia e conhece 9/5/5/4/4/3/2/1 magias. As magias tipicamente conhecidas são:

0 — *marca arcana, globos de luz, pasmar, detectar magia, som fantasma, prestidigitação, raio de gelo, ler magias, resistência, 1º — hálito da serpente*, mísseis mágicos, escudo arcano, sono, ataque certo*; 2º — *alterar-se, nublar, detectar pensamentos, imobilizar pessoas, ver o invisível*; 3º — *enfeitiçar pessoas, dissipar magia, hálito de vapor*, sugestão*; 4º — *enfeitiçar monstros, confusão, emoções, pequeno globo de invulnerabilidade*; 5º — *dominar pessoas, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros*; 6º — *tarifa/missão, globo de invulnerabilidade*; 7º — *teletransporte exato.*

PERSONAGENS HEBI-NO-ONNA

As hebi-no-onnas normalmente avançam de nível como feiticeiros. Cada nível de feiticeiro que uma hebi-no-onna recebe adiciona um nível à sua habilidade de conjurar magias. Por exemplo, uma hebi-no-onna com dois níveis de feiticeiro conjura magias como se fosse um feiticeiro de 16º nível.

HENGEYOKAI

Metamorfo Médio

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: Corpo a corpo: Katana +2

Dano: Katana 1d10

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5/1,5 m

Qualidades Especiais: Alterar Forma

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +0, Vontade -1

Habilidades: For 10, Des 11, Cons 10, Int 10, Sab 9, Car 11

Perícias: Escalar +3, Disfarce +0*, Saltar +3

Talentos: Acuidade com Arma (Katana)

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário, bando (2-20)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Bom ou Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Os hengeyokai são animais metamorfos e inteligentes, capazes de mudar livremente entre suas formas humana e animal, e também em uma forma animal bípede. Existem muitas sub-raças, definidas pelo tipo de forma animal que o hengeyokai pode assumir. Eles são facilmente encontrados na orla das terras humanas, onde podem se misturar na forma humana, mas se afastar quando desejarem a solidão.

Na forma animal, os hengeyokai são quase indistinguíveis dos animais normais exceto através de magia. Naturalmente, seu comportamento frequentemente dá provas de sua inteligência, sendo que uma observação cuidadosa do hengeyokai na forma animal pode revelar que ele não é o que aparenta.

Os hengeyokai também podem assumir uma forma animal bípede (híbrido). Para isso, levantam-se em suas pernas traseiras (ou outros membros similares) até atingir o tamanho de sua forma humana. As patas frontais, asas ou barbatanas transformam-se em mãos, capazes de segurar e usar equipamentos normais. O resto do seu corpo mantém a aparência geral do animal, incluindo pelos, penas, asas, cauda e outras características, mas com a forma geral de uma cabeça e torso humanoide.

Na forma humana, os hengeyokai têm a aparência normal, apesar deles frequentemente (como os licantropos) demonstrarem características associadas com sua forma animal. Por exemplo, um hengeyokai pardal pode ter um nariz pontudo, enquanto um hengeyokai rato pode ter olhos pequenos e um longo bigode.

Os hengeyokai falam seu próprio idioma e o Comum.

A maioria dos hengeyokai encontrada fora dos seus lares são combatentes; a informação no bloco de estatísticas é para um hengeyokai de 1º nível.

COMBATE

Os hengeyokai usam suas formas animais para reconhecimento e exploração, a não ser que sejam pegos sem armas ou armaduras e podem lidar melhor com a situação na sua forma animal. Na verdade, eles se sentem mais confortáveis na forma híbrida, que usam

para intimidar seus oponentes ou em situações onde precisam se comunicar com animais e humanoides ao mesmo tempo. Eles usam suas formas híbridas mais frequentemente para combate, desde que recebam modificadores de valor de habilidades físicas vantajosas nessa forma. Naturalmente preferem se mover entre os humanos na forma humana.

Alterar Forma (Sob): Os hengeyokai podem mudar de forma, assumindo uma de suas três possíveis formas. Essa habilidade sobrenatural funciona como a magia *metamorfosear outro*, mas um hengeyokai muda de forma um número de vezes por dia igual a 1 mais seu nível de personagem. Assim, um hengeyokai de primeiro nível pode passar da forma humana para a forma animal e retornar à forma original em um único dia.

A forma animal de um hengeyokai é a de um animal normal de tamanho Pequeno ou menor. Possíveis formas animais incluem texugo, carpa, gato, caranguejo, garça, cão, raposa, lebre, macaco, guaxinim, rato, pardal e arminho. O equipamento que o hengeyokai estiver usando ou carregando transforma-se e torna-se parte da forma animal (como na magia *metamorfosear outros*), e itens mágicos param de funcionar enquanto ele se mantiver nessa forma. O hengeyokai possui visão na penumbra e a habilidade de se comunicar com outros animais do seu tipo enquanto estiver na forma animal. Essa é a mesma habilidade que um familiar tem de falar com animais do seu tipo. Os hengeyokai têm tamanho, deslocamento, CA, dano e valores de habilidades físicas mostrados na tabela 1-3: Formas Animais dos Hengeyokai.

Os hengeyokai na forma híbrida mantêm sua visão na penumbra e a habilidade de comunicar-se com animais do seu tipo. Suas características físicas são baseadas nas habilidades de sua forma humana, modificado como mostra a tabela 1-2: Formas Híbridas dos Hengeyokai. Nessa forma, ele pode vestir armaduras leve ou média sem nenhuma modificação, mas usar armadura pesada é impossível. O equipamento usado ou carregado na forma humana não se transforma quando os assume forma híbrida. Quando o hengeyokai na forma animal assume forma híbrida, seu equipamento retorna à forma original e os itens mágicos voltam a funcionar.

Perícias: * Os hengeyokai na forma animal recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

PERSONAGENS HENGEYOKAI

A classe favorecida de um hengeyokai é wu jen.

KAPPA

Humanóide (Aquático) Monstruoso Pequeno

Dados de Vida: 4d8+3 (21 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, Natação 12 m

CA: 20 (+1 tamanho, +3 Des, +6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8

Dano: Garra 1d3+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Imunidade à água, cura acelerada 3, cabeça-bacia

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +7, Vontade +6

Habilidades: For 16, Des 17, Cons 10, Int 7, Sab 14, Car 11

Perícias: Arte da Fuga +7, Esconder-se +10, Intuir Direção +6, Ouvir +9

Talentos: Vitalidade

Terreno/Clima: Qualquer aquático

Organização: Solitário ou ninhada (2-5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: Por classe de personagem



Os kappa são uma raça de humanoides malevolentes e diminutos que possuem uma forte semelhança às tartarugas. A despeito do seu tamanho pequeno (um kappa médio mede 60 cm de altura e pesa 10 kg), os kappas são artistas marciais competentes, que focam em técnicas de agarramento e arremessos.

Eles possuem uma postura inclinada e um duro casco cobrindo suas costas, enquanto escamas grossas, mas flexíveis protegem o resto do seu corpo. Essas escamas são normalmente verdes com manchas amarelas, mas ocasionalmente azuis opacas com um brilho marrom amarelado. Os kappas possuem um ventre proeminente com bolsas perto da base do abdômen. Seus pés são amplos e pesados, com três dedos membranosos terminando em garras curvas. Suas mãos são similarmente membranosas e parecidas com garras, apesar de serem muito destros. Suas cabeças são achatadas e roliças, com uma indentação curva no topo da cabeça, que mantém água do lago, rio ou lagoa natal do kappa. Suas largas bocas são cheias com múltiplas fileiras de dentes curvos. Seus olhos redondos e brilhantes são normalmente vermelhos ou amarelos e cobertos por uma tampa transparente que os permite enxergar claramente dentro d'água. A maioria dos kappas possui narizes longos que lembram o bico de um pássaro, mas alguns possuem narizes mais curtos, mais parecidos com os de humanos.

Os kappas falam o Comum e seu próprio idioma.

COMBATE

Geralmente, o comportamento de um kappa é imprevisível e extremo. Os kappas se deleitam no desconforto de outros, mas são normalmente polidos a princípio, mesmo com presas em potencial. Vítimas potenciais algumas vezes são capazes de aplacá-los apelando para a sua vaidade — elogiando suas maneiras ou oferecendo presentes, por exemplo. Mas um kappa faminto, insultado ou simplesmente oprimido não demonstra piedade. Os kappas gostam de rasgar suas vítimas com suas garras, mas algumas vezes se engajam em duelos de luta livre.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o kappa deve atingir com ambos os ataques de garra.

Cabeça-Bacia (Sob): A indentação no topo da cabeça de um kappa é cheia com água do lago ou córrego de onde o kappa vive. Movimento ou ações ordinárias (mesmo combate) não fazem com que água derrame; um personagem agarrando um kappa é capaz de esvaziar a bacia vencendo um teste de Agarrar resistido. Isso reduz os valores de Força e Constituição de um kappa para 8 e nega sua habilidade de cura acelerada.

Imunidade à Água (Sob): Os kappas são imunes a magias baseadas em água, incluindo qualquer magia com a palavra "água" no seu nome e magias shugenja ou wu jen do elemento da água.

PERSONAGENS KAPPA

Apesar da maioria ser muito caótica, muitos kappas tornam-se mestres das artes marciais desarmadas, recebendo níveis como monges e aprendendo uma grande quantidade de talentos de artes marciais, particularmente os talentos associados com os métodos de chave e os métodos de arremesso (veja o Capítulo 6). Outros possuem um talento inato para conjurar magias e recebem níveis como feiticeiros. A classe favorecida de um kappa é monge.

Besta Mágica Enorme

Dados de Vida: 12d10+60 (126 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 36 m (bom)

CA: 25 (-2 tamanho, +4 Des, +13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Chifre +21, 2 coices +13

Dano: Chifre 2d6+11, coice 1d6+4

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Magias

Qualidades Especiais: Habilidades similares à magia, telepatia, detectar pensamentos, RM 28

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +14, Vontade +11

Habilidades: For 26, Des 18, Cons 20, Int 19, Sab 21, Car 23

Perícias: Concentração +20, Ouvir +15, Sentir Motivação +20, Observar +15

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 29

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão:

13–24 DV (Enorme); 25–36 DV (Imenso)



Os Ki-rins são criaturas nobres que perambulam pelos céus em

busca de boas ações para recompensar ou malfetores para punir.

Um ki-rin lembra superficialmente um unicórnio: Ele possui o corpo de um veado, coberto com escamas douradas luminosas, uma juba grossa e uma cauda de cor dourada escura, olhos violetas profundos e um chifre e cascos rosados. Os ki-rins algumas vezes estabelecem lares nas altas montanhas ou platôs, simples por fora mas com interiores exuberantes. Entretanto, mais frequentemente, eles simplesmente voam com o vento, nunca se estabelecendo em um lugar por muito tempo.

Os ki-rin falam o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os ki-rins são criaturas pacíficas, dizem que estão entre as bestas mais nobres e virtuosas. Eles evitam o combate, exceto com as criaturas espirituais mais malignas. Se atacado, normalmente escolhe infligir dano por contusão (sofrendo -4 de penalidade nos testes de ataques), abandonando oponentes inconscientes à sua própria sorte.

O chifre de um ki-rin é uma arma mágica +3, apesar do seu poder desaparecer se for removido do ki-rin.

Magias: Um ki-rin conjura magias como se fosse um feiticeiro de 18º nível. O CD do teste de resistência é de 16 + o nível da magia.

Habilidades similares à magia: Sem limite — projeção astral (a si mesmo mais 25 kg somente de objetos), convocar relâmpagos, controlar o clima, forma etérea (a si mesmo mais 25 kg somente de objetos), forma gasosa, imagem permanente, caminhar no vento. Uma vez por dia, um ki-rin é capaz de usar uma



Ki-rin

habilidade criar itens permanentes, que é capaz de criar comida nutritiva e bebida para 2d12 pessoas, 9,6 metros cúbicos de bens macios (tecidos, almofadas, mantas, roupas) ou 5,4 metros cúbicos de itens de madeira. Essas criações são permanentes, mas de outra forma similares à magia *criar itens temporários*. Alternativamente, o ki-rin é capaz de criar itens de metal com um peso total de até 200 kg, mas tais itens duram somente dez vezes mais do que itens similares criados com *criar itens temporários*.

Todas as habilidades similares à magia dos ki-rins são conjuradas como se fosse por um feiticeiro de 18º nível (CD do teste de resistência 16 + nível da magia).

Detectar Pensamentos (Sob): Um ki-rin é capaz de detectar pensamentos continuamente como se a magia fosse conjurada por um feiticeiro de 12º nível (CD 18). Essa habilidade está sempre ativa.

Telepatia (Sob): Um ki-rin é capaz de se comunicar telepaticamente com uma criatura dentro de um raio de 30 m, desde que o alvo possua um idioma.

KOROBOKURU

Humanóide (Anão) Pequeno

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+1 tamanho, +3 bruna de couro, +1 escudo de madeira pequeno)

Ataques: Corpo a corpo: Cimitarra +1; ou à distância: arco curto +1

Dano: Cimitarra 1d6; arco curto 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Características Korobokuru

Qualidades Especiais: Características Korobokuru

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Vontade +0

Habilidades: For 11, Des 10, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 10

Perícias: Ouvir +4, Sentir Motivação +4

Talents: Esquiva

Terreno/Clima: Montanhas quentes

Organização: Time (2-4), unidade (11-20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou tribo (30-100 mais 30% de não

combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão em Moedas; dobro de bens; padrão em itens

Tendência: Normalmente Caótico e Bom

Progressão: Por classe de personagem

Os korobokurus são uma raça xenofóbica de anões que prosperam nas selvas das terras de *Aventuras Orientais*.

Os korobokurus medem aproximadamente 1,2 metro. Seus braços e pernas são proporcionalmente um pouco mais longos quando comparados aos dos humanos. Os homens possuem barbas esparsas e ambos os sexos possuem uma aparência selvagem e desleixada e são conhecidos por se banharem apenas uma vez por ano. Eles possuem olhos grandes e brilhantes — azul, verde ou castanho. Suas orelhas são pequenas e pontudas, e têm lábios grandes. Os korobokurus evitam jóias enfeitadas, mas algumas vezes usam pedras preciosas em tiras de couro em volta dos seus pescoços.

Os korobokurus falam o idioma Anão.

A maioria dos korobokurus encontrada fora dos seus lares é formada de combatentes; a informação no bloco das estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Características Korobokuru (Ext): Os korobokurus se beneficiam de várias características raciais:

- +1 de bônus racial nos testes de ataque contra goblinóides, através de um treino de combate especial.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magias.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.
- +4 de bônus de esquiva contra gigantes, através de um treino defensivo especial.
- Visão no escuro a até 36 m.
- +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.

SOCIEDADE KOROBOKURU

Os korobokurus moram em locais remotos de grande beleza natural, como vales monteses exuberantes, florestas tropicais crescentes, pés de montanhas arborizadas e nevadas e também lagos em crateras de antigos vulcões. Vivem em aldeias ou acampamentos simples, construindo casas toscas com telhados de colmo e paredes formadas de lama, paus e pedras.

Os Korobokurus se organizam em famílias de clãs da mesma forma que os humanos o fazem. Uma vila consiste de uma grande família de até 130 membros. Eles se casam pela vida inteira e compartilham um vínculo profundo com seus cônjuges; não é incomum para um korobokuru, cujo cônjuge morreu, recusar alimentos, eventualmente morrendo de fome na sua dor.

Uma família korobokuru tipicamente se especializa em um tipo de ofício ou perícia, passando seus segredos de pais para filhos.

Especialidades comuns incluem agricultura, caça, costura, armeiro, artes militares e pintura.

PERSONAGENS KOROBOKURU

A classe favorecida de um korobokuru é bárbaro. Na maioria seus líderes são bárbaros, apesar dos vice-líderes normalmente serem wu jen.

مامونو

Metamorfo (Terras Sombrias) Médio

Dados de Vida: 6d8+24 (51 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 18 (+3 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 braços +8, mordida +3

Dano: Braço 1d6+4 mais 2 de Mácúla, mordida 1d8+2 mais 2 de Mácúla

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mácúla

Qualidades Especiais: Alterar-se, invisibilidade, rejuvenescimento, sensibilidade à luz, redução de dano 10/+1

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Vontade +9

Habilidades: For 18, Des 17, Cons 18, Int 11, Sab 18, Car 21, Mácúla 10

Perícias: Blefar +18, Disfarce +18*, Sentir Motivação +13

Talentos: Prontidão, Esquiva

Terreno/Clima: Qualquer um e Terras Sombrias

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 7–18 DV (Médio)



Mamono

Os mamonos são metamorfos horrendos com uma forte semelhança aos doppelgangers. Na sua forma natural, eles são criaturas de ossos e músculos sem pele, com um único olho e mandíbulas abertas parecidas com a de uma aranha nos seus abdômens. Seus braços terminam em lâminas de ossos dentados, cada um tão mortal quanto uma wakizashi.

Como os doppelgangers, os mamonos usam suas habilidades de imitação e enganação para se infiltrar na sociedade humana. Entretanto, diferente dos doppelgangers, eles são motivados por uma profunda repugnância da humanidade, ao invés de simples interesses pessoais e se deleitam em esfolar suas vítimas antes de devorar seus olhos, fígados e outros tecidos macios.

Os mamonos falam o idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

COMBATE

Na forma humana, um mamono ataca com uma arma ou desarmado, mas se for severamente ameaçado, ele reverte para sua forma natural e usa seu arsenal formidável.

Alterar-se (Sob): Um mamono é capaz de assumir a forma de um humanoíde Pequeno ou Médio. Essa habilidade funciona como a magia *alterar-se* conjurado por um feiticeiro de 18º nível, mas o mamono é capaz de permanecer na forma escolhida indefinidamente. Ele é capaz de assumir uma nova forma ou retornar para sua própria como uma ação padrão.

Invisibilidade (SM): Um mamono é capaz de usar a magia *invisibilidade* sem limite.

Mácúla (Sob): Aqueles atingidos pelo ataque de mordida ou garra de um mamono devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou terem seu valor de Mácúla aumentados em 1.

Rejuvenescimento (Sob): Se um mamono for morto à noite, ele se reanima em 2 horas, completamente curado e muito irritado. A única maneira confiável de matar um mamono é cortá-lo em três ou mais partes e os enterrar em lugares separados. Um mamono não é capaz de rejuvenescer se for morto durante o dia ou exposto à luz do sol direta.

Sensibilidade à Luz (Ext): Quando exposto à luz do sol, um mamono sofre 1d8 pontos de dano por minuto de exposição.

NAGA DE SHINOMEN

Uma voz desconhecida do passado distante de Rokugan, antes da chegada da humanidade, os nagas da Floresta Shinomen são os remanescentes de uma civilização antiga. Após séculos de sono, os nagas foram momentaneamente despertados para lutar contra o Corrupto, como eles o chamavam, durante as Guerras dos Clãs e a guerra contra a Sombra, mas agora eles retornaram para o seu descanso. Entretanto, alguns nagas permanecem ativos nas profundezas da floresta, dizendo, "Dormir é para os fracos".

Cada uma das cinco linhagens de nagas de Shinomen possui seus próprios papéis únicos na sua sociedade altamente estruturada. Essas linhagens — a áspide, o camaleão, a naja, o constritor e a cobra verde — são subespécies distintas de naga, variando em características físicas e papel social. Entretanto, todos os nagas de



	Cobra Verde Humanóide (Reptiliano) Médio	Camaleão Humanóide (Aquático, Reptiliano) Grande	Áspide Humanóide (Reptiliano) Grande
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	2d8+4 (13 PV)	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+0	-1 (Des)
Deslocamento:	9m	9m, Natação 9m	9m
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	12 (-1 tamanho, +3 natural)	12 (-1 tamanho, -1 Des, +4 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Lança curta +1; ou à distância: arco curto composto +2	corpo a corpo: Lança curta Enorme +1; ou à distância: arco curto composto grande +0	corpo a corpo: Lança curta Enorme +3; ou à distância: arco curto composto reforçado Grande +0
Dano:	Lança curta 1d8+1; arco curto composto 1d6	Lança curta Enorme 2d6+1; arco curto composto Grande 1d8	Lança curta Enorme 2d6+3; arco curto composto reforçado Grande 1d8+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m (enrolado) / 3m	1,5 m por 1,5 m (enrolado) / 3m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Qualidades naga	Qualidades naga	Qualidades naga
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Vontade +1	Fort +2, Ref +3, Vontade +0	Fort +4, Ref +2, Vontade +1
Habilidades:	For 12, Des 14, Cons 14, Int 13, Sab 12, Car 11	For 12, Des 11, Cons 14, Int 13, Sab 10, Car 9	For 14, Des 9, Cons 16, Int 11, Sab 10, Car 9
Perícias:	Blefar +2, Diplomacia +2, Ouvir +4	Esconder-se +7*, Ouvir +2, Furtividade +6, Observar +4	Escalar +5, Ouvir +2, Observar +2
Talentos:	Esquiva	Prontidão	Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente
Organização:	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)
Nível de Desafio:	0,5	1	2
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem

	Naja Humanóide (Reptiliano) Grande	Constritor Humanóide (Reptiliano) Enorme
Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)	4d8+16 (34 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+0
Deslocamento:	9m	6m
CA:	15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural)	12 (-2 tamanho, +4 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Lança curta Enorme +3; à distância: arco curto composto Grande +2	corpo a corpo: Pancada +6
Dano:	Lança curta Enorme 2d6+3; Arco curto composto Grande 1d8	Pancada 1d6+7
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m (enrolado) / 3m	3 m por 1,5 m (enrolado) / 4,5m
Ataques Especiais:	Magias, veneno	Agarrar aprimorado, constrição 1d6+7
Qualidades Especiais:	Senso do perigo, qualidades naga	Qualidades naga
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Vontade +3	Fort +5, Ref +4, Vontade +6
Habilidades:	For 14, Des 13, Cons 14, Int 13, Sab 14, Car 11	For 20, Des 11, Cons 18, Int 13, Sab 16, Car 13
Perícias:	Concentração +5, Conhecimento (arcana) +3, Identificar Magias +4	Cura +3, Conhecimento (arcana) +3, Conhecimento (religião) +4
Talentos:	Magias em Combate	Vontade de Ferro
Terreno/Clima:	Floresta temperada e quente	Floresta temperada e quente
Organização:	Solitário, par ou bando (3-6)	Solitário, par ou bando (3-6)
Nível de Desafio:	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem

Shinomen compartilham uma anatomia básica: uma cabeça, tórax e braços humanóides em cima de uma cauda de serpente longa. Independente do tamanho do naga, o torso é sempre aproximadamente de tamanho humano. Quando ativo, a altura de um naga é aproximadamente um terço do seu total. Se enrolando, um naga é capaz de se levantar a uma altura maior, aproximadamente dois terços do seu comprimento, mas não é capaz de se deslocar no chão nessa posição. As escamas que cobrem seu corpo — largas e grossas na cauda, pequenas e finas nas partes humanóides — são de

vários tons de verde, amarelo ou marrom. Os nagas possuem orelhas bem pontudas e cabelos negros ou verdes bem escuros (apesar de muitos nagas serem completamente carecas).

Mutações produzindo variações físicas são extremamente comuns entre os nagas, particularmente na linhagem cobra. Essas variações vão do menor (tonalidade de pele incomum, tal como preto azulado, cinza ou os tons de pele humana, mãos ou barbatanas membranosas ou brânquias funcionais ou não-funcionais) ao extremo (braços ou dedos extras, braços faltando, um capelo,

retrátil ou não, características extremamente serpentinadas ou ataques naturais úteis). Os nagas de Shinomen falam seu próprio idioma, que depende muito de um vínculo telepático que todos os nagas compartilham. Os aventureiros normalmente falam o Rokugani (Comum) também.

COMBATE

Os nagas como uma raça compartilham certas qualidades em comum.

Alterar Forma (Sob): Uma naga fêmea é capaz de transformar sua cauda de serpente em pernas humanas, como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se*. Seu tamanho torna-se Médio (independente do seu tamanho original) e seu deslocamento torna-se 9 m (e ela perde seu deslocamento Natação, se possuir). Mudar de forma dessa maneira é uma ação de rodada completa.

Imunidade à Mácula (Ext): Todos os nagas são imunes à Mácula das Terras Sombrias. Eles ainda são feridos por efeitos tais como a magia *nuvem de Mácula*, mas nunca possuem um valor de Mácula.

Telepatia (Ext): Os nagas são todos parte de uma consciência comunal que chamam de Akasha. Essa consciência compartilhada facilita a comunicação entre nagas próximos e distantes e contém as memórias de suas espécies inteiras. Um grupo de nagas num raio de 9 m estão em constante comunicação. Se um estiver ciente de um perigo em particular, então todos os outros estarão também. Se um no grupo não estiver surpreendido, nenhum estará. Nenhum naga em um grupo é considerado surpreendido a não ser que todos sejam surpreendidos.

Veneno (Ext): Enquanto a maioria dos nagas produz veneno (exceto os constritores), apenas aqueles com mutações severas possuem um ataque natural de mordida efetivo para injetá-lo. Um naga é capaz de usar uma ação de rodada completa (provocando ataques de oportunidade dos inimigos que o ameaçam) para aplicar uma única dose do seu veneno natural à sua arma, sem correr risco de se envenenar. Alternativamente, um naga que está segurando um oponente na manobra Agarrar é capaz de morder o oponente com um teste bem sucedido de Agarrar. Essa mordida não causa dano mas permite que o veneno faça seu trabalho.

ÁSPIDE

Os áspides estão entre as linhagens de naga mais numerosas, perdendo somente para as cobras verdes. Eles são os guerreiros do seu povo: fortes, robustos e agressivos. Um áspide mede geralmente de 3 m a 4,5 m de altura e pesam de 300 a 400 kg.

COMBATE

Os áspides nunca evitam uma batalha, e lutam com astúcia e estratégia.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário 1d6 pontos de Constituição temporários.

CAMALEÃO

Os camaleões são nagas aquáticos, igualmente ágeis sobre ou abaixo d'água e capazes de respirar tanto água quanto ar. Eles medem em média de 3,9 m a 5,1 m e pesam de 260 a 340 kg. Sua característica mais notável é sua habilidade de alterar a coloração de suas escamas, o que os faz ideais para o papel de exploradores furtivos.

COMBATE

Os camaleões favorecem táticas de emboscada, escondendo-se na vegetação e atacando à distância com seus arcos.

Linguagem Animal (Sob): Os nagas camaleão são capazes de se comunicar com qualquer animal aquático, incluindo tubarões, outros peixes e peixes-porco, como se estivessem usando a magia *falar com animais*.

Perícias: Os nagas camaleões recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. "Em áreas de vegetação coberta de folhas, o bônus de Esconder-se melhora para +12.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário 1d4 pontos de Constituição temporários.

COBRA VERDE

As cobras verdes são a linhagem mais numerosa e os menores nagas. Elas são inquisitivas e aprendizes velozes, e adotaram um papel diplomático na sociedade naga, facilitando a interação naga com os humanos de Rokugani. As cobras verdes medem em média de 3 m a 4,5 m de altura e pesam entre 200 e 300 kg. Elas possuem aspectos físicos esbeltos e se deslocam rapidamente.

COMBATE

De todos os nagas, as cobras verdes são as menos xenófobas e as mais capazes de cumprimentar um estranho em Rokugani. Por causa da sua curiosidade inata, sempre perguntam primeiro e atacam depois, e somente se necessário.

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial e secundário 1d3 pontos de Constituição temporários.

CONSTRITOR

Os constritores são os místicos, sacerdotes, astrólogos e magistrados dos nagas, de alguma forma mais intimamente conectados à mente comunitária e à memória da sua raça do que as outras linhagens. Eles também são os maiores nagas, medindo de 7,5 m a 9 m de altura e pesando de 500 a 600 kg. Apesar do seu tamanho e corpulência, geralmente eles são pacíficos e gentis.

A maioria dos constritores possui padrões elaborados de escamas e são chamados de Filhos do Olho Brilhante. Esses nagas são professores,



filósofos, curandeiros, videntes e guardiões da paz. Poucos constritores são nascidos com as escamas uniformemente pretas e são conhecidos como os Filhos do Olho Pálido. Esses nags servem como magistrados, ocupando os papéis de juiz, juri e executor por crimes contra as leis dos nags.

COMBATE

Os constritores são contrários a entrarem em batalha, uma vez que seu papel entre os nags é o de líderes religiosos e oradores da mente comunal. Quando forçados ao combate, os constritores normalmente golpeiam, esmagando os inimigos até a inconsciência dentro das suas caudas serpentinadas enormes.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o constritor deve acertar com seu ataque de pancada. Se conseguir prender, ele será capaz de usar a constrição.

Constrição (Ext): Um naga constritor inflige 1d6+7 pontos de dano com um teste bem sucedido de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores. Ele é capaz de infligir dano normal ou por contusão, como desejar, sem nenhuma penalidade no teste de agarrar em ambos os casos.

NAGA

Os nags são a linhagem mais misteriosa dos nags, porque são os praticantes da estranha magia da pérola dos nags. Eles são similares em tamanho aos áspides, mas são mais magros e ágeis. Sua altura média é de 4,5 m a 6 m e peso de 300 a 425 kg.

Eles também são os mais propensos a mutações físicas de todas as linhagens dos nags, provavelmente por causa da sua proximidade constante às poderosas fontes de magia. Todos os nags possuem capuzes como aqueles das serpentes cujo nome eles carregam, que pode se estender sobre 37,5 cm para ambos os lados da cabeça e retrair sem limite. Poucos (10%) capuzes dos nags não são capazes de retrair e alguns (20%) manifestam características serpentinadas tais como línguas alongadas, olhos de cobra ou focinhos longos. Os nags, algumas vezes (40%) também possuem arsenal natural, incluindo uma mordida (1d6 de dano), garras (1d6 de dano) ou ossos como foices emergindo dos cotovelos (trate como cravos para armaduras Grandes — 1d8 pontos de dano num teste bem sucedido de Agarrar).

COMBATE

A despeito do seu tamanho, força e manifestação freqüente de arsenal natural, os nags tipicamente confiam nos áspides e outros nags para lutar fisicamente por eles. A força dos nags está na sua magia.

Magias: Os naga nags conjuram magias como shugenjas de 3º nível. Shugenjas naga (chamados de jaklas) usam grandes pérolas esculpidas como itens de foco, ao invés de ofudas. Eles também esculpem magias nas pérolas da mesma forma que outros conjuradores escrevem pergaminhos. As criaturas que não sejam nags são capazes de conjurar uma magia de tal pérola fazendo um teste bem sucedido de Identificar Magias ou Usar Instrumento Mágico (CD 25 + nível da magia). Uma pérola esculpida usada como foco vale 25 PO e uma pérola esculpida usada como um pergaminho vale 10 PO depois da magia ser conjurada (e o entalhe desaparecer).

Os jaklas nags normalmente se especializam em magias da terra ou da água.

Senso do Perigo (Ext): Os nags mantêm seu bônus de Destreza a CA (se houver) independente de serem surpreendidos ou atingidos por um atacante invisível. (Eles ainda perdem seu bônus de Destreza se imobilizados).

Veneno (Ext): Mordida ou arma; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário 1d8 pontos de Constituição temporários.

PERSONAGENS NAGA DE SHINOMEN

As opções de classe disponíveis para um personagem naga dependem da linhagem do naga. Muito poucos áspides são rangers ou sohei; a vasta maioria avança como guerreiros (sua classe favorecida). A maioria dos camaleões é composta de rangers (sua classe favorecida) ou ladrões.

Os nags são quase sempre shugenjas (jaklas) e essa é sua classe favorecida. Cada nível de shugenja que um naga naga recebe, adiciona um nível à sua habilidade de conjurar magias. Por exemplo, um naga com dois níveis como shugenja conjura magias como se fosse um shugenja de 5º nível.

Os constritores normalmente avançam como guerreiros ou monges (védicos), que é sua classe favorecida. Cobras verdes são normalmente ladinos, apesar de ocuparem um papel diplomático ao invés de um estritamente ladino. Ladino é sua classe favorecida.

SOCIEDADE NAGA DE SHINOMEN

A cultura dos nags gira em torno de Akasha — a mescla entre a mente comunal, memória racial e ser divino (ou pelo menos parte de uma entidade divina chamada Atman). As castas sociais da sociedade naga — os védicos, os guerreiros, os exploradores e os jaklas — são definidos pelo seu relacionamento com Akasha, a Mente Eterna. Todas as castas são guiadas por Akasha e todos contribuem com seus conhecimentos do mundo para Akasha.

Os nags reverenciam Atman, ou o próprio Akasha, como criador, sustentador e destruidor de todas as coisas, fonte e objetivo da vida. Eles veneram os dois olhos de Atman, que vê tudo o que é bom no mundo e o Olho Pálido, que vê somente a maldade e a julga.

Nos tempos antigos, seis cidades naga floresciam no que agora é chamado de Rokugan. Cada uma nomeada em homenagem aos maiores ideais da raça naga: Candas ("liberdade", a cidade dos camaleões), Iyotisha ("astrologia", a cidade dos constritores), Nirukti ("alegria", lar das cobras verdes), Siksa ("coragem", lar das áspides), Vyakarana ("magia", lar dos nags) e Kalpa ("renascimento", terra natal de todas as linhagens). Candas permanece bonita e intacta, pois ela fica abaixo das águas do oceano meridional, vigiada pelos ningyo (povo-do-mar) enquanto os camaleões dormem. Kalpa está em ruínas em algum lugar das montanhas além do norte de Shinomen e nenhuma palavra chegou dos habitantes desde o fim do Grande Sono. Nirukti também está em ruínas, na ponta sul da floresta onde ela tem sido mantida limpa pelos exploradores Rokugani. As outras três cidades ainda estão de pé, em variados estados de abandono, nas profundezas da Floresta Shinomen.

A raça dos nags gastou mil anos num êstase mágico chamado de o Grande Sono, da época da fundação do Império de Rokugan para a época da guerra dos Grandes Clãs contra as Terras Sombrias. Eles despertaram lentamente, guerrearam da mesma forma contra humanos e criaturas das Terras Sombrias e depois de um período muito curto, para a maioria deles, retornaram ao seu torpor. Alguns nags vêem isso como o único meio de preservar sua raça, pois suas camas-ovos estão cada vez mais vazias. Poucos nags — principalmente cobras verdes e áspides — rejeitam o fatalismo dos védicos e jaklas e permanecem despertos na esperança de encontrarem uma forma de reverter o declínio do seu povo. Alguns outros simplesmente esperam aproveitar o restante de vida, ao invés de virarem pó enquanto dormem.

NAT

Os nats são um grupo de espíritos menores — variando dos prestativos e benígnos aos odiosos e malevolentes — que habitam áreas de florestas quentes.

Todas as três espécies de nat são humanóides com coloração de pele brilhante, normalmente vermelha, azul ou amarela. Eles possuem cabelos pretos longos desarrumados e emaranha-

	Nat Einsaung Fada (Espírito) Pequeno	Nat Hkum Yeng Fada (Espírito) Médio	Nat Lu Fada (Espírito) Médio
Dados de Vida:	2d6 (7 PV)	4d6 (14 PV)	8d6 (36 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+1 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	9m	9m, Vôo 9 m (médio)	6m
CA:	18 (+1 tamanho, +3 Des, +4 natural)	20 (+1 Des, +9 natural)	22 (+1 Des, +11 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Mordida +0	corpo a corpo: 2 garras +2	corpo a corpo: 2 garras +5, mordida +3
Dano:	Mordida 1d3-2	Garra 1d6	Garra 1d6+1; mordida 1d4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, aura abençoada	Habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de doença
Qualidades Especiais:	Qualidades nat, redução de dano 10/+1, RM 12	Qualidades nat, redução de dano 15/+1, RM 15	Qualidades nat, redução de dano 10/+1, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Vontade +4	Fort +1, Ref +5, Vontade +4	Fort +3, Ref +7, Vontade +6
Habilidades:	For 6, Des 17, Cons 10, Int 11, Sab 12, Car 13	For 10, Des 13, Cons 10, Int 9, Sab 10, Car 13	For 12, Des 13, Cons 12, Int 7, Sab 10, Car 11
Perícias:	Ofícios (dois quaisquer) +5, Diplomacia +6, Esconder-se +12, Conhecimento (local) +5, Ouvir +5, Procurar +5, Observar +4	Blefar +8, Esconder-se +8, Intimidar +8, Ouvir +5, Furtividade +8, Observar +4	Esconder-se +12, Intimidar +11, Furtividade +12
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Prontidão	Esquiva, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Floresta quente	Floresta quente	Floresta quente
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico Bom	Sempre Neutro	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	3-6 DV (Pequeno)	5-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)	9-15 DV (Médio); 16-24 DV (Grande)

dos, unhas em forma de garra e presas afiadas. Nats einsaung são uma espécie pequena e atarracada, medindo cerca de 90 cm e pesando pouco mais de 20 kg. Os hkum yeng tem em média 1,2 m de altura, mas são resistentes como anões e pesam em média 65 kg. Nats lu são altos (aproximadamente 1,8 m) mas esqueléticos, pesando em média somente 70 kg.

Os nats falam o Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os nats compartilham uma seleção de habilidades similares a magia, imunidades e resistências.

Habilidades Similares a Magia: Todos os nats são capazes de usar as seguintes habilidades similares a magia sem limite — *compreensão de linguagens, espada sibilante*, detectar pensamentos, discernir metamorfose*, sonho, passeio etéreo* (a si mesmo e até 25 kg de somente objetos), *invisibilidade, levitação, criar passagens, possuir animal** e *escudo da fé*.

QUALIDADES NAT

Imunidades: Os nats são imunes a veneno e doenças.

Resistência: Os nats possuem resistência à eletricidade e fogo 20.

NAT EINSAUNG

Os einsaungs são a espécie mais comum de nat. Eles são extremamente tímidos, preferindo permanecer invisíveis e etéreos. Fixam residên-

cia em casas cujos moradores oferecem freqüentemente comida e pequenos tesouros em troca da bênção dos nats. Eles provêm conselho e informação (escritos em pedaços de papel que os moradores encontram pela casa) bem como boa fortuna (na forma da sua aura abençoada). Se a casa for ameaçada, às vezes o einsaung usa sua habilidade de possessão para agir através do corpo de um dos membros da casa.

O lar de um einsaung fica no local correspondente no Mundo Espiritual do canto sul da casa. Ele permanece na casa somente enquanto for respeitado e alimentado regularmente. Nunca revelam suas verdadeiras formas, exceto algumas vezes para as crianças, que eles adoram. Os nat einsaung apreciam todos os tipos de comida, especialmente frutas e nozes.

COMBATE

Os nats einsaung evitam o combate a todo o custo.

Habilidades Similares a

Magias: Sem limite — *detectar maldição*, círculo mágico contra o mal, metamorfosear-se, retardar envenenamento, 1/dia — adivinhação, remover doenças, 1/semana — dissipar o mal, possessão**. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 5º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

Aura Abençoada (Sob): Um nat einsaung constantemente radia uma aura que cobre a casa onde a criatura reside. Essa aura confere os efeitos de uma magia bênção nos moradores da casa.



	Espírito da Natureza Pequeno Fada (Espírito) Pequeno	Espírito da Natureza Médio Fada (Espírito) Médio	Espírito da Natureza Grande Fada (Espírito) Grande
Dados de Vida:	2d6 (7 PV)	4d6 (14 PV)	8d6+8 (36 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m	9m	9m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des)	13 (+3 Des)	18 (-1 tamanho, +2 Des, +7 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +0	corpo a corpo: Pancada +2	corpo a corpo: 2 pancadas +5
Dano:	Pancada 1d2-2	Pancada 1d3	Pancada 1d4+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 3m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Conhecimento local, simbiose, RM 12	Conhecimento local, simbiose, RM 14	Conhecimento local, simbiose, redução de dano 15/+1, imunidade à magia, RM 16
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Vontade +3	Fort +1, Ref +7, Vontade +7	Fort +3, Ref +8, Vontade +10
Habilidades:	For 6, Des 17, Cons 10, Int 9, Sab 10, Car 11	For 10, Des 17, Cons 11, Int 14, Sab 16, Car 17	For 14, Des 15, Cons 12, Int 17, Sab 18, Car 19
Perícias:	Empatia com Animais +5, Esconder-se +10, Ouvir +5, Furtividade +6, Sentir Motivação +5, Observar +5, Sobrevivência +5	Empatia com Animais +10, Esconder-se +10, Ouvir +12, Furtividade +9, Sentir Motivação +10, Observar +12, Sobrevivência +10	Empatia com Animais +14, Esconder-se +5, Ouvir +16, Furtividade +8, Sentir Motivação +14, Observar +16, Sobrevivência +14
Talentos:	Esquiva	Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada	Prontidão, Esquiva, Especialista, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Neutro	Normalmente Neutro	Normalmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5-7 DV (Médio)	9-15 DV (Grande)
		16-4 DV (Enorme)	

NAT HKUM YENG

Enquanto os nats einsaung fixam residência como protetores de uma casa, os nats hkum yeng possuem um relacionamento similar com os humanos — mas normalmente com um povoado inteiro de moradores ferozes das colinas. Como os nats einsaung, eles vivem no Mundo Espiritual, normalmente no ponto próximo do centro do povoado. Se os aldeões esquecerem seus sacrifícios ou ofenderem o espírito, os hkum yeng trazem a desgraça e a morte.

COMBATE

Um hkum yeng comanda forças elementais, que prefere libertar enquanto escondido. Se seus inimigos resistirem tais ataques, ele se revela e ataca com suas garras.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *maldição menor*, *castigo*, *criar nascente*, *dissipar magia*, *explosão elemental*, *bola de fogo*, *saraivada de pedras*, *missão menor*, *purificar alimentos*, *invocar aliado da natureza III* (somente víbora ou constritor); 3/dia — *dar vida ao fogo*, *dar vida à madeira*; 1/dia — *remover maldição*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): Um hkum yeng constantemente radia uma aura de medo de 3 m de raio. A aura afeta somente criaturas que estão cientes da presença do nat, mas de outra forma é idêntica à magia *medo* conjurada por um feiticeiro de 5º nível (CD do teste de resistência 12). Se o teste de resistência for bem sucedido, aquela criatura não poderá ser afetada novamente pela aura de temor do hkum yeng por um dia.

NAT LU

Os nats lu são espíritos maliciosos que espreitam em cemitérios e procuram prejudicar alguém sempre que possível. Ele pode ficar satisfeito com sacrifícios de comida, mas se for enfurecido ou igno-

rado, se arrisca para fora do esconderijo para espalhar terror e pestilência.

COMBATE

O nat lu se deleita em rasgar vítimas com suas garras e dentes, mas adora igualmente espalhar estragos e destruição com suas habilidades similares a magia e sobrenaturais.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *aparicação*, *shuriken de fogo*, *derreter*, *névoa fétida*, *paralisar*; 1/dia — *água em veneno*, *apodrecer madeira*. Essas habilidades são como as conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD do teste de resistência 10 + nível da magia).

Aura de Doença (Sob): Doença sobrenatural — aura (1,5 m de raio), teste de resistência de Fortitude (CD 15); período de incubação 1 dia; dano de 1d6 de Constituição temporário. Diferente das doenças normais, essa putrefação continua até a vítima ficar com Constituição 0 (e morrer) ou receber uma magia *remover maldição* ou similar. (Veja Doença no Capítulo 3 do Livro do Mestre)

NEZUMI

Humanóide (Nezumi) Médio

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: Corpo a corpo: Nagamaki +2; ou golpe desarmado +1; ou à distância: arco curto composto +1

Dano: Nagamaki 2d4; golpe desarmado 1d4; arco curto composto 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m

Qualidades Especiais: Características Nezumi

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Vontade +0

Habilidades: For 10, Des 11, Cons 12, Int 11, Sab 10, Car 8

Perícias: Escalar +2, Esconder-se +1, Saltar +2, Furtividade +1

Talentos: Acuidade com Arma (Nagamaki)

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Solitário, time (2-9), bando (10-60) ou grupo (76-95)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Neutro

Progressão: Por classe de personagem

Os nezumi, ou "ratlings" como são frequentemente chamados pelos humanos, são uma raça de humanóides bipedes parecidos com ratos. Em Rokugan, eles são uma antiga raça nativa das Terras Sombrias. Antes da queda dos sete kami, os ratlings de Rokugan viviam em grandes cidades de um poderoso império. Num dia apocalíptico que as lendas Nezumi chamam de "O Terrível Dia Quando O Ar Se Tornou Fogo E O Céu Caiu Do Seu Poleiro Para Esmagar Nosso Glorioso Lar Abaixo Do Seu Corpo Enegrecido", o Império dos "ratlings" foi destruído e em seu lugar nasceram as Terras Sombrias. Como resultado desse evento, os ratling tornaram-se escavadores mais fortes e espertos, somando uma escassa existência no centro dos maiores horrores de Rokugan.

Os nezumi se parecem muito com ratos humanóides. Medem em pé, aproximadamente a altura de um humano (em média 1,65 metros e 77,5 quilos). Longos focinhos, orelhas rosadas e grandes dentes incisivos como ratos normais são algumas características físicas deles. Seus corpos são cobertos com pelos ásperos, com tons variando do branco ao cinza e do castanho ao preto, algumas vezes sólido e algumas vezes padronizado. O padrão dos pelos tende a se manter nas famílias ratlings.

Eles possuem mãos com cinco dedos, polegares opostos e garras afiadas. Suas longas caudas são quase sem pelos e têm a mesma coloração rosada que suas orelhas e palmas. Suas pernas são curvadas como a dos ratos e possuem apenas três dedos.

Como os bárbaros humanos, os nezumi normalmente usam brincos nas suas orelhas perfuradas, colares feitos de ossos ou dentes e ornamentos similares aos que os humanos consideram selvagens.

O idioma nezumi nativo é uma combinação de latidos, chiados e tiques, com uma forte semelhança aos ruídos dos roedores comuns.

A maioria dos nezumi encontrados fora dos seus lares é formada por combatentes; a informação no bloco de estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Os nezumi se beneficiam de sua Furtividade natural e seu conhecimento do terreno para tirar vantagem em combate, emboscando oponentes nos esconderijos ou atormentando-os com armas de longo alcance e, em seguida, se retirando. Eles lutam furiosamente, alternando entre golpes com uma arma e golpes desarmados.

Características Nezumi (Ext): Os nezumi se beneficiam de várias características raciais.

- Visão na Penumbra: os nezumi são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um humano à luz da lua, luz das estrelas, luz de tochas e outras condições similares de pouca iluminação. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.
- +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Os nezumi são naturalmente furtivos.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos e doenças: eles são resistentes a doenças e toxinas.
- Imune à Mácula das Terras Sombrias: os nezumi nunca adquirem valor de Mácula e nunca sofrem da exposição às Terras Sombrias. Entretanto, eles ainda podem ser feridos por efeitos tais como a magia *nuvem de Mácula* ou ataques especiais das criaturas das Terras Sombrias.
- Faro Aprimorado: os nezumi possuem um faro melhor do que o dos humanos e frequentemente são mais capazes de distinguir os humanos pelo faro do que pela visão. Como um talento, o nezumi com sabedoria 11 ou maior pode adquirir Faro, que é equivalente à habilidade especial descrita no *Livro do Mestre*.

PERSONAGENS NEZUMI

A classe favorecida de um nezumi é ladino. Os nezumi muitas vezes também recebem níveis como bárbaros, guerreiros, rangers ou feiticeiros.

SOCIEDADE NEZUMI

Os nezumi vivem em grupos que vagam pelas terras desoladas das Terras Sombrias. Um grupo é liderado, bem informalmente, por um comandante, um feiticeiro ou um grupo de "chefes". Cada grupo é auto-suficiente, roubando o que precisa ou retirando da terra ao invés de fazer comércio.

Os grupos nezumi viajam em padrões migratórios específicos circulando as mesmas extensões de territórios por um período de dois a cinco anos. Eles comem qualquer comida que possam encontrar — raízes e tubérculos cavados do solo, peles e ossos desenterados dos montes recusados pelos humanos ou a colheita roubada de um campo de um fazendeiro. Para seu entretenimento, humanos nervosos algumas vezes acreditam que eles são espíritos malignos e deixam sacrifícios de comida e outros suprimentos nos campos para desviá-los para longe.

Eles não veneram ancestrais ou espíritos. Ao invés, acreditam que o *chi* de um indivíduo molda o universo, fazendo cada vida individual — bem como a vida coletiva de um grupo ou raça inteira — inerentemente valiosa.



Me-zu oni

Onic Comum

Ga-zu oni

	Oni Comum Gigante (Espírito) Grande	Oni Go-Zu Gigante (Espírito) Grande	Oni Me-Zu Gigante (Espírito) Grande
Dados de Vida:	8d8+24 (60 PV)	12d8+48 (102 PV)	10d8+50 (95 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	+0	+0
Deslocamento:	6m	6m	9m
CA:	16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 armadura ashi-garu)	20 (-1 tamanho, +7 natural, +4 armadura parcial)	18 (-1 tamanho, +5 natural, +4 armadura parcial obra-prima)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +11; toque à distância: cuspir cobre +4	corpo a corpo: Espada larga +15/+10; perfuração +10	corpo a corpo: Naginata Enorme +14/+9; à distância: chicote Médio +6
Dano:	Garra 1d6+6; cuspir cobre 4d6	Espada larga Enorme 2d8+10; perfuração 1d8+3	Naginata Enorme 2d6+12
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 3 m	1,5 m por 1,5 m / 3 m	1,5 m por 1,5 m / 3 m
Ataques Especiais:	Cuspir cobre, habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia	Magias, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	—	Ver o invisível, regeneração 5	Visão da verdade, regeneração 5
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +1, Vontade +3	Fort +12, Ref +4, Vontade +6	Fort +3, Ref +8, vontade +10
Habilidades:	For 23, Des 8, Cons 17, Int 8, Sab 12, Car 13	For 25, Des 10, Cons 19, Int 14, Sab 14, Car 17	For 27, Des 10, Cons 21, Int 14, Sab 16, Car 19
Perícias:	Escalar +10, Ouvir +4, Observar +4	Escalar +12, Ouvir +7, Observar +7	Escalar +14, Ouvir +7, Observar +7
Talentos:	Trespasar, Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso, Separar	Trespasar, Magias em Combate, Separar
Terreno/Clima:	Montanhas temperadas, colinas, planícies, florestas e subterrâneos	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário, unidade (2-8), companhia (9-20) ou hoste (21-100 mais 4-40 bakemono ou goblin-ratos)	Solitário ou bando (2-20)	Solitário ou bando (2-20)
Nível de Desafio:	7	9	10
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Normalmente Neutro Maligno	Normalmente Leal Neutro	Normalmente Leal Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem	Por classe de personagem

ONI

Os onis são espíritos menores ferozes que usam sua terrível força e habilidades mágicas para dominar e aterrorizar as regiões em que habitam. O ogro mago descrito no *Livro dos Monstros* é de fato uma espécie de oni.

ONI COMUM

O oni comum, como o nome sugere, é a mais numerosa e fraca das espécies de oni.

Os onis comuns medem aproximadamente 2,4 metros de altura e pesam aproximadamente 150 kg. Eles são gigantes musculosos com braços e pernas cobertos com pelos grossos. Suas mãos terminam em garras sujas e grossas e dedos curvos crescem dos seus grandes pés. Sua pele é geralmente vermelha, mas também pode ser verde, preta, laranja ou roxa. Eles possuem um, dois ou três olhos inchados, um ou dois chifres grandes e orelhas largas e pontudas. Seu cabelo é geralmente longo (aproximadamente da altura dos ombros) e podem ser prateados, negros ou verdes. Eles possuem presas longas de coloração dourada ou marfim. Se vestem de maneira similar à população local de onde eles residem, mas sempre parecem sujos e esfarrapados.

Os onis comuns falam Gigante, Tengu, Goblin e Comum em vozes profundas, ressoantes e bem altas. O ronco de um oni ressoa como um trovão, enquanto sua risada é forte o suficiente para fazer tremer as folhas das árvores.

COMBATE

A maioria dos onis comuns é sanguinária e cruel. Eles não somente atacam por comida (pois adoram comer carne humanóide), mas também pelo prazer de ferir e maltratar outras criaturas. Um oni faminto ou enfurecido geralmente ataca investindo, cortando com suas garras como uma besta incontrolável.

Entretanto, um bando oni é capaz de estratégias mais sutis, particularmente quando emboscam viajantes ou outras presas distraídas. Por exemplo, um oni pode usar *metamorfosear-se* para se parecer com um fazendeiro amigável e começar uma conversa com o viajante, enquanto o resto do bando, invisível, cerca o alvo.

Cuspir Cobre (Sob): Uma vez por dia, um oni comum é capaz de cuspir um pequeno globo de cobre fundido em um único alvo a até 3 metros de distância. Se o oni acertar o alvo de com um ataque de toque à distância bem sucedido, ele inflige 2d6 pontos de dano mais 2d6 pontos de dano de fogo. Um globo de cobre vale 1d4 PO e pesa 2d4 kg.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *causar medo*, 3/dia — *voo*, *metamorfosear-se*, 2/dia — *invisibilidade*, 1/dia — *carruagem de nuvens*® (a si mesmo mais 25 kg de objetos). Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD do teste de resistência 11 + nível da magia).

ONI GO-ZU

Os onis go-zu são guerreiros poderosos que servem como soldados em um exército espiritual.

São parecidos com os onis comuns, mas são maiores (aproximadamente 2,7 metros de altura) e seus corpos são mais pesados (em média 175 kg). Eles possuem cabeça de touro, com focinhos grandes, orelhas pequenas e dois chifres longos. Sua pele é geralmente laranja escura, cinza ou roxa escura. Geralmente usam robes finos e armaduras polidas, apropriadas para seu posto no exército espiritual.

Os onis go-zu falam Gigante, Tengu, Goblin, Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os onis go-zu lutam com armas de acordo com seu tamanho. Além da espada larga (no-dachi) mostrada nas estatísticas

acima, um oni go-zu pode usar uma lança, naginata, alabarda ou tridente em combate corpo a corpo.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *causar medo*, *shuriken de fogo**, *vôo*, *invisibilidade*, *metamorfosar-se*; 2/dia — *carruagem de nuvens** (a si mesmo mais 25 kg de objetos).

Regeneração: Os onis go-zu sofrem dano normal de fogo e ácido.

Ver o Invisível (Sob): Os onis go-zu são capazes de ver criaturas e objetos invisíveis dentro do seu campo de visão normal.

ONI ME-ZU

Os onis me-zu são os comandantes dos exércitos espirituais, líderes dos onis go-zu.

Os onis me-zu são maiores do que os onis go-zu (cerca de 3 metros de altura ou mais, pesando aproximadamente 500 kg) e possuem as cabeças de cavalos felpudos. Sua armadura é sempre de qualidade obra-prima.

Os onis me-zu falam Gigante, Tengu, Goblin, Comum e o Idioma Espiritual.

COMBATE

Além da naginata e das armas usadas pelos onis go-zu, os onis me-zu geralmente carregam um chicote com alcance de 9 metros.

Magias: Os onis me-zu conjuram magias como wu jens de 10º nível. Suas magias preparadas mais comuns incluem as seguintes:

0 — *globos de luz*, *detectar magia*, *brilho*, *luz*; 1º — *ataque reverso**, *olhos flamejantes**, *lenço de ferro**, *derreter**; 2º — *shuriken de fogo**, *imobilizar pessoas*, *chicote**; 3º — *dar vida ao fogo**, *bola de fogo*, *asas flamejantes**; 4º — *espada sibilante**, *metamorfosar outros*, *muralha de fogo*; 5º — *hálito de fogo**.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *causar medo*, *vôo*, *invisibilidade*, *metamorfosar-se*; 3/dia — *projeção astral* (a si mesmo mais 25 kg de objetos), *passagem etéreo* (a si mesmo mais 25 kg de objetos).

Regeneração: Os onis me-zu sofrem dano normal de fogo e ácido.

Visão da Verdade (Sob): Os onis me-zu possuem um poder constante de *visão da verdade*.

ONI DAS TERRAS SOMBRIAS



Os onis são os mais terríveis habitantes das Terras Sombrias, demônios de completa maldade e terror. Eles são extra-planares nativos das Terras Sombrias, possuindo todas as qualidades dos extra-planares e criaturas das Terras Sombrias.

Os onis aparentemente possuem espécies ilimitadas, bem como uma vasta quantidade de indivíduos únicos. A maior parte de uma horda oni é composta de uma grande quantidade de onis pertencentes às espécies comuns: akuma, ashi, byoki, gekido, haino, kyoso, sanru, shikibu, tsuburu, ugulu, yattoko e outros tipos ainda a serem nomeados. Esses são os onis horrendos mais comuns das Terras Sombrias.

Liderando essas hordas, ou trabalhando sozinhos, está uma grande quantidade de onis únicos. Esses incluem os quatro lorde oni que geraram algumas das espécies comuns: Akuma (morto durante a Batalha no Portal do Esquecimento), Tsuburu, Shikibu e Kyoso. Os "terrores elementais" também pertencem a essa categoria: Moetechi e Taki-bi (fogo); Yosuchi e Kaze (ar); Toichi e Jimen (terra); Oyuchi e Mizu (água); e Kukanchi e Akeru (vazio).

Finalmente, os rumores entre os guardiões do clã Caranguejo da Muralha Kaiu sugerem que uma nova forma de oni apareceu

nas Terras Sombrias, possivelmente ocupando o vácuo no poder deixado pelo falecimento de Fu Leng. Esses "senhores supremos" são talvez em torno de meia dúzia e seu terrível poder é incalculável. Pode ter sido um oni supremo que matou o imperador Toturi na Floresta Shinomen. Os sobreviventes da batalha descreveram o oni medindo 2,4 metros, musculoso e coberto com placas de armadura vermelha. Ele possui quatro braços enormes, um deles carregando uma gigantesca espada larga (no-dachi). Sua cabeça alta estava envolta de espinhos como uma coroa e um longo bigode que caía sobre sua boca. E ele retalhou o imperador com um único golpe.

Todos os onis das Terras Sombrias falam o Idioma das Terras Sombrias e o Rokugani (Comum).

COMBATE

Os onis são oponentes ferozes, sanguinários e consumidos por ódio pela humanidade. Alguns são astutos, até mesmo brilhantes, e fazem excelentes usos de táticas enquanto outros mostram tanta estratégia quanto um grupo de bakemonos escravizadores. Todos os onis compartilham certas características em comum, além do modificador de tipo das Terras Sombrias e das características específicas das suas subespécies.

Alterar Forma (Sob): Os onis são capazes de assumir qualquer forma humanóide de tamanho Pequeno a Grande como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfosar-se* mas permite somente formas humanóides. Quando estiver usando essa habilidade, o oni recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

Aura de Medo: Os personagens que forem bem sucedidos em seus testes de resistência contra essa habilidade estão imunes à aura desse oni por um dia.

Imunidades (Ext): Os onis são imunes a venenos.

Perícias: Todos os onis recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce ao usar a habilidade de alterar forma.

Resistências (Ext): Os onis possuem resistência ao frio, fogo e ácido 10.

Telepatia (Sob): Os onis são capazes de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura dentro de um raio de 30 metros que possua um idioma.

HAINO NO ONI

Em completo contraste com as hordas confusas que compõe a maior parte dos exércitos das Terras Sombrias, os haino-no-oni são onis silenciosos e furtivos, embora famintos. Disfarçados na forma humana, os haino no oni serpeiam suas línguas incrivelmente longas dentro de estalagens e casas, inserindo-as dentro da garganta de vítimas adormecidas para se alimentar dos fluidos energéticos delas. Eles são encontrados mais frequentemente em Rokugan do que nas Terras Sombrias e muitas vezes nem mesmo são detectados enquanto se deslocam entre a humanidade.

Na sua forma natural, os haino no oni lembram sapos humanóides, com pele seca e áspera e olhos inchados. Eles medem aproximadamente 1,5 m de altura e pesam 60 kg. Entretanto, quase nunca são encontrados nessa forma, preferindo um disfarce humano que ainda os permita usar sua língua longa, similar a um tubo e — sob pressão — um modesto ataque de garra. Suas estatísticas são as mesmas em ambas as formas.

COMBATE

Um haino no oni geralmente ataca à noite, escalando ao telhado de uma casa ou estalagem e deslizando sua língua através de uma abertura no telhado ou uma janela aberta. Se sua pretensa vítima acordar, ele normalmente foge.

Drenar Água (Ext): Um haino no oni usa sua língua longa e oca para roubar os fluidos da sua vítima. O oni somente é capaz de usar esse ataque em oponentes indefesos ou presos. Uma vez que a língua expõe uma substância viscosa anestésica enquanto ela é inserida dentro da boca ou outro orifício da vítima, uma vítima adormecida deve ser bem sucedida em um teste de Sabedoria (CD 20) para acordar do sono e perceber o ataque. O oni é capaz de infligir 1 ponto de dano de Força temporário por rodada. Um haino no oni geralmente considera 4 rodadas de alimentação como uma boa refeição noturna.

Regeneração (Ext): Os haino no oni sofrem dano normal de jade ou armas de cristal Kuni, e de armas honradas ou abençoadas de pelo menos +1 de bônus de melhoria.

ASHI NO ONI

Possuindo uma semelhança superficial a um ankhg, um ashi no oni é uma criatura parecida com um verme com sete tentáculos cheios de espinhos brotando de seu corpo. Sua cabeça é adornada com chifres e farpas e seu corpo é protegido por placas espinhosas. Tem a face misteriosamente parecida com a dos humanos, com olhos negros profundos e boca cheia de presas afiadas. O corpo do oni mede aproximadamente 4,5 m de altura e pesa aproximadamente 1.000 kg. Ele geralmente só emerge pela metade da terra quando estiver atacando, preferindo não se deslocar sobre o chão.

COMBATE

Por ser razoavelmente inteligente, o ashi no oni se comporta como um caçador estúpido, saindo da rocha ou terra para atacar qualquer presa que ande no seu território. Somente se estiverem enfrentando um oponente que não caia a esse ataque inicial é que eles fazem uma pausa para pensar em estratégia. Entretanto, uma vez forçados a pensar, o ashi no oni é capaz de uma astúcia maliciosa. Se ferido, se enterra, somente para se levantar em um local diferente, momentos depois, esperando pegar novamente seus inimigos desprevenidos.

Aura de Medo (Ext): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficarem abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Espinhos (Ext): Como uma ação padrão, um ashi no oni é capaz de lançar uma explosão de espinhos dos seus tentáculos que produzem ataques à distância em todas as criaturas dentro de um raio de 4,5 metros. Cada ponto de dano sofrido indica que um espinho acertou o personagem.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *escuridão, profanar, pedras afiadas*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do um teste de resistência 19 + nível da magia).

Pele de Espinhos (Ext): Uma criatura que acerta um ashi no oni com uma arma natural ou ataque desarmado sofre 1d4 pontos de dano perfurantes. Os espinhos que fazem parte da carapaça do oni não são venenosos.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Sentido Sismico (Ext): Um ashi no oni é automaticamente capaz de sentir a localização de qualquer coisa no raio de 18 metros que esteja em contato com o chão.

Veneno (Ext): Tentáculo ou explosão de espinhos, teste de resistência de Fortitude (CD 16 para ataque de tentáculo ou CD 15 +1/espinho para explosão de espinhos); de dano inicial e secundário 1 ponto de For temporário, 1 ponto de Des temporário e 1 ponto de Cons temporário.

SANRU NO ONI

Possuindo uma leve semelhança às harpias, os sanru no oni são demônios que possuem quatro braços, asas de morcego, que se banqueteam de carne pútrida. Um sanru no oni se parece muito com um humano, mas seu torso é extraordinariamente longo para acomodar seus braços extras. Suas sobrelanceias são longas e finas, suas orelhas pontudas e suas características faciais são angulares. Todas as quatro mãos e pés possuem garras afiadas para rasgar suas presas. Asas grandes e desajeitadas brotam das costas da criatura. O oni mede aproximadamente 2,1 metros de altura, possui talvez uma envergadura de 4,5 metros e pesa em média 125 kg.

COMBATE

A tática preferida de um sanru no oni é usar seu talento Investida Aérea para rasgar oponentes terrestres com suas garras dos pés, enquanto permanece seguro fora do alcance de combate corpo a corpo entre os ataques. Quando confrontado com inimigos que são capazes de voar, particularmente criaturas mais manobráveis, os sanru no oni geralmente fogem. Da mesma forma, se acham que estão sofrendo muito dano de magia ou armas de longo alcance, eles geralmente decidem que a presa não vale o esforço e partem — muitas vezes retornando para circular como urubus uma vez que suas pretensas vítimas estejam presas em batalha com outros tipos de oni.

Habilidade Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula, escuridão, profanar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do teste de resistência 20 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

KAMU NO ONI

Demônios vorazes que formam a maior parte das muitas hordas das Terras Sombrias, os kamu no oni são temidos pelos defensores do clã Caranguejo da Muralha Kaiu por sua tendência a desmembrar e consumir inimigos caídos antes de avançarem para atacar novos inimigos. Possuem corpos humanoides poderosamente musculosos, mas não possuem cabeças — ao invés, uma enorme boca aberta aparece de onde o pescoço deveria estar. Eles medem entre 2,4 e 2,7 metros de altura e pesam aproximadamente 150 kg. Os kamu no oni são estúpidos e brutos, mas seguem ordens bem, particularmente quando as ordens significam "Matem todos eles".

COMBATE

Os kamu no oni atacam com suas mãos vazias, se deleitando em agarrar oponentes e despedaçá-los membro por membro.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o kamu no oni deve acertar um ataque de pancada. Se conseguir segurar, ele automaticamente inflige dano de mordida a cada rodada que a manobra Agarrar for mantida.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

	Haino no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Médio	Ashi no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Sanru no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Médio
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	8d8+16 (52 PV)	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	9m, Escalar 9m	6m, Escavar 3m	9m, Vão 12 m (ruim)
CA:	17 (+3 Des, +4 natural)	18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural)	16 (+3 Des, +3 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Língua +7 ou garras +4	corpo a corpo: Mordida +13, 7 tentáculos +8 ou à distância: explosão de espinhos +11	corpo a corpo: 2 chutes +8
Dano:	Língua 1 ponto de dano de Força temporário; garras 1d4	Mordida 1d8+9; tentáculo 1d6+4 e veneno; explosão de espinhos 1d4 e veneno	Chute 1d6+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5 (4,5 m com a língua)	1,5 m por 1,5 m / 1,5 (4,5 m com os tentáculos)	1,5 m por 1,5 m / 1,5
Ataques Especiais:	Drenar água	Espinhos, veneno, habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Qualidades oni, regeneração 3	Pele de Espinhos, redução de dano 10/+1, qualidades oni, sentido sísmico, regeneração 3	Redução de dano 10/+1, qualidades oni, regeneração 2
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Vontade +5	Fort +8, Ref +9, Vontade +7	Fort +9, Ref +8, Vontade +7
Habilidades:	For 10, Des 17, Cons 14, Int 15, Sab 12, Car 19, Máucla 11	For 22, Des 17, Cons 14, Int 10, Sab 13, Car 15, Máucla 9	For 14, Des 17, Cons 18, Int 13, Sab 15, Car 16, Máucla 10
Perícias:	Blefar +11, Escalar +11, Diplomacia +11, Disfarce +11*, Esconder-se +9, Furtividade +10, Sentir Motivação +7	Concentração +10, Arte da Fuga +11, Esconder-se +7, Intimidar +10, Senso de Direção +9, Ouvir +7, Furtividade +11, Observar +9	Equilíbrio +9, Blefar +9, Intimidar +9, Senso de Direção +8, Conhecimento (Terras Sombrias) +7, Ouvir +8, Furtividade +9, Procurar +7, Observar +8, Sobrevivência +8
Talentos:	Acuidade com Arma (língua)	Esquiva, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espinhos)	Prontidão, Investida Aérea
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário ou ala (2-8)
Nível de Desafio:	3	9	9
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	5-12 DV (Médio)	9-16 DV (Grande)	7-12 DV (Médio)
		17-24 DV (Enorme)	13-18 DV (Grande)

SHIKIBU NO ONI

Criado por um dos lordes oni, os shikibu no oni são espíritos dementes de maldade incômoda. O original Shikibu no oni foi encarregado da tarefa de restaurar uma mulher morta (a esposa de Hiruma Shikibu) à vida. Ao invés disso, ele pegou sua aparência e agiu como se fosse a mulher morta por várias semanas antes de ganhar controle sobre seu mestre anterior e assumir seu disfarce. No curso de um mês, ele se deslocou através das terras Hiruma, espalhando a corrupção e o caos. Finalmente, o Shugenja Kuni que convocou o oni foi capaz de bani-lo para as Terras Sombrias, mas ao custo da sua própria vida. Shikibu no oni ainda espregueia em algum lugar das profundezas das Terras Sombrias, mandando regularmente suas crias para fazer seu estrago nas terras humanas.

Os shikibu no oni são humanóides parecidos com anões raquíticos, medindo 1,2 metros de altura e pesando talvez 55 kg. Olhos verdes vazios fitam vagamente das suas faces retorcidas, grandes presas laranjas se sobressaem das suas bocas e pequenas barbas brilhantes balançam dos seus queixos. Seus corpos são infantis e inchados, enquanto seus membros são longos e finos. Entretanto, eles freqüentemente fazem uso da sua habilidade de alterar a forma comum a todos os oni, e por isso raramente são vistos na sua forma natural.

COMBATE

Os shikibu no oni evitam combate, mudando de forma freqüentemente para evitar levantar muita suspeita enquanto se deslocam entre a sociedade humana. Entretanto, qualquer que seja o disfarce que adotem, eles normalmente são descobertos se forem observa-

dos de perto à noite, uma vez que sempre viajam para cemitérios à noite para se banquetear de corpos pútridos. Enquanto mantêm um disfarce humano, esses oni espalham mentiras prejudiciais, envergonhando e desonrando quantas pessoas forem possíveis e semeando a corrupção e a Máucla com o melhor da sua habilidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *criar mortos vivos menores, rogar maldição, toque macabro, nuvem de Máucla, escuridão, drenar força vital, profanar, detectar pensamentos, aumentar, passeio etéreo, aterrorizar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 7º nível (CD do teste de resistência 19 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 14) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Fuga Etérea (Sob): Se reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o espírito de um shikibu no oni imediatamente deixa seu corpo na forma etérea (como na magia *passeio etéreo*). Então, o espírito é capaz de habitar um corpo próximo, reanimando-o e lentamente transformando-o numa réplica da sua forma original. A transformação leva 2d4 minutos, mas o oni é inteiramente capaz de continuar a lutar no seu novo corpo, com todos os seus pontos de vida restaurados. O oni somente é capaz de permanecer na forma espiritual por 1 minuto. Ele é capaz de se deslocar etereamente duran-

te esse tempo, mas não é capaz de atravessar jade. Se o oni não for capaz de entrar em um corpo durante esse tempo, ele é destruído.

UGULU NO ONI

Com passos que fazem o chão tremer e um rosnado gutural que estronda como um trovão, um ugulu no oni é um bruto terrível com temperamento sórdido. Ele mede de 3,9 a 4,5 metros de altura e pesa aproximadamente 500 kg. Seu corpo bem musculoso é coberto com uma grossa pele roxa de onde germina uma grossa camada de cabelo. Possui dois grandes chifres que encurvam de suas têmporas, seus olhos brilham como brasa pronta para explodir em chamas e uma língua chicoteante como uma serpente de fogo sai da sua boca cheia de presas. Garras grandes adornam suas mãos e pés de quatro dedos. Uma juba peluda de cor negra púrpura cai sobre seus ombros e costas.

COMBATE

Um ugulu no oni ataca com grandes golpes das suas mãos massivas, capazes de esmagar ossos com um golpe sólido. O que falta em perícia e astúcia estratégica, ele compensa em força e vigor.

Habilidades Similares a Magias: Sem limite — *nuvem de Mácúlã, escuridão profunda, profanar, criar chamas, proteção contra flechas, despedaçar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 9º nível (CD do teste de resistência 17 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 14) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Imunidade à Magia (Sob): Cada ugulu no oni é imune a uma única magia, efetivamente dando a ele uma resistência à magia insuperável no que diz respeito à essa magia. Essa imunidade protege o oni da magia, efeitos similares a magia de itens mágicos que duplicam essa magia e a habilidade similares a magia inatas das criaturas. Role 1d10 para determinar a imunidade à magia de um oni:

1d10	Magia
1	Rogar maldição
2	Bo de água*
3	Dedo da morte
4	Imobilizar monstros
5	Golpe de jade*
6	Katana de fogo*
7	Matar
8	Tetsubo de terra*
9	Tumba de jade*
10	Yari do ar*

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

AKUMA NO ONI

Criados por um dos quatro lódes oni, os akuma no oni são criaturas terríveis de fogo e ódio. O akuma no oni original foi criado como parte de uma pesquisa proibida a natureza maligna no submundo das Terras Sombrias, conduzida por membros da família Isawa do clã Fênix. Ele serviu como general das forças das Terras Sombrias através das longas guerras contra Rokugan, mesmo após a derrota de Fu Leng, antes de encontrar sua morte na Batalha no Portal do Esquecimento.

Desde que a criatura que os criou foi destruída, a quantidade de akuma no oni que permaneceu nas Terras Sombrias é limitada

— um fato pelo qual muitos gerais e exploradores do clã Caranguejo oferecem frequentemente orações de agradecimento para as Fortunas. O menor akuma no oni não é menos cheio de ódio e destrutividade do que o seu progenitor, consumido pelo ódio por toda humanidade e o imoral amor pelo sofrimento e carnificina.

Os akuma no oni são criaturas bipedes grandes, medindo aproximadamente 3 metros de altura. Seus corpos são quase esqueleticos (em média somente 125 kg), cobertos com uma pele dura, quase metálica. Três línguas longas flamejantes como se cobertas com fogo grego, chicoteiam de suas mandíbula cheia de dentes. Seus dedos esqueleticos terminam em garras afiadas como navalhas de 15 cm. Seus três olhos lembram os de uma cobra — como se os olhos de uma cobra pudessem queimar com a malevolência incontrolada das Terras Sombrias.

COMBATE

Os akuma no oni são divididos entre seus desejos de destruir qualquer coisa e tudo o que for associado com os humanos de Rokugan de um lado, e seu intelecto calculista e a responsabilidade da liderança no outro. Qualquer akuma no oni, dado liberdade para isso, investiria contra a Muralha Kaiu e morreria feliz lá, levando consigo quantos defensores do Clã Caranguejo ele pudesse. Entretanto, a maioria está encarregada de pelotões pequenos de oni menores e possui a responsabilidade de coordenar ataques estratégicos com essas criaturas. Apesar de capazes de planejamento cuidadoso e manobras táticas devastadoras, os akuma no oni lutam como tigres selvagens.

Agarrar Aprimorado (Ext): O oni deve acertar com um ataque de língua para usar essa habilidade. Se conseguir segurar seu oponente, ele inflige 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada que segurar o oponente.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 18) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *nuvem de Mácúlã, escuridão profunda, profanar, detectar o bem, detectar magia, desespero*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 12º nível (CD do teste de resistência 19 + nível da magia).

Línguas Flamejantes (Ext): Qualquer golpe com a língua que acerte deixa saliva flamejante na vítima. A saliva inflige 1 ponto de dano adicional de fogo a cada rodada após o golpe certo. Esse dano não acumula com o dano que um oni inflige a um oponente preso. O dano continua até a saliva ser lavada, o que requer vinagre e álcool.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

KYOSO NO ONI

Os kyoso no oni são outra espécie de oni criados por um dos quatro grandes lódes oni. O kyoso no oni original permanece como uma figura chave na política interna das Terras Sombrias, trabalhando junto com Iuchi Shahai (a Filha Sombria de Fu Leng) em tramas de subterfúgio e intriga. Criado por um invejoso shugenja do clã Dragão para destruir um rival, seu propósito original permanece consigo através dos sucessivos séculos — Kyoso no Oni permanece um caçador, um predador solitário que espreguiça nas sombras. As crias de Kyoso usam essas mesmas táticas, confiando na furtividade e nas mais extensivas habilidades similares a magias de qualquer raça de oni para destruir sua presa.

	Kamu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Shikibu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Pequeno	Ugulu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande
Dados de Vida:	10d8+60 (105 PV)	5d8+5 (27 PV)	9d8+54 (94 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	-1 (Des)
Deslocamento:	9m	6m	12m
CA:	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural)	21 (+1 tamanho, +3 Des, +7 natural)	24 (-1 tamanho, -1 Des, +16 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 pancadas +16, mordida +11	corpo a corpo: 2 pancadas +8	corpo a corpo: 2 garras +16
Dano:	Pancada 1d8+7, mordida 2d6+3	Pancada 1d4+2	Garra 2d4+8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 3m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 3m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 20/+2, percepção às cegas, qualidades oni, regeneração 4	Redução de dano 20/+2, RM 20, qualidades oni, regeneração 5, fuga etérea	Redução de dano 20/+2, imunidade à magia, qualidades oni, regeneração 3
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +8, Vontade +6	Fort +5, Ref +7, Vontade +5	Fort +12, Ref +5, Vontade +8
Habilidades:	For 24, Des 12, Cons 22, Int 7, Sab 9, Car 11, Mácula 7	For 14, Des 16, Cons 12, Int 15, Sab 13, Car 15, Mácula 9	For 26, Des 9, Cons 22, Int 11, Sab 14, Car 11, Mácula 7
Perícias:	Equilíbrio +13, Escalar +19, Intimidar +13, Saltar +19, Ouvir +11	Blefar +7, Disfarce +7, Esconder-se +8, Intimidar +7, Conhecimento (Terras Sombrias) +7, Ouvir +6, Furtividade +8, Procurar +7, Sentir Motivação +6, Observar +6	Blefar +9, Intimidar +9, Saltar +17, Conhecimento (Terras Sombrias) +9, Ouvir +11, Procurar +9, Sentir Motivação +11, Observar +11
Talentos:	Trespasar, Abraço da Terra*, Ataque Poderoso	Esquiva, Iniciativa Aprimorada	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário, pelotão (2-20) ou horda (21-120)	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	10	10	12
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	11-15 DV (Grande) 16-24 DV (Enorme) 25-30 DV (Imenso)	6-15 DV (Pequeno)	10-20 DV (Grande) 21-30 DV (Enorme)

Um kyoso no oni aparenta ser um amontoado, ou às vezes uma minhoca longa, de carne com um torso humanoíde feminino. O seu comprimento total varia entre 3 e 6 metros, uma vez que a porção mais baixa da criatura é amorfa, mas o torso é apenas um pouco maior do que o tamanho humano médio. Um kyoso no oni pesa aproximadamente 250 kg. Quatro braços brotam do torso, frequentemente coberto com fogo negro crepitante, que a criatura é capaz de lançar contra seus inimigos. Sua face sem traços é coroada por nove chifres curvos. Sua pele varia do vermelho escuro ao negro ébano.

COMBATE

Os kyoso no oni perseguem suas presas enquanto estão escavando no subterrâneo, erguendo-se da terra para emboscar seus alvos. Eles preferem manter alguma distância dos seus inimigos, lançando o seu fogo profano e usando suas habilidades similares a magia ao invés de despedaçá-los com suas garras.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 18) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Fogo Profano (Sob): Sem limite, um kyoso no oni é capaz de manifestar uma bola de fogo negro crepitante e lançá-lo em um inimigo. O fogo possui um incremento de distância de 6 metros. Proteção contra fogo não oferece defesa contra essa energia, uma vez que ela consome a alma do seu alvo ao invés do corpo.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *blasfêmia, enfeitiçar monstros, nuvem de Mácula†, drenar força vital, escuridão profunda, profanar, dissipar o bem, desespero, aumentar, passeio etéreo, medo, sugestão, aura de Mácula†, Telecinésia, teletransporte exato e conspurcar.* Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 16º nível (CD do teste de resistência 22 + nível da magia).

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

Sentido Sismico (Ext): Um kyoso no oni é automaticamente capaz de sentir a localização de qualquer coisa no raio de 18 metros que esteja em contato com o chão.

YATTOKO NO ONI

Apesar de possuírem certa semelhança com os ordinários louva a deus, um yattoko no oni é pouco mais do que uma câmara digestiva com nove apêndices de pinça (incluindo sua cabeça) fixos para trazer comida para sua boca cavernosa. O corpo de um yattoko no oni se parece com uma vênus papa mosca — uma concha com uma mandíbula dentuça estendendo seu comprimento total de 4,5 metros. Uma cabeça brota de uma ponta, com dois olhos multifacetados grandes e um conjunto de mandíbulas que servem somente para agarrar presas e transferi-las para a boca verdadeira da criatura. Duas pernas de pinça suportam a criatura na outra extremidade, enquanto seis braços longos de inseto, cada um terminando em pinças, emergem dos lados do oni.

Os yattoko no oni vivem em regiões desérticas das Terras Sombrias, onde se enterram sob a areia à procura de presas. Quando detectam movimento na superfície, eles se movem da areia repentinamente, se elevando sobre suas presas e golpeando com seus braços longos em forma de pinça. As pinças da criatura são incrivelmente afiadas e ameaçam um sucesso decisivo em uma jogada de 19-20.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o oni deve acertar um ataque de garra. Se conseguir segurar, ele levanta o oponente e transfere para sua boca como uma ação equivalente a movimento, então inflige automaticamente dano de mordida e é capaz de tentar engolir o inimigo.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 20) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Engolir (Ext): Um yattoko no oni pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 1d8 pontos de dano pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do oni. Uma criatura nessa situação é capaz de escapar abrindo a boca do oni. Essa ação exige um teste bem-sucedido de Agarrar contra o yattoko no oni. (se o oni morrer, ele escolhe 10 no seu teste de Agarrar, mas os aliados da criatura engolida também podem tentar abrir a mandíbula). O interior do oni é capaz de comportar uma criatura Média, duas Pequenas, quatro Miúdas, oito Mínimas e dezesseis Minúsculas.

Habilidades Similares a Magia: *Sbikibu no oni* Sem limite — *nuvem de Mácula*, *escuridão profunda*, *profanar*, *invocar enxames*, 3/dia — *aura de Mácula*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 14º nível (CD do teste de resistência 20 + nível da magia).

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

BYOKI NO ONI

Também conhecido como "demônios peste", os byoki no oni são horrores infectados de doenças que espalham pestilência com um toque. Eles são vagamente humanóides mas extremamente

esqueléticos. Sua pele cheia de manchas é coberta com pústulas bulbosas de onde goteja pus asqueroso e também um fluido oleoso e enegrecido. Seu fedor é forte e frequentemente são capazes de serem detectados muito antes de vistos. Suas cabeças lembram os traços de um louva a deus. O único propósito da sua existência miserável é espalhar seu contágio sujo, transformando as criaturas infectadas em zumbis sem mente que espalham ainda mais a contaminação.

COMBATE

Um byoki no oni ataca qualquer criatura viva, esperando espalhar sua doença. Ele luta sem se preocupar com sua própria vida, uma vez que até mesmo seus ferimentos são capazes de espalhar infecção para aqueles que o feriram.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 20) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Doença (Ext):

Peste zumbi — garra, teste de resistência de Fortitude (CD 20); período de incubação 1 dia; dano 1d4 de Cons temporário e 1d4 de Int temporário. Um personagem que morra da peste zumbi imediatamente ressurgue como um zumbi da peste. (Veja Doença no Capítulo 3 do Livro dos Mestres).

Habilidades Similares

a Magia: Sem limite — *névoa mortal*, *nuvem de Mácula*, *praga*, *escuridão profunda*, *profanar*, *névoa fétida*, 3/dia — *aura de Mácula*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 13º nível (CD no teste de resistência 18 + nível da magia).

Infecção (Ext): Além de transmitir a peste zumbi com seus ataques, o byoki no oni é capaz de infectar personagens próximos quando for golpeado em combate. Sempre que o oni sofrer dano (maior do que sua redução de dano), todos os perso-

nagens num raio de 1,5 metros do oni devem ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano infligido no oni, depois da redução de dano) ou se arriscar a ficar infectado. Personagens que falhem no teste de resistência de Reflexos devem fazer um teste de resistência de Fortitude contra a doença como descrito acima.

Mau Odor (Ext): Qualquer criatura num raio de 3 metros de um byoki deve fazer um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido (CD 20) ou ficar nauseado. Criaturas nauseadas são incapazes de atacar, conjurar magias, se concentrar em magias, ou fazer qualquer coisa que requiera atenção. A única ação que o personagem é capaz de tomar é um único movimento (ou equivalente a movimento) por turno.



	Akuma no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Kyoso no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Yattoko no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Enorme
Dados de Vida:	12d8+48 (102 PV)	7d8+21 (52 PV)	14d8+70 (133 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	12m	12m, Escavar 9m	9m, Escavar 6m
CA:	19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural)	21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural)	20 (-2 tamanho, +5 Des, +7 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +16; ou toque à distância: 3 línguas +11	corpo a corpo: 4 garras +10; ou toque à distância: fogo profano +8	corpo a corpo: 7 pinças +18; ou mordida +18
Dano:	Garra 1d6+5, língua 1d6 de fogo	Garra 1d6+4; fogo profano 1d4 de Carisma temporário	Pinça 2d4+6; mordida 2d6+9
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 / 3 m (1,5 com as línguas)	1,5 m por 1,5 m / 3m	1,5 m por 1,5 m / 3 m (0 m com mordida)
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, Língua Flamejante, habilidades similares a magia, aura de medo	Habilidades similares a magia, aura de medo	Agarrar Aprimorado, engolir, habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 20/+2, RM 23, qualidades oni, regeneração 5	Redução de dano 20/+2, RM 23, qualidades oni, regeneração 5, sentido sísmico	Redução de dano 10/+1, sentido sísmico, qualidades oni, regeneração 4
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +10, Vontade +9	Fort +8, Ref +7, Vontade +9	Fort +14, Ref +14, Vontade +14
Habilidades:	For 20, Des 14, Cons 18, Int 11, Sab 13, Car 15, Mácula 9	For 18, Des 15 Cons 16, Int 17, Sab 19, Car 20, Mácula 12	For 22, Des 21, Cons 20, Int 14, Sab 15 Car 17, Mácula 10
Perícias:	Blefar +14, Concentração +16, Conhecimento (Terras Sombrias) +12, Ouvir +13, Procurar +12, Sentir Motivação +13, Identificar Magias +12, Observar +13	Blefar +7, Concentração +10, Diplomacia +12, Esconder-se +9, Intimidar +12, Conhecimento (Terras Sombrias) +10, Ouvir +11, Furtividade +9, Sobrevivência +8 Procurar +10, Sentir Motivação +11 Observar +11	Blefar +17, Escalar +20, Concentração +19, Esconder-se +19, Saltar +20, Conhecimento (Terras Sombrias) +16, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir Motivação +16, Observar +16
Talentos:	Trespasar, Esquiva, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso	Destreza Múltipla, Tiro Certo	Trespasar, Especialista, Ataque Poderoso, Quebrar
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário ou pelotão (1 mais 2-8 onis menores [kamu, sanru ou ugulu])	Solitário ou ala (2-8)	Solitário
Nível de Desafio:	13	13	14
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	13-24 DV (Grande) 25-36 DV (Enorme)	8-12 DV (Grande) 13-21 DV (Enorme) 33-45 DV (Imenso)	16-24 DV (Grande) 25-32 DV (Enorme)

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

ZUMBIS DA PESTE

Zumbis da peste são servidores irracionais dos byoki no oni que os criaram. Eles parecem com corpos reanimados cobertos com feridas e pústulas escoando e são cercados por um odor azedo como o de leite rançoso. Eles possuem as características dos zumbis normais do tamanho apropriado, exceto que são capazes de transmitir a peste zumbi com seus ataques.

Doença (Ext): Peste zumbi — pancada, teste de resistência de Fortitude (Cd 10 + 0,5 dos DV do zumbi); período de incubação 1 dia; dano 1d4 de Cons temporário e 1d4 de Int temporário. Um personagem que morra da peste zumbi imediatamente ressurrege como um zumbi da peste.

GEKIDO NO ONI

Os gekido no oni são a encarnação viva de toda a fúria e raiva das Terras Sombrias. Eles são os demônios da fúria e sua cólera é uma terrível força de destruição.

Os gekido no oni são bípedes magros com pele de couro e uma fileira de farpas afiadas descendo pela sua espinha. Possuem garras

incrivelmente longas, farpas nos seus dedos dos pés e calcanhares, e chifres pequenos nas suas cabeças. Suas bocas são cobertas de dentes afiados e são capazes de abri-las a ponto de ficarem do tamanho de suas cabeças. Sua altura total é de aproximadamente 2,7 metros, mas eles geralmente se deslocam em uma postura corcunda. Seu peso é de aproximadamente 200 kg.

Na sua fúria, os gekido no oni parecem ser na verdade maiores. Eles adotam uma postura mais ereta e seus braços e pernas tornam-se mais grossos. Sua pele também engrossa, aumentando a ilusão de um tamanho maior.

COMBATE

Um gekido no oni é um oponente terrível no seu estado normal, atacando com suas garras para rasgar a carne. Algumas vezes em combate, os gekido entram numa fúria colérica que os faz quase impossíveis de se parar. Na sua fúria, o oni ri histericamente, delirando-se na destruição que causa.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 16) ou ficar abaladas. As criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

	Byoki no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Gekido no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Grande	Tsuburu no Oni Extra-planar (Maligno, Terras Sombrias) Enorme
Dados de Vida:	13d8+52 (110 PV)	11d8+44 (93 PV)	15d8+75 (142 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	12m	12m	3m
CA:	16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural)	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	27 (-2 tamanho, -1 Des, +20 natural)
Ataques:	corpo a corpo: 2 garras +16	corpo a corpo: 2 garras +15	corpo a corpo: Mordida +22, 2garras +17
Dano:	Garra 1d6+4 mais doença	Garra 1d6+5	Mordida 2d6+9, garra 2d4+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 3m	1,5 m por 1,5 m / 3m	3 m por 3 m / 3m
Ataques Especiais:	Doença, infecção, habilidades similares a magia, mau odor, aura de medo	Fúria, habilidades similares a magia, aura de medo	Agarrar aprimorado, engolir, devorar, habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/+1, qualidades oni, regeneração 3	Redução de dano 10/+1, qualidades oni, regeneração 3	Redução de dano 30/+3, RM 26, qualidades oni, regeneração 5
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +11, Vontade +10	Fort +11, Ref +10, Vontade +8	Fort +14, Ref +8, Vontade +7
Habilidades:	For 19, Des 17, Cons 19, Int 12, Sab 14, Car 12, Mácúla 8	For 20, Des 16, Cons 18, Int 11, Sab 13, Car 13, Mácúla 8	For 28, Des 8, Cons 20, Int 11, Sab 7 Car 10, Mácúla 7
Perícias:	Escalar +17, Concentração +17, Intimidar +14, Senso de Direção +15, Saltar +17, Conhecimento (Terras Sombrias) +14, Ouvir +15, Sentir Motivação +15, Observar +15	Escalar +11, Esconder-se +14, Intimidar +12, Saltar +16, Conhecimento (Terras Sombrias) +11, Ouvir +13, Furtividade +14, Observar +12	Blefar +15, Concentração +20, Intimidar +15, Conhecimento (Terras Sombrias) +15, Ouvir +15, Procurar +15, Sentir Motivação +13, Observar +15
Talentos:	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Ataque Poderoso	Trespasar, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso	Prontidão, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terras Sombrias	Terras Sombrias	Terras Sombrias
Organização:	Solitário ou praga (1 mais 2-8 zumbis pestilentos)	Solitário, nó (2-5), ou trança (6-36)	Solitário
Nível de Desafio:	15	15	16
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno	Sempre Caótico Maligno
Progressão:	14-20 DV (Grande) 21-30 DV (Enorme) 31-39 DV (Imenso)	12-15 DV (Grande) 16-24 DV (Enorme) 25-33 DV (Imenso)	16-24 DV (Enorme) 25-32 DV (Imenso) 33-45 DV (Colossal)

Fúria (Ext): A habilidade mais espantosa de um gekido no oni é sua fúria, que atinge aleatoriamente a criatura quando está em combate. Quando o oni obtiver um 19 ou 20 natural em um teste de ataque, ele começa a entrar em fúria no começo de seu próximo turno. A fúria de um oni é uma fúria cega que aumenta sua Força e Constituição em +6, dá +3 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e aumenta a CD do teste de resistência da sua aura de medo em +3 (e força os oponentes a que já foram bem sucedidos nos testes a realizarem novos testes de resistência). A fúria também impõe -2 de penalidade na CA, mas a pele da criatura engrossa, aumentando sua armadura natural de +3 para +8, para um ganho líquido de Classe de Armadura de +3. Enquanto em fúria, o oni adiciona ataques de chute e mordida aos seus ataques de garra, usando os bônus de ataque e dano mostrados abaixo. O oni é capaz de entrar em fúria três vezes por dia e cada fúria dura 10 rodadas (3 rodadas mais seu modificador de Constituição de +7). Com exceção do aumento da CD do teste de medo do oni e armadura natural, essa habilidade é idêntica à fúria aprimorada do bárbaro.

Quando em fúria, o gekido no oni possui +30 PV; CA 18; teste de resistência Fort +14, Von +14; Ataque corpo a corpo: +17/+17/+15/+15/+15 (1d6+8, garras [x2]; 1d6+4, chutes [x2]; 1d8+4, mordida); For 26, Cons 24

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *nuvem de Mácúla*, *escuridão*, *profanar*, *desespero*, *aumentar*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 11º nível (CD do teste de resistência 18 + nível da magia). O oni não é capaz de usar suas habilidades similares a magia enquanto está em fúria.

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +2 de bônus de melhoria.

TSUBURU NO ONI

A quarta espécie de oni criada por um dos quatro grandes lordes onis, os tsuburu no oni são a encarnação da gluttonia demoníaca. O Tsuburu no Oni original foi criado para ser um guardião, mas exigiu um constante suprimento de aprendizes, cavalos e goblins capturados para comer em troca dos seus serviços. Agora escondido nas Terras Sombrias onde suas crias e outros seguidores levam um suprimento inesgotável de novas vítimas para ele devorar enquanto faz novas crias vagarosa e continuamente, mandando mais monstruosidades como ele mesmo para o mundo.

Um tsuburu no oni é pouco mais do que um estômago gigantesco coberto por uma pele roxa de couro, formando uma bolha amorfa de aproximadamente 4,5 metros de diâmetro. Ele pesa facilmente 4.000 kg. Dois braços esqueléticos brotam dos lados da coisa, uma cabeça grotesca fica no topo e uma fileira de longas espinhas passa por suas costas, sua cabeça é dominada por uma boca enorme com duas fileiras de dentes e uma língua longa preênsil. Seus olhos e boca são meros buracos perto desse orifício.

COMBATE

Os tsuburu no oni existem somente para se alimentar, e (diferente do seu progenitor, que está contente por ter comida trazida a ele) procura por mantimentos aceitáveis constantemente. "Mantimentos aceitáveis" significa qualquer coisa que se moveu no último dia, seja por sua própria força ou por uma brisa, mas um tsuburu no oni prefere comida que se debate, chuta e grita por toda a sua garganta cheia de dentes abaixo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o oni deve acertar seu ataque de mordida. Se conseguir segurar,

ele automaticamente inflige dano de mordida e é capaz de tentar engolir seu inimigo.

Um tsuburu no oni que acerte com seu ataque de garra segura seu oponente e o levanta, transferindo-o para a boca como uma ação parcial, automaticamente infligindo dano de mordida como acima.

Aura de Medo (Sob): O oni é envolto em uma constante aura de medo e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de vontade (CD 17) ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, testes de dano de armas e testes de resistência.

Devorar (Sob): Quando um oponente engolido morre na barriga do oni, o oni se alimenta dessa força vital bem como da sua carne. Para cada 8 DV ou níveis que o oni consome, ele ganha 1 DV. A alimentação destrói o corpo da vítima e evita qualquer forma de reanimar ou ressuscitar que requeira partes do corpo. Uma magia *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* é capaz de restaurar uma vítima devorada à vida.

Engolir (Ext): Um tsuburu no oni pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+9 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do oni. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do oni (CA 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O interior do oni é capaz de comportar duas criaturas Médias, quatro Pequenas, oito Miúdas, dezesseis Mínimas ou trinta e duas Minúsculas.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *nuvem de Mácula*, *escuridão profunda*, *profanar*, *desespero*, *telecinésia*, *teletransporte exato* (a si mesmo mais 50 kg de objetos — vítimas engolidas não contam contra esse limite de 50 kg). Essas habilidades são como as magias conjuradas por um maho-tsukai de 15º nível (CD do teste de resistência 17 + nível da magia).

Regeneração (Ext): O oni sofre dano normal de jade ou armas de cristal Kuni e de armas honradas ou abençoadas com pelo menos +3 de bônus de melhoria.

ONIKAGE

Morto-Vivo (Terras Sombrias) Grande

Dados de Vida: 4d12 (52 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7; mordida +2

Dano: Garra 1d6+6,
mordida 1d4+3

Face/Alcance: 1,5 m
por 3 m/1,5 m

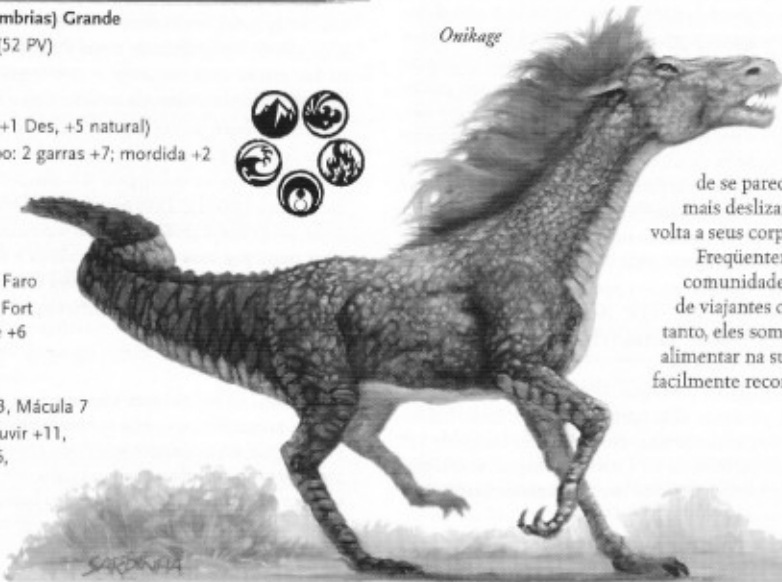
Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort
+1, Ref +2, Vontade +6

Habilidades: For 22,
Des 13, Cons -,
Int 7, Sab 14, Car 13, Mácula 7

Perícias: Saltar +13, Ouvir +11,
Sentir Motivação +6,
Observar +11

Talentos: Prontidão



Onikage

Terreno/Clima: Terras Sombrias
Organização: Solitário ou manada (2-20)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 5-12 DV (Grande)

Os cavalos que morrem nas Terras Sombrias podem surgir novamente como onikages, criaturas com corpo de cavalo cheio de escamas, presas longas, caudas de crocodilo, com buracos dos olhos brilhantes e cascos em garra. Eles variam do verde escuro ao púrpura, com crinas parecidas com tentáculos com a coloração em contraste.

COMBATE

Os onikages sentem fome por carne viva e, se estiverem sozinhos, atacam qualquer criatura viva sem pensar ou ter medo. Entretanto, essas criaturas asquerosas muitas vezes servem como montarias para habitantes ainda piores das Terras Sombrias, e aprendem a colocar sua fome instintiva sob controle quando carregam um cavaleiro. Os onikages são encontrados mais frequentemente servindo como montarias para maho-bujins, akutsukai ou akutenshi (veja o Capítulo 12: As Terras Sombrias).

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por consuição, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

PENNAGGOLAN



Os pennaggolans estão entre as mais terríveis criaturas mortas-vivas que existem. Como um tipo de vampiro, eles caçam os fracos e doentes, atacando fazendas isoladas ou pequenos bandos de viajantes enquanto dormem. Na sua forma natural, um pennaggolan é uma horrível cabeça flutuante, com entranhas e intestinos pendurados pelo pescoço. A criatura é capaz de manipular esses repulsivos tentáculos com força horrenda, envolvendo gargantas e membros para espremer a vida das suas vítimas antes de se alimentar do seu sangue.

Os pennaggolan preferem usar de furtividade e malícia para procurar por comida. São capazes

de se parecer com humanos normais deslizando suas entranhas de volta a seus corpos originais.

Freqüentemente se infiltram em comunidades isoladas, disfarçados de viajantes ou camponeses. Entretanto, eles somente são capazes de se alimentar na sua forma natural, e são facilmente reconhecidos nessa forma.

Os pennaggolan falam quaisquer idiomas que eles conheciam em vida.

"Pennaggolan" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (a partir de agora referido como "criatura base"). O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ele usa todas as estatísticas da criatura base e habilidades especiais exceto aquelas descritas aqui.

Dados de Vida: Aumenta para d12

Deslocamento: Na forma humanóide, o deslocamento de um pennaggolan é o mesmo da criatura base. Na sua forma natural, ele voa com deslocamento de 15 metros (boa manobrabilidade).

CA: A armadura natural da criatura base aumenta em +4.

Ataques: Um pennaggolan retém todos os ataques da criatura base e também recebe um ataque de mordida se já não possuía um. Na sua forma natural, ele é capaz de atacar com suas entranhas com seu bônus de ataque base e com sua mordida a -5 no seu bônus de ataque base (mesmo se seu bônus de ataque base for +5 ou menor).

Dano: O ataque de mordida de um pennaggolan inflige 1d6 de dano + metade do modificador de Força da criatura. Seu ataque de entranhas inflige 1d4 + o modificador de Força da criatura.

Ataques Especiais: Um pennaggolan retém todos os ataques especiais da criatura base e também recebe aqueles descritos abaixo. Os testes de resistência possuem um CD de 10 + metade do DV do pennaggolan + o valor de Mácula do pennaggolan, a não ser que seja dito o contrário. Seu valor de Mácula é igual à metade do valor do seu Carisma +1.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o pennaggolan deve acertar com seu ataque de entranhas. Se conseguir segurar, ele será capaz de usar a constrição e morder.

Constrição (Ext): Um pennaggolan inflige automaticamente dano de entranhas a um oponente de tamanho Médio ou menor com um teste bem sucedido de Agarrar.

Cria (Sob): Os pennaggolans geralmente matam suas vítimas por estrangulamento antes de drenar todo o seu sangue. Entretanto, se um personagem morrer pela habilidade de drenar sangue de um pennaggolan, a vítima corre o risco de retornar com um pennaggolan. Se o corpo permanecer insepulto por três dias, se transformará em um pennaggolan. A nova criatura não está sob controle do pennaggolan que o criou, mas se tornará Maligna de forma irremediável, não sentindo nenhum vínculo à sua vida anterior.

Dominação (Sob): Um pennaggolan é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas olhando nos seus olhos. Esse poder é similar a um ataque de olhar, exceto que o pennaggolan deve fazer uma ação padrão, e aqueles que estão meramente olhando não são afetados. Qualquer personagem que o pennaggolan alveja deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade ou cair instantaneamente sob influência do pennaggolan, como se fosse por uma magia *dominar pessoas* conjurada por um maho-tsukai de 12º nível. Essa habilidade possui um alcance de 9 metros.

Drenar Sangue (Ext): Ele é capaz de beber o sangue de uma vítima viva com suas presas se a estiver segurando. Enquanto estiver bebendo o sangue, ele inflige 1d4 pontos de dano de Constituição permanente a cada rodada que mantiver a vítima presa.

Qualidades Especiais: Um pennaggolan retém todas as qualidades especiais da criatura base e aquelas listadas abaixo, e também recebe o tipo morto-vivo e o subtipo das Terras Sombrias.

Alinear Forma (Sob): Ele é capaz de se parecer com um humanóide fazendo deslizar suas entranhas de volta à casca do seu corpo original (Mas deve primeiro embeber as entranhas em vinagre para reduzir seu tamanho). Nessa forma, aparenta ter sua tendência original quando magias de *detectar o mal* ou parecidas forem usadas, e não pode ser expulso. Se o corpo for destruído enquanto a cabeça estiver separada, o pennaggolan morre em 1d4 dias.

Aura de Medo (Sob): Como uma ação livre, um pennaggolan em sua forma natural é capaz de criar uma aura de medo em um raio de 9 metros. As criaturas dentro desse perímetro criado pelo pen-

Pennaggolan



naggolan devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade ou ficar abaladas. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de ataque, dano de armas e testes de resistência.

Cura Acelerada (Ext): Um pennaggolan recupera cinco pontos de dano em cada rodada.

Redução de Dano (Ext): O corpo morto-vivo de um pennaggolan é resistente, concedendo à criatura redução de dano 5/+1.

Resistência (Ext): Um pennaggolan possui resistência ao frio e eletricidade 20.

Resistência à Expulsão (Ext): Possui resistência à expulsão +4 (veja o *Livro dos Monstros*). Na forma humanóide, um pennaggolan não pode ser expulso.

Testes de Resistência: O mesmo da criatura base.

Habilidades: Aumente da criatura base as seguintes: For +4, Des +2, Int +2, Sab +2, Car +4. Como criaturas mortas vivas, os pennaggolans não possuem valor de Constituição. O valor de Mácula de um pennaggolan é igual à metade do seu valor de Carisma +1.

Perícias: Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. O restante das perícias da criatura base permanecem.

Talentos: Os pennaggolans recebem Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, assumindo que a criatura base possua os pré-requisitos e já não possua esses talentos. Eles perdem o benefício de qualquer talento ancestral que suas criaturas base possuíam.

Terrano/Clima: Qualquer um e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base + 2

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau.

Progressão: Por classe de personagem

PERSONAGENS PENNAGGOLAN

Os pennaggolan são sempre Leais e Maus, o que faz personagens de certas classes perder suas habilidades de classe. Além disso, personagens que anteriormente expulsavam mortos-vivos agora fascina mortos-vivos, e personagens com um familiar, especialmente uma montaria, ou companheiro animal perdem esse aliado.

MODELO DE PENNAGGOLAN

Esse exemplo usa um humano (Garça) de 5º nível guerreiro como criatura base.

Pennaggolan

Morto-vivo (Terras Sombrias) Médio

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros em forma humana, voo 15 metros (bom) em forma natural

CA: 17 (+3 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: entranhas +7, mordida +2; ou katana +9

Dano: Entranhas 1d4+2, mordida 1d6+1, katana 1d10+5

Face/Alcance: 1,5 metro por 1,5 metro/1,5 metro

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição, drenar sangue, dominação

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/+1, resistência ao frio e eletricidade 20, alterar forma, cura acelerada 5, resistência à expulsão +4

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +3

Habilidades: For 14, Des 17, Cons -, Int 14, Sab 15, Car 19, Mácula 10

Perícias: Diplomacia +9, Foco em Iaijutsu +9, Sentir Motivação +14, Acrobacia +7

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Foco em Arma (katana), Especialização em Arma (katana)

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação e aura de medo desse pennaggolan possuem uma CD de 22.

Itens Mágicos Possuídos: *Talismã garça voando (velocidade)*

Nível de Desafio: 7

POVO-ESPÍRITO

Humanóide (Espírito) Médio

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (rio e mar também: Natação 9 m)

CA: 14 (+4 camisão de cota de malha)

Ataques: Corpo a corpo: espada curta +2; à distância: azagaia +1

Dano: Espada curta 1d6; azagaia 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características do povo-espírito

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +0, Vontade +0

Habilidades: For 10, Des 11, Cons 10, Int 10 Sab 11, Car 11

Perícias: Ouvir +2, Observar +2

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta) pqq

Terreno/Clima: floresta temperada e quente (bambu); águas temperadas e quentes (rio e mar)

Organização: Solitário ou bando (2-10)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Leal e Bom (bambu); normalmente Neutro e Bom (rio); normalmente Caótico e Bom (mar)

Progressão: Por classe de personagem

O povo-espírito são os descendentes de humanos e vários espíritos da natureza. Eles vêm de três raças distintas: bambu, rio e mar. Todos são fortemente ligados ao mundo natural bem como à sociedade humana.

O povo-espírito é parecido com os humanos. Seus olhos são esguios e suas bocas são pequenas. Suas sobrancelhas são muito finas e suas complexões são muito pálidas ou douradas. Eles não possuem pelos na face ou no corpo, mas seus cabelos são grossos e luxuosos. Eles aparecem sob toda a diversidade da raça humana e podem chegar bem próximos do ideal de beleza dessa sociedade.

O povo-espírito fala o Idioma Espiritual e o Comum.

A maioria do povo-espírito encontrada fora de suas casas é combatente; a informação no bloco de estatísticas é para um de 1º nível.

COMBATE

Apesar do povo-espírito preferir soluções pacíficas para a violência, eles são capazes de lutar corajosamente e habilmente quando necessário. Eles usam várias armas e preferem armaduras leves.

Características do Povo-Espírito (Ext): O povo-espírito possui várias características raciais, dependendo do seu tipo.

Visão na Penumbra (Ext): Os indivíduos do povo-espírito são capazes de enxergar duas vezes mais longe do que um humano à luz da lua, luz das estrelas, luz de tochas e outras condições similares de pouca iluminação. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.

Povo-espírito Bambu:

- +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.
- +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em bosques e florestas.
- Rastro Invisível: o povo-espírito bambu não deixa rastros no meio natural e não pode ser rastreado.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com as palavras "terra", "rocha", "pedra" ou "madeira" no nome do efeito, magias shugenja do elemento terra e magias wu jen ligadas a terra ou madeira.
- Uma vez por dia um povo-espírito bambu é capaz de usar *falar com animais* para falar com um animal qualquer. Essa habilidade é inata para o povo-espírito bambu. Tem duração de 1 minuto (o povo-espírito bambu é considerado como um conjurador de 1º nível ao usar esta habilidade, independente do nível atual). Procure a descrição da magia *falar com animais* no Livro do Jogador.

Povo-espírito Rio:

- Respirar na Água: o povo-espírito rio consegue respirar água tão facilmente quanto respira ar.
- O povo-espírito rio possui deslocamento básico de natação igual a 9 metros. Eles não precisam fazer testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para fazer alguma ação especial ou evitar um perigo, e eles podem sempre escolher 10 nesses testes, mesmo se apressados ou ameaçados enquanto estiverem nadando, contanto que eles nadem numa linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com a palavra "água" no nome do efeito, magias shugenja do elemento água e magias wu jen ligados à água.
- Uma vez por dia, um povo-espírito rio pode usar *falar com animais* para falar com qualquer peixe. Essa habilidade é inata para o povo-espírito rio. Tem duração de 1 minuto (o povo-espírito é considerado como um conjurador de 1º nível ao usar esta habilidade, independente do nível atual). Procure a descrição da magia *falar com animais* no Livro do Jogador.

Povo-espírito Mar:

- Respirar na Água: o povo-espírito mar consegue respirar água tão facilmente quanto respira ar.
- O povo-espírito mar possui um deslocamento básico de natação igual a 9 metros. Eles não precisam fazer testes de Natação para nadar normalmente. Eles recebem +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para fazer alguma ação especial ou evitar um perigo e eles podem sempre escolher estiverem 10 nesses testes, mesmo se apressados ou ameaçados, contanto que eles se movam numa linha reta.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia com o descritor fogo.
- Um povo-espírito mar recebe um teste de Conhecimento (natureza) (ou um teste de inteligência sem treinamento) com +2 de bônus racial para prever o tempo nas próximas 24 horas. A CD é 15.

PERSONAGENS DO POVO-ESPÍRITO

Qualquer classe pode ser a classe favorecida de um personagem do povo-espírito. Ao determinar se um povo-espírito multiclasse sofre uma penalidade de XP, sua classe de maior nível não é contada.

ROKURO-KUBI

Humanóide Monstruoso Médio

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 12 (+2 Des)

Ataques: Corpo a corpo: Katana +7, mordida +1

Dano: Katana 1d10+3, mordida 1d4+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
(6 m com a mordida)

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição 1d6+2

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Vontade +6

Habilidades: For 14, Des 15, Cons 10, Int 11, Sab 14, Car 10

Perícias: Blefar +7, Diplomacia +7, Disfarce +7, Observar +9

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário ou facção (2-5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Como vários outros monstros — hannya, naga de Shinomen e hebi-no-onna — os rokuro-kubi combinam características de uma serpente com aparência humana. Entretanto, a única característica de cobra do rokuro-kubi, é seu pescoço longo, que é capaz de se enrolar em volta de um oponente e espremê-lo ou estrangulá-lo até a morte. Sob a maioria das circunstâncias, os rokuro-kubi são indistinguíveis dos humanos e sofrem para manter a ilusão de humanidade. Geralmente se vestem com roupas finas, ou com o vestuário humilde de um peregrino ou outro viajante. A ilusão é rapidamente despedaçada quando um rokuro-kubi ataca uma vítima escolhida, enquanto estendem seu pescoço como uma cobra enorme, a uma distância de até 6 metros. A boca de um rokuro-kubi é cheia de presas afiadas.

Os rokuro-kubi falam o Comum e o Yuan-Ti.

COMBATE

Os rokuro-kubi são furtivos e astutos e deleitam-se em causar sofrimento. Às vezes eles ajudam um grupo de viajantes ou

uma família camponesa, apenas para matá-los em algum outro momento, em segredo. Eles geralmente se disfarçam de viajantes e atacam outros viajantes que encontram pela estrada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o rokuro-kubi deve acertar com seu ataque de mordida. Se ele conseguir segurar, é capaz de usar a constrição com seu pescoço de cobra.

Constrição (Ext): Um rokuro-kubi inflige 1d6+2 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores. Enquanto estão fazendo a constrição, os rokuro-kubi somente são capazes de usar sua arma para atacar um oponente constricto.

SAPÓ GIGANTE

Uma variedade de sapos gigantes é ameaça comum nas terras de *Aventuras Orientais*. Eles variam em tamanho de sapo do fogo de 1,2 metros de comprimento aos sapos glaciais de 2,4 metros, e em inteligência do nível animal para aproximadamente um humano confuso ou um ogro brilhante. Todos eles são mais ou menos como seus primos Mínimos comuns, apesar da sua coloração variar amplamente.

COMBATE

Com a exceção do sapo do fogo, todos os sapos gigantes atacam com suas línguas longas, usando-as para arrastar suas presas para as bocas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o sapo deve acertar seu ataque de língua. Se conseguir segurar, ele começa a arrastar seu alvo para a boca. Nas rodadas subsequentes, o sapo e o alvo fazem testes de Força resistidos. O sapo e o alvo recebem +4 de bônus no teste para cada categoria de tamanho acima do Médio, ou -4 de penalidade para cada categoria abaixo do Médio. Se o sapo vencer o teste resistido de Força, ele arrasta a vítima mais perto em 30 centímetros por ponto de diferença entre o resultado dos testes.

Se a vítima vencer o teste, ela se solta. Se a distância entre o sapo e a vítima for reduzida a 0, o sapo imediatamente faz um ataque de mordida. O alvo é considerado agarrado e perde qualquer bônus de Destreza na CA.

Os sapos também possuem agarrar aprimorado com seus ataques de mordida. Para usar essa habilidade, ele deve acertar seu ataque de mordida, seja antes de arrastar um oponente para sua boca ou simplesmente com um ataque normal de corpo a corpo. Se conseguir segurar, ele poderá engolir.

Engolir (Ext): Um sapo pode tentar engolir um oponente preso com duas categorias de tamanho inferior (sapos gigantes e venenosos somente são



gigantes e venenosos somente são

	Sapo Gigante Besta Média	Sapo do Fogo Besta (Fogo) Mágica Pequena
Dados de Vida:	2d10+2 (13 PV)	4d10 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	6m	6m
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	14 (+1 tamanho, +3 Des)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida -1; ou toque à distância: língua +3	Nenhum
Dano:	Mordida 1d6; língua 1d4 por contusão	Nenhum
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (3 m com a língua)	1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (9 m com bola de fogo)
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, engolir	Bola de Fogo
Qualidades Especiais:	—	Subtipo Fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Vontade -1	Fort +4, Ref +7, Vontade +1
Habilidades:	For 10, Des 15, Cons 12, Int 2, Sab 9, Car 5	For 6, Des 17, Cons 10, Int 5, Sab 10, Car 7
Perícias:	Esconder-se +11, Saltar +6	Saltar +4, Ouvir +7, Observar +7
Talentos:	—	Esquiva, Mobilidade

Terreno/Clima:	Terra quente e temperada ou subterrâneo	Terra quente e temperada ou subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-12)	Solitário ou colônia (2-6)
Nível de Desafio:	1	2
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Caótico Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio)	5-7 DV (Pequeno)
	5-6 DV (Grande)	8-12 DV (Médio)

	Sapo Venenoso Besta Média	Sapo Glacial Besta Mágica Grande (Frio)
Dados de Vida:	2d10+4 (15 PV)	5d10+15 (37 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6m	9m
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Mordida +1; ou toque à distância: língua +3	corpo a corpo: Mordida +8; ou toque à distância: língua +5
Dano:	Mordida 1d6 mais veneno; língua 1d4	Mordida 2d6+6; língua 1d4+4 por contusão
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (3 m com a língua)	1,5 m por 3 m / 1,5 m (3 m com a língua)
Ataques Especiais:	Veneno, agarrar aprimorado, engolir	Agarrar aprimorado, engolir, esfera de frio
Qualidades Especiais:	—	Subtipo frio
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Vontade -1	Fort +7, Ref +5, Vontade +1
Habilidades:	For 10, Des 15, Cons 14, Int 2, Sab 9, Car 5	For 18, Des 13, Cons 17, Int 8, Sab 10, Car 7
Perícias:	Esconder-se +11, Saltar +6	Esconder-se +7, Saltar +10, Ouvir +8, Observar +8
Talentos:	—	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terra quente e temperada ou subterrâneo	Terra fria ou subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-8)	Solitário ou colônia (2-4)
Nível de Desafio:	2	3
Tesouro:	Nenhum	50% moedas; dobro de bens; itens padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio)	6-8 DV (Grande)
	5-6 DV (Grande)	9-15 DV (Enorme)

capazes de engolir criaturas Miúdas ou menores, enquanto os sapos glaciais são capazes de engolir criaturas Pequenas ou menores) com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre dano de esmagamento igual ao dano de mordida, mais 1d4 pontos de dano por ácido a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando dano suficiente para eliminar o sapo (CA 15).

O esômagos de um sapo Médio é capaz de comportar uma criatura Miúda, duas Mínimas ou quatro Minúsculas. Um sapo Enorme (como um sapo glacial avançado) é capaz de comportar uma criatura Média, duas Pequenas, quatro Miúdas, oito Mínimas ou dezesseis Minúsculas.

Perícias: Todos os sapos recebem +6 de bônus racial nos testes de Saltar.

SAPO GIGANTE

Sapos gigantes são exatamente o que seus nomes implicam — versões maiores de sapos comuns, em média aproximadamente 1,5 metro de comprimento e pesando de 75 a 100 kg. Sua coloração

varia do marrom claro ao vermelho ferroso. Sua pele é universalmente seca, áspera ao toque.

COMBATE

Quando está caçando, um sapo gigante permanece imóvel até que presas prováveis entrem no alcance da sua língua, e então açoita sua língua para capturar sua refeição.

Perícias: A coloração de um sapo gigante concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

SAPO DO FOGO

Os sapos do fogo são de aproximadamente 1,2 metro de comprimento e pesam aproximadamente 50 kg. Sua pele é vermelha brilhante e coberta com bossas ásperas e roxas.

COMBATE

Os sapos do fogo raramente atacam, a não ser se ameaçados, molestados ou defendendo seus lares. Eles não atacam com suas línguas como os outros sapos fazem, mas exalam pequenas bolas de fogo nos seus inimigos.

Bola de Fogo (Sob): O único método de ataque de um sapo do fogo é exalando uma pequena bola de fogo com um alcance de 9 metros (nenhum incremento de distância). A bola de fogo possui um raio de explosão de 1,5 metro e inflige 2d8 pontos de dano a todas as criaturas dentro da explosão. Criaturas afetadas sofrem metade do dano se fizerem um teste de resistência bem sucedida de Reflexos (CD 15).

Subtipo Fogo (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado de frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

SAPO VENENOSO

Em aparência, um sapo venenoso é indistinguível de um sapo gigante.



COMBATE

Os sapos venenosos usam as mesmas "táticas" que os sapos gigantes.

Veneno (Ext): Mordida, Teste de resistência de Fortitude (CD13), dano inicial inconsciência, dano secundário 3d6 de Constituição temporários.

SAPO GLACIAL

Os sapos glaciais têm 2,4 metros de comprimento e pesam aproximadamente 200 kg ou mais. Sua pele cheia de bossas é branca variando ao azul pálido nas bossas verrugentas. Eles são moderadamente inteligentes, e coletam gemas e jóias ativamente, particularmente diamantes.

COMBATE

Apesar de serem mais inteligentes do que meros animais, os sapos glaciais são ainda muito simplórios para táticas complicadas. Eles atacam qualquer coisa e lutam brutalmente.

Esfera de Frio (Sob): A cada rodada, como uma ação padrão, um sapo glacial é capaz de exalar uma esfera de frio debilitante num raio de 3 metros do seu corpo. As criaturas dentro desse raio sofrem 3d6 pontos de dano de frio (um teste de resistência de Fortitude bem sucedido contra CD 15 reduz o dano pela metade).

Subtipo Frio (Ext): Imunidade ao frio, dobro do dano de fogo exceto num teste de resistência bem sucedido.

SHIROKINUKATSUKAMI

Extra-planar (Bom, Leal, Espírito) Grande

Dados de Vida: 12d8+36 (90 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m, voo 12 m (bom)

CA: 22 (+12 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Perfuração +16; 2 garras +11

Dano: Perfuração 1d8+5; garra 1d6+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, rasgar 2d4+2, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de dano 30/+3, imunidade a venenos, resistência ao fogo 20, cura acelerada 4, RM 24

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Vontade +13

Habilidades: For 20, Des 11, Cons 17, Int 18, Sab 19, Car 20

Perícias: Equilíbrio +12, Concentração +15, Diplomacia +17, Intuir Direção +16, Conhecimento (arcana) +16, Conhecimento (espíritos) +16, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir Motivação +16, Identificar Magias +16, Observar +16, Acrobacia +12

Talentos: Especialista, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Especialização Aprimorada.

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: 13–15 DV (Grande); 16–36 DV (Enorme)

Também conhecidos como "Comedores de Sonhos" porque às vezes espantam espíritos malignos que causam pesadelos, os shirokinukatsukami são espíritos poderosos e amigáveis. Eles ajudam mortais que pedem sua assistência e às vezes são mandados para proteger uma pessoa merecedora ou notável.

A aparência de um shirokinukatsukami é talvez mais bizarra do que qualquer outro tipo de criatura espiritual. Ele possui o corpo grande de um cavalo, se levantando nas desproporcionais pernas traseiras de tigre. Pelos finos marrons ou dourados cobrem seu corpo, acentuados com padrões brilhantes e arrojados em



Shirokinukatsukami

várias cores. Sua face é a de um leão, com uma juba grossa de pelos grossos. Mas ele possui os olhos de um humano, o tronco e dentes de um elefante e a cauda de uma vaca. Além disso, seus braços são como os de um macaco, terminando em garras de tigre que são equipadas com longas garras púrpuras.

Os shirokinukatsukami falam o Idioma Espiritual e o Comum.

COMBATE

Um shirokinukatsukami é um guerreiro destemido, hábil e cortês. A não ser que seja emboscado, ele começa um combate com uma proposta polida: o shirokinukatsukami informa seus oponentes potenciais da tolice das suas ações e dá a oportunidade de cessarem os atos malignos e se retirarem. Se o espírito maligno se recusar, ou atacar o shirokinukatsukami, a criatura luta sem piedade.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o shirokinukatsukami deve acertar com um ataque de garra ou mordida. Se agarrar, ele é capaz de rasgar.

Rasgar (Ext): Um shirokinukatsukami que segura um oponente pode fazer dois ataques de rasgar (corpo a corpo +16) com suas pernas traseiras para 2d4+2 pontos de dano cada.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *projeção astral, sonho, visão dos sonhos*, forma gasosa, invisibilidade, círculo mágico contra o mal, teletransporte exato (a si mesmo mais 25 kg de objetos); 3/dia — *carruagem das nuvens* (a si mesmo mais 25 kg de objetos), dissipar o mal, dominar monstros, 1/dia — *cura completa, reviver os mortos*. Além disso, um shirokinukatsukami é capaz de usar as seguintes habilidades Sem limite, com uma ação livre: *detectar o mal, detectar pensamentos, discernir metamorfose*. Todas essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD do teste de resistência 15 + nível da magia).

Aberração (Aquática) Média
Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)
Iniciativa: +2 (Des)

TAKO



Deslocamento: 6 m, Natação 9 m

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 armas +8, 3 braços +8, mordida +3

Dano: Armas 1d8+2, braços 0, mordida 2d4+5

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Vontade +4

Habilidades: For 20, Des 15, Cons 12, Int 12, Sab 11, Car 10

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +13*, Ouvir +4, Furtividade +9, Observar +5

Talentos: Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas

Terreno/Clima: Águas temperadas e quentes

Organização: Solitário, bando de guerra (2–7) ou tribo (8–20)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: 5 DV (Médio); 6–12 DV (Grande)

Os takos se parecem muito com polvos grandes, aproximadamente 1,8 metros de diâmetro, cobertos com mantos fortes de pele semelhante a couro. Eles são normalmente de cor verde claro (machos) ou vermelho alaranjado (fêmeas), apesar de serem capazes de mudar sua cor com facilidade. Eles possuem oito tentáculos flexíveis, revestido com músculos circulares que agem como taças de sucção. Um único olho dourado fica no centro das suas cabeças, e mandíbulas afiadas salientes lembrando o bico de um papagaio emergem debaixo de seus tentáculos.

Os takos possuem seu próprio idioma baseado nos movimentos dos tentáculos e mudança de coloração.

COMBATE

Apesar de normalmente dóceis, os takos atacam qualquer criatura que invada seu território. Além disso, eles possuem forte senso de honra; vingam-se de ataques e se aliam a membros de outras raças que os ajudem. São oponentes astutos, usando sete tentáculos para fazer ataques (com armas ou agarrando), enquanto se ancoram com um. Eles geralmente usam tridentes ou machados de guerra como armas.

Agarrar Aprimorado

(Ext): Para usar essa habilidade, o tako precisa acertar com um ataque de braço um oponente de tamanho Médio ou menor. Se conseguir segurar, ele poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um tako inflige 2d6+5 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores.

Perícias: Os takos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

*Em ambientes naturais, esse bônus sobe para +8.

Talentos: Um tako recebe o talento Destreza Múltipla como um talento bônus. Com seus talentos Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas, ele é capaz de atacar com sete tentáculos em uma rodada sem penalidade como uma habilidade racial.

Humanóide (Tasloi) Pequeno**Dados de Vida:** 1d8 (4 PV)**Iniciativa:** +1 (Des)**Deslocamento:** 6 m, escalar 12 m**CA:** 15 (+1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +1 escudo de madeira pequeno)**Ataques:** Corpo a corpo: Meia-lança +0; ou 2 garras +0; ou à distância: meia-lança +2**Dano:** Meia-lança 1d6-1; garra 1d4-1**Face/Alcance:** 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m**Qualidades Especiais:** Visão na penumbra, sensibilidade à luz**Testes de Resistência:** Fort +0, Ref +3, Vontade +0**Habilidades:** For 8, Des 13, Cons 10, Int 9, Sab 11, Car 10**Perícias:** Escalar +9, Esconder-se +7*, Ouvir +2, Furtividade +4*, Observar +2**Talentos:** Prontidão**Terreno/Clima:** Floresta quente**Organização:** Solitário, ninhada (2-12), bando (10-100 mais 30% de não-combatentes mais 1 guerreiro de 4º nível, 1 xamã de 3º nível e 2-8 devoradores de aranhas)**Nível de Desafio:** 0,5**Tesouro:** Padrão**Tendência:** Geralmente Caótico e Mau**Progressão:** Por classe de personagem

Pequenos, mas ferozes moradores das selvas, os tasloi escalam pelas árvores com facilidade, emboscando viajantes descuidados.

Eles são humanóides de pernas compridas e cabeças achatadas. Andam com uma postura rastejante, tocando seus joelhos no chão de tempos em tempos. Suas peles são de um verde lustroso e são cobertos finamente com grossos pêlos negros. Seus olhos felinos brilham com uma cor dourada clara.

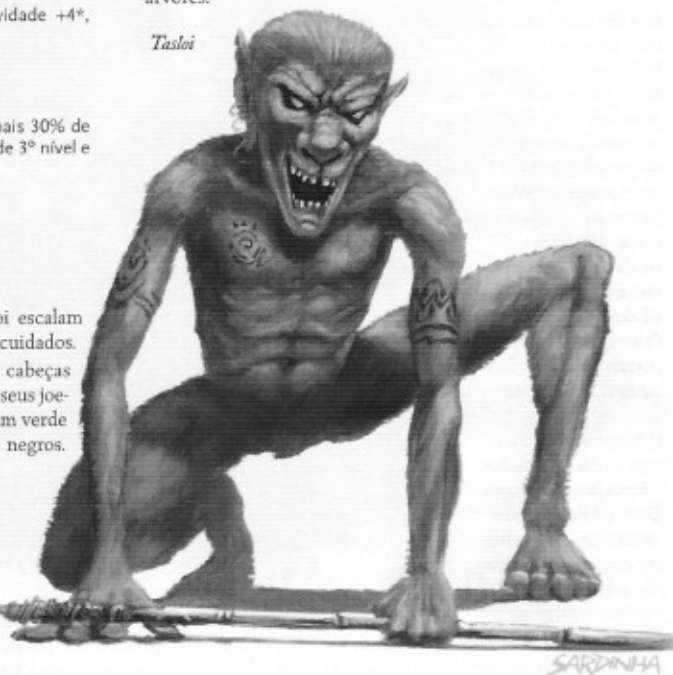
Os tasloi falam seu próprio idioma e o Comum.

em grande quantidade. Eles conhecem os lares de monstros poderosos e freqüentemente preparam rotas de fuga óbvias de tais lugares, esperando atrair oponentes enfraquecidos em emboscadas enquanto fogem de uma batalha perdida. São rápidos para fugir quando estiverem inferiorizados, mas geralmente retornam para atormentar seus inimigos, esperando vencer através de ataques repetidos. Se conseguirem capturar um inimigo caído, eles tentam fugir com o corpo se possível, pois comem carne humanóide.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os tasloi sofrem -1 de penalidade nos testes de ataque sob a luz do sol forte ou no raio de uma magia luz do dia.

Perícias: Os tasloi usam seu modificador de Destreza para testes de Escalar. *Os tasloi recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiverem escalando árvores.

Tasloi

**COMBATE**

Os tasloi dificilmente são os perigos mais temíveis das selvas, mas são ameaças sérias quando encontrados

	Tengu Cabeça de Corvo Humanóide Monstruoso Médio	Tengu Cabeça Humana Humanóide Monstruoso Pequeno
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m, Voo 18 m (médio)	9m, Voo 12 m (médio)
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural)
Ataques:	corpo a corpo: Katana +5; bicada-2	corpo a corpo: Katana +11
Dano:	Katana 1d10+1; bicada 1d4+1	Katana 1d10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m / 1,5m	1,5 m por 1,5 m / 1,5m
Ataques Especiais:	Logro das Asas, habilidades similares a magia, acuidade com arma	Logro das Asas, magias, habilidades similares a magia, acuidade com arma
Qualidades Especiais:	Imitar Sons	Imitar Sons, RM 15
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +5, Vontade +5	Fort +1, Ref +7, Vontade +7
Habilidades:	For 12, Des 15, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 13	For 10, Des 17, Cons 10, Int 15, Sab 16, Car 15
Perícias:	Diplomacia +6, Foco em Iaijutsu +6, Intimidar +6, Atuação +4, Sentir Motivação +7, Observar +7	Diplomacia +10, Foco em Iaijutsu +10, Intimidar +10, Sentir Motivação +11, Observar +11
Talentos:	Esquiva, mobilidade	Esquiva, mobilidade, deslocamento, foco em arma (katana)
Terreno/Clima:	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	6
Tesouro:	Padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Normalmente Neutro	Normalmente Neutro
Progressão:	Por classe de personagem	Por classe de personagem

TENGU

Os tengus são uma raça antiga e mágica de guerreiros. Eles são eruditos e professores, concedendo sua sabedoria para aqueles que os procuram e provam serem merecedores e honrados. No cenário de campanha de Rokugan, os tengus (também chamados de kenkus) são uma raça antiga, que antecede a chegada dos humanos. Seu lar ancestral é dito estar bem ao norte, talvez nas terras dos clãs Unicórnio ou Fênix, talvez nas montanhas além.

Os tengus se parecem com corvos bípodes com braços com penas e tamanho humano, bicos pontudos e asas enormes, eles usam roupas e ocasionalmente peças de armaduras como aquelas usadas pelos humanos e portam armas humanas (particularmente a katana). Enquanto a maioria dos tengus possui cabeças de corvo, uns poucos possuem cabeças mais parecidas com a dos humanos, apesar de possuírem narizes pontudos incrivelmente longos. Esses tengus de cabeça humana são menores do que seus parentes, mas são mais inteligentes e mágicos.

Os tengus falam seu próprio idioma e o Comum. Tengus de cabeça humana também falam o Idioma Espiritual.

COMBATE

Os tengus são guerreiros hábeis, lutando com a katana como um samurai humano. Suas técnicas são bem inótimas, para não dizer o pior, fazendo uso das suas asas para bater nos inimigos e enfatizando a esquiva e a mobilidade.

Acuidade com Arma (Ext): Os tengus possuem o benefício do talento Acuidade com Arma com a katana, mesmo que esse talento normalmente não possa ser aplicado à katana.

Habilidades Similares a Magia: Todos os tengus possuem as seguintes habilidades similares a magia: Sem limite — *transformação momentânea, som fantasma, imagem menor, grito*. Os tengus de cabeça humana também possuem essas habilidades: Sem limite — *nublar, invisibilidade, imagem maior, reflexos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro com tantos níveis quanto o tengu possui DV (CD do teste de resistência 11 + nível da magia para tengus com cabeça de corvo, 12 + nível da magia para tengus com cabeça humana).

Imitar Sons (Ext): Os tengus podem imitar qualquer voz ou som que tenham escutado. Os ouvintes devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV do tengu + seu modificador de Carisma) para detectar o ardil.

Logro das Asas (Ext): Um tengu usa suas asas em combate corpo a corpo, não para voar (geralmente), mas para enganar e desorientar seus oponentes. A cada rodada, além dos seus



ataques normais, um tengu é capaz de fazer um teste de Belfar (resistido pelo teste de Sentir Motivação do seu oponente). Se o teste for bem sucedido, o ataque do tengu naquela rodada recebe +2 de bônus de circunstância.

Magias: Os tengus de cabeça humana conjuram magias como shugenjas do ar de 5º nível (sem acesso às magias de fogo). A CD do teste de resistência é 15 + nível da magia para magias do ar e 13 + nível da magia para magias da água ou da terra.

PERSONAGENS TENGU

A classe favorecida de um tengu é samurai, apesar de muitas vezes avançarem como monges ou shugenjas. Tengus de cabeças humanas que recebiam níveis de shugenja devem se especializar no ar, e a cada nível de shugenja que um tengu receber adiciona um nível à sua habilidade de conjurador. Por exemplo, um tengu com dois níveis como shugenja conjura magias como se fosse um shugenja de 7º nível.

TSURO

Humanóide (Terras Sombrias, Espírito) Monstruoso Grande

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 20 (-1 tamanho, +5 natural, +6 grande armadura)

Ataques: Corpo a corpo: Falcione +12/+7; mordida +10; perfuração +10

Dano: Falcione 2d4+5; mordida 1d8+2, perfuração 1d8+2



Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Cone de medo, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de dano 10/+1, fero

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Vontade +9

Habilidades: For 21, Des 10, Cons 17, Int 16, Sab 17, Car 16, Mácula 8

Perícias: Biefar +14, Escalar +16, Esconder-se +11, Saltar +16, Ouvir +14, Procurar +14, Sentir Motivação +14, Observar +14

Talentos: Trespasar, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terras Sombrias

Organização: Solitário, pelotão (2-8) ou legião (9-20)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Nos últimos anos, uma nova ameaça apareceu nas Terras Sombrias, anteriormente desconhecida pelos defensores da Muralha Kaiu. Similar em certas maneiras aos ogros daquele lugar maligno, essas criaturas monstruosas — nomeada de tsuno ("chifre") por causa dos seus chifres salientes — mostram inteligência, habilidade de trabalhar juntas e afinidade mágica, o que deixou preocupado o clã Caranguejo.

Possuindo uma forte semelhança aos minotauros, os tsunos são grandes, bípedes animais que combinam as características dos ogros das Terras Sombrias, touros ferozes e uma insinuação de um leão. Seus torsos e braços são parecidos com o dos humanos, apesar das suas mãos serem garras violentas. Suas pernas são articuladas como o de um touro, mas terminam em três dedos de garras. Suas cabeças lembram a caveira de um touro, com dois longos chifres retos saindo das suas têmporas, dois chifres curvos menores por cima deles e uma fileira de espinhos curtos descendo sua coluna vertebral. Crinas de pêlos grossos descem de suas costas tornando-se longas caudas peludas. Eles geralmente usam armaduras feitas de placas de metal e carregam grandes armas penetrantes. Medem de 2,7 a 3 metros de altura e pesam de 250 a 300 kg.

Os tsuno falam o Idioma das Terras Sombrias e Rokugani (Comum).

COMBATE

Os tsunos são poderosos em combate físico, cooperando efetivamente para receber bônus de flanquear, evitando ser flanqueados e fazendo o melhor uso dos seus números. Eles também possuem um estranho talento para a mágica, tendo uma notável semelhança com a magia ancestral da família Kitsuo do Clã Leão.

Cone de Medo (Sob): Com um rugido ensurdecedor, um tsuno é capaz de causar medo nos corações dos oponentes. O rugido cria um efeito cônico de 15 metros de distância. As criaturas dentro do cone devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão apavoradas. Criaturas apavoradas sofrem -2 de penalidade de moral nos testes de resistência e fogem do tsuno. Cada criatura possui uma chance de 50% de largar o que estiver segurando, escolher um caminho aleatoriamente (enquanto estiver se afastando do perigo imediato), e fugir de quaisquer outros perigos que enfrente. Se encorralada, ela se amedronta. Um tsuno é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — vingança ancestral[®], repreensão[®], falar com os mortos; 3/dia — castigo[®], adivinhação, visão dos sonhos[®]. Essas habilidades são como as magias

Tsuno



conjuradas por um maho-tsukai de 8º nível (CD do teste de resistência 18 + nível da magia).

VAMPIRO SALTADOR

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 7d12+3 (48 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 metros

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +10

Dano: Garra 1d4+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Maldição do Vampirismo

Qualidades Especiais: Sentido Respiratório, morto-vivo, redução de dano 10/+1, resistência ao frio e eletricidade 10, RM 15

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Vontade +4

Habilidades: For 17, Des 10, Cons -, Int 6, Sab 9, Car 12

Perícias: Escalar +13, Intimidar +11, Saltar +13

Talentos: Vitalidade

Terreno/Clima: Qualquer um

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 8-21 DV (Médio)

Quando um corpo é enterrado impropriamente ou em um lugar desfavorável, ele muitas vezes retorna à atividade com um vampiro saltador, faminto por matar criaturas vivas. O corpo é animado pela alma po (a porção maligna da alma) do falecido; a alma hun (a porção boa) está morta. Sem a alma hun, o corpo não está verdadeiramente vivo, então mantém alguma rigidez da

morte. O espetáculo dessas criaturas saltando e procurando por vítimas seria ridículo se não fossem oponentes tão mortais.

O retorno da morte dá ao vampiro saltador um tom esverdeado para sua pele, presas nas suas bocas e garras afiadas com navalhas. Eles normalmente estão vestidos em roupas funerárias — tanto novas quanto deterioradas.

Os vampiros saltadores nunca falam, mas entendem o Comum.

Vampiro Saltador



COMBATE

Os vampiros saltadores não são oponentes tão sofisticados e inteligentes quanto os vampiros padrão de D&D. Eles se comportam como animais raiosos, atacando com suas garras e presas, pouco pensando em estratégia ou táticas.

Maldição do

Vampirismo (Sob): Qualquer humanoide atingido pelo ataque de garra de um vampiro saltador deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou contrair uma maldição que o transforma num vampiro saltador. No curso de 1d4+1 dias, a vítima lentamente se transforma num vampiro, desenvolvendo presas e longas unhas e tornando-se mais bestial. Para deter a transformação, o personagem deve receber a magia *remover maldição* antes que o processo se complete. Cada hora gasta saltando ou dançando sobre arroz pegajoso puro retarda a maldição por um dia. (Como com qualquer esforço físico, um personagem somente é capaz de dançar sobre arroz pegajoso por algum tempo antes de se cansar: depois de se mover por 1 hora, cada hora adicional inflige 1 ponto de dano por contusão no personagem, cumulativo — 1 ponto na segunda hora, 2 pontos na terceira hora, 3

pontos na quarta hora e assim por diante). Uma vez que a transformação esteja completa, não poderá ser revertida por nenhum meio que não um *desejo* ou *milagre*.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Sentido Respiratório (Ext): Os vampiros saltadores não são capazes de enxergar criaturas vivas. Eles podem somente detectar sua presença por sua respiração. A favor do vampiro, isso significa que eles não podem ser enganados por invisibilidade ou outras magias usadas para enganar a visão. Trate essa habilidade como a qualidade especial percepção às cegas no que diz respeito a oponentes vivos e respirando; seu alcance efetivo é de 36 m. Por outro lado, uma criatura viva que não respira (incluindo um personagem segurando sua respiração) é efetivamente invisível ao vampiro. (Veja a Regra de Afogamento no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para regras para se segurar a respiração. Uma vez que um personagem cai inconsciente, começa a respirar. Um personagem é incapaz de se matar segurando sua respiração). Criaturas não vivas que não respiram, incluindo mortos vivos e construtos, são visíveis à visão morta-viva do vampiro saltador.

WANG-LIANG

Gigante (Espírito) Grande

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 metros

CA: 21 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural, +6 cota de talas)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8; ou lajatang Enorme +7/+7

Dano: Garra 2d4+5; lajatang Enorme 2d6+5/2d6+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Regeneração 2

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Vontade +5

Habilidades: For 21, Des 12, Cons 15, Int 16, Sab 16, Car 17

Perícias: Ouvir +10, Observar +9

Talento: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Acuidade com Arma (lajatang)

Terreno/Clima: Montanhas e florestas temperadas

Organização: Solitário, par, bando (3-12) ou tribo (13-50)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Por classe de personagem



Wang-Liang

Consumidos por uma fúria invejosa enquanto sua raça entra em declínio e a humanidade toma a dianteira, os wang-liangs são uma raça antiga e inteligente de gigantes, parentes dos onis comuns e ogros magos.

Um wang-liang mede aproximadamente 3 metros de altura e pesa aproximadamente 300 kg. Seu corpo é coberto com uma pele macia de pelos marrom escuro ou negro lustroso, incluindo uma trança de cabelos emaranhados na sua cabeça e, nos homens, uma barba longa e escura. Seus pés terminam em dois dedos largos com unhas negras curvas, enquanto seus dedos possuem garras retráteis. Seus olhos são largos e amplos, quase felinos, com íris negras com bordas em vermelho luminoso ígneo. Seus dentes são presas afiadas de carnívoros. Os wang-liangs usam uma variedade de roupas leves, feitas de algodão ou seda e geralmente tingidas de vermelho ou verde. Em batalha, eles preferem cota de talas e portam armas exóticas como a lajatang.

Os wang-liangs falam o idioma Gigante e o Comum.

Yeti



COMBATE

Os wang-liangs menosprezam os humanos e raramente deixam passar uma oportunidade de matá-los, feri-los, humilhá-los ou molestá-los. Apesar disso tudo, são criaturas com um profundo senso de honra, autênticos em suas palavras. Sua inteligência os torna inimigos astutos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se* (em qualquer forma humanóide entre 1,2 e 3,6 metros de altura), *invisibilidade*, *ligação telepática de Rary* (somente com outros wang-liangs), *ver o invisível*.

Regeneração (Ext): Os wang-liangs sofrem dano normal de fogo a ácido.

Talentos: Um wang-liang recebe o talento Ambidestria como um talento bônus.

YETI

Humanóide (Frio) Monstruoso Grande

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 metros

CA: 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7

Dano: Garras 1d6+4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, constrição

Qualidades Especiais: Subtipo frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Vontade +5

Habilidades: For 18, Des 13, Cons 12, Int 9, Sab 12, Car 11

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +2*, Furtividade +6, Sobrevivência +7

Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Colinas e Montanhas frias

Organização: Solitário ou clã (2-7)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)

Os yetis são humanóides grandes com pelos brancos que assombram as montanhas árticas à procura de presas. Sua habilidade de se misturar à neve, junto com seu uivo misterioso às vezes escutado ecoando através das montanhas, têm dado uma reputação de criaturas sinistras e sobrenaturais, mas eles na verdade são pouco mais do que grandes macacos carnívoros.

Os yeti medem aproximadamente 2,4 metros de altura e pesam 150 kg ou mais. Seus corpos poderosos são cobertos com longos pelos brancos. Suas mãos e pés são amplos e achatados, ajudando a dispersar seu peso nos traiçoeiros campos de neve. Eles andam nas quatro patas como os gorilas, mas lutam mais confortavelmente estando de pé. Seus olhos são de um azul gelido ou sem cor, enquanto suas garras e carne são brancas como marfim. Em vez de confiar numa grossa camada de gordura corporal para se aquecer, o yeti possui pelos grossos e quentes que absorvem o calor e mantêm a criatura aquecida. Uma pálpebra extra, transparente, permite ao yeti enxergar claramente na neve.

Os yetis falam o idioma Gigante.

Os yetis perseguem suas presas e preparam emboscadas para capturar suas vítimas de surpresa. Uma vez que a batalha comece, ele luta ferozmente com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, um yeti deve acertar um ataque de garra. Se conseguir uma imobilização contra uma criatura Média ou menor, ele pode usar a constrição.

Constrição (Ext): Um yeti inflige 1d6+4 pontos de dano com um teste de Agarrar bem sucedido contra criaturas Médias ou menores, mais um adicional 2d6 pontos de dano de frio dos efeitos de absorção de calor dos pelos da criatura.

Subtipo Frio (Ext): Imune ao frio; sofre dano dobrado de fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perícias: *Os pelos brancos do yeti concedem +15 de bônus nos testes de Esconder-se na neve.

YUKI-ON-NA

Fada (Frio, Espírito) Média

Dados de Vida: 8d6 (28 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa aprimorada)

Deslocamento: 9 metros

CA: 19 (+1 Des, +4 Deflexão, +4 natural)

Ataques: toque corpo a corpo: Toque +4

Dano: Toque 1d10 de frio

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar Paralizante, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Perder a direção, subtipo frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Vontade +8

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 19

Perícias: Bolear +15, Esconder-se +15*, Ouvir +14, Sentir Motivação +13, Observar +14

Talento: Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Montanhas, colinas e florestas frias

Organização: Solitária ou família (2-3)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Mau ou Caótico e Bom

Progressão: 9-24 DV (Médio)

Espíritos belos dos desertos congelados, as yuki-on-nas são tanto odientas e destrutivas quanto amáveis e prestativas. Em ambos os casos, elas podem ser perigosas, uma vez que aqueles que a perseguem, sejam quais forem suas intenções, frequentemente encontram-se perdidos numa nevasca.

Uma yuki-on-na aparenta ser uma mulher humana de rara beleza. Possui cabelos negros até a cintura, olhos azuis suaves e lábios vermelhos carnudos. Sua pele é azul pálida e fria ao toque. Ela normalmente usa um robe branco nevado que continuamente ondula e espirala sobre ela, mesmo quando nenhum vento está soprando.

Alguns dizem que uma yuki-on-na é o espírito de uma vilã de coração frio, enquanto outros clamam que ela é o espírito de uma xamã ou shugenja que morreu enquanto estava perdida numa tempestade de neve. Talvez ambas as explicações estejam corretas e a tendência de uma yuki-on-na depende da sua tendência em vida.

As yuki-on-nas falam o Idioma Espiritual e o Comum.

COMBATE

As yuki-on-nas são virtualmente nunca vistas exceto no meio de uma pesada nevasca. As yuki-on-nas malignas aproveitam essas oportunidades para atacar saindo de seu esconderijo,

enquanto as boas são frequentemente vistas dançando através da neve. Elas evitam o calor do combate corpo a corpo qualquer que seja sua tendência, usando seu ataque de toque para capturar suas presas (ou se defender).

Olhar Paralizante (Sob): Uma yuki-on-na é capaz de paralisar criaturas com um olhar. Isso é similar a um ataque de olhar, exceto que a yuki-on-na deve fazer uma ação padrão e aqueles meramente olhando não são afetados. Qualquer um que a yuki-on-na alveja deve ser bem sucedido num teste de resistência de Vontade (CD 18) ou ser afetado como por uma magia *imobilizar monstros* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A habilidade possui um alcance de 9 metros.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *transformação momentânea, compreensão de linguagens, detectar pensamentos*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD do teste de resistência 14 + nível da magia).

Perder a Direção (Sob): Uma vez por dia, uma yuki-on-na é capaz de tocar uma vítima e fazê-la ficar completamente incapaz de encontrar seu caminho para qualquer lugar pelas próximas 3d6 horas. O personagem não é capaz de usar a perícia Intuir Direção e não pode usar *Sobrevivência* para evitar ficar perdido. O personagem não é capaz de nem mesmo encontrar o caminho para fora de um armário sem ajuda, apesar de ser perfeitamente capaz de seguir outros personagens.

Subtipo Frio (Ext): Imunidade ao frio, dobro do dano de fogo exceto num teste de resistência bem sucedido.

Yuki-on-na





Este membro
do clã
da Garça

Esta Samurai
do clã
do Caranguejo



A primeira parte deste livro fornece a maioria das informações necessárias para a criação da sua própria campanha em *Aventuras Orientais*. Este capítulo trata da criação de uma campanha que se adapta mais à sua visão do que um cenário de fantasia baseado na Ásia como deveria ser. Ele também inclui duas páginas com valiosos mapas de exemplos de estruturas que é possível usar para reforçar os locais de seus cenários.

O primeiro conceito a ser considerado é também um dos primeiros discutidos no *Livro do Mestre*: como determinar o estilo do jogo. Como um jogo de fantasia baseado na cultura europeia e nos jogos de D&D com temáticas europeias tem uma grande variedade de estilos, a fonte de materiais e campanhas para *Aventuras Orientais* também varia amplamente em seu estilo. Em primeira análise, o estilo de jogo "derrubem a porta" parece menos apropriada para uma campanha de *Aventuras Orientais*, mas isso não é necessariamente verdadeiro. Um jogo de *Aventuras Orientais* pode lembrar certos filmes de artes marciais, onde um meio-orc bárbaro chutando uma porta pode ser substituído por um monge dando um chute giratório — mas a porta continua tendo o mesmo destino. A "masmorra" pode ser um antigo templo abandonado, um monastério de um culto maligno, um castelo em ruínas, ou cavernas naturais entrelaçadas — como num jogo padrão de D&D.

Por outro lado, um jogo orientado mais para a interpretação pode ser a melhor opção para utilizar outros materiais sobre fantasia asiática. Afinal de contas, há uma razão para as petições Diplomacia, Ofícios e Atuação pertencerem à classe samurai — o samurai das lendas tem um arquétipo muito mais culto do que a maioria dos guerreiros de fantasia. As complicadas manobras políticas entre os clãs, a delicadeza do equilíbrio entre a paz e a guerra e as tramas e intrigas na corte do Imperador são a comida e a bebida de algumas campanhas de *Aventuras Orientais*.

As perguntas chave, como em uma campanha de D&D, não são "Que aproximação é a correta?" mas "Qual aproximação é a correta para mim e meu grupo?" Você deve usar o material de *Aventuras Orientais* para criar campanhas que seus jogadores apreciem, adaptando a história ao método de jogo deles ao invés de impor um estilo que não os agrada.

COMO ELABORAR O MUNDO

As campanhas de *Aventuras Orientais* permitem jogos baseados em histórias próximas do mundo real ou fantasias selvagens tiradas do mais mediocre filme de artes marciais. Elas (como o material neste livro) podem ser baseadas nas culturas da China, Índia, Nepal, Tibet, Japão, Coreia, Mongólia, Filipinas e países do sudeste asiático (Burma, Indonésia, Camboja, Laos, Malásia, Tailândia e Vietnã). Seus próprios interesses e familiaridade com o material é que darão a forma para o tipo de mundo que você quer construir.

Suas decisões sobre a natureza do mundo a ser criado terão impacto direto nas opções permitidas em seu jogo. Se estiver jogando uma fantasia "realística" com pouca magia baseada na história e lendas do Japão na era Tokugawa, por exemplo, você não vai desejar heróis com a classe de prestígio Dançarino da Espada saltando sobre árvores e pulando sobre a cabeça de seus oponentes, monges tatuados cuspidos fogo ou personagens hengeyokai. Por outro lado, se sua inspiração é o clássico Wusha chinês *A História do Fantasma Chinês*, um samurai calmo e controlado pode destruir a harmonia de sua campanha.

Edifício de Recepção de um Lorde Menor



TABELA 10-1: NOMES DE CLASSES DE PERSONAGENS

Nome da Classe	Cultura Japonesa	Cultura Chinesa	Cultura Indiana
Bárbaro	Bar	Yi	Yavana
Guerreiro	Bushi	Chansi	Singh
Monge	Budoka	Seng	Muni
Ranper	Sekkou		Shikari
Ladino	Nusubito	Tong shu	Dhuka
Samurai	Samurai		Kshatriya
Xamã	So, itako, kannushi	Dang-ki, wu	Brahmin
Shugenja	Shugenja, yamabushi		
Sohei	Sohei	No-sheng	Devapala
Feiticeiro	Tsukai	Yao ren	Mantrika
Wu jen		Wu jen	Swami

O QUE UM NOME CONTÉM?

Se sua campanha usa culturas asiáticas do mundo real, diferentes do modelo da sociedade japonesa, é possível nomear essas classes de maneira distinta. Estes nomes alternativos são puramente característicos — não há diferenças no jogo entre um sohei e um no-sheng. A Tabela 10-1: Nomes de Classes de Personagens sugere nomes alternativos para as classes de personagens do Capítulo 2, retirados das culturas japonesa, chinesa e indiana. Com uma pequena pesquisa, você pode encontrar nomes equivalentes para outras culturas.

Similarmente, é provável que você tenha encontrado jogadores que preferem usar os termos tetsubo ou kris ao invés de clava grande ou espada curta para se referirem aos itens. A tabela 10-2: Nomes de Armas lista nomes alternativos para armas comuns mostradas no Livro do Jogador e identifica sua origem.

OPÇÕES DE RAÇA

Você não está limitado às raças para personagens descritas no Capítulo 1: Raças. Não há razão para não poder jogar *Aventuras Orientais* com anões e elfos se tornando samurai e wu jen, ambas

ao lado ou no lugar das raças descritas no Capítulo 1. É possível até mesmo construir uma Rokugan alternativa onde as sete raças do Livro do Jogador substituem os sete Grandes Clãs: os humanos são os Leões que enfatizam o código do bushidô entre os guerreiros, os anões Caranguejo guardam a Muralha Kaiu, os elfos Garça duelam com graça, os gnomos Dragão meditam em suas fortalezas nas montanhas (usando wakizashi e adaga em seu estilo de duas espadas), os meio-elfo Fênix praticam sua especialização na magia, os halflings Escorpião guardam os segredos da terra e os meio-orcs bárbaros Unicórnio cavalam pelas terras do norte.

Alguns dos monstros no Livro dos Monstros e do Capítulo 9: Monstros podem ser raças de personagens interessantes também, usando as regras para personagens monstros no Capítulo 2 do Livro do Mestre. A Tabela 10-3: Monstros como Raças, mostra as possíveis raças de monstros junto com o ajuste de nível para cada raça (veja Capítulo 1).

REGRAS OPCIONAIS DE EXPANSÕES

Aventuras Orientais assume que você está usando somente os três livros básicos de D&D: o Livro do Jogador, o Livro do Mestre, e o Livro dos Monstros. No entanto, um grande número de outros suplementos pode aperfeiçoar as campanhas de *Aventuras Orientais*. A estes se incluem os guias relacionados às classes (*Punhos e Espadas*, *Defensores da Fé*, *Linhagens e Tomos*, *Canção e Silêncio* e *Mestres Selvagens*), e o *Psionics Handbook*. Certos talentos, classes de prestígio, equipamento, e outras regras nestes livros se ajustam perfeitamente no contexto de uma campanha de *Aventuras Orientais*, como visto acima. Incluir quaisquer regras opcionais particulares em sua campanha também é totalmente permitido e, com certeza, só depende da vontade do Mestre.

Certos talentos do livro *Punhos e Espadas* estão reimpressos neste livro, assim como a classe de prestígio mestre de armas. Muito dos talentos deste livro funcionam em uma campanha de *Aventuras Orientais*. As classes de prestígio ajustáveis incluem o mestre bêbado, o mestre samurai, o ninja da lua crescente, o vingador escarlate e o mestre da guerra.

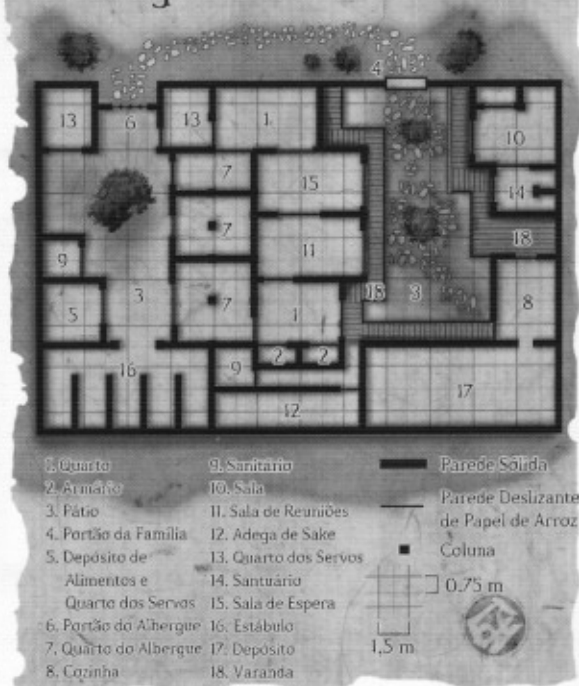
TABELA 10-2: NOMES DE ARMAS

Arma	Nome opcional (Cultura)
Machado de guerra	ch'iang, ch'i fu, chi, chien, chin, fu, i huang, liu (China); tungi (Índia); masakari, ono (Japão)
Clava	muton (Filipinas)
Besta	nu (China)
Adaga	dhaw (Burma); piha-kaetta (Ceylon); bi shou, do-su (China); bich'wa, khanjarli (Índia); aiguchi, kozuka, tanto (Japão); mit (Tailândia)
Adaga de soco	katar (Índia)
Manopla	kote (Japão)
Glaive	chan, da dáo (China)
Clava grande	chang bang (China); gada (Índia); tetsubo (Japão)
Espada larga	daiwel (Burma); no-dachi (Japão)
Guisarme	guan dáo (China); kamayari (Japão)
Alabarda	ch'i chi, ge, ko, pi chi, yue (China); bisento (Japão)
Machadinha	bhuji, piso tonkeng (Índia); kapak (Indonésia)
Azagaia	mau (China); nage-yari (Japão)
Kama	lian (China); badik (Indonésia)
Lança montada pesada	uma-yari (Japão)
Arco longo composto	dai-kyu (Japão)
Lança longa	mao, qiang (China); lembing (Malásia)
Espada longa	jian, tau-kien (China); gum (Coreia)
Maça leve ou pesada	suan tou fung (China); gada (Indonésia)
Picareta leve ou pesada	zaghna (Índia)
Bordão	bang, gun (China); lathi (Índia); toya (Indonésia); bo, rokushakubo (Japão); bong (Coreia)
Cimitarra	dao, da huan dao (China); shamshir, tulwar (Índia); parang (Indonésia); bolo (Filipinas)
Arco curto composto	gong jian (China); yumi (Japão)
Lança curta	yari (Japão)
Espada bastarda	wo dao (China); khandar (Índia); ram dao (Nepal)
Espada curta	duan jian (China); adya katti, choora, zafar takieh (Índia); kris, pedang (Indonésia); dan sang gum (Coreia); kora (Nepal)
Tridente	San cha, lança do tigre (China); magari yari (Japão)
Martelo de combate	chui (China); dai tsuchi (Japão)
Chicote	pi bian (China)

Visto que nem os clérigos nem os paladinos são comumente encontrados em campanhas de *Aventuras Orientais*, o livro *Defensores da Fé* pode ser difícil de integrar nessas campanhas. Mesmo assim, os xamãs e os sohei podem se qualificar para classes de prestígio como o contemplativo, o oráculo divino, libertador sagrado, o caçador dos mortos, o mestre das mortalhas, o exorcista sagrado, o punho sagrado e o templário. Muitos dos talentos do livro *Defensores da Fé* giram em torno da canalização de energias positivas ou negativas, que os xamãs usam de forma menos efetiva do que um clérigo. Os personagens de *Aventuras Orientais* podem se beneficiar do talento Destruição Adicional, embora os novos talentos metamágicos também funcionem bem neste cenário.

Algumas das classes de prestígio do livro *Linhagens e Tomos*, servem para feiticeiros e wu jen, incluindo acólito da pele, o tau-maturo, o conjurador das velas e o sábio elemental. Muitos dos talentos gerais e metamágicos no *Linhagens e Tomos* são valiosas adições para o repertório de um wu jen ou feiticeiro e para o entrosamento deles em uma campanha de *Aventuras Orientais*.

Albergue e Casa



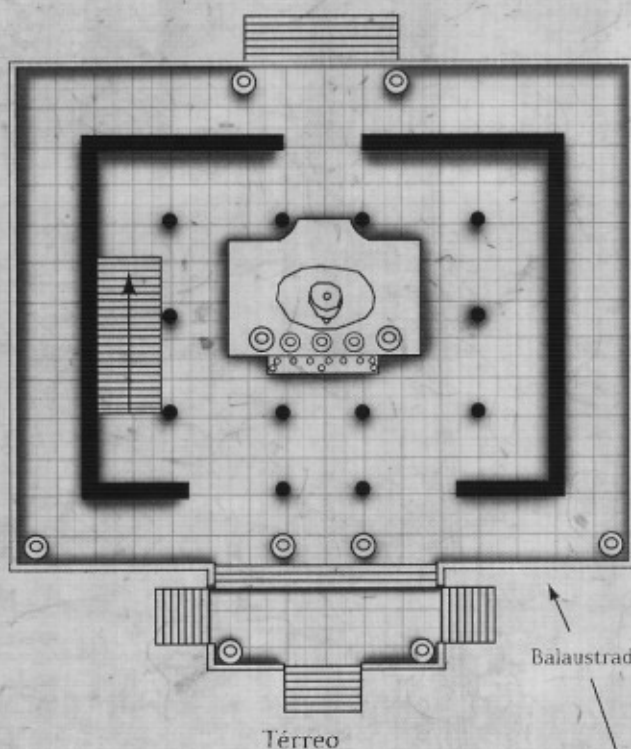
O livro *Canção e Silêncio* inclui as classes de prestígio ladinas apropriadas para a maioria das campanhas: o pirata temível, o bandido da estrada rubra, o explorador real, o mestre da espionagem, o ladrão acrobata e o vigilante. De interesse particular para personagens ninjas, este livro também inclui regras expandidas para criação de armadilhas e venenos.

TABELA 10-3: MONSTROS COMO RAÇAS

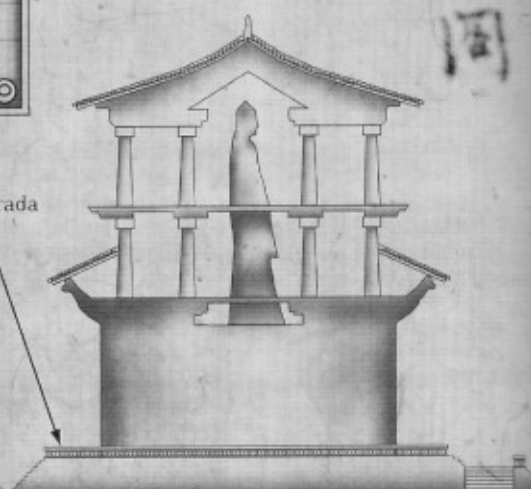
Raça	Ajuste de Nível
Bakemono	Normal
Gigante das colinas	+12
Robgoblin	Normal
Kappa	+4
Áspide — naga de Shinomen	+3
Camaleão — naga de Shinomen	+3
Naja — naga de Shinomen	+5
Constritor — naga de Shinomen	+4
Cobra Verde — naga de Shinomen	+1
Ogro	+5
Ogro mago	+9
Ogro das Terras Sombrias	+5
Tasloi	Normal
Tengu cabeça de corvo	+2
Tengu cabeça humana	+7
Tsuno	+10
Wang-liang	+5
Yeti	+5
Yuan-ti mestiço	+7
Yuan-ti puro sangue	+6
Yuan-ti, maculado	+2
Yuki-on-na	+4

O livro *Mestres Selvagens* apresenta algumas classes de prestígio apropriadas para *Aventuras Orientais*: o senhor dos animais, o cão de caça, o detetive da guarda, o rei selvagem e o

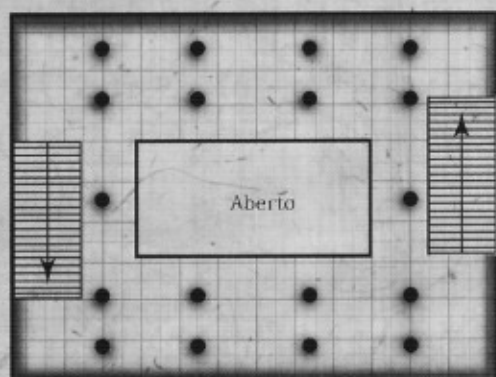
Templo — Piso Principal e Terraço



Balaustrada



Visão Lateral



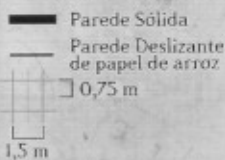
Primeiro Terraço

□ 0,75 m
└ 1,5 m

同觀于凝香閣

Casas Comuns

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. S. Banho | 5. Sanitário |
| 2. Armário | 6. Santuário |
| 3. Lareira | 7. Estábulo |
| 4. Cozinha | 8. Varanda |



transmoro. Os talentos e os itens mágicos úteis para um druida em sua *forma selvagem* também são úteis aos *hengeyokai* e aos *metamorfo*s.

Os *psíquicos* se ajustam bem ao tema de *Aventuras Orientais*, imagine monges ou *yogi* sentados em meditação desenvolvendo seus poderes mentais. Os personagens multiclasse *monge/psíquico* ou *monge/guerreiro psíquico* podem complementar ou substituir as classes de prestígio como o *monge tatuado* e o *monge Shintao*.

JUNTANDO OS PEDAÇOS

Criar uma campanha de *Aventuras Orientais* é muito mais do que selecionar uma variedade de opções para torná-las disponíveis aos seus jogadores — com raças, classes, classes de prestígio, equipamentos, monstros e tudo que será usado em seu jogo. A parte mais importante deste trabalho, e também a mais difícil, é ajustar todos estes elementos em um mundo de fantasia coerente. O processo de criação não é muito diferente da criação de uma campanha padrão de D&D, e o *Livro do Mestre* inclui sugestões úteis para um Mestre de *Aventuras Orientais*. O cenário caracterizado em *Rokugan* fornece um exemplo completo do que uma campanha de *Aventuras Orientais* pode mostrar, mas um exemplo menor, que sustente o processo em vez do resultado, será útil.

Para fornecer este exemplo, assumimos que um Mestre está interessado em extrapolar o molde tradicional e criar uma campanha com grandes influências nos mitos e lendas indianas, com uma dose de outras culturas asiáticas sobre ela. Ele imagina o cenário de uma floresta, com templos majestuosos e destruídos, similares aos Angkor do Camboja, o Borobudur da Ilha de Java ou o Bodhi Gaya da Índia — todos infestados com *yuan-ti*. Os humanos vivem em cidades-estado nas fronteiras dessa floresta de mata virgem. Como o Mestre aprecia a variação entre os sete grandes clãs de

Rokugan, ele irá adotá-los em sua campanha, criando sete grandes cidades-estado humanas que compartilharão as características dos sete clãs. Os *vanara* viverão em fortalezas no topo das árvores, tão longe o quanto puderem dos *yuan-ti*. Ele não vê necessidade de ter *nezumi* em sua campanha, considera os *hengeyokai*, mas decide não incluí-los, mas elabora um rio e um mar com o povo-espírito, possivelmente vivendo dentro da civilização humana. Ele permite personagens *Aasimar* (*rishi*), com um modificador de nível de +1, e certamente terá personagens *yuan-ti* "maculados" (descrito no *Monstros de Faerûn*) como *PdMs* em sua campanha. Isto fornece a seleção de raças para sua campanha: cinco diferentes opções para os jogadores e uma adicional para os *PdMs*.

Considerando as opções de classe, o Mestre decide não usar *shugenja*s, mas permite qualquer outra classe base de *Aventuras Orientais* — embora algumas tenham nomes diferentes (como mostrado na tabela 10-1). Adicionalmente, ele permitirá *psíquicos* e *guerreiros psíquicos* como "yogi" na sua campanha, usando as regras do *Psionics Handbook*. Os *kshatriyas* (*samurai*) em sua campanha usarão *tulwars* (*cimitarras*) e *kris* (*espada curta*) ao invés de *katana* e *wakizashi* — um misto das tradições indianas e indonésias que ele achou interessante. Ele criará um panteão de deuses (*espíritos* imensamente poderosos) para os *brahmins* (*xamãs*) adorá-los, mas isto não afeta a mecânica da classe.

As classes de prestígio podem ser um caminho bem útil de moldar o sentido da campanha. Focando nas classes de prestígio do Capítulo 3 deste livro, e ignorando os outros livros de D&D, o Mestre decide permitir o *guerreiro urso*, o *místico henshin*, o *cavaleiro kishi*, o *espionista* (como uma ordem secreta de assassinos religiosos, no lugar do *ninja japonês*), o *batedor das sombras* (normalmente treinado para combater *yuan-ti*), o *metamorfo* (para os *swamis* e *feiticeiros*, desde que não sejam *hengeyokai*), o *fúrio singh*, o *discípulo do Vácuo*, o *mestre de armas* e o *caçador de bruxas* (particularmente treinados para encontrar os *maculados*).

Agora, o Mestre começa a considerar outras opções, trabalhando suas idéias por meio deste livro. Como adotou os sete clãs humanos, ele também adotará os talentos ancestrais do Capítulo 4. Para tornar seu trabalho um pouco mais fácil, ele adotará os pré-requisitos para qualquer jogador que escolha um talento ancestral para o personagem: O jogador precisa ter o nome e a história dos feitos do seu ancestral para justificar o talento.

Como essa campanha é na verdade uma mistura de culturas asiáticas, apesar das características indianas, o Mestre não se preocupará muito sobre que armas foram realmente usadas na Índia — uma análise da Tabela 10-2: Nomes de Armas é o suficiente para fornecer idéias sobre quais armas são as mais comuns. Obviamente, não são permitidas armaduras japonesas (*ashigaru*, parcial ou completa), embora permita todas as outras armaduras descritas no Capítulo 5.

As decisões mais importantes sobre a criação dos personagens estão tomadas e o Mestre começa a se concentrar mais nos perigos que os personagens irão enfrentar. Junto ao amplamente citado *yuan-ti*, os *rakshasas* serão outros oponentes naturais — pelo menos até que os personagens adquiram alguns níveis a mais. *Nagas* malignos (as variedades do *Livro dos Monstros*, não os *nagas* da Floresta Shinomen deste livro) são aliados dos *yuan-ti*, e *homens-tigre* caminham nas florestas. Os *tigres* comuns e os *atrozes* e *cobras* de todos os tamanhos serão os animais que serão frequentemente perigosos. O elevado nível de desafio dos *yuan-ti* e de muitos desses outros monstros leva o Mestre a pensar que começar a campanha com personagens com um nível mais elevado não é uma má idéia.

Com estas notas em mãos, o Mestre está pronto para construir uma aventura em seu novo cenário de campanha. Ele consegue alguns mapas de Angkor e começa a desenhar sua primeira base *yuan-ti* enquanto as idéias para suas vilas começam a ser formadas em sua mente...

COSMOLOGIA:

O MUNDO ESPIRITUAL

As regras padrões de DUNGEONS & DRAGONS assumem um multiverso com um grande número de planos de existência: O Plano Material onde vivem as criaturas, os Planos Astral e Etéreo que permitem a transição entre os planos, os Planos Internos de elementos e energia, os Planos Externos onde as criaturas celestiais e demoníacas e extraplanares, assim como também os deuses, residem — e é para onde os espíritos mortais vão depois da morte. (Para mais detalhes sobre a cosmologia de D&D, veja o *Manual of the Planes*). O mundo de *Aventuras Orientais* vê o universo de maneira diferente. Ao invés do grande número de planos que vão além do Plano Material mundano, muitas culturas em *Aventuras Orientais* têm conhecimento de somente um outro plano de existência: o Mundo Espiritual. Dentro da cosmologia de D&D, o Mundo Espiritual é um plano transitivo, similar ao Plano Astral mas coexistindo com o Plano Material. O Mundo Espiritual permeia o Plano Material em cada local, com cada local do Plano Material correspondendo a um único lugar no Mundo Espiritual.

O Mundo Espiritual é similar ao mundano, o mundo do Plano Material. Onde existir uma grande montanha no Plano Material, também existirá uma no Mundo Espiritual — mas no Mundo Espiritual, a montanha pode ser maior ou menor, pois o Mundo Espiritual é o lar do grande espírito da montanha. Lugares no Plano Material que demonstrem alguma influência espiritual maligna — como cemitérios e hotéis assombrados, por exemplo — são fossas de maldade no Mundo Espiritual, até a própria terra do local é escura e mortal. Reciprocamente, áreas sagradas no Plano Material são verdes e belas no Mundo Espiritual.

As criaturas vivas e suas construções, das barragens dos castelos aos palácios, não necessariamente têm direções análogas no Mundo Espiritual. Contudo, onde existe uma cidade no Plano Material, uma cidade parecida (embora maior e mais forte) também existirá no Mundo Espiritual, ocupada por espíritos ancestrais venerados pelos governantes da cidade do Plano Material.

A maior parte do Mundo Espiritual é o domínio da natureza e dos espíritos elementais que estão entrelaçados ao Plano Material. Muitos espíritos, como os elementais, espíritos da natureza e os bajangs estão ligados a uma localidade específica — uma montanha, uma fonte, uma árvore — que existe tanto no Plano Material quanto no Mundo Espiritual. Outros espíritos, como os ogros, magos, nags, espíritos centípedes, e os dragões, vagam pelo Mundo Espiritual mais livremente, seja pelo comando de um espírito mais poderoso ou por sua própria escolha.

Duas características distinguem o Mundo Espiritual do Plano Material. Primeiro, o tempo não passa no Mundo Espiritual como acontece no Plano Material. Para todos os motivos e propósitos, o

Mundo Espiritual é infinito: as criaturas lá não envelhecem, nem sentem fome ou sede. Os dias e noites passam no Mundo Espiritual da mesma forma que acontece no Plano Material. No entanto as noites são escuras como ébano e cheias de estrelas brilhantes, enquanto os dias são dominados por grandes nuvens formando vales de puro azul.

Segundo, porque os conjuradores divinos em *Aventuras Orientais* derivam seus poderes mágicos do Mundo Espiritual, todas as magias divinas são melhoradas quando conjuradas lá. Qualquer magia divina conjurada no Mundo Espiritual tem os talentos Potencializar Magia e Estender Magia aplicados nelas, sem qualquer custo para o conjurador.

O Plano Material coexiste com o Mundo Espiritual, e como tal, o movimento de um é igual ao movimento de outro.

É possível alcançar o Mundo Espiritual através do Plano Etéreo. O Mundo Espiritual e Plano Material compartilham o Plano Etéreo entre eles. Neste caso, o Plano Etéreo cria uma barreira entre os planos, e um indivíduo pode ver ambos Planos através da barreira — uma bem claramente (para a área cercada por névoas), e outra com um tênue eco. Se concentrando neste eco, alguém pode se mover longe o bastante do plano etéreo e adentrar no mundo espiritual.

O Plano Astral é substituído pelo Mundo Espiritual, só que isto é uma opção do Mestre, as magias que acessam o Plano Astral ao invés, podem ser utilizadas ou modificadas para funcionarem no Mundo Espiritual. O Plano das Sombras não se conecta com o Mundo Espiritual, e as magias que utilizam o Plano das Sombras não funcionam lá.

O Mundo Espiritual é um reino de espíritos poderosos que supervisionam as operações em todo o universo conhecido. Um viajante que atravessasse o Mundo Espiritual encontra palácios grandiosos de espíritos poderosos, e também paraísos e infernos únicos. Uma busca individual pelo Duque das Tempestades, por exemplo, encontraria seu palácio construído no mesmo local como de picos tempestuosos no Plano Material.

Um espírito mortal reside totalmente no Plano Material enquanto o corpo em que habitar estiver vivo. Quando um mortal morre, o espírito viaja para o Mundo Espiritual. Ele pode encontrar seu caminho para um paraíso ou um inferno dentro do Mundo Espiritual, retornar ao Plano Material em um corpo diferente (reencarnação), ou — em circunstâncias incomuns — prolongar sua estadia no Plano Material, próximo ao seu lugar de morte como um fantasma.

Diversas regiões do Mundo Espiritual têm nomes diferentes: por exemplo, Jigoku é o lugar dos mortos, enquanto o Gakido é o lugar dos fantasmas e demônios.

RECOMPENSAS

Uma característica comum dos jogos de DUNGEONS & DRAGONS causa muitos problemas a diversos Mestres e jogadores de *Aventuras Orientais*: a prática de revistar os corpos dos inimigos mortos. Para os membros da classe nobre de Rokugan (incluindo todos os samurais e shugenjas), e para muitas pessoas nas terras históricas baseadas na cultura asiática, a ideia de tocar um corpo e deixá-lo abandonado de tudo que ele possuía de valor, é algo que pode ser totalmente detestável.

Essa característica tem muitas soluções possíveis. Alguns grupos podem incluir um personagem da casta normal, talvez um ladino, que faz este trabalho detestável para os nobres. A presença de um servo leal que segue o nobre samurai em suas aventuras, cumpre tarefas que beneficia a todos (incluindo iluminar o acampamento e pilhar os corpos), e também oferece uma perspectiva teatral dos eventos que é comum em algumas ficções e fantasias asiáticas, embora não em todas. Isto permite usar o método tradicional de recompensar os personagens por suas vitórias.

Outra opção, se você quiser desencorajar este tipo de comportamento de mercenários de classe baixa, é usar os senhores feudais dos personagens como uma mecânica para distribuir tesouros. No final de uma aventura, os personagens devem sempre visitar seus senhores e reportar os contos de sua missão. Se realizarem um serviço valioso para seus senhores, ou simplesmente trouxeram honra ao clã através de seus gloriosos feitos, o senhor alegremente os recompensará com dinheiro ou itens. Enquanto as doações do senhor feudal se mantiverem de acordo com os valores dos tesouros esperados definidos no *Livro do Mestre*, este é um excelente modo de sustentar o estilo do jogo de *Aventuras Orientais* enquanto mantém os personagens em igualdade com suas contrapartes de outros jogos de D&D.

Os presentes de um senhor feudal também são um modo excelente de recompensar personagens durante ou depois de uma aventura com incontáveis intrigas na corte, investigação e mistério, com pequenas oportunidades para matar e pilhar. Usado em conjunto com recompensas baseadas na história, este sistema permite ao jogo desviar amplamente do estilo de jogo "chutar a porta" enquanto continua sendo DUNGEONS & DRAGONS.

A ORDEM CELESTIAL

○ pináculo da
ordem social humana
é o Imperador

○ governante absoluto
do Rokugan

Kuge
A. Família Tetsu
B. Família Otomo
C. Família Soggyu

Buke
Os buke são as famílias
vaciais, bem como as
outras grandes famílias
dos clãs

Rokugan, o mundo do card game e dos romances de *Legend of the Five Rings*, é o cenário de campanha para *Aventuras Orientais*. Ele não usa todas as opções apresentadas ao longo desse livro, mas poucas campanhas o fazem. Rokugan é um esplendoroso exemplo de como tecer vários elementos das culturas e lendas da Ásia em um cenário de campanha único com um sabor próprio.

Este capítulo é relativamente curto, mas as informações sobre Rokugan aparecem ao longo deste livro. A história do Império de Rokugan é detalhada neste capítulo, bem como sua cultura e os clãs que o compõem — suas famílias e terras. A descrição de cada clã inclui uma classe de prestígio adicional e ideias (muitos com mapas) para aventuras envolvendo o clã.

O próximo capítulo descreve a fonte do mal em Rokugan, as Terras Sombrias.

HISTÓRIA

A história de Rokugan tem mais de 1.000 anos. Os últimos 40 anos são os de maior interesse, uma vez que esse é o período de tempo coberto pelo card game e os romances de *Legend of the Five Rings*. Esse capítulo não espera descrever os eventos das Guerras dos Clãs, a Guerra contra a Sombra e as Guerras Espirituais em nenhum tipo de detalhamento exaustivo. Um sumário dos eventos-chave nesses anos aparece aqui e a descrição de cada clã abaixo retrata o panorama atual do clã, com detalhes dos mais importantes eventos que levam ao presente.

OS FILHOS DE SOL E LUA

A história de Rokugan começa nos Paraísos Celestiais, que naquele tempo eram unidos com o mundo mortal. Lá, a Senhora Sol e o Senhor Lua nasceram do vácuo e juntos deram à luz dez crianças. Conhecidos como os kami (ou espíritos grandiosos), essas crianças foram chamadas de Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng, Ryoshun e Hantei. O Senhor Lua, Onnotangu, porém, tinha inveja de seus filhos e não desejava dividir o amor da mãe com eles. Assim, ele procurou destruir seus filhos consumindo-os. Ele engoliu nove deles, deixando apenas Hantei, que se escondeu em uma caverna. Quando Hantei tornou-se adulto, ele enfrentou seu pai em combate e abriu a barriga do Senhor Lua. Do ferimento, as oito crianças sobreviventes filhos da Senhora Sol e Senhor Lua saíram. Uma criança, Ryoshun, morreu no estômago do seu pai e partiu para o Jigoku, o reino dos mortos. O sangue de Senhor Lua e as lágrimas da Senhora Sol também caíram do céu, chovendo na terra. Da mistura do sangue e lágrimas, a humanidade nasceu. Os kami também caíram na terra — Fu Leng aterrissou numa cova profunda que um dia se tornaria a fonte das Terras Sombrias, os outros oito caíram entre a nova raça de humanos.

Quando a humanidade nasceu, ela não estava sozinha na terra. Nezumi, nagas, kenkus e kitsus viviam na terra antes da humanidade surgir. As mais velhas das histórias dos nagas falam de uma raça que estava florescendo quando eles eram jovens. Todas foram deixadas de lado durante a ascensão do Império. O império nezumi foi despedaçado com a queda de Fu Leng e eles ficaram reduzidos a um estado selvagem para conseguir sobreviver aos horrores das Terras Sombrias. Os nagas iniciaram seu longo sono, planejan-

do despertar quando fossem necessários uma vez mais. Os kenkus simplesmente se retiraram às mais profundas florestas. Os kitsus foram caçados e quase exterminados, até Akodo perceber sua inteligência e compaixão, e trazer os sobreviventes para o seu clã.

HANTEI, SHINSEI E FU LENG

Quando os kami caíram na terra, eles organizaram uma série de desafios para determinar quem os regeria. Hantei venceu e então seus descendentes formaram a linhagem de imperadores por 1.000 anos, até o coroamento de Toturi. Fu Leng, sozinho na Fossa Pútrida, reuniu sua própria horda de onis e ogros, e logo começou uma guerra contra suas irmãs e irmãos e seus clãs. Os outros sete kami reuniram grandes heróis humanos à sua volta, formando os sete grandes clãs do Império. Este jovem Império não resistiria contra o poder da horda das Terras Sombrias de Fu Leng, até um pequeno homem, que se autodenominava Shinsei, surgir do Oeste.

Shinsei conversou com Hantei durante um longo período, concedendo sua filosofia, que foi registrada por Shiba e tornou-se o Tao de Shinsei. Então, Shinsei levou um humano de cada clã — Hida Atarasi, Doji Konishiko, Senhora Matsu, Senhora Utaku, Lorde Isawa, Lorde Mirumoto e Senhora Shosuro — para as Terras Sombrias para combater Fu Leng. Shinsei e seus Sete Trovões derrotaram Fu Leng, prendendo seu poder dentro de doze Pergaminhos Negros que Shosuro — o único sobrevivente dos Sete Trovões — trouxe de volta ao Império.

UM MILÊNIO DE PAZ

Um milênio se passou — não em paz, pois os clãs guerreararam uns contra os outros virtualmente sem cessar, assim como fazem ainda hoje. Todavia, esse tempo é chamado de "Um Milênio de Paz", pois por 1.000 anos o poder de Fu Leng permaneceu contido nos Pergaminhos Negros. Durante esse tempo, o clã Ki-Rin, liderado pelo kami Shinjo, deixou Rokugan para explorar o resto do mundo. Eles vagaram por oitocentos anos, retornando no ano 815 como o clã Unicórnio.

Entretanto, os servos de Fu Leng não descansaram nesses 1.000 anos. Não apenas as criaturas das Terras Sombrias atacaram o Império, mas também a Mácula das Terras Sombrias começou a se espalhar dentro de Rokugan. Um erudito do clã Caranguejo chamado Kuni Nakanu descobriu a Mácula no ano 100, notando sua habilidade de reanimar corpos. Quatro séculos mais tarde, um feitiçeiro agora chamado Iuchiban descobriu o trabalho de Nakanu e os usou para desenvolver os feitiços maho. Ele reanimou um exército de esqueletos e zumbis dentro de um cemitério no coração de Otosan Uchi (o que ficou conhecido como a Batalha das Sepulturas Roubadas), mas foi capturado e aprisionado em uma tumba no território do clã Caranguejo. Seus fiéis seguidores, conhecidos como os Oradores do Sangue, continuaram a transmitir seus ensinamentos, apesar da derrota aparente do seu mestre. Entretanto, o espírito de Iuchiban não permaneceu quieto na sua tumba. Ele escapou uma vez, depois de duzentos anos de aprisionamento e quase fez isso de novo em tempos recentes. Nenhum meio para destruir permanentemente o espírito de Iuchiban foi descoberto, e até isso acontecer, o perigo que ele e seus Oradores do Sangue representam continua a ameaçar o Império.

AS GUERRAS DOS CLÃS

Depois de mil anos de relativa paz, Fu Leng começou a se mover outra vez. Bayushi Shoji, campeão do clã Escorpião, descobriu um pergaminho de profecia que predizia o retorno de Fu Leng nos tempos do último Hantei. Tentando evitar que esta terrível profecia se cumprisse, Shoji matou Hantei XXXVIII e tentou tomar o trono. Porém, o jovem filho do Imperador escapou ao golpe e Akodo Toturi matou Shoji na sala do trono. O clã Escorpião foi oitido pelos outros clãs do Império em retaliação ao golpe de estado. Ao invés de evitar o cumprimento da profecia, Shoji a tor-

nou possível, pois o jovem Hantei XXXIX foi facilmente dominado por Fu Leng.

Logo após o golpe de estado, Yogo Junzo abriu o primeiro dos doze Pergaminhos Negros, liberando o poder de Fu Leng e dando início à maligna maldição que Shoji tinha esperanças de evitar. Conforme os pergaminhos eram abertos, o controle de Fu Leng sobre o Imperador tornava-se mais completo. Hida Kisada, campeão do clã Caranguejo, resolveu se voltar contra o Imperador, percebendo sua fraqueza e inabilidade para reger eficientemente. Fazendo barganhas com as Terras Sombrias, Kisada abriu caminho à força até o Palácio Imperial. Quando finalmente chegou à sala do trono, ele esperava matar o fraco infante-Imperador e reclamar o trono. Porém, o que ele encontrou não foi um garoto fraco, mas uma divindade sombria. Com onze dos Pergaminhos Negros abertos, a possessão de Fu Leng sobre o jovem Hantei estava completa, e ele rapidamente derrotou o campeão Caranguejo. Os onis que marcharam com o Caranguejo juntaram-se ao seu mestre sombrio e o restante enfraquecido do exército Caranguejo se retirou.

No fim, um descendente de Shinsei conhecido como o Ronin Encapuzado guiou sete descendentes dos Sete Trovões originais a Otosan Uchi para enfrentar Fu Leng uma vez mais: Yakamo, o filho de Kisada, Utaku Kamoko, Doji Hoturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kashiko, Mirumoto Hitomi e Akodo Toturi. Na luta, Togashi Yokuni revelou ser o kami Dragão Togashi e explicou que ele manteve os 12º Pergaminho Negro escondido no próprio coração durante séculos. Hitomi abriu o coração do dragão para remover o item, matando Togashi, e abriu o pergaminho. Com isso, o poder de Fu Leng foi totalmente restaurado — mas ele também estava totalmente manifesto e completamente mortal. Finalmente capazes de ferir Fu Leng, os Sete Trovões renovaram os seus esforços, e Toturi e Hoturi desferiram os golpes mortais, destruindo a divindade sombria para sempre. Toturi tomou o trono, estabelecendo uma nova dinastia como Toturi I.

A GUERRA CONTRA A SOMBRA

Apenas dois anos após o início de seu reinado, Toturi foi seqüestrado por alguns ninjas e mantido nas ruínas do Castelo Morikage, nas terras do clã Fênix. Os Escorpiões uma vez mais receberam a culpa, pois suas associações com os ninjas eram famosas, mas o Campeão Esmeralda, Kakita Toshimoko, se recusou a exterminar os Escorpiões novamente. Ao invés disso, eles foram mandados ao exílio nos desertos desolados ao oeste, as Areias Escaldantes, enquanto seus filhos eram criados com o clã de Toshimoko, o clã Garça.

Quando Toturi foi finalmente encontrado, ele estava transformado: uma sombra parecia ter caído sobre seus olhos, e seu comportamento era errático ou completamente insano no final da guerra. Os ninjas que o seqüestraram não eram Escorpião, mas representantes de uma força mais misteriosa: a Sombra, um ser inominável e disforme deixado fora da criação. A Sombra buscava desfazer o Império e toda a humanidade apagando nomes, memórias e até mesmo formas, recriando o mundo à sua imagem. Seus servos ninjas eram espantosos representantes do seu plano: literalmente sem rostos, eles mudavam sua forma facilmente e caminhavam através das sombras.

Os Escorpiões não eram completamente inocentes, pois abrigaram a Sombra em suas escolas e castelos por um milênio. Quando Shosuro retornou das Terras Sombrias após a primeira derrota de Fu Leng, ela trouxe a Sombra consigo. Fingindo sua própria morte, Shosuro tornou-se Soshi e fundou a escola Escorpião de magia sombria. Shugenjas e ninjas Escorpião foram marcados com a sombra, que lhes garantiu acesso ao seu poder, mas começou a afastá-los de sua humanidade. Esse foi o destino do Imperador.

A corrupção de Toturi espalhou o caos através do Império. Enquanto sua loucura crescia, também cresciam as discussões e guerras entre os clãs. O caos se estendeu até mesmo aos Paraísos Celestiais, pois Hitomi desafiou e derrotou o Senhor Lua e tomou seu lugar. Yakamo iria segui-la mais tarde, ajudando a Senhora Sol no seu seppuku e ascendendo como a nova divindade do sol.



Finalmente, em um momento de clareza, Toturi reconheceu que a única forma de salvar o Império era cometendo seppukku. Enquanto isso, Hida Yakamo liderava um exército para Voltturnum, a cidade da Sombra, situada nas Terras Sombrias. Lá, os exércitos enfrentaram a Sombra e seus servos no Portal do Esquecimento — o portal através do qual os espíritos dos mortos passavam para o Jigoku, o reino dos mortos. Lutando para evitar que a Sombra fechasse o portal e destruísse o Jigoku, apagando assim a memória do Império, os exércitos reunidos dos clãs lutaram ferozmente contra os ninjas e as criaturas das Terras Sombrias. O ronin Ginawa viu o espírito de Toturi e o puxou através do portal de Jigoku, e o Imperador, purificado, liderou os exércitos para a vitória.

A GUERRA DOS ESPÍRITOS

Contudo, Toturi não foi o único espírito a voltar de Jigoku durante a Batalha no Portal do Esquecimento. Um grande número de espíritos encontrava-se do lado errado do Portal do Esquecimento no fim da guerra. No fim, eles seguiram três caminhos principais. Acreditando que já tinham vivido suas vidas e não mais pertenciam à moderna Rokugan, muitos dos espíritos prestaram respeito aos seus descendentes e cometeram seppukku, muitos se jogaram dos Penhascos das Lágrimas Douradas acima dos templos Fênix. Outros se reuniram aos seus clãs e viveram entre seus descendentes. Para clãs como Garça e Leão, muito prejudicados pela guerra contra a Sombra, a ajuda destes espíritos teve um papel crucial na reconstrução dos tesouros dos clãs. Um grupo final de espíritos liderados por Hantei XVI (conhecido em vida como o Crisântemo de Aço) e seu principal tenente, Hida Tsuneo, se estabeleceram no que sobrou das terras do clã Garça. Convocando exércitos de espíritos a seu serviço e pressionando sua reivindicação ao trono como um Hantei em vez de um pretensioso sem linhagem, Hantei XVI eventualmente mergulhou o Império em uma guerra civil que durou oito anos.

O exército de espíritos de Hantei finalmente foi derrotado através de uma combinação da traição Escorpião, magia Fênix e a diplomacia de Toturi. Fingindo-se voltar contra os clãs Leão e Dragão com quem se aliaram previamente, os Escorpiões simularam tomar o partido de Hantei e Tsuneo. Então guiaram os exércitos de espíritos para a Passagem Beiden, onde os shugenjas do clã

Fênix prepararam uma armadilha: um poderoso ritual derrubou as paredes da passagem em cima do exército. Derrotado, Hantei negociou a paz com Toturi, com um simples custo — Toturi deveria dar a um de seus filhos o nome de Hantei. Hantei Naseru passou muito tempo da sua infância sob a tutela de Hantei XVI e leva o nome da última linhagem Imperial.

A ORDEM CELESTIAL: CULTURA ROKUGANI

Na filosofia de Rokugan, o universo é um lugar ordenado. Das alturas dos Paraísos Celestiais (a região mais alta do Mundo Espiritual) até as profundezas do Gakido (as regiões infernais do abismo), com o reino mortal espremido entre eles, todas as criaturas e espíritos estão ordenadas numa hierarquia, do maior para o menor. A ordem social humana espelha essa ordem cósmica, do Imperador no topo para o eta no fundo. Esse conceito de ordem celestial é a chave para a cultura de Rokugan, pois estabelece uma sociedade baseada na lei e na ordem, onde todas as coisas e todas as pessoas têm seu lugar.

No pináculo da sociedade humana está o Imperador, o governante absoluto de Rokugan. O Imperador possui todas as terras do Império; os clãs oferecem taxas ao Imperador como pagamento pelo direito de viver e trabalhar na terra. Logo abaixo do Imperador, em status, estão os kuge, o mais alto posto da nobreza. Os kuge consistem da família Imperial (Toturi), as famílias Otomo e Seppun, e o Campeão de cada clã com seus familiares imediatos. Enquanto milhares de samurais em Rokugan carregam o nome da família Doji, poucos são membros da casa Doji. Eles são membros de famílias vassalas, e podem ter seus próprios sobrenomes, mas usam o sobrenome Doji em assuntos oficiais. Essas famílias vassalas, bem como as outras grandes famílias dos clãs, constituem o buke, a classe militar hereditária. Os buke são o corpo da casta nobre em Rokugan, e assume-se que todos os personagens samurais e shugenjas fazem parte dessa classe social. Abaixo dos buke estão os ji-samurai ("meio-samurai"), guerreiros inferiores das famílias vassalas e os ronins.

Os membros da classe nobre são melhores definidos pelo seu conceito de lealdade. Cada nobre deve lealdade a outro, do mais humilde samurai até os grandes daimyos (governadores/generais) e os campeões dos clãs do kuge. Um nobre literalmente pertence ao seu lorde: a um samurai não é permitido jogar fora a sua vida — em batalha, duelo, ou num suicídio (seppuku) — sem a permissão do seu lorde. Contudo, mesmo o mais humilde nobre possui direitos que as classes inferiores nunca vão alcançar, incluindo o direito de carregar armas (particularmente a katana e a wakizashi).

Jovens nobres são criados em escolas, tanto para se tornarem samurais quanto shugenjas, onde aprendem história, filosofia e idiomas além das perícias da sua classe de personagem. Eles passam nove anos nessas escolas, raramente vendo seus pais. Em algum ponto entre a idade de 13 e 21, normalmente por volta de 16, um jovem nobre passa por um ritual chamado gempukku e é considerado um adulto pela primeira vez. Um casamento é logo arranjado para o jovem nobre — o amor não terá lugar em um coração que deve pertencer inteiramente ao seu senhor. O amor e a paixão entram em conflito com a devoção inquestionável ao seu lorde, enfraquecendo a lealdade devida ao daimyō. Com a idade de 40, é apropriado que um nobre se aposente e torne-se um monge, embora muitos nobres proeminentes desafiem esta expectativa.

A imensa base da sociedade rokugani é formada pelos bonge, ou cidadãos de classe baixa. Os bonge incluem heimin ("meia-pes-

soa") — as ordinárias pessoas comuns, incluindo fazendeiros e mercadores — e hinins ("não-pessoas"). Os criminosos, artistas (incluindo atores, músicos e geisha), jogadores e eta (aqueles que herdaram trabalhos "sujos" que envolvem o cuidado de pessoas ou animais mortos) constituem a classe hinin. Apesar da aparente estrutura rígida das classes, é possível para heimin subirem para o posto de buke, normalmente por se distinguir em batalha ou através de casamento. Os membros do bonge não são permitidos a se aproximar do Imperador ou dos membros do kuge sob nenhuma circunstância, e devem sempre tratar membros do buke com humildade e respeito. Um heimin que compromete a honra de um samurai sendo rude ou insubordinado pode esperar ser morto no ato, e o samurai não enfrenta consequências legais por preservar sua honra dessa maneira.

Mais informação sobre a cultura de Rokugan pode ser encontrada no Capítulo 2: Classes (Casta e Classe em Rokugan), Capítulo 4: Perícias e Talentos (Desafio de Perícia e ancestrais), Capítulo 5: Descrição e Equipamento (Tendência e Honra, Religião, cultura material, incluindo comida e roupa), Capítulo 6: Combate (duelos de iaijutsu) e o Capítulo 10: Criação de Campanha de *Aventuras Orientais* (Cosmologia: O Mundo Espiritual e Recompensas). Veja também a caixa de texto sobre *bushidō* neste capítulo.

CRONOLOGIA DA HISTÓRIA DE ROKUGAN

O Tempo Antigo

Florescimento dos nagas, tengus, kitsus e nezumi.

O Começo do Tempo

- A Queda dos Kami, o estabelecimento da civilização humana e fundação dos Grandes clãs.
- 44 O Dia do Trovão: Shinsei leva um mortal de cada um dos Grandes clãs para as Terras Sombrias, onde eles aprisionam Fu Leng nos Pergaminhos Negros.
- 72 Uikku, o Profeta Sereno, é encontrado pelo clã Fênix. As profecias de Uikku tem como base o Tao de Shinsei.
- 100 Kuni Nakano percebe a Mácula em corpos e estuda seus efeitos.
- 283 Morte de Isawa Akuma, aparição de Akuma no Oni nas Terras Sombrias.
- 387 A guerra Caranguejo-Garça. Incitada pela captura Caranguejo de terras dos Garças. A guerra resulta em um édito Imperial proibindo guerras em larga escala entre os clãs, que permaneceu em efeito até o golpe de estado do clã Escorpião (1123). Como resultado da guerra, a família Yasuki deixa o clã Garça e une-se ao clã Caranguejo.
- 510 Ascensão de Iuchiban. Batalha das Sepulturas Roubadas: Guardas Imperiais lutam contra um exército de corpos reanimados nas ruas de Otosan Uchi. Iuchiban é capturado, morto e sepultado.
- 712 A alma de Iuchiban escapa de sua tumba, reunindo Oradores do Sangue e erguendo mortos-vivos para atacar a capital uma vez mais. Iuchiban é derrotado na Batalha do Rio Adormecido e sepultado mais seguramente.
- 715 Forças Garças ajudam exércitos Caranguejos sitiados na Batalha do Porto, marcando a primeira aliança Caranguejo-Garça desde 387.
- 716 Ataque massivo das Terras Sombrias provocam a queda do Castelo Hiruma e a construção da Muralha Kaiu.
- 782 Queda do Castelo Morikage; o castelo permanece assombrado até os dias de hoje.
- 815 Retorno do clã Unicórnio, recebido com hostilidade pelos Caranguejos, Leões e Escorpiões. Três grandes batalhas aconteceram na Muralha Kaiu, Planície da Costa Branca e na Planície

da Batalha dos Sete Dias antes dos Unicórnios serem aceitos de volta à Rokugan.

- 925 Shinjo Fijimaka e Ikoma Goheshu descobrem ruínas naga na Floresta Shinomen.
- 1103 Ascensão de Hantei XXXVIII.
- 1107 Nascimento de Hantei Sotorii (mais tarde Hantei XXXIX)
- 1123 Golpe de estado do clã Escorpião e ascensão de Hantei XXXIX. Família Imperial assassinada pelos Escorpiões, Escorpiões banidos, família Akodo debandada e Toturi, o Campeão do clã Leão desonrado. A Guerra dos Clãs começa.
- 1126 Toturi coroado Imperador, a Guerra dos Clãs termina.
- 1128 Toturi seqüestrado por alguns ninjas, mantido preso no Castelo Morikage e infectado pela Sombra. Clã Escorpião culpado e exilado. A Guerra Contra a Sombra começa. Família Agasha junta-se ao clã Fênix.
- 1130 Os Caranguejos retomam o Castelo Hiruma.
- 1133 A Batalha no Portal do Esquecimento. A Sombra é nomeada e derrotada, espíritos libertos de Jigoku retornam para Rokugan.
- 1140 Hantei XVI com seu tenente, Hida Tsuneo, tenta usurpar o trono, iniciando a Guerra dos Espíritos.
- 1150 Próximo do final da guerra, Tamori (Agasha) corrompido pelas Terras Sombrias guia Tsuneo e uma pequena força de homens através das montanhas e para dentro do território Fênix onde Tsuneo rapta as crianças do clã Fênix. Exército Espiritual destruído na Passagem Beiden. Hantei XVI e Toturi chegam a um acordo para terminar a guerra.
- 1157 Terremotos e erupções vulcânicas severas nas terras Dragão forçam a evacuação de muitos heimin do clã Dragão, que se mudam para terras Fênix. Conflitos pessoais e políticos entre Isawa Taeruko e Tamori Shaitung.
- 1158 Imperador Toturi morto por um Oni monstruoso em território neutro, não deixando um herdeiro indicado. Seus quatro filhos — os "Quatro Ventos" — iniciam uma luta pelo trono. Yasuki morre sem deixar herdeiros. Daidoji Hachi é declarado como seu parente mais próximo, toma o nome Yasuki e tenta assumir as terras Yasuki, provocando uma guerra entre os Caranguejos e os Garças. Kuni Utagu assassinado. O conflito entre Fênix e Dragão cresce até se tornar uma guerra com os Fênix assegurando os Leões como aliados.

O IMPÉRIO DE ROKUGAN

População: 30.000.000 humanos (casta nobre, 7%; casta comum, 93%. clã Caranguejo, 16%; clã Garça, 8%; clã Dragão, 10%; clã Leão, 26%; clã Fênix, 6%; clã Escorpião, 10%; clã Unicórnio, 14%; clãs Menores, 10%)

Governo: Monarquia Feudal

Tendência: Leal e Neutro

Desde a morte do Imperador Toturi na Floresta Shinomen, o Império de Rokugan está sem um governante. A esposa de Toturi, Kaede, foi uma Oráculo do Vácuo — a encarnação humana do poderoso Dragão do Vácuo, ela mesma quase divina. Apesar do Imperador ter desejado que ela governasse até ser capaz de selecionar um de seus filhos como o próximo governante, Kaede abdicou do trono poucas horas após o funeral de Toturi, deixando o trono vazio. Deixados para competir pelo controle do trono estão os quatro filhos de Toturi, conhecidos às vezes como os Quatro Ventos da Mudança. Toturi Tsudao (humano Sam 6/Campeã Akodo 6) é a comandante das legiões Imperiais. Toturi Sezar (humano Shu 7/Discípulo do Vácuo 5) é um poderoso shugenja. Hantei Naseru (humano Sam 12) recebeu o nome Hantei como parte do tratado entre Toturi e Hantei XVI, o que terminou a Guerra dos Espíritos. Akodo Kaneka (humano Sam 14), o filho bastardo de Toturi com uma geisha, é seu herdeiro mais velho.

FAMÍLIAS IMPERIAIS

A liderança e a burocracia do Império têm suas próprias famílias, responsáveis pelo funcionamento do governo. Com a exceção dos filhos de Toturi, a maioria dos personagens nas famílias Imperiais é composta de aristocratas, apesar de muitos Seppun serem combatentes e samurais.

A família Toturi é detentora da linhagem Imperial, consistindo no momento dos últimos três (ou quatro) filhos do Imperador.

A família Seppun é considerada a "primeira família" do Império, ficando apenas atrás dos Toturi em prestígio. Seus membros são os defensores do Império e da capital, incluindo a maior parte dos níveis mais altos da Guarda Imperial bem como a maioria da Corte Imperial.

A família Otomo produz os burocratas do governo do Império, manipuladores peritos e mestres do tédio.

A família Miya provê o Império de arautos e diplomatas, honrados e comprometidos com seu dever.

Além das famílias existentes na Corte Imperial, o Campeão Esmeralda serve como o magistrado-chefe do Imperador. O Campeão Esmeralda é escolhido pelo direito de combate, enquanto os Magistrados Esmeralda sob seu comando são apontados, seja pelo Campeão Esmeralda ou pelo próprio Imperador. O atual Campeão Esmeralda, Seppun Toshiken, está muito doente, e Hantei Naseru tem liderado os magistrados. Porém, uma das últimas ordens de Toturi foi que o Teste do Campeão Esmeralda fosse organizado e um novo Campeão selecionado. Após a morte do Imperador, o teste ainda não ocorreu.

TERRAS IMPERIAIS

Otosan Uchi, a capital do Império, está localizada na costa leste de Rokugan, aproximadamente no meio do caminho entre as terras dos Caranguejos e dos Fênix. Como o lar do Imperador e capital do governo, muitas atividades importantes ocorrem lá — mas na verdade poucos visitantes são permitidos na cidade. Por isso, os negócios são conduzidos nas quatro "vilas satélites" que cercam a capital, servindo como uma base de operações para embaixadores, mercadores e burocratas de menor importância. Kita Chushin, a vila satélite do norte, é um centro de comércio, enquanto Minami Chushin, a vila do sul, é um lar comunal para poetas, pintores e

outros artistas que esperam fazer nome na capital. A vila do leste, Higashi Chushin, é o lugar para contratar mercenários, e a vila do oeste, Nishi Chushin, possui imensos armazéns cheios de arroz coletados como imposto.

Os Seppun residem em um grande palácio a nordeste da capital, enquanto o lar ancestral da família Miya é bem distante ao oeste, entre as terras dos Unicórnios e dos Escorpiões.

CLÃ CARANGUEJO

População: 3.000.000; humanos (casta nobre do clã Caranguejo, 15%; casta comum, 85%)

Campeão do Clã: Hida O-Ushi (mulher Caranguejo Sam 5 / defensor Hida 10)

Importa: Produtos comestíveis

Exporta: Ferro, chá, peixe

Tendência: Leal e Neutro



Defensores dedicados da grande Muralha Kaiu, sempre vigilante contra ataques das Terras Sombrias, os samurais do clã Caranguejo são a maior defesa de Rokugan contra qualquer ameaça externa. Sua existência é terrível e os Caranguejos dispõem de pouco tempo em vida para atividades da corte, tão apreciadas pelos outros samurais — artes, diplomacia, etiqueta entre outras coisas. Os clãs consideram os Caranguejos rudes, brutos imundos, e o estereótipo é frequentemente próximo da verdade. Mas poucos samurais em Rokugan aceitam a responsabilidade que os Caranguejos assumiram: lutar contra os temíveis goblins, ogros e onis das Terras Sombrias, evitando que estas criaturas infestem o Império.

HISTÓRIA RECENTE

Durante a Guerra dos Espíritos, as terras do clã Caranguejo foram saqueadas pelos exércitos de espíritos de Hantei XVI e seu general, um feroz Caranguejo de nome Hida Tsuneo. A campeã Caranguejo, Hida O-Ushi, perdeu seu marido no campo de batalha, mas seus dois filhos, Kuon e Kuroda, permanecem vivos.

No fim da Guerra dos Espíritos, uma nova reviravolta de eventos mandou o clã Caranguejo à guerra: a morte de Yasuki Taka, daimyo da família Yasuki, que não deixou herdeiros. Os estudiosos da família Seppun procuraram em seus registros e localizaram o parente mais próximo do falecido Taka: Daidoji Hachi. A tentativa de Hachi de reivindicar as terras que ele considerava suas iniciou uma guerra feroz entre os Caranguejos e os Garças sobre esse território valioso.

FAMÍLIAS CARANGUEJO

As famílias Caranguejo, com a possível exceção de Yasuki, são definidas por sua oposição às Terras Sombrias.

Os Hida são os líderes do clã, vigorosos defensores da Muralha Kaiu. A classe de prestígio defensor Hida é descrita abaixo.

Os Kaiu são os engenheiros e artesãos que constroem e mantêm a muralha. Os engenheiros Kaiu são normalmente especialistas e ocasionalmente samurais.

Os Hiruma são exploradores que se aventuram nas deformadas Terras Sombrias além da Muralha Kaiu. Eles adotam a classe de prestígio batedor das sombras descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Os Kuni representam alguns dos mais temidos shugenja em Rokugan. As pessoas os temem porque os Kuni estudariam o mal ao invés de o eliminar completamente. Os Kuni são mais famosos por seus caçadores de bruxas, que caçaram a magia Maculada fora e dentro do Império. Veja os Caçadores de Bruxas nesse capítulo para obter maiores informações.

A família Yasuki, dividida entre os Caranguejos e os Garças — de onde vieram originalmente —, são mercadores famosos por toda Rokugan devido ao seu astuto senso de negócios e ética justa.

A família Toritaka (antigamente o clã Menor Falcão) foi absorvido ao clã Caranguejo por volta de 1121. Seus membros são frequentemente treinados como rangers.

O DEFENSOR HIDA

A escola samurai Hida é bem conhecida como o campo de treinamento mais implacavelmente brutal do Império. Os estudantes passam por um regime exaustivo de exercícios de esgrima, combates simulados e filosofia militar, projetado para aguçar a mente e fortalecer o corpo. Os defensores Hida treinam com a grande armadura, uma característica única que se encaixa bem com a filosofia Caranguejo de força e resistência. Diferente dos Hiruma, que enfatizam velocidade e diplomacia, os Hida necessitam que seus estudantes sejam fortes e, por isso, os forçam ao limite da sua resistência.

Como resultado, os defensores Hida possuem o vigor para lutar por horas sem se cansar, e podem manter uma formação contra qualquer agressor. Seu treinamento fornece a força que necessitam para defender Rokugan contra as Terras Sombrias e forma a espinha dorsal da máquina militar Caranguejo.

Os defensores Hida são quase exclusivamente tirados das classes de personagem samurai e guerreiro.

Os defensores Hida do Mestre são encontrados acima da Muralha Kaiu, numa vigilância incessante contra qualquer incursão das Terras Sombrias ao território do Império. A defesa do Império é sua preocupação primária, tendo precedência sobre a política, o empenho artístico e a falsa sinceridade da etiqueta.

Dado de Vida: d12

REQUISITOS

Para se tornar um defensor Hida, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Humano (Caranguejo)

Tendência: Qualquer uma não maligna

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Usar Armaduras (pesada), Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de guerra, martelo de combate ou clava grande).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do defensor Hida (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Adestrar Animais (Car), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (Terras Sombrias) (Int), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), e Natação (For). Veja o Capítulo 4: Perícias e Talentos no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias. A perícia Foco em Iaijutsu é descrita no Capítulo 4 deste livro. Os defensores Hida têm pouco

tempo ou paciência para o que consideram interesses frívolos, como os empreendimentos artísticos.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + Modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os defensores Hida não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Destruir (Sob): Uma vez por dia, um defensor Hida pode destruir um único ataque corpo a corpo com +4 de bônus e um dano adicional igual a seu nível de defensor (se acertar). O defensor precisa declarar que utilizará a destruição antes do ataque.

Foco Decisivo (Ext): Ao usar uma arma em que tiver o talento Foco em Arma, um defensor Hida aumenta o multiplicador de decisivo da arma em +1. Se possuir o Foco em Arma em mais de uma arma, ele deve escolher uma única para aplicar esta habilidade, entre as seguintes: machado de guerra, martelo de combate ou clava grande. Portanto, o multiplicador de decisivo para o machado de guerra ou martelo de combate aumenta para x4, enquanto a clava grande aumenta para x3. A margem de ameaça para a arma não é afetada, mas o defensor ainda pode escolher o talento Sucesso Decisivo Aprimorado com a mesma arma, se atender aos pré-requisitos.

Fúria (Ext): Quando necessário, um defensor Hida pode mergulhar em um frenesi sangrento. Em fúria, um defensor recebe força e resistência fenomenais, mas se torna descuidado e menos capaz de se defender. Ele recebe temporariamente +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofre -2 de penalidade na CA.

Esse aumento da Constituição eleva os pontos de vida do defensor em 2 pontos por nível, mas estes pontos de vida desaparecem no fim da fúria, quando a Constituição volta ao normal. Estes pontos de vida adicionais não são perdidos primeiro, como acontece com os pontos de vida temporários. Enquanto estiver em fúria, o defensor Hida não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência e concentração, como Furtividade ou conjurar magias. As únicas perícias de classe que eles não podem usar enquanto estão em fúria são Ofícios, Foco em Iaijutsu e Sentir Motivação. Ele pode usar qualquer talento que possuir, exceto Especialização, talentos de criação de itens, talentos metamágicos e Foco em Perícia (se a perícia exigir paciência ou concentração). O estado de fúria dura 3 rodadas + modificador de Constituição (recém-ajustado). Ele pode terminar a fúria voluntariamente a qualquer momento. Quando termina seu estado de fúria, ele ficará fatigado (-2 de Força, -2 de Destreza, não pode realizar Investidas ou correr) até o final do combate. O defensor somente pode entrar nesse estado uma vez por batalha, e somente uma quantidade limitada de vezes por dia (determinado pelo seu nível). Entrar em fúria não exige tempo, mas o defensor Hida só pode fazê-lo durante sua ação, nunca em resposta a qualquer ação alheia. Ele não pode, por exemplo, entrar em fúria quando é atingido por uma flecha para receber os pontos de vida extras da sua Constituição ampliada, embora os pontos de vida adicionais poderiam beneficiá-lo se estivesse em fúria na rodada anterior, antes da flecha atingi-lo.

Se um defensor Hida possui a habilidade fúria de uma outra classe (como bárbaro), ele pode utilizá-la mais frequentemente. Cada uso diário que recebe dos seus níveis de defensor Hida é adicionado ao uso diário dos seus níveis de bárbaro. Assim, um bárbaro 6/defensor Hida 4 pode entrar em fúria quatro vezes por dia — duas vezes utilizando seus níveis de bárbaro e duas vezes utilizando seus níveis de defensor Hida.

Redução de Dano (Ext): A partir do 3º nível, o defensor Hida adquire a habilidade extraordinária de evitar uma certa quantidade de

TABELA 11-1 O DEFENSOR HIDA

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Destruir, foco decisivo
2º	+2	+3	+0	+0	Fúria 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Redução de dano 1/—
4º	+4	+4	+1	+1	Fúria 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Redução de dano 2/—
6º	+6	+5	+2	+2	Fúria 3/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Redução de dano 3/—
8º	+8	+6	+2	+2	Fúria 4/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Redução de dano 4/—
10º	+10	+7	+3	+3	Fúria 5/dia

dano de cada golpe. Subtraia 1 ponto do dano que o defensor sofrer sempre que ele é golpeado. No 5º nível, essa Redução de Dano aumenta para 2/—. No 7º, aumenta para 3/—. No 9º, aumenta para 4/—. A Redução de Dano é capaz de reduzir o dano para 0, mas nunca abaixo de 0.

TERRAS CARANGUEJO

As terras do clã Caranguejo são tristes e sombrias. Na maioria dos dias, nuvens e fumaça obscurecem tudo, exceto por um fino raio de sol. A maioria das terras do clã Caranguejo é formada de montanhas rochosas, onde nada cresce, apesar das terras Yasuki ao leste serem uma notável exceção.

Os Hida controlam a maioria das terras entre as Montanhas do Crepúsculo e a Baía do Peixe Terremoto, bem como as minas e plantações nos arredores das montanhas. Os Kaiu controlam a maioria das montanhas, e as suas colônias são adjacentes à Muralha. Os Yasuki mantêm as áreas mercantis próximas da baía, e os Kuni parecem satisfeitos com suas terras devastadas e enegrecidas. Alguns Hiruma permanecem em Shiro Hiruma, constantemente de guarda contra os ataques das Terras Sombrias, enquanto a maioria vive na cidade de Maemikake ou nas suas proximidades.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

Não há lugar melhor em Rokugan para uma clássica aventura de masmorras do que as catacumbas abaixo da Muralha Kaiu. Os esforços do clã Caranguejo estão focados nos portais através das muralhas e nas trilhas juntos delas, e deixam o resto isolados. Centenas de salas e corredores esquecidos se estendem pelo subterrâneo da muralha, repletos de armadilhas, obstáculos e monstros das Terras Sombrias que entraram e se perderam. Há uma quantidade suficiente de curvas e voltas de masmorra na Muralha Kaiu para durar uma campanha inteira. O mapa da página seguinte é um exemplo da aparência de uma parte dessa masmorra.

As ameaças das Terras Sombrias não espertam somente o outro lado da Muralha Kaiu. Os personagens podem encontrar onis e outras criaturas das Terras Sombrias no Kuni Areno (Deserto Kuni) ou dentro da Floresta Shinomen. Onis perdidos também são muitas vezes encontrados nos túneis entre Higashiyama e

Nishiyama, a leste das terras Yasuki. Essas passagens retorcidas — uma série de cavernas naturais e passagens subterrâneas — formam um rápido atalho através da Muralha Sobre as Montanhas do Oceano, mas as incursões regulares pelas criaturas das Terras Sombrias tornam a jornada muito perigosa. Os Hida mandam um grupo para os túneis pelo menos uma vez por ano para se livrar das criaturas, mas os onis continuam voltando.

CLÃ DRAGÃO

População: 3.200.000; humanos
(casta nobre do clã Dragão, 12%;
casta comum, 88%)

Campeão do Clã: Togashi Hoshi
(homem semideus Sam 5 /
Mestre niten Mirumoto 10 /
Monge Tatuado 5)

Importa: Produtos alimentícios

Exporta: Ouro, lã

Tendência: Leal e Neutro



Os Dragões são os mais enigmáticos e reservados dos grandes clãs. Por um milênio, os Dragões têm vivido em uma virtual segregação nas altas montanhas da Grande Muralha do Norte. Eles são mais famosos por duas coisas: a misteriosa ordem de monges tatuados ise zumi e seu diferente estilo de luta da escola Mirumoto, que ensina o uso da katana em uma mão e a wakizashi na outra. Em particular, os ise zumi, mas às vezes todos os Dragões, são conhecidos por seu silêncio prolongado, evitando perguntas diretas e falando em enigmas.

HISTÓRIA RECENTE

No começo da Guerra Contra a Sombra, a antiga família shugenja do clã Dragão, os Agasha, se separou do clã para se juntar ao clã Fênix. Levando a biblioteca Agasha com eles, os shugenjas da família se mudaram para as montanhas das terras Fênix, estabelecendo um novo Shiro Agasha no pico das montanhas. Um líder da família, Agasha Tamori, recusou-se a se unir aos Fênix, argumentando

MÚLTIPLAS CLASSES DE PRESTÍGIO

É extremamente incomum para um samurai treinar em mais de uma escola — ou, de fato, um samurai treinar numa escola de outro clã. Nenhuma regra previne isso, mas o Mestre deve desencorajar ou até mesmo proibir personagens de trocar de uma classe de prestígio para outra. Uma possível exceção é a classe de prestígio Monge Tatuado, que pode estar disponível para um personagem de outra escola que possui aliados no clã Dragão.

Quando um personagem alcança o pináculo de uma classe de prestígio, ele normalmente segue uma de duas rotas possíveis: retornar para sua classe original para poder receber talentos ou habilidades especiais extras, ou adotar a classe Monge como uma espécie de aposentadoria.

OS CAÇADORES DE BRUXAS

Desde os dias do infame maho-tsukai luchi ban, um ramo muito pequeno dos Kuni têm assumido um papel mais forte na batalha contra as Terras Sombrias. Eles sentem que não podem permitir que o mal se espalhe pelo Império, e têm se dedicado a destruir todos os traços do mal em Rokugan. Esses raros Kuni são conhecidos como tsukai-sugasu, ou caçadores de bruxas. Ainda exige-se deles a aprendizagem dos segredos místicos de sua família, mas eles também estudam as artes guerreiras com seus parentes Hida. Quando estão prontos, partem para o mundo, usando seu conhecimento e arsenal para destruir a Mácula das Terras Sombrias onde quer que ela apareça. Esses personagens adotam a classe de prestígio caçador de bruxas descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

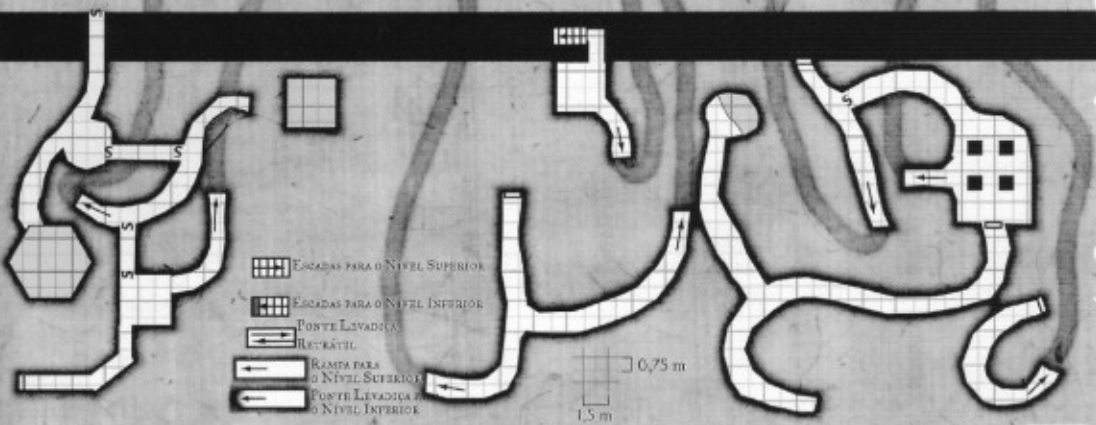
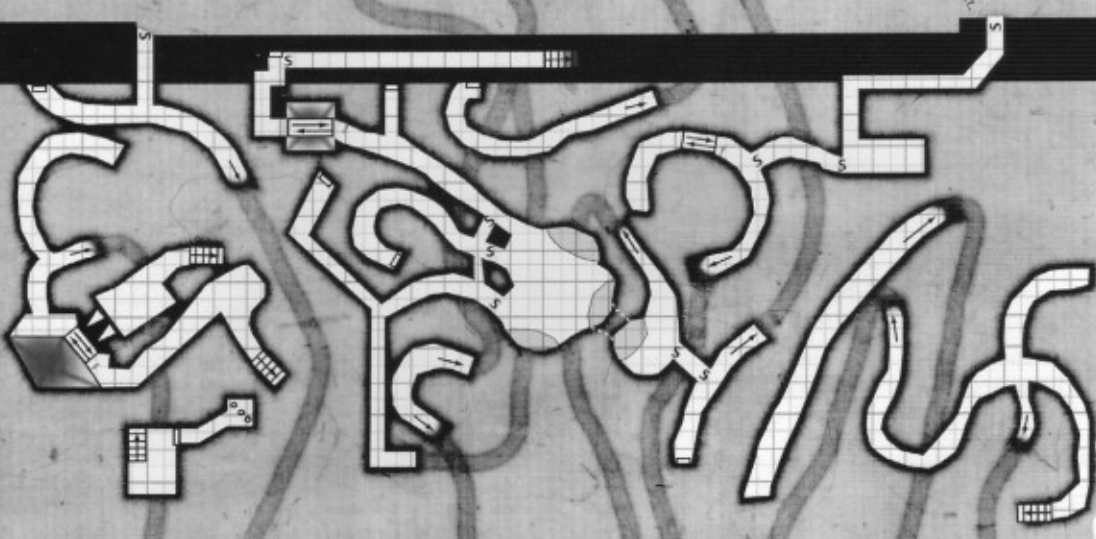
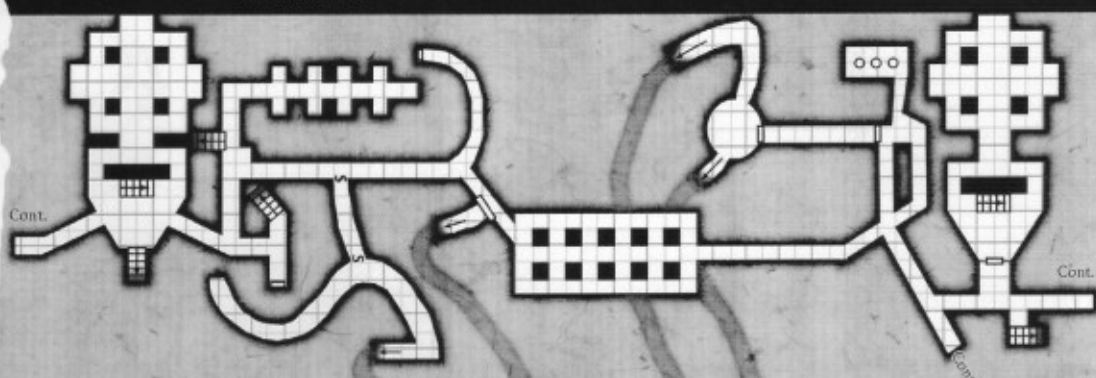
Durante a Guerra dos Espíritos, um único Kuni caçador de bruxas subiu a uma posição de destaque no Império. Kuni Utagu conquistou a posição de Campeão de Jade — o mais proeminente shugenja do Império — e usou a posição para lançar uma incansável cruzada de caça e extermínio aos maho-tsukai em Rokugan. Os mestres Fênix não aprovaram a cruzada de Utagu, uma vez que eles eram os verdadeiros guardiões da magia. E mais, diversas vezes sussurrantes questionaram os métodos de Utagu, apesar de nunca seus motivos, pois ele era excessivamente severo em suas investigações, interrogando vilas inteiras de heimins para poder encontrar um único intrumetido nas artes negras do maho, até mesmo extraindo confissões sob tortura. Sua energia ilimitada, alguns diziam, seria melhor usada se na investigação de peixes maiores.

E agora Kuni Utagu jaz morto na Corte Imperial, após uma disputa em voz alta e visível com Toturi Sezar, o terceiro filho do falecido Imperador. As mãos e pulsos do caçador de bruxas foram cortadas, sugerindo que seu sangue fora usado para dar poder a um feitiço maho, e evidências adicionais implicam Sezar. Sezar jura inocência, e ninguém ainda decidiu fazer uma acusação formal.

A rede de caçadores de bruxas Kuni está completamente empenhada na vingança. Convencidos de que um poderoso maho-tsukai está dentro da Corte Imperial, muitos caçadores de bruxas estão focalizando seus esforços para descobrir esse suposto mal dominante por trás da morte de Utagu.

Masmorras de Kaiu

Kaiu Kabe



Escadas para o Nível Superior

Escadas para o Nível Inferior

Ponte Levadia

Retrãvel

Rampa para

o Nível Superior

Ponte Levadia

o Nível Inferior

0,75 m

1,5 m

que o clã Dragão mantinha uma antiga prática de magia que era valiosa ao seu próprio modo e não deveria ser absorvida pelo modo Fênix. Tamori fundou uma nova escola shugenja no castelo abandonado Agasha e iniciou a nova família shugenja dos Dragões, os Tamori. Apesar de Tamori ser um shugenja do fogo, como a maioria dos Agasha, sua filha, Tamori Shaitung, estudou os caminhos da terra e guiou a escola nessa direção desde a morte de seu pai no Portal do Esquecimento.

A partida dos Agasha parece ter inflamado uma arrogância crescente contra os Fênix, e Tamori Shaitung em particular, não tinha paciência pela forma como eles ostentavam seu poder mágico. Essa tensão se agravou nos anos recentes, enquanto a atividade sísmica tem aumentado dramaticamente nas montanhas dos Dragões. Muitos refugiados Dragões partiram para a extremidade oeste das terras Fênix, se estabelecendo em volta da Cascata dos Anéis de Ferro e do Santuário dos Ki-Rin. Uma vez que os Fênix tiveram certeza de que o clã Leão os ajudaria, a situação cresceu até se tornar uma guerra franca. Os shugenjas dos Fênix e a novata família Tamori estavam no centro do conflito, enquanto as forças Mirumoto e Leão lutavam nos campos de batalha. Nenhum fim para o conflito estava à vista, enquanto Tamori Shaitung e Isawa Taeruko — ambas poderosas shugenjas da terra — pareciam odiar-se mutuamente tanto política quanto pessoalmente.

FAMÍLIAS DRAGÃO

O Dragão não é um clã no sentido técnico da palavra, uma vez que o kami que fundou o clã Dragão, Togashi, não é o ancestral físico dos Dragões. Mirumoto e Agasha foram os dois primeiros discípulos de Togashi, e as famílias que levam seu nome (incluindo os Kitsuki e os Tamori, ambos formados dos Agasha) são os descendentes desses dois. A "família" Togashi, contudo, é composta por membros de outras famílias e até mesmo outros clãs que escolheram se juntar à ordem monástica de ise zumi (e assim também para kikage zumi de Hitomi). Somente no final da Guerra dos Clãs foi revelado que Togashi (também conhecido como Togashi Yokuni) ainda vivia, e de fato possuía um filho — Togashi Hoshi, o homem-dragão, atual campeão dos Dragões.

Os Mirumoto são os samurais do clã Dragão, distintos de todos os outros samurais de Rokugan por seu estilo de luta que usa a katana e a wakizashi. A classe de prestígio mestre niten Mirumoto é descrita abaixo.

A "família" Togashi é na verdade uma ordem monástica, onde os membros são os enigmáticos ise zumi, ou monges tatuados. A classe de prestígio monge tatuado é detalhada no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Antes de tomar o lugar da divindade lua que ajudou a destruir, Mirumoto Hitomi estabeleceu sua própria ordem de monges tatuados, agora chamados de kikage zumi, que levam o sobrenome Hitomi.

Os Tamori são os shugenjas do clã Dragão, os remanescentes da família Agasha que não se juntaram ao clã Fênix. Embora sejam historicamente responsáveis por manter o conhecimento do clã nas suas bibliotecas, seu conflito com os shugenjas Fênix agora levou os dois clãs à guerra.

A família Kitsu serve como o corpo de diplomatas e magistrados do clã Dragão. Eles se distinguem por uma habilidade misteriosa de enxergar através do véu de enganação que cobre a maioria das interações sociais de Rokugan e chegar à verdade de qualquer assunto.

O MESTRE NITEN MIRUMOTO

Enquanto Togashi escutava Shinsei expor sua filosofia para o primeiro Hantei, cresceu dentro dele uma enorme frustração por não entender o que Shinsei dizia e, atormentado, ele saiu da corte. Ele se posicionou para meditar, recusando-se a se mover, ou até mesmo a comer, até entender essa filosofia que Shinsei tinha trazido. Depois de jejuar por nove dias, o próprio Shinsei veio se sentar com o preocupado Togashi. Togashi repetiu esse ultimato — "Eu não sairei daqui até entender" — e Shinsei respondeu com três palavras: "Nem eu também". Depois de um momento, Togashi ri e mordeu uma ameixa.

Os samurais do clã Dragão treinam em um dojo simples com as três palavras de Shinsei pintadas na parede. Para a família Mirumoto, essas palavras são uma lembrança de que o dever de um samurai é para com seu daimyo. Enquanto estava sofrendo e passando fome, Togashi também estava fazendo sofrer aqueles que ele prometeu proteger, e as palavras de Shinsei lembraram Togashi de que ele estava sendo egoísta ao colocar sua própria busca por iluminação acima da sua responsabilidade com os outros.

A escola Mirumoto ensina um estilo único de esgrima, enraizado nesse senso de dever. Mirumoto escreveu, "Algumas pessoas dizem que sou covarde. O dever de um samurai é proteger seu daimyo. Será que elas são tão simplórias que não vêem que duas espadas servem melhor a seu daimyo do que uma?" Diferente do talento Combater com Duas Armas descrito no *Livro do Jogador*, o estilo niten ("duas-espadas") Mirumoto normalmente emprega a wakizashi para a defesa ao invés do ataque.

Os mestres niten Mirumoto são quase exclusivamente trazidos da classe samurai.

Os mestres niten Mirumoto do Mestre são os líderes militares do clã Dragão. A família Mirumoto carrega a responsabilidade de proteger o clã de ataques e de tentativas de assassinato.

Dado de Vida: d10

REQUISITOS

Para se tornar um mestre niten Mirumoto, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Humano (Dragão).

TABELA 11-2: O MESTRE NITEN MIRUMOTO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Técnica niten (+2 CA)
2º	+2	+3	+0	+3	
3º	+3	+3	+1	+3	Ajudar shugenja 1/dia
4º	+4	+4	+1	+4	Técnica niten (+3 CA)
5º	+5	+4	+1	+4	Ajudar shugenja 2/dia
6º	+6	+5	+2	+5	
7º	+7	+5	+2	+5	Técnica niten (+4 CA), Ajudar shugenja 3/dia
8º	+8	+6	+2	+6	Alma de Diamante
9º	+9	+6	+3	+6	Ajudar shugenja (maximizar) 4/dia
10º	+10	+7	+3	+7	Técnica niten (+5 CA)

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Conhecimento (arcano) 3 graduações.

Talentos: Usar Arma Exótica (katana), Especialista, Combater com Duas Armas.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe (e a habilidade chave para cada perícia) do mestre niten Mirumoto são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (arcano) (Int), Atuação (Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Natação (For) e Acrobacia (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias. A perícia Foco em Iaijutsu está descrita no Capítulo 4 deste livro.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres niten Mirumoto não sabem usar nenhuma arma e armadura adicional.

Técnica niten (Ext): Únicos entre os samurais de Rokugan, os mestres niten Mirumoto aprendem a lutar com a katana em uma mão e a wakizashi na outra. Diferente do estilo de luta do talento Combater com Duas Armas, contudo, essa técnica não ensina a usar a mão inábil para atacar. Em vez disso, a wakizashi serve como um escudo, adicionando -2 de bônus de armadura na CA do mestre niten enquanto ele estiver brandindo as duas armas. Esse bônus se acumula com outros bônus de armadura, exceto o bônus de um escudo. O bônus aumenta para +3 no 4º nível, para +4 no 7º nível e para +5 no 10º nível. O mestre niten não sofre penalidade no seu ataque primário enquanto usar a wakizashi dessa forma. Se o mestre niten usar a wakizashi para atacar, ele perde esse bônus na CA até sua próxima ação. Uma wakizashi mágica não adiciona seu bônus na CA do mestre niten, a menos que seja uma arma defensora ou tenha sido especialmente melhorada para defesa.

Ajudar Shugenja (Sob): No 3º nível, um mestre niten Mirumoto é capaz de usar sua própria energia para potencializar a magia de um shugenja quando ele é o alvo da magia. A magia é tratada como se o shugenja estivesse usando o talento metamágico Potencializar Magia, incluindo o tempo de execução maior. O mestre niten é capaz de usar essa habilidade uma vez por dia no 3º nível, duas vezes por dia no 5º nível, três vezes por dia no 7º nível e quatro vezes por dia no 9º nível.

DRAGÕES

Os Dragões de Rokugan não são os dragões lung descritos no Capítulo 9: Monstros — apesar de serem parecidos — nem são como os dragões encontrados no *Livro dos Monstros*. Os dragões são seres de pura força elemental, poderosos e sábios além da habilidade de compreensão da mente humana. Eles são divindades, no mesmo nível de Heironeous e Vecna, e não menos misteriosos.

Os dragões são metamorfos, capazes de assumir qualquer forma que desejem. Eles são vistos frequentemente como encarnações dos elementos ou forças da natureza. Ocasionalmente tomam forma humana, em geral para ensinar uma lição de humildade a um mortal vaidoso ou vulgar. Eles podem parecer agradáveis e belos, ou terríveis e ferozes, dependendo do sua intenção. Comandam os elementos como os mais poderosos shugenjas, mas não necessitam de rituais complexos ou itens de foco.

Sete dragões são encontrados em Rokugan. Cinco deles são geralmente chamados de "dragões elementais", os dragões do ar, terra, fogo, água e Vácuo. O dragão da terra tem a forma mais consistente e identificável: ele sempre aparenta ser uma serpente longa, espiralada e com escamas que parecem ser feitas de pedra e lama. O dragão do fogo tipicamente aparenta ser uma espiral infinita de chamas. O

No 9º nível e superior, o mestre niten é capaz de aplicar o talento Maximizar Magia às magias lançadas sobre ele. Ele deve decidir antes do teste se usará maximizar ou potencializar magia.

Um mestre niten não pode potencializar uma magia potencializada ou maximizar uma magia maximizada por outros efeitos.

Alma de Diamante (Ext): No 8º nível, o mestre niten Mirumoto adquire Resistência à Magia 20 + modificador de Carisma. Para ser capaz de afetar o mestre niten com uma magia, um conjurador deve obter um resultado igual ou superior à Resistência à Magia do alvo com 1d20 + nível do conjurador.

TERRAS DRAGÃO

As terras Dragão incluem os mais altos picos de montanha em Rokugan, puros e nevados, mas belos em sua grandiosidade majestosa. Porém, essas montanhas estão mudando e começando a tremer e expelir lava, o que ameaça essa contemplação serena. Muitos membros do clã Dragão, particularmente as famílias Mirumoto e Kitsuki, têm sido forçados a deixar suas terras ancestrais, enchendo de refugiados o oeste das terras do clã Fênix. Kanawa Taki, a Cascata dos Anéis de Ferro, é a região onde muitos desses refugiados têm se estabelecido, para o pesar dos Fênix.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

A viagem para visitar o clã Dragão, por qualquer razão — diplomacia, comércio, ou talvez na esperança de se tornar um monge tatuado — é uma aventura por si só. Alcançar Shiro Mirumoto ou Kyuden Togashi requer uma longa jornada através das montanhas, e não há nem mesmo a certeza de que a estrada leva ao castelo Togashi. Aqueles que se aproximam do Castelo com intenções puras normalmente são capazes de encontrá-lo; aqueles com motivos menos bondosos sempre parecem se perder nas montanhas. Nesses tempos de muita atividade sísmica, a viagem é ainda mais perigosa.

Ao norte das terras do clã Dragão, escondido na Grande Muralha das Montanhas do Norte, existe um santuário secreto chamado Hinanbashi sano Mitsu Shimai (o Santuário das Três Irmãs). Durante séculos, esse santuário é habitado por três misteriosas bruxas, que se supõe terem poderes proféticos, que serviram ao Senhor Lua, Onnotangu. Durante a Guerra Contra a Sombra, Mirumoto Hitomi viajou para esse santuário e desafiou a divindade lua. Ao mesmo tempo, o monge Takao lutou e derrotou o avatar da lua em Otosan Uchi, e Hitomi emergiu vitoriosa como a nova lua. O Santuário das Três Irmãs é agora o lar monastério dos kikaage zumi, os seguidores de Hitomi que permaneceram na terra. O

dragão da água nunca mantém a mesma forma por muito tempo, mas normalmente escolhe uma forma que possui características espaciais, com garras e barbatanas. O dragão do ar dizem ser invisível, enquanto dragão do Vácuo somente aparece nos sonhos dos heróis, e eles nunca conseguem recordar sua forma.

Durante tempestades violentas, algumas pessoas dizem ter visto um "dragão dos trovões" voando pelos céus. O dragão do trovão é uma manifestação de Osano-Wo, a Fortuna do Fogo e Trovão.

O sétimo dragão foi o kami Togashi, que fundou o clã Dragão e foi seu campeão até a morte de Fu Leng. Ele assumiu diferentes identidades em diferentes eras da história, pretendendo suceder a si mesmo como o campeão do clã, mantendo a ilusão da sua humanidade até o dia de sua morte. Nesse dia, o Segundo Dia do Trovão, ele revelou que o décimo segundo Pergaminho Negro de Fu Leng era mantido escondido dentro do seu coração. Mirumoto Hitomi o removeu e abriu o pergaminho, matando Togashi, mas fazendo com que Fu Leng se tornasse completamente manifesto e completamente mortal, permitindo aos Trovões destruí-lo de uma vez por todas. O filho de Togashi, Togashi Hoshi (o "homem-dragão") agora rege o clã Dragão no lugar de seu pai, uma figura semidivina, mas não tão poderoso quanto os dragões reais de Rokugan.

culto da lua sempre foi ligado à atividade maligna em Rokugan, e mesmo com a nova divindade lua criando seu caminho através dos céus, isso parece não ter mudado muito.

CLÃ ESCORPIÃO

População: 3.200.000; humanos
(casta nobre do clã Escorpião, 12%;
casta comum, 88%)

Campeão do Clã: Bayushi Yojiro
(Escorpião Ladino 5/ Sam
7/Farsante Bayushi 3)

Importa: Ferro, chá

Exporta: Ópio, prata

Tendência: Leal e Maligno



Por trás das suas inseparáveis máscaras, os membros do clã Escorpião ocupam uma função desagradável, mas necessária, dentro do Império. Eles são os guardiões dos segredos, andarilhos das sombras, assassinos e espiões. Pouco se importam com a honra, mas mantêm a lealdade como a virtude mais nobre do clã: lealdade ao clã e lealdade ao Império — lealdade essa que faz um Escorpião escolher a morte ou a desonra, a pagar qualquer custo. Os Escorpiões normalmente são vistos como vilões, até mesmo como traidores — mas do ponto de vista Escorpião, seus piores feitos se originaram do seu inabalável senso de lealdade.

HISTÓRIA RECENTE

Como preço por sua lealdade, os Escorpiões têm sofrido a desgraça e perseguição nas mãos dos outros clãs. Bayushi Shoji promoveu o Golpe de Estado do clã Escorpião em uma tentativa de salvar o Império de uma terrível profecia, e após o golpe de estado mal-sucedido, os Escorpiões foram dizimados e suas terras arrasadas. Eles foram restituídos pelo Imperador Toturi quando este tomou o trono. Mais tarde, culpados pelo seqüestro do Imperador Toturi, os Escorpiões foram mandados ao exílio e suas crianças criadas pelos Garças até Toturi uma vez mais demonstrar clemência e os restabelecer. Na Guerra dos Espíritos, os Escorpiões tiveram um papel decisivo ao atrair os exércitos espirituais para a Passagem Beiden, onde um grupo de shugenjas derrubou a passagem em cima deles — apesar da traição e da fraude que usaram para fixar a armadilha não ser bem vista entre os honrados samurais do Império.

Agora os Escorpiões estão de volta, com um sentimento de vingança. Três objetivos dominam a atenção do clã após a morte de Toturi. Primeiro, a morte de Toturi na margem das suas terras, na Floresta Shinomen, colocou os Escorpiões na defensiva, e as patrulhas do clã vigiam a margem da floresta à procura do oni que matou o Imperador. Segundo, com os Garças absorvidos em sua guerra com os Caranguejos, e o trono do Império vago, os Escorpiões observam a Corte Imperial. Eles adorariam tomar o lugar dos Garças como os manipuladores definitivos da política Imperial. Finalmente, o clã Escorpião quer vingança contra o traidor do seu clã, Yoritomo (anteriormente Bayushi) Aramasu, atual campeão do clã Louva-a-Deus.

FAMÍLIAS ESCORPIÃO

As famílias Escorpião são mais íntimas do que aquelas de qualquer outro clã. O amor de Bayushi por Shosuro — que fundou as famílias Soshi e Shosuro — foi ilimitado, e as famílias continuaram as suas íntimas afiliações. Os Soshi e os Shosuro são unidos pela sua conexão passada com a Sombra, enquanto os Yogo são inimigos jurados das Terras Sombrias e, muito freqüentemente, aliados das trevas.

Os Bayushi são os mestres dos segredos e mentiras. A honra, para eles, é menos importante do que a lealdade, e em nome da leal-

dade os Bayushi são responsáveis por todos os tipos de proezas que outros samurais consideram repreensíveis. A epitome do caminho Bayushi é a classe de prestígio farsante Bayushi, descrita abaixo.

Os Shosuro possuem vínculos antigos com a Sombra, que foi finalmente derrotada pelos Grandes Clãs no Portal do Esquecimento. Mesmo sem sua assistência sobrenatural, os Shosuro continuam fazendo o que sempre fizeram: eles são os espiões e assassinos do Império. Os personagens Shosuro podem adotar a classe de prestígio espião ninja, detalhada no Capítulo 3: Classes de Prestígio, ou a classe de prestígio assassino do Livro do Mestre. Os Shosuro mais mundanos são atores com a classe PdM especialista.

A magia da escola Soshi deve muito às antigas conexões familiares com a Sombra. A despeito da derrota da Sombra no Portal do Esquecimento, os shugenjas Soshi continuam praticando sua magia do ar.

A escola shugenja Yogo (como a escola Kuni dos Caranguejos) é devotada a descobrir os segredos da Mácula. Atualmente, ela procura responder à questão: com Fu Leng morto, de onde vem a Mácula agora? A magia Yogo se especializa em proteções mágicas e proteções contra magias malignas.

O FARSANTE BAYUSHI

A maioria das escolas samurai ensina o *bushidô*, o código de honra que define o samurai. Portanto, então talvez seja errado chamar a escola Bayushi de escola para samurais. Como todos os Escorpiões, os Bayushi valorizam a lealdade muito mais do que qualquer ideal de honra. A escola Bayushi ensina as perícias da guerra, naturalmente, mas o código de conduta que ensina coloca a lealdade — para o clã, para a escola, para o sensei — acima de tudo. Os Bayushi são encarregados do trabalho mais sujo do Império. O que importa é sua vontade de fazê-lo, sua lealdade para o clã e o Império, a despeito de qualquer compunção de honra a que possam se agarrar.

A maioria dos farsantes Bayushi começa com a classe de personagem ladino, apesar de alguns serem multiclasse guerreiro/ladino ou até samurai/ladino. Porém, poucos samurais Bayushi são capazes de manter o padrão de honra exigida pela classe samurai.

Os farsantes Bayushi do Mestre servem em exércitos Escorpiões razoavelmente pequenos, como cortesões no palácio do daimyo, e como espiões para o clã.

Dado de Vida: d8.

REQUISITOS

Para se tornar um farsante Bayushi, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Humano (Escorpião)

Tendência: Qualquer não-Leal

Bônus Base de Ataque: +3

Perícias: Blear 8 graduações, Diplomacia 8 graduações.

Talento: Iniciativa Aprimorada

Dano de Ataque Furtivo: +2d6

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe (e a habilidade chave para cada perícia) do farsante Bayushi são Equilíbrio (Des), Blear (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Falsificação (Int), Obter Informação (Car), Esconder-se (Des), Mensagens Secretas (Sab), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Atuação (Car), Profissão (Car), Leitura Labial (Int, perícia exclusiva), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação (For), Acrobacia (Des), e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 6 + modificador de Int.

CAPÍTULO 11: O FARSANTE DE ROKUGAN

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os farsantes Bayushi sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias.

Ataque Furtivo: Se um farsante Bayushi puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo farsante. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada 2 níveis subsequentes. Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

Os ataques à distância somente funcionam como ataques furtivos quando o alvo estiver num raio de 9 metros. Não é possível golpear com precisão a uma distância maior.

Usando um bastão ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão, em vez de dano letal. Não é possível usar uma arma normal para causar dano por contusão em um ataque furtivo, nem mesmo sofrendo -4 de penalidade, pois é necessário utilizar a arma da melhor forma possível para desferir um ataque furtivo.

O ataque furtivo somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível - mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O farsante Bayushi precisa enxergar sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O farsante não é capaz de usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.



Se um farsante Bayushi adquiriu ataques furtivos de outras fontes (como os níveis de ladino), o dano extra se acumula.

Usar Venenos: Os farsantes Bayushi são treinados no uso de venenos e nunca sofrem o risco de se envenenarem acidentalmente quando estiverem aplicando veneno em uma lâmina.

Primeiro e Último Golpe (Ext): Um farsante Bayushi de 2º nível adiciona seu modificador de Inteligência aos seus testes de Iniciativa.

Finta do Escorpião (Ext): Quando um farsante Bayushi de 4º nível ou superior usa a perícia Blefar para fintar em combate contra um oponente humanoíde, ele recebe +2 de bônus de competência no teste de Blefar e +2 de bônus de circunstância no seu próximo teste de ataque se obtiver sucesso. Ele não recebe bônus contra oponentes não-humanóides.

Talento Desarme Aprimorado: No 6º nível, um farsante Bayushi recebe o talento Desarme Aprimorado. Ele não precisa ter o talento Especialização, normalmente um pré-requisito.

Oportunismo (Ext): Uma vez por rodada, um farsante Bayushi de 8º nível ou superior é capaz de desferir um ataque de oportunidade contra um inimigo que tenha sido atingido em combate por outro personagem. Esse ataque é considerado no limite de ataques de oportunidade do farsante naquela rodada. Mesmo um farsante com o talento Reflexos de Combate não poderá utilizar esta habilidade mais de uma vez na mesma rodada.

Talento Sucesso Decisivo Aprimorado: no 10º nível, um farsante Bayushi recebe o talento Sucesso Decisivo Aprimorado em uma arma de sua escolha.

TERRAS ESCORPIÃO

As terras do clã Escorpião não são ricas, apesar de também não serem estéreis como as terras dos Caranguejos ao sul. O largo e lento Rio do Ouro flui através do coração das terras do clã Escorpião com seus muitos afluentes, formando numerosas terras úmidas e campos de cultivo de arroz. O milho é outro tipo de colheita principal das terras do clã Escorpião.

Os palácios das famílias Escorpião estão agrupados no norte, com Yogo Shiro e Shiro Soshi abrigados no meio das Montanhas da Espinha do Mundo. Shiro Shosuro vigia o acesso à região norte, enquanto Kyuden Bayushi domina a planície central e controla as vilas do sul.

TABELA 11-3: O FARSANTE BAYUSHI

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Ataque Furtivo +1d6, Usar Venenos
2º	+1	+3	+3	+0	Golpear Primeiro, Primeiro e Último Golpe
3º	+2	+3	+3	+1	Ataque Furtivo +2d6
4º	+3	+4	+4	+1	Finta do Escorpião
5º	+3	+4	+4	+1	Ataque Furtivo +3d6
6º	+4	+5	+5	+2	Talento Desarme Aprimorado
7º	+5	+5	+5	+2	Ataque Furtivo +4d6
8º	+6	+6	+6	+2	Oportunista
9º	+6	+6	+6	+3	Ataque Furtivo +5d6
10º	+7	+7	+7	+3	Talento Sucesso Decisivo Aprimorado

IDEIAS PARA AVENTURAS

A grande cidade de Ryoki Owari é o orgulho das terras do clã Escorpião e uma das maiores cidades de Rokugan. Durante o exílio dos Escorpiões nas Areias Escaldantes, a cidade foi governada por magistrados do clã Unicórnio. Os Escorpiões que regressaram ainda não conseguiram reclamar o direito de governar a cidade, então os Unicórnios ainda estão encarregados — pelo menos no nome. De fato, os Unicórnios mantêm muito pouco controle sobre os negócios diários na cidade, com lordes e negócios (legais ou não) Escorpiões exercendo a maior parte do poder na cidade. Ryoki Owari é o centro de um comércio próspero (mas ilegal) de ópio. Além de ser o lar de um pequeno e estranho culto de mahotsukai e outros fanáticos devotos à divindade lua. Por muitos anos, esse culto (dedicado a Onnotangu, o Senhor Lua original) operou com cautela e segredo nas docas em áreas heimin da cidade. Ele cresceu nos anos da ocupação Unicórnio, e um kikage zumi dedicado a Hitomi agora controla o culto, com muitos mahotsukai sob seu comando. Um mapa de Ryoki Owari aparece na página seguinte.

A Passagem Beiden foi uma vez a única passagem através das Montanhas da Espinha do Mundo larga o suficiente para um exército marchar, ligando a (até então) tumultuada cidade de Beiden com Shiro Matsu nas terras do clã Leão. Em parte, graças à traição Escorpião, a Passagem Beiden desmoronou durante a Guerra dos Espíritos (esmagando o exército espiritual), fechando a principal rota ligando o norte de Rokugan com suas porções sul. Yakamo, a divindade sol, criou uma nova passagem nas montanhas próximo às terras Unicórnio e Escorpião, a Grande Cratera. Apesar dos Unicórnios terem sido rápidos ao reivindicar essa passagem e tentar colocá-la sob seu controle, os Escorpiões estão relutantes em desistir do seu acesso a essa rota crucial.

VENENOS

Os assassinos Shosuro usam uma variedade de venenos desconhecida do mundo básico de Dungeons & Dragons. A Tabela 11-4 Venenos descreve o efeito dessas toxinas.

TABELA 11-4 VENENOS

Veneno	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Preço
Veneno de Vespa	Dano CD 11	1 Des	1 Des	75 PO
Veneno de Abelha	Dano CD 11	1 Cons	1 Cons	90 PO
Veneno de Escorpião	Dano CD 11	1d2 For	1d2 For	100 PO
Veneno de Cobra	Dano CD 11	1d6 Cons	1d6 Cons	200 PO
Veneno de Black piper	Dano CD 14	1d4 For	1d6 For	150 PO
Água-viva	Contato CD 16	2d12 PV	1d6 Cons	300 PO
Ketsu	Ingerido CD 13	1 Cons	1d8 Cons	120 PO
Warui paseri	Ingerido CD 11	1d4 For	1d4 For	150 PO
Jeruku ropu	Ingerido CD 16	1d6 Des	1d6 Des	210 PO
Baiacu (fugu)	Ingerido CD 14	Paralisia	2d4 For	400 PO
Kirei-ko	Ingerido CD 15	1 Des	2d4 Des	500 PO
Fuantei shi	Ingerido CD 18	2d6 Cons	1d6 Cons + 1d6 Des	300 PO
Fumaça de Jeruku ropu	Inalado CD 15	2d4 Des	2d4 Des	750 PO

outro clã pode reivindicar tal posição exaltada. De acordo com as lendas Fênix, sua glória antecede a chegada dos kami, pois sua cidade Gisei Toshi floresceu no tempo antes do tempo, o primeiro exemplo de civilização humana. Clamam os Fênix que a magia foi descoberta em Gisei Toshi, e foram os shugenjas Isawa que ensinaram a magia aos outros clãs. Nos séculos seguintes, o clã Fênix produziu incontáveis mestres da magia elemental e oráculos — encarnações dos Dragões divinos — para continuar a glória do clã. Inquisidores Fênix têm guardado o Império dos praticantes de maho e das heresias dos Oradores do Sangue. A decisão da família Agasha de deixar o clã Dragão e juntar-se aos Fênix mostra claramente a excelência do caminho Fênix.

A história recente continua a afirmar uma perspectiva da superioridade Fênix. Isawa Hochiu é amplamente respeitado como o agente da vitória sobre a Sombra, pois ele destruiu Goju Adorai no Portal do Esquecimento. O antigo campeão Fênix, Shiba Mirabu, cavalgou do Jigoku para salvar os exércitos sitiados presos nas Terras Sombrias depois da derrota da Sombra, guiando-os de volta para a segurança atrás da Muralha Kaiu. Os mestres Fênix ensinaram religião a Hantei Naseru, e todas as artes dos shugenjas para Toturi Sezaru — um dos mais poderosos shugenjas da história moderna.

Invejados desse registro de sucesso, outros clãs vêem os Fênix como seres insuportavelmente orgulhosos. Em contraste, os Fênix sentem que eles são os únicos que realmente entendem o terrível fardo que carregam — pastorear as idéias religiosas de um Império. Vendo a si mesmos como os únicos verdadeiros praticantes de magia, não fez com que fizessem amigos entre os shugenjas dos outros clãs. Eles tendem a sentir-se facilmente insultados, e a reação irritada de Isawa Tetsuya para um fervoroso Dragão ("Nós precisamos de espaço para viver, não da sua proteção") pode ter jogado os dois clãs numa guerra sem um motivo real. A culpa pelo pobre relacionamento entre Isawa Taeruko e Tamori Shaitung do clã Dragão provavelmente pertence a ambas as mulheres, mas Taeruko é uma defensora fervorosa da filosofia da superioridade Fênix.

FAMÍLIAS FÊNIX

O clã Fênix gira em torno de seus shugenjas e mantém duas escolas distintas para shugenja: a Isawa e a Agasha. A escola Shiba treina samurais para servir e proteger os shugenjas, apesar de agora, pela primeira vez, um Shiba (Shiba Ningen, Mestre do Vácuo) sentar no Conselho dos Cinco — os Mestres Elementais que comandam o clã. Os Asako são uma anomalia nos Fênix, pois são monges

CLÃ FÊNIX

População: 2.500.000; humanos

(casta nobre do clã Fênix, 8%;
casta comum, 92%)

Campeão do Clã: Shiba Tsukune
(Fênix Sam 7/Protetora Shiba 10)

Importa: Ouro, lã

Exporta: Madeira

Tendência: Leal e Neutro



Se o clã Leão exemplifica o ideal do guerreiro samurai, o clã Fênix é o modelo do ideal shugenja: um mestre da magia cuja devoção aos kami e a sintonia aos seus caminhos é tão completa quanto uma mente mortal é capaz de atingir. Os Fênix são o clã mais piedoso de Rokugan, e desfrutam de muitas bênçãos dos kami como recompensa. O clã possui seus samurais, é claro, mas eles juram proteger os shugenjas acima de tudo.

HISTÓRIA RECENTE

O estudo dos Fênix sobre a história leva somente a uma conclusão possível: o clã Fênix é superior entre os clãs de Rokugan. Nenhum

ao invés de shugenjas e se desviavam bastante da devoção de Isawa — e sua inimizade com os Isawa data de mil anos atrás.

Os Isawas são discursivamente os maiores shugenjas do Império, apesar da sua arrogância em tais assuntos ter levado a grandes danos no passado. A escola Isawa ensina todos os elementos, sem se focar em nenhum deles. A escola também ensina técnicas relacionadas ao elemento do Vácuo, disponível somente para membros da classe de prestígio discípulo do Vácuo, detalhada no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

O clã Fênix possui uma segunda escola shugenja, graças à secessão da família Agasha do clã Dragão. Eles são os mestres da alquimia e do herbalismo e criadores de armas mágicas.

Os Shiba são os guerreiros desse clã erudito e mágico. A classe de prestígio protetor Shiba, a encarnação do voto familiar de defender os Isawas, é descrita abaixo.

Para estranhos, os Asako parecem ser nada mais do que curandeiros, bibliotecários e historiadores. De fato, eles são os vigias de um grande segredo, passado de Shinsei para Shiba, e de Shiba para Asako: A humanidade é capaz de aspirar à divindade. Os herdeiros desse segredo adotam a classe de prestígio místico heshin, descrito no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

O PROTETOR SHIBA

Os guerreiros da família Shiba juraram proteger a família Isawa, assim como o primeiro Shiba jurou proteger a família Isawa enquanto seu líder se aventurou nas Terras Sombrias junto com Shinsei. Por mil anos os descendentes de Shiba têm honrado esse dever, dando um senso de propósito claro que define a família do personagem. Eles perseguem esse dever com a ajuda do rigoroso treino militar, combinado a uma disciplina espiritual que concede consciência afiada do fluxo e defluxo da magia, permitindo a eles aumentar o efeito neles mesmos, resistir mais fortemente, ou até mesmo evitar completamente tais efeitos.

Os protetores Shiba são quase exclusivamente da classe de personagem samurai.

Jovens protetores Shiba servem durante um período na Guarda da Casa, patrulhando as terras Fênix e defendendo-a de qualquer ameaça. Conforme avançam, alguns decidem se tornar yojimbo (guarda-costas), designados a proteger um cortesão ou dignitário. É nessa capacidade que os Shibas realmente se sobressaem, e onde eles juram proteger seus ilustres companheiros Fênix mais claramente.

Dado de Vida: d10.

REQUISITOS

Para se tornar um protetor Shiba, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Humano (Fênix)

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Conhecimentos (religião) 4 graduações

Talentos: Prontidão, Especialista, Vontade de Ferro

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe (e a habilidade chave para cada perícia) do protetor Shiba são Escalar (For), Concentração (Cons), Ofício (Int), Diplomacia (Car), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Atuação (Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Identificar Magias (Int), e Natação (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias. A perícia Foco em Iaijutsu está descrita no Capítulo 4 desse livro.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os protetores Shiba não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Mente Vazia (Ext): Os protetores Shiba adicionam seu bônus de Sabedoria, se houver, aos seus testes de ataque e dano.

Ajudar Shugenja (SM): No 2º nível, um protetor Shiba é capaz de usar sua própria energia para potencializar a magia de um shugenja quando ele é o alvo da magia. A magia é tratada como se o shugenja estivesse usando o talento metamágico Potencializar Magia, incluindo o tempo de execução maior. O protetor Shiba é capaz de usar essa habilidade uma vez por dia no 2º nível, duas vezes por dia no 4º nível, três vezes por dia no 6º nível e quatro vezes por dia no 8º nível. Ele deve ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia (CD 10) para ativar o auxílio. Um fracasso não é considerado uma ativação da habilidade.

No 8º nível e superior, o protetor Shiba é capaz de aplicar o talento Maximizar Magia nas magias lançadas sobre ele. A CD de Identificar Magia é 15. Ele deve decidir antes do teste se usará maximizar ou potencializar magia.

Um protetor Shiba não pode potencializar uma magia potencializada ou maximizar uma magia maximizada.

Dançando com os Elementos (Ext): A partir do 3º nível, um protetor Shiba recebe um bônus em todos os testes de resistência contra magias e efeitos similares. Esse bônus é +2 no 3º nível, +4 no 5º nível e +6 no 7º nível.

Uno com o Nada (Sob): Três vezes por dia, um protetor Shiba de 6º nível ou superior é capaz de entrar em um transe que lhe permite realizar ações rapidamente, mas com uma clareza perfeita. Por uma única rodada, o samurai é capaz de agir como se estivesse sob o efeito da magia *velocidade*.

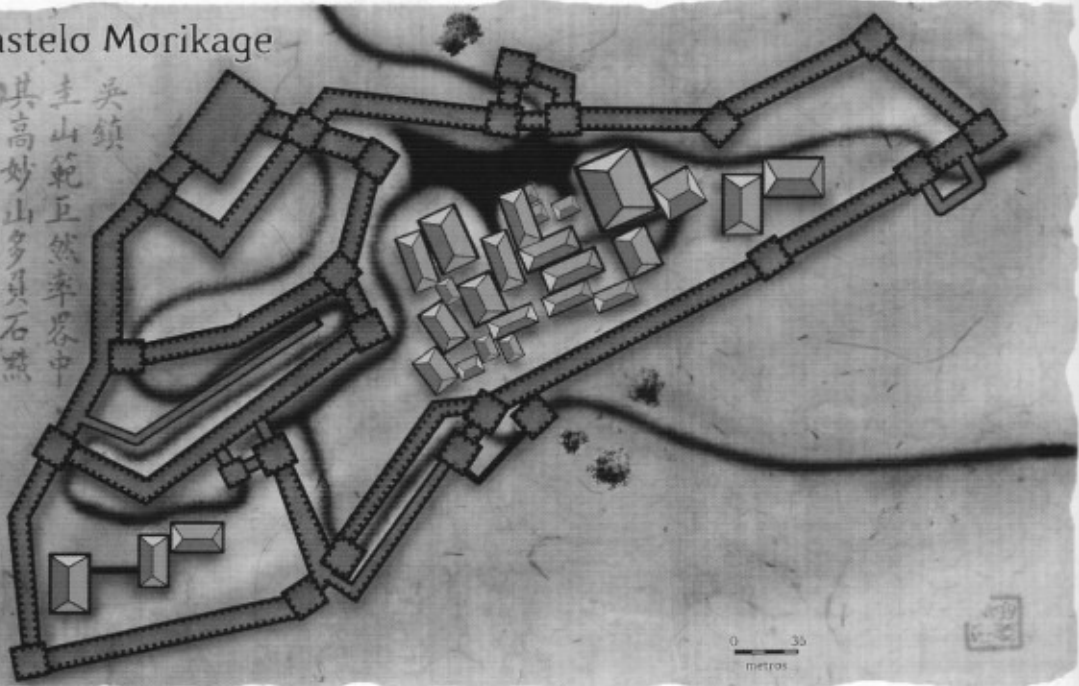
Alma de Diamante (Ext): No 9º nível, um protetor Shiba adquire Resistência à Magia 20 + modificador de Sabedoria. Para ser capaz de afetar o protetor Shiba com uma magia, um conjurador deve obter um resultado igual ou superior à Resistência à Magia do protetor Shiba com 1d20 + nível do conjurador.

TABELA 11-5: O PROTETOR SHIBA

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Mente Vazia
2º	+1	+3	+0	+3	Ajudar Shugenja 1/dia
3º	+2	+3	+1	+3	Dançando com os Elementos -2
4º	+3	+4	+1	+4	Ajudar Shugenja 2/dia
5º	+3	+4	+1	+4	Dançando com os Elementos +4
6º	+4	+5	+2	+5	Uno com o Nada, Ajudar Shugenja 3/dia
7º	+5	+5	+2	+5	Dançando com os Elementos +6
8º	+6	+6	+2	+6	Ajudar Shugenja (maximizar) 4/dia
9º	+6	+6	+3	+6	Alma de Diamante
10º	+7	+7	+3	+7	Uno com o Tudo e o Nada

Castelo Morikage

英鎮
其山範巨然率客中
其高妙山多員石點



Uno com o Tudo e o Nada (SM): Um protetor Shiba de 10º nível reconhece a profunda verdade de que todas as suas habilidades advêm de uma mesma essência. Em um momento de clareza perfeita, ele é capaz de usar seu modificador de habilidade mais elevado para realizar um teste de perícia, jogada de ataque, dano ou teste de resistência, no lugar do valor do modificador de habilidade usado normalmente. Desse modo, ele poderia adicionar seu modificador de Sabedoria para um teste de dano em vez do modificador de Força, seu modificador de Carisma no teste de resistência de Reflexos em vez do modificador de Destreza, ou seu modificador de Inteligência para um teste de Observar no lugar do modificador de Sabedoria. O protetor Shiba é capaz de usar essa habilidade um número de vezes por dia equivalente ao seu maior modificador de habilidade.

TERRAS FÊNIX

Os Fênix moram em terras luxuosas, montanhosas ao nordeste de Rokugan. O mar e as montanhas ao redor protegem as terras

do clã Fênix do frio do norte. O lar Isawa fica no extremo nordeste de Rokugan, no litoral além de Mori Isawa (Bosques Fênix). Shiro Shiba fica um pouco mais ao sul, mas ainda no litoral, a alguma distância do coração do conflito Fênix-Dragão. Os Asako moram em um castelo na ponta sul dos Bosques Fênix, suas muralhas brancas erguendo-se acima da floresta para brilhar como um farol sobre as terras do clã Fênix. Os Agasha moram próximo às terras do clã Dragão, no alto das montanhas que os lembram da sua terra natal Dragão.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

O Castelo Morikage, localizado acima da cidade de Morikage no contraforte das Montanhas do Remorso, foi há muito tempo atrás amaldiçoado por um shugenja do clã Dragão cuja filha foi desprezada por seu marido Shiba. Árvores e arbustos crescem densos ao redor do castelo arruinado, e é dito que somente fantasmas andam por seus corredores. No vigésimo aniversário do reinado de Toturi,

OS ORÁCULOS

Os Cinco Oráculos dos Elementos encarnam tudo o que é poderoso e puro sobre os cinco elementos na filosofia Rokugani. De acordo com o mito, quando os humanos chegaram em Rokugan, os dragões (veja a caixa de texto) os observaram e ficaram fascinados. Apesar de não poderem permanecer intimamente envolvidos nos assuntos humanos, os dragões deixaram partes de si mesmos na terra, para assim estar sempre em contato com o reino mortal e aprender sobre suas pessoas. Cada dragão escolheu um indivíduo para carregar sua "alma-sombra", uma pequena parte do espírito do dragão, e servir como sua voz no Império. Esses indivíduos foram os primeiros Oráculos, e desde aquela época, uma parte de cada espírito de dragão tem vivido em uma ou outra forma humana. Os Oráculos não são mais humanos, e envelhecem muito devagar, mas eventualmente cada um deve passar o espírito do dragão para um sucessor, passando a memória e a sabedoria acumulada de uma vida imortal.

Os Oráculos são aqueles que trazem a profecia e a fortuna, capazes de ver o Mundo Espiritual e possuem a sabedoria das eras. Rumores são surrados sobre Oráculos Sombrios que vivem nas Terras Sombrias, cada um representando uma forma distorcida e maligna do elemento ar, terra, fogo, ou água. (O Oráculo do Vácuo, aparentemente, não possui um Oráculo Sombrio como contraparte). A fonte dos seus poderes é desconhecida.

O Oráculo do Ar, dizem, mora em um tremendo palácio que flutua entre as nuvens. O Oráculo do Fogo possui um lar nas profundezas da Montanha do Trovão Adornado, próximo ao Santuário dos Kirin. O Oráculo da Água aparentemente vive na cidade Naga afundada de Candas, mantendo uma corte sobre os ningyo e outras criaturas dos mitos. O Oráculo da Terra possui uma torre alta nas Montanhas do Crepúsculo feita de videiras retorcidas, sentado num trono de pedra.

O último Oráculo do Vácuo, Isawa Kaede, negou sua natureza como um Oráculo para viver com seu marido, o Imperador Toturi. Designando seu sucessor, ela deixou o trono logo após sua morte e parece ter desaparecido dentro do Vácuo.

ele foi sequestrado por um grupo de ninjas servindo a Sombra e preso no Castelo Morikage.

Embora seja verdade que os inquisidores Fênix conseguiram caçar todos os maho-tsukai e Oradores do Sangue do Império, também é uma verdade inegável de que um número significativo de maho-tsukai pertence ao clã Fênix, ou que eles tiveram sua primeira exposição ao conhecimento maho nas bibliotecas Isawa. Seu zelo por um entendimento completo da magia levou os Isawa a estudarem maho mais do que poderia ser saudável, e mesmo o estudante mais imparcial é muito freqüentemente seduzido a experimentar as práticas que estudam. Em sua posição de poder, os shugenjas Isawa são raramente atraídos pela filosofia revolucionária dos Oradores do Sangue, mas à parte dos ensinamentos de Iuchiban, o maho tem sua própria atração a muitos shugenjas. Um desses shugenjas é um jovem homem chamado Agasha Bajiza, um estudante promissor da escola Isawa. A habilidade mágica de Bajiza é impressionante, mas seu desejo de poder o sobrepõe, e ele tem gastado muito tempo nas bibliotecas Isawa procurando por informações e rituais maho.

CLÃ GARÇA

População: 3.000.000; humanos
(casta nobre do clã Garça, 10%;
casta comum, 90%)

Campeão do Clã: Doji Kurohito
(Garça Sam 6/Mestre do
Iaijutsu 5)

Importa: Seda, condimentos, ferro

Exporta: Produtos alimentícios,
artesanato, artes, saquê

Tendência: Leal e Neutro



O clã Garça tem moldado a civilização de Rokugan desde o começo. Desde a época do primeiro Hantei, um Garça tem sido o Conselheiro Imperial, e até o último Hantei, uma Doji foi a noiva de todo Imperador. Eles são os mestres da intriga política que cerca a corte Imperial — até recentemente, os mestres incontestáveis (os Escorpiões agora desafiam essa reivindicação). Eles guardam favores de quase toda família de todos os clãs, e sabem quando cobrar esses favores — no momento e nas circunstâncias corretas. Os membros do clã Garça são nobres em todos os sentidos, refinados, cultos, civilizados e graciosos.

HISTÓRIA RECENTE

Se não fosse por sua guerra com os Caranguejos pelas terras Yasuki, os Garças estariam no topo do mundo. Seu primeiro campeão, Doji Kuwanan, tornou-se imortal e vigia a cidade de Voltturnum para mantê-la livre da Mácua. A despeito do casamento inortodoxo do seu obstinado novo campeão, o filho de Kuwanan, Kurohito, com um espírito Fênix, a vida para o clã Garça aparenta estar indo bem. Os Garças não dedicaram muitos esforços na sua guerra com os Caranguejos, sabendo que o direito estava a seu lado e que os Caranguejos não poderiam dispor muitos recursos para além da defesa da Muralha Kaiu. Porém, os Garças sentem a falta de terras aráveis após o Portal do Esquecimento, os Kumo e a Guerra dos Espíritos quando campos foram inundados, salgados e queimados.

Quando os Escorpiões foram culpados pelo sequestro do Imperador Toturi e mandados para o exílio há uns trinta e cinco anos atrás, os Garças criaram seus filhos, então os Escorpiões e os Garças dividem alguns laços não característicos agora que essas crianças cresceram. Há até mesmo alguns Garças adultos cujos ancestrais são Escorpiões, saiba ele disso ou não, uma vez que nem todos os Escorpiões exilados voltaram vivos.

FAMÍLIAS GARÇA

As famílias do clã Garça são todas cultas, sofisticadas e nobres, apesar de alguns membros dessas famílias naturalmente divergirem desse ideal.

Os Doji são os mais respeitados diplomatas e cortesões do Império. Personagens Doji são normalmente membros da classe PdM aristocrata.

Os Daidoji, embora ainda refinados, são o braço militar dos Garças, freqüentemente chamados de "Garças de Ferro". Seus astuciosos samurais muitas vezes adotam a classe de prestígio Guarda-Costas Daidoji, descrita abaixo.

Os Kakita são conhecidos por seus artesãos e seus mestres de iaijutsu, duelistas cuja maestria da katana é uma forma de arte. A classe de prestígio Mestre do Iaijutsu é descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Os Asahina são os shugenjas do clã. Devotados ao pacifismo, são também os maiores criadores de itens mágicos — de talismãs a armas e armaduras mágicas — em Rokugan.

O GUARDA-COSTAS DAIDOJI

Os Daidoji estão entre os mais astutos guerreiros de Rokugan, concentrando-se em manobras defensivas, com um estilo de luta que induz seus oponentes a derrotar a si próprios. São excelentes guarda-costas, embora essas habilidades também possam ser usadas em ocupações mais sombrias, e muitos Daidoji trabalham como contrabandistas e espíões. Os Daidoji não se sentem envergonhados dessas atividades ilícitas, apesar de não irem ao extremo de anunciar a todos. Similar aos espíões subterrâneos, os Daidoji são as sombras na corte, reunindo informações e protegendo os diplomatas Doji. Se algo é necessário, os Daidoji podem encontrá-lo. Se há uma remessa que deve ser entregue, lá estará um Daidoji disposto a levá-la. Deixe os Doji usarem suas perícias para esconder qualquer desonra; os Daidoji estão dispostos a fazer o que deve ser feito, pelo bem do clã.

Enquanto a maioria dos personagens na escola guarda-costas Daidoji são samurais, alguns ladinos também treinam na escola e adotam a classe de prestígio guarda-costas Daidoji.

O guarda-costas Daidoji, como o nome sugere, é normalmente encontrado servindo como yojimbo (guarda-costas) para cortesões Doji e outros Garças importantes. Outros são encontrados envolvidos em operações criminosas — ou pelo menos atividades à margem da lei.

Dado de Vida: d12.

REQUISITOS

Para se tornar um guarda-costas Daidoji, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Humano (Garça)

Tendência: Qualquer Leal

Bônus Base de Ataque: +5

Talento: Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Vitalidade.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do guarda-costas Daidoji (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blef (Car), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int, perícia exclusiva), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Falsificação (Int), Obter Informação (Car), Mensagens Secretas (Sab), Intimidar (Car), Ouvir (Sab), Leitura labial (Int, perícia exclusiva), Procurar (Int), Sentir motivação (Sab), e Observar (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias e Talentos no Livro do Jogador para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia para Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: O guarda-costas Daidoji não sabe usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Reformular Defensivo (Ext): Um guarda-costas Daidoji pode reformular enquanto usa a ação defesa total. Nesta situação, o guarda-costas recebe +4 de bônus de esquiva na CA, mas não pode se movimentar. Nas rodadas seguintes do combate, o personagem eleva-se na contagem da Iniciativa e ocupa o lugar como se tivesse obtido um 20 no teste de Iniciativa.

Consciência Defensiva (Ext): A partir do 2º nível, o guarda-costas Daidoji de reagir ao perigo antes que seus sentidos o alertem normalmente. No 2º nível e superior, ele conserva o bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo que seja surpreendido ou atacado por um oponente invisível (ele ainda perde seus bônus de Destreza na CA se estiver imobilizado).

No 5º nível, o guarda-costas Daidoji não poderá mais ser flanqueado; ele consegue reagir a oponentes de lados opostos tão facilmente quanto enfrentaria um único atacante. Esta defesa anula a habilidade do ladino de desferir um ataque furtivo quando flanquear o guarda-costas Daidoji. A única exceção será um ladino de pelo menos 4 níveis superiores ao guarda-costas que poderá flanqueá-lo (e usar o ataque furtivo).

No 10º nível, o guarda-costas Daidoji adquire um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas.

A consciência defensiva é cumulativa com esquiva sobrenatural. Se o guarda-costas Daidoji possuir outra classe que concede a habilidade esquiva sobrenatural, adicione todos os níveis das classes que concedem essa habilidade para determinar seus efeitos, consultando a tabela dos ladinos no *Livro do Jogador*.

Evasão (Ext): No 3º nível e superior, um guarda-costas Daidoji pode evitar ataques mágicos e incomuns com sua grande agilidade. Se o guarda-costas Daidoji obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos contra um ataque para reduzir o dano à metade ele não sofrerá qualquer dano. O guarda-costas Daidoji somente é capaz de usar a evasão se estiver usando armaduras leves ou nenhuma armadura.

Movendo a Sombra (Ext): No 4º nível, um guarda-costas Daidoji aprende as técnicas para obter vantagem sobre a armadura do oponente. O guarda-costas Daidoji recebe um bônus de esquiva na CA igual à penalidade de armadura (se houver) do adversário.

Redução de Dano (Ext): No 6º nível, o guarda-costas Daidoji adquire a habilidade extraordinária de ignorar uma certa quantidade de dano de cada golpe. Subtraia 3 pontos do dano que o guarda-costas Daidoji sofre de cada ataque. No 9º nível, essa Redução de Dano aumenta para 6/—. A Redução de Dano é capaz de reduzir o dano para 0, mas não abaixo de 0. (Ou seja, o guarda-costas Daidoji nunca pode ganhar pontos de vida dessa maneira.)

Amortecer Impacto (Ext): No 8º nível, quando sofrer um ataque letal, o guarda-costas Daidoji será capaz de amortecer o

impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Uma vez por dia, durante o combate, quando os pontos de vida do guarda-costas Daidoji seriam reduzidos a 0 ou menos devido a um ataque com armas ou outro golpe, mas não devido a habilidade mágicas, o personagem pode tentar amortecer esse impacto. Para usar essa habilidade, ele deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido). Se obtiver sucesso, sofrerá apenas metade do dano; se fracassar, sofrerá todo o dano. Ele deve estar ciente do golpe e ser capaz de reagir para realizar o amortecimento — caso não possa usar seu bônus de Destreza na CA, não conseguirá utilizar essa habilidade. Como esse efeito, normalmente, não permite que o personagem realize um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não é possível utilizar a habilidade Evasão.

TERRAS GARÇA

As terras dos Garças se estendem ao longo da costa leste de Rokugan, das terras do norte cercando a Capital Imperial ao distante sul, onde eles batalham com os Caranguejos pelo direito às terras Yasuki. Seus campos são os mais prósperos do Império, e desse modo, muitas vezes o mais energicamente disputado.

Os Doji e os Kakitas moram na parte norte do território Garça, ao norte das Montanhas da Espinha do Mundo e ao redor das Terras Imperiais, onde eles podem fazer sua presença na corte sentida mais facilmente. O restante das famílias mora no outro lado das montanhas, abaixo do litoral de Rokugan ao Porto da Maré onde Daidoji Masashigi morreu defendendo Rokugan das Terras Sombrias. As terras da Península Kenkai são férteis mas ocasionalmente pantanosas, e agora energicamente disputadas entre os Garças e os Caranguejos.

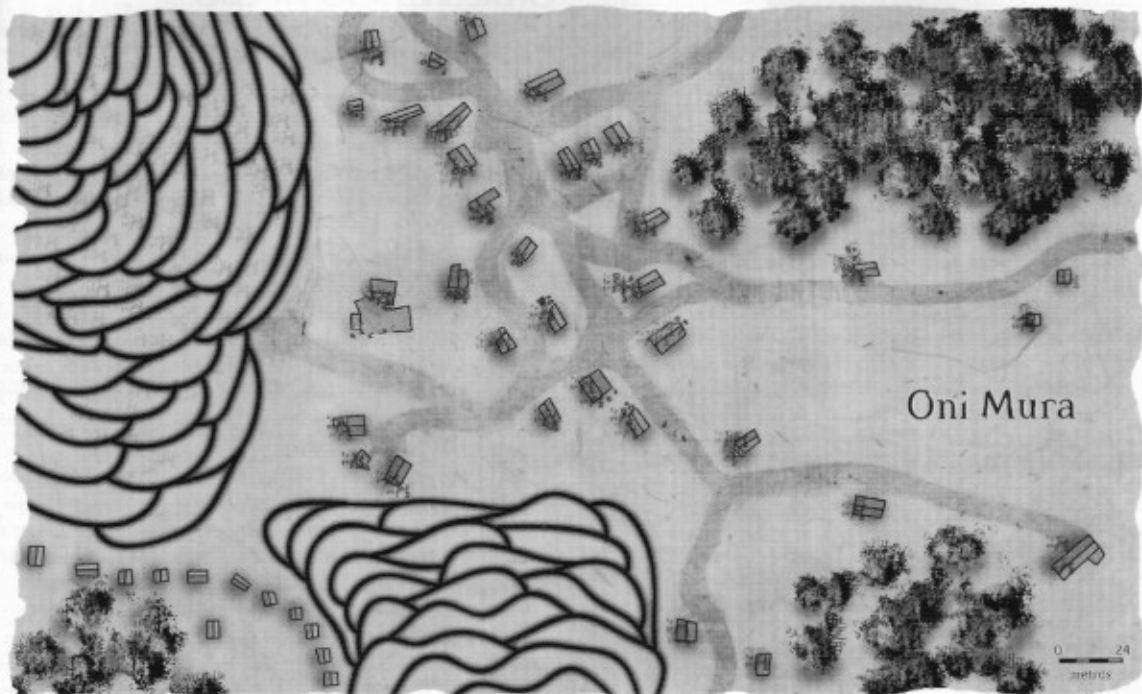
IDÉIAS PARA AVENTURAS

Em algum lugar aos pés das Montanhas da Espinha do Mundo, próximo de onde o Rio do Monge Cego deságua no Rio dos Três Lados, um belo palácio dourado uma vez existiu. Construído por um shugenja Asahina chamado Mifune para sua noiva Dragão, o palácio foi feito pelos melhores artesãos do clã Garça e foi uma maravilha da realização artística. Porém, bandidos invadiram o palácio uma noite, assassinando a noiva Dragão, e Asahina Mifune caiu em desespero. Depois de levar o corpo de sua esposa para o telhado, ele conjurou uma magia negra, e o palácio inteiro desapareceu. O local onde o palácio estava é dito assombrado: em certas noites os aldeões dizem que gritos de tortura dos bandidos ainda ecoam através das colinas e estranhas luzes chamejam sobre o planalto.

Criaturas das Terras Sombrias não são encontradas somente no território Caranguejo. Na costa sul da Península Kenkai, uma pequenina vila chamada Oni Mura jaz completamente deserta há quase meio século. Apesar dos campos ao redor da vila serem cuidados, os heimens se recusam a viver dentro das cabanas apodre-

TABELA 11-6: O GUARDA-COSTAS DAIDOJI

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Reformular Defensivo
2º	+2	+3	+0	+0	Consciência Defensiva (Bônus de Des para a CA)
3º	+3	+3	+1	+1	Evasão
4º	+4	+4	+1	+1	Movendo a Sombra
5º	+5	+4	+1	+1	Consciência Defensiva (Não pode ser flanqueado)
6º	+6	+5	+2	+2	Redução de dano 3/—
7º	+7	+5	+2	+2	
8º	+8	+6	+2	+2	Amortecer Impacto
9º	+9	+6	+3	+3	Redução de dano 6/—
10º	+10	+7	+3	+3	Consciência Defensiva (+1 contra armadilhas)



cendo nas terras da vila, por medo de que um oni que saqueou a vila 40 anos atrás ainda pode estar lá espreitando, dentro do cerco de pedra. A vila foi praticamente reconstruída à margem do bosque que circunda os campos, à medida que os heimins têm se mudado para o que consideram uma distância segura. É possível que o oni ainda esteja lá, apesar de ser improvável que ele tenha permanecido quieto por tanto tempo. Também é possível que os fantasmas dos aldeões mortos pelo oni permaneçam para assombrar a vila e seus campos, e certamente os heimins não deixam seus lares à noite. É possível também que os heimins tenham permitido que um medo irracional tenha dominado suas vidas por uma geração inteira, sem se fundamentar em fatos reais.

CLÃ LEÃO

População: 4.000.000; humanos
(casta nobre do clã Leão, 20%;
casta comum, 80%)

Campeão do Clã: Matsu Nimuro (Leão
Sam7/Campeão Akodo 8)

Importa: Armas e armaduras

Exporta: madeira, cobre

Tendência: Leal e Neutro



Mais do que qualquer outro clã, o clã Leão personifica o guerreiro ideal do *bushidô* — o caminho do guerreiro, as virtudes e éticas do samurai. O Leão pode ser chamado de a alma do Império: Os samurais do Leão são o modelo dos guerreiros virtuosos, enquanto os shugenjas mantêm a voz do passado vivo conversando com os ancestrais. O clã Leão também produz os maiores historiadores do Império, mantendo Rokugan em contato com seu passado.

HISTÓRIA RECENTE

Durante a Batalha no Portal do Esquecimento, a Sombra finalmente foi derrotada pela virtude de receber um nome. Seu poder vinha do fato de nunca ter recebido um nome, e assim, nunca ter sido presa em uma forma. Quando finalmente Hitomi deu um nome à

Sombra, ela chamou-o de Akodo — um nome que servia à Sombra, pois como a Sombra, o Akodo era nada, mas também um nome que transformou a Sombra, pois o Akodo sempre foi a família mais honrada dos clãs. Repentinamente, a Sombra teve uma forma e uma natureza, e sua natureza era a síntese da honra. As fileiras dizimadas do Akodo, debandadas depois do Golpe de Estado do clã Escorpião, foram ocupadas com todos os andarilhos das sombras que perderam suas identidades anteriores, e o ronin Ginawa foi declarado seu daimyo, pois foi ele quem puxou Toturi do Jigoku. A nova família Akodo não passou por momentos fáceis ao ser reintegrada ao clã Leão, mas seus integrantes provaram ser tão honrados quanto seu nome, e tão valorosos quanto seus ancestrais adotivos.

Apesar dos refugiados das terras Dragão terem evitado as terras Leão até agora, estabelecendo-se nas fronteiras dos territórios do clã Fênix, os Leões estão cautelosos com o constante fluxo de refugiados e concordaram com uma aliança com os Fênix. Agora que a guerra estourou, os Leões lutam ao lado dos Fênix contra os Dragões.

FAMÍLIAS LEÃO

As famílias do clã Leão são unidas por sua dedicação aos mais altos ideais do Império — respeito pelos ancestrais, a aderência ao código do *bushidô*, e a força armada.

Os Akodo são a nobreza do clã Leão — ferozmente devotados à honra e aos ideais do *bushidô*, mais do que qualquer outra família no Império. A classe de prestígio campeão Akodo é descrita abaixo.

A família Ikoma mantém os registros da história para o clã Leão. Seus "bardos" são historiadores e contadores de história, treinados na guerra e na lei tão bem quanto na história. Os "bardos" Ikoma normalmente são guerreiros, ladinos, combatentes ou especialistas; eles não possuem as habilidades mágicas da classe bardo.

Os Kitsu são uma das mais diferentes e enigmáticas famílias shugenjas em Rokugan, e a única escola que proíbe a entrada de membros de outros clãs. Para os Kitsu, os espíritos dos seus ancestrais ainda são uma força de ligação em Rokugan. Por causa da sua relação única com o Mundo Espiritual, certos membros da família Kitsu

são capazes de comungar com os espíritos que assombram Rokugan, bem como aqueles que já passaram para o Jigoku. Eles são conhecidos como os oradores dos espíritos, e adotam a classe xamã descrita no Capítulo 2: Classes, com acesso ao domínio Ancestral.

Os Matsus são guerreiros ferozes com a força do seu homônimo leão. Preferindo armas grandes como a espada larga (no-dachi) ou a nagamaki, esses guerreiros bestiais muitas vezes adotam a classe de prestígio furioso singh descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio (apesar de serem chamados normalmente de "Matsus Furiosos").

O CAMPEÃO AKODO

Os Akodo formam o volumoso exército do clã Leão, disciplinados, estruturados rigidamente e incomparáveis em capacidade de batalha. Eles dão menos valor à glória individual do que os outros clãs, reconhecendo a força dos samurais lutando lado a lado. Aprendem a coordenar esforços e manobras, treinando sob o lema Akodo: "Dever, Honra, Liderança". Talvez não sejam tão furiosos em batalha quanto os Matsus, mas seus gritos de batalha em uníssono e investidas coordenadas dizimam seus inimigos no campo dos confrontos. Os campeões Akodo são os líderes desse poderoso exército, uma inspiração para os soldados que lideram.

Os Campeões Akodo são quase exclusivamente da classe samurai.

Campeões Akodo do Mestre servem como oficiais do exército Leão, mestres da estratégia e tática e guardiões do Império.

Dado de Vida: d10.

REQUISITOS

Para se tornar um campeão Akodo, um personagem deve preencher todos os critérios seguintes.

Raça: Humano (Leão)

Tendência: Leal e Bom

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Conhecimento (história) 4 graduações

Talentos: Vontade de Ferro, Grito do *Ki*, Foco em Arma (katana).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Foco em Iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Atuação (Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Natação (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias. A perícia Foco em Iaijutsu está descrita no Capítulo 4 deste livro.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: os campeões Akodo não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Detectar o Mal (SM): Sem limite diário, o campeão Akodo é capaz de usar *detectar o mal*.

Favor Ancestral (Ext): No 2º nível ou superior, um campeão Akodo aplica seu bônus de Carisma (se houver) em todos os testes de resistência.

Talento Liderança: No 2º nível, um campeão Akodo adquire o talento Liderança.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um campeão Akodo de 2º nível ou superior pode destruir o mal com um ataque regular. Ele adiciona seu bônus de Carisma (se houver) ao teste de ataque e inflige 1 ponto de dano adicional por nível. Se o campeão acidentalmente destruir uma criatura que não é maligna, a habilidade não surte efeito, mas é considerada no limite daquele dia.

Aura de Coragem: A partir do 3º nível, um campeão Akodo é imune ao medo (mágico ou mundano). Os aliados num raio de 9 metros do campeão recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo. Conceder o bônus de moral para os aliados é uma habilidade sobrenatural.

Grande Líder: No 4º nível, o valor de Liderança de um campeão Akodo recebe +1 de bônus. Esse modificador aumenta +1 a cada três níveis (para +2 no 7º nível e +3 no 10º nível). Esse bônus se acumula com outros bônus de Liderança, incluindo o talento Grande Diplomata (ancestral Asako).

Inspirar Grandeza (Sob): Um campeão Akodo de 5º nível ou superior é capaz de inspirar grandeza em outras criaturas, concedendo capacidade de luta adicional. Para cada 2 níveis de campeão além do 5º nível, ele é capaz de inspirar grandeza em uma criatura adicional. Para inspirar grandeza, um campeão Akodo deve fitar os olhos do seu aliado, em um raio de 9 metros. Uma criatura inspirada com grandeza adquire DV temporários, bônus de ataque, e bônus em testes de resistência enquanto o campeão Akodo continuar na mesma batalha. O alvo recebe as seguintes melhorias:

- +2 DV (d10s que concedem pontos de vida temporários)
- +2 de bônus de competência nos ataques.
- +1 de bônus de competência nos testes de Fortitude.

Aplique o modificador de Constituição do alvo, se houver, para cada DV extra. Esses DV são considerados dados regulares para determinar efeitos, como a magia *sono*. Inspirar grandeza é uma habilidade de ação mental.

TABELA 11-7: O CAMPEÃO AKODO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Detectar o Mal
2º	+2	+3	+0	+3	Favor Ancestral, talento Liderança, Destruir o Mal
3º	+3	+3	+1	+3	Aura de Coragem
4º	+4	+4	+1	+4	Grande Líder (+1)
5º	+5	+4	+1	+4	Inspirar Grandeza (1 aliado)
6º	+6	+5	+2	+5	
7º	+7	+5	+2	+5	Grande Líder (+2), Inspirar Grandeza (2 aliados)
8º	+8	+6	+2	+6	
9º	+9	+6	+3	+6	Inspirar Grandeza (3 aliados)
10º	+10	+7	+3	+7	Grande Líder (+3)

TERRAS LEÃO

Os Leões vivem em uma planície central ampla ao norte de Otosan Uchi e da Montanha da Espinha do Mundo. Eles construíram suas casas e castelos no topo das colinas, mas suas estradas são amplas, longas e planas, apropriadas para a marcha de exércitos. As quatro famílias Leão possuem seus lares ancestrais nos quatro pontos cardeais das terras do clã Leão. Shiro Akodo postou-se na fronteira oeste das terras do clã Leão, adjacente às planícies do clã Garça. Kyuden Ikoma está no extremo leste, na base da Yama sano Kaminari (a Montanha dos Sete Trovões). Os Kitsus mantêm o extremo norte, em Ken Hayai, o que serve também como escola para a família Akodo e o repositório da história do clã Leão. Shiro Matsu fica na fronteira sul das terras do clã Leão, adjacentes às ruínas da Passagem Beiden.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

A pequena cidade de Tonfajutsen é a terra natal de muitas armas camponesas, incluindo a tonfa pelo qual ela é chamada. O mestre armeiro Gozuki, um nativo dessa vila, liderou uma rebelião em pequena escala contra os Magistrados Imperiais que frequentemente abusavam dos camponeses. Ele desenvolveu a tonfa e outras armas, e treinou os camponeses no seu uso. Os Magistrados Imperiais derrubaram a rebelião e então executaram Gozuki por traição, mas um santuário em sua honra permanece escondido no bosque fora da cidade. Esse é um conhecimento muito comum nas terras Leão, apesar dos heimin da cidade negarem a existência do santuário. De fato o santuário é o ponto de encontro preferido por uma grande célula do culto dos Oradores do Sangue. (O culto dos Oradores do Sangue é descrito no Capítulo 12: As Terras Sombrias). Vinte membros comparecem aos maiores rituais e os encontros mais importantes dessa célula, apesar de apenas metade normalmente comparecer nas cerimônias menores. A líder dessa célula é uma heimin praticante de magia popular chamada Gig (mulher humana adepto 5 / maho-tsukai 3), que é cercada por um conjunto leal de ladinos e aprendizes maho-tsukai.

As terras do clã Leão ficam a uma distância segura das Terras Sombrias, e não têm sido ameaçadas por um ataque direto das criaturas das Terras Sombrias desde a primeira guerra contra Fu Leng, nos primeiros anos do Império. Onis são encontrados ocasionalmente nas Montanhas da Espinha do Mundo, e alguns especulam que uma rede de cavernas naturais liga as montanhas às Terras Sombrias (como parece ser o caso da Muralha Acima das Montanhas do Oceano, ao sul). Porém, os Kitsus estão tendo problemas para explicar o recente ataque em Ken Hayai por um grupo

de animais chifrudos das Terras Sombrias. Hida Togiko, uma jovem Caranguejo estudando na escola Akodo, nomeou as criaturas de tsunos, mas mesmo os Caranguejos pouco sabem sobre essa aparente nova ameaça das Terras Sombrias, e não são capazes de oferecer uma explicação por seu aparecimento tão ao norte.

CLÃ UNICÓRNI

População: 3.600.000, humanos
(casta nobre do clã Unicórnio, 15%;
casta comum, 85%)

Campeão do Clã: Moto Gaheris
(homem Unicórnio Sam 5 /
vingador Moto 10)

Importa: Prata, ouro
Exporta: Diamantes, lã
Tendência: Neutro



Por oitocentos anos, os ancestrais do clã Unicórnio vagaram pelas terras fora de Rokugan, aprendendo sobre os bárbaros e criando uma cultura unicamente sua, sintetizando os elementos das culturas bárbaras com sua herança nativa Rokugani. Nesses trezentos anos desde que os Unicórnios retornaram a Rokugan, eles têm deixado sua marca na história como a melhor cavalaria do Império, com um poderoso compromisso à diplomacia e justiça.

HISTÓRIA RECENTE

Os Unicórnios servem como os magistrados do Império, fazendo cumprir as leis dos ideais do Imperador mesmo quando os comandos do atual Imperador fiquem longe desse ideal. Sua perspectiva "estrangeira" — mesmo depois de trezentos anos morando em Rokugan — dá a eles liberdade de algumas tradições rígidas que atam outros clãs, e um magistrado Unicórnio sempre está disposto a informar a verdade que um historiador Ikoma nunca se permitiria falar, como os feitos de um Imperador injusto ou um embaraço por causa de seu clã. Os Unicórnios também são diplomatas excelentes, e se esforçam a manter a paz dilacerada entre os clãs.

No fim da Guerra Contra a Sombra, os Unicórnios finalmente foram capazes de se redimir de uma mancha negra na honra de seu clã — a Mácula dos Moto pelas Terras Sombrias. Depois de centenas de anos de serviço ao mal das Terras Sombrias, os Moto Negros se foram, e a família Moto cavalga uma vez mais orgulhosamente. Todavia, os Moto não esqueceram seus parentes perdidos, e continuam a cavalgar para as Terras Sombrias e a guerrear contra esse mal. O fato de que um membro do clã Unicórnio, Iuchi Shahai, é

BUSHIDÔ

Bushidô é o código do samurai, o caminho da moral e da ética que todo samurai verdadeiro tenta seguir. Todos os clãs reconhecem as escrituras sobre o *bushidô* dos Akodo como uma ferramenta legítima para ensinar aos samurais seu lugar apropriado na Ordem Celestial. Nas escolas Leão, contudo, uma cópia do texto de Akodo descansa ao lado de uma cópia do Tao de Shinsei — mas somente o texto de Akodo é aberto.

De acordo com o código do *bushidô*, um samurai deve ter sete virtudes:

Gi (honestidade e justiça): Um samurai lida abertamente e honestamente com outros que se enquadram nos ideais da justiça. Decisões morais não vêm em tons de cinza, apenas o certo e o errado.

Yu (coragem heróica): Um samurai nunca deve sentir medo de agir, mas deve viver a vida total e admiravelmente. Medo é substituído com respeito e precaução.

Jin (compaixão): Um samurai usa todas as oportunidades para ajudar outros, e cria oportunidades quando nenhuma surge. Como um indivíduo poderoso, ele tem a responsabilidade de usar esse poder para ajudar outros.

Rei (cortesia): Um samurai não tem razões para ser cruel, e não necessita provar sua força. A cortesia distingue um samurai de um animal, e revela sua força verdadeira.

Meyo (honra): A consciência de um samurai é o juiz da sua honra. As decisões feitas e a forma como se lida com elas são uma reflexão da sua verdadeira natureza.

Makoto (sinceridade completa): Quando um samurai diz que fez uma ação, ele a fez tão bem quanto possível. Ele não precisa fazer promessas; falar e fazer é como se fosse a mesma coisa.

Chugo (dever e lealdade): Um samurai se sente responsável por suas ações e suas consequências, e é leal às pessoas aos seus cuidados. A lealdade de um samurai para seu daimyô é inquestionável e incondicional.

agora uma poderosa força nas Terras Sombrias, denominada de "Filha Sombria de Fu Leng", deixa muitos no clã Unicórnio irados e envergonhados. Como resultado, os Unicórnios rapidamente estão se tornando quase tão dedicados quanto os Caranguejos a combater as Terras Sombrias.

FAMÍLIAS UNICÓRNI

Das cinco famílias dos Unicórnio, três são formadas quase que exclusivamente de guerreiros montados. A cavalaria é a espinha dorsal de qualquer exército Unicórnio, e mesmo os shugenjas Iuchi são frequentemente montados.

Os Moto ainda são conduzidos pelo desejo de vingar seus parentes, que primeiro perderam suas almas e depois morreram nas Terras Sombrias. São conhecidos como a mais poderosa cavalaria dos Unicórnios, mas sua maior fúria é dirigida às Terras Sombrias. Os samurais Moto muitas vezes adotam a classe de prestígio vingador Moto, descrita abaixo.

Os Shinjo são impacientes e imprevisíveis, inclinados fortemente ao caminho nômade da vida e ao foco na ação sobre a contemplação. Seus samurais frequentemente adotam a classe de prestígio cavaleiro kishi, descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Os Utaku são conhecidos por sua determinação, devoção, e franqueza — virtudes exemplificadas nas donzelas guerreiras Utaku, que compartilham um vínculo único com seus poderosos cavalos. A classe de prestígio donzela guerreira é descrita no Capítulo 3: Classes de Prestígio.

Os Iuchi são a família shugenja dos Unicórnios. Seu estilo de lançar magia é uma variedade mista de preces às Sete Fortunas, petições aos próprios elementos, e o uso de talismãs com palavras sagradas inscritas neles. (Esses talismãs servem como itens de foco divino para algumas ou todas as magias shugenjas dos Iuchi, substituindo os tradicionais ofudas. A magia não é mudada, apesar da escola Iuchi ensinar magias que são desconhecidas para outros shugenjas).

Os Ide são os pacificadores e diplomatas Unicórnio, mestres do que eles chamam wakuban, "o caminho tranquilo". Eles servem como um pára-choque entre os Unicórnios — cujo modo "bárbaro" normalmente "dá nos nervos" de outros Rokugani — e os outros clãs, sensíveis aos hábitos sociais e equilibrados nas mais complicadas situações. Seus emissários são tipicamente especialistas ou aristocratas.

O VINGADOR MOTO

Apesar dos Moto que cavalgaram nas Terras Sombrias terem sido exterminados durante a Batalha do Portal do Esquecimento, os membros remanescentes da família Moto não são menos dedicados na sua guerra contra as Terras Sombrias e suas criaturas malignas. Eles são mais fervorosos, frequentemente elaborando incursões dentro das terras malditas e lutando contra as criaturas das Terras Sombrias que encontram ainda mais ferozmente.

Os vingadores Moto normalmente são samurais, mas também podem ser bárbaros.

Os vingadores Moto do Mestre raramente são vistos em Rokugan, pois ainda sentem a vergonha da sua herança familiar. Conduzidos pelo desejo de vingar essa desonra, cavalgam para as Terras Sombrias em sua missão macabra.

Dado de Vida: d10.

REQUISITOS

Para se tornar um vingador Moto, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: humano (Unicórnio)

Tendência: Qualquer Bondosa

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Cavalgar 8 graduações

Talentos: Combate Montado, Investida Implacável, Atropelar.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe (e a habilidade chave para cada perícia) do vingador Moto são Escalar (For), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Intimidar (Car), Saltar (for), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Identificar Magias (Int), e Natação (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os vingadores Moto sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias.

Detectar Mácula (SM): Sem limite, um vingador Moto é capaz de detectar Mácula.

Fúria da Vingança (Ext): Quando enfrentar criaturas com o descritor [Terras Sombrias] ou um valor de Mácula, um vingador Moto é capaz de entrar num estado de fúria, adquirindo força e resistência fenomenais, mas se tornando descuidado e menos capaz de defender-se. Ele adquire temporariamente +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade, mas sofre -2 de penalidade na CA.

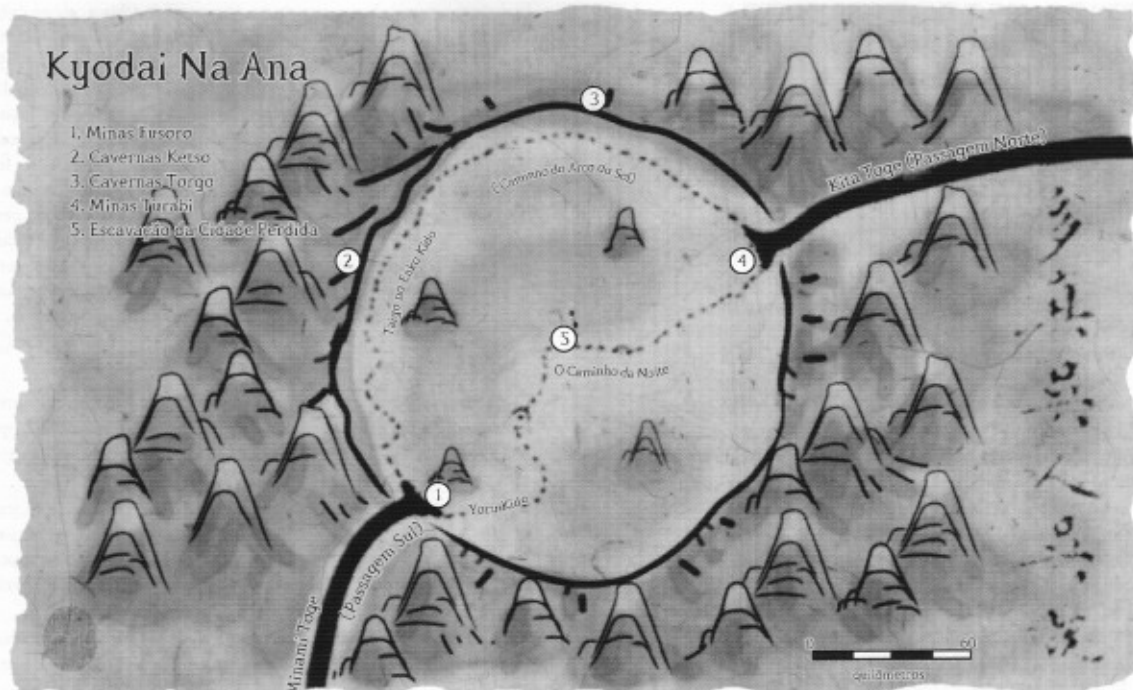
Esse aumento da Constituição eleva os pontos de vida do vingador em 2 pontos por nível, mas estes pontos de vida desaparecem no fim da fúria, quando a Constituição volta ao normal. Estes pontos de vida adicionais não são perdidos primeiro, como acontece com os pontos de vida temporários. Enquanto estiver em fúria, o vingador Moto não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência e concentração, como Furtividade ou conjurar magias. As únicas perícias de classe que eles não podem usar enquanto estão em fúria são Ofícios e Sentir Motivação. Ele pode usar qualquer talento que possuir, exceto Especialização, talentos de

TABELA 11-8: O VINGADOR MOTO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Detectar Mácula, Fúria da Vingança 3 /dia
2º	+2	+3	+0	+0	Fervor
3º	+3	+3	+1	+1	Destruição [Terras Sombrias] 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Fúria da Vingança 4/dia
5º	+5	+4	+1	+1	
6º	+6	+5	+2	+2	Destruição [Terras Sombrias] 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Fúria da Vingança 5/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Fúria Aprimorada
9º	+9	+6	+3	+3	Destruição [Terras Sombrias] 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Ferido mas Não Corrompido, Fúria da Vingança 6/dia

Kyodai Na Ana

1. Minas Fusoro
2. Cavernas Ketso
3. Cavernas Torgo
4. Minas Jurabi
5. Escavação da Cidade Perdida



criação de itens, talentos metamágicos e Foco em Perícia (se a perícia exigir paciência ou concentração). O estado de fúria dura 3 rodadas + modificador de Constituição (recém-ajustado). Ele pode terminar a fúria voluntariamente a qualquer momento. Quando termina seu estado de fúria, ele ficará fatigado (-2 de Força, -2 de Destreza, não pode realizar Investidas ou correr) até o final do combate. O vingador somente pode entrar nesse estado uma vez por batalha, e somente uma quantidade limitada de vezes por dia (determinado pelo seu nível). Entrar em fúria não exige tempo, mas o vingador só pode fazê-lo durante sua ação, nunca em resposta a qualquer ação alheia. Ele não pode, por exemplo, entrar em fúria quando é atingido por uma flecha para receber os pontos de vida extras da sua Constituição ampliada, embora os pontos de vida adicionais poderiam beneficiá-lo se estivesse em fúria na rodada anterior, antes da flecha atingi-lo.

Um vingador Moto é capaz de entrar em fúria três vezes por dia no 1º nível, quatro vezes por dia no 4º nível, cinco vezes no 7º nível e seis vezes no 10º nível. A partir do 8º nível, os bônus de fúria de um vingador Moto aumentam para +6 de Força, +6 de Constituição e +3 de bônus de moral em testes de Vontade. A penalidade na CA continua -2.

Se um vingador Moto possui a habilidade fúria de uma outra classe (como bárbaro), as utilizações diárias não se acumulam. Ele será capaz de entrar em fúria uma quantidade de vezes de uma única classe (o que for maior). Ele é capaz de usar a habilidade contra qualquer inimigo, mas ao combater uma criatura das Terras Sombrias, seus bônus de Força e Constituição são aumentados em +2 e seu bônus em testes de resistência de Vontade aumenta +1. Assim, um bárbaro 8/Vingador Moto 4 é capaz de entrar em fúria quatro vezes por dia, mesmo se nunca enfrentar um inimigo das Terras Sombrias. Quando entrar em fúria para combater uma criatura das Terras Sombrias, ele recebe +6 em Força, +6 em Constituição e +3 em testes de resistência de Vontade. Um bárbaro 8/vingador Moto 8 é capaz de entrar em fúria cinco vezes por dia; contra um inimigo das Terras Sombrias, ele recebe +8 de Força, +8 de Constituição e +4 em testes de resistência Vontade.

Fervor (Ext): No 2º nível, a bênção especial de um vingador Moto lhe permite evitar efeitos mágicos que o prejudicariam ou machucariam. Se um vingador obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade ou Fortitude para reduzir o efeito da magia, ele não sofrerá qualquer efeito. Somente as magias com a descrição no Teste de Resistência "Vontade parcial", "Fortitude para metade" ou similares podem ser anuladas através dessa habilidade.

Destruir [Terras Sombrias] (Sob): Uma vez por dia, um vingador Moto de 3º nível ou superior pode destruir um oponente das Terras Sombrias com um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona +4 de bônus na jogada de ataque e causa 2 pontos de dano adicional por nível de classe. Um oponente das Terras Sombrias é um monstro com o descritor [Terras Sombrias] ou um personagem infectado com a Mácúla das Terras Sombrias. Se um vingador acidentalmente destruir uma criatura que não seja Maculada, a habilidade não surtirá efeito, mas será considerada no limite daquele dia.

Ferido mas não Corrompido (Sob): Se um vingador Moto de 10º nível morrer, ele será capaz de forçar seu espírito a arruinar o próprio corpo, rasgando-o e despedaçando-o para evitar sua reanimação. Se fizer isso, o corpo não se erguerá espontaneamente nas Terras Sombrias. Um conjurador é capaz de criar mortos-vivos menor com o cadáver, mas criará um esqueleto, não um zumbi. Reviver os mortos ou outras magias que restituem um corpo intacto à vida não funcionarão, mas ressurreição verdadeira logicamente funcionará.

TERRAS UNICÓRNI

As terras dos Unicórnios consistem de vastas planícies serpenteantes, gramados e colinas baixas entre um trio de grandes lagos, cercadas por grandiosas montanhas. Talvez 40% da população Unicórnio viva como nômades, vagueando pelas planícies enquanto pastoreiam ovelhas e cavalos de um lugar a outro conforme as estações. O resto vive em cidades e castelos ao longo da beira de lagos, rios e à margem das montanhas. As famílias Shinjo e Utaku vivem nas terras norte ao redor do Lago Dragão, enquanto os Ide e Iuchi vivem através das Montanhas da Espinha do Mundo, próximo às terras Escorpião e o Lago da Pétala do Crisântemo.

IDEIAS PARA AVENTURAS

Após a destruição da Passagem Beiden durante a Guerra dos Espíritos, Yakamo criou uma grande cratera nas Montanhas da Espinha do Mundo para servir como uma nova passagem entre as porções norte e sul do Império. Apesar de ficar entre as terras Unicórnio e Escorpião, os Unicórnios reivindicaram a passagem. Duas rotas através das montanhas levam à Grande Cratera (chamada simplesmente de Passagem Norte e Passagem Sul), enquanto duas rotas levam através do terreno arruinado da própria cratera. O Caminho do Arco do Sol passa por volta da margem norte da cratera, enquanto o Caminho da Noite é sinuoso e passa pelo fundo da cratera, através de uma passagem subterrânea, antes de continuar do outro lado. Recentemente, um grupo de emissários Ide descobriu estruturas em ruínas em uma parte do túnel do Caminho da Noite, e estudiosos do clã Unicórnio começaram a escavar essas ruínas. Eles acreditam que tenham descoberto uma cidade perdida, pertencente a uma outra civilização, que lembra os Volturum nas Terras Sombrias. Insistindo que uma civilização anterior ao Império de Rokugan é impossível, a história do Império ignora essas ruínas, mas os Unicórnios persistem em sua pesquisa.

Enquanto os nags se preparavam para retornar ao seu sono secular após a Batalha no Portal do Esquecimento, perceberam que algo ainda não estava terminado. Quando Hida Yakamo encontrou sua destruição nas Terras Sombrias, um grupo de nags tirou seu corpo da pira funeral e um naga jakla se sacrificou para ressuscitar o Caranguejo. Yakamo se levantou com olhos de serpente e uma mente ligada à Akasha antes de finalmente acender para se tornar o sol. O nascimento de Yakamo como um naga, entretanto, introduziu um "contaminante" dentro de Akasha, a mente comunal da raça naga: uma alma humana. Como um grão de areia dentro de uma ostra, a alma de Yakamo se desgastou dentro de Akasha até finalmente ser expelida por como uma pérola dourada como nunca antes vista pelos nags. Quando voltaram a dormir, os nags deixaram sua pérola dourada aos cuidados do clã Unicórnio. Durante a Guerra dos Espíritos, essa pérola chocou como um ovo, e uma mulher humana chamada Akasha emergiu.

OS CLÃS MENORES

População: 3.200.000; humanos (casta nobre do clã, 12%; casta comum, 88%)

Campeão do Clã: Yoritomo Aramasu (homem Escorpião ladino 3 / guerreiro 7)

Importa: Ferro, prata, ouro, produtos alimentícios

Exporta: Seda, condimentos

Tendência: Neutro

Quando os filhos de Sol e Lua caíram na terra, eles fundaram sete clãs — um para cada filho, com exceção Fu Leng e Hantei. Cada clã tinha suas famílias e, em várias ocasiões durante os mil anos de história do Império, muitas famílias se separaram de seus clãs para tornarem-se clãs independentes. Isso acontecia normalmente em reconhecimento a um ato particular a serviço do Império. Apenas uma vez um clã menor tornou-se um grande clã — o clã Louva-a-Deus — mas agora o clã está em declínio e parece destinado a perder esse status dentro dos próximos anos.

HISTÓRIA RECENTE

Cada clã menor tem sua própria história, mas a trama chave dos últimos anos é a ascensão e queda do clã Louva-a-Deus. Sob a liderança de Yoritomo, o clã Louva-a-Deus cresceu em poder durante a Guerra dos Clãs. Sob a bandeira da Aliança de Yoritomo, os clãs Louva-a-Deus, Centopéia, Vespa, Raposa, Tartaruga e Pardal

tornaram-se uma força maior na Guerra dos Clãs e além dela. Porém, Yoritomo enfureceu muitos samurais com sua imprudente arrogância e seus evidentes planos quanto a tomar o trono do Império para si mesmo. Logo após alcançar o objetivo pelo qual a aliança foi formada — o reconhecimento de Louva-a-Deus como um grande clã (junto com a Centopéia e a Vespa) — o clã Raposa deixou a aliança e se aliou aos Garças. O próprio Yoritomo foi morto durante a Batalha no Portal do Esquecimento, provocando a dissolução completa da aliança. Apesar do clã Louva-a-Deus permanecer um importante clã, ele é liderado agora pelo traidor Escorpião Yoritomo (anteriormente Bayushi) Aramasu. A liderança do novo daimyō é fraca e ele fez muitos inimigos poderosos. Parece claro que os dias de glória dos clãs menores estão no fim.

FAMÍLIAS DOS CLÃS MENORES

O clã Louva-a-Deus conseguiu absorver dois outros clãs menores durante a Guerra dos Clãs, então os antigos clãs Centopéia e Vespa são agora famílias Louva-a-Deus. Os outros clãs menores consistem de uma única família.

A família Yoritomo do clã Louva-a-Deus (o clã Louva-a-Deus original) é formada por comerciantes marítimos e mercenários. Eles são peritos na luta no convés de um navio e usam armas pouco conhecidas no resto de Rokugan. A classe de prestígio mercenário Louva-a-Deus é descrita abaixo.

A família Moshi do clã Louva-a-Deus (o antigo clã Centopéia) é uma família de shugenja, especialista em magia do fogo e do ar.

A família Tsuruchi do clã Louva-a-Deus (o antigo clã Vespa) é reconhecida por formar os melhores arqueiros do Império. Naturalmente, seus samurais aprendem o talento Precisão e seus talentos relacionados.

O clã Raposa (família Kitsune) é remanescente do antigo clã Ki-Rin, que nunca deixou Rokugan. Localizado nos misteriosos bosques da Floresta Kitsune, os Raposas são eruditos pacíficos e poderosos shugenjas, harmonizados com as forças da natureza na sua terra natal. A escola shugenja Kitsune ensina magia da terra.

O clã Libélula (família Tonbo) descende de um casamento entre um Dragão e uma Fênix e foi dizimado em um dos primeiros conflitos entre esses clãs em 1158. Somente um punhado de membros do clã Libélula existe hoje e eles não possuem terras. Shugenjas Libélula abraçam uma filosofia de mudança — dificilmente acolhida em uma cultura que reverencia a tradição tão fortemente. Eles usam magia da água, mas também estudam magia do ar.

O clã Pardal (família Suzume) descende de um braço da família Doji, mas em completo contraste com a extravagância dos Garças, eles são dedicados a uma estranha filosofia de pobreza honrada. Os membros do clã Pardal são guerreiros eruditos, artistas, artesãos peritos e contadores de histórias notáveis. O estilo samurai Pardal ensina o talento Especialista e seus talentos relacionados.

Os samurais do clã Texugo (família Ichiro) são os defensores das passagens ao norte de Rokugan. Apesar de nenhuma invasão de fora do Império ocorrer através da Grande Muralha do Norte, os Ichiro têm estado prontos por dez séculos. Como os Caranguejos (clã do qual descendem), os samurais Texugo enfatizam força, ensinando Ataque Poderoso e talentos relacionados.

O clã Lebre foi abolido em 1121, com todos os seus líderes acusados de praticar maho. A acusação, bem como a destruição de Shiro Usagi do clã Escorpião, mais tarde se revelou parte de uma trama pelo misterioso Kolat, e o clã foi restabelecido em 1134.

O clã Tartaruga é um clã menor mercantil que negocia com os Yobanjin, bárbaros que viviam ao norte, além das montanhas da Grande Muralha do Norte. Seu comércio é questionável em termos legais, mas continua sob a bênção do Imperador.

O clã Javali se separou do clã Caranguejo durante a primeira guerra Caranguejo-Garça (no ano 387). Eles eram conhecidos

como mineiros, ferreiros e armeiros antes da sua misteriosa destruição (veja Ideias para Aventuras abaixo).

O clã Cobra foi fundado por um magistrado Isawa que descobriu uma trama contra a vida do Imperador. A repugnância de Isawa Chuda pelo maho — e todos os que fazem uso de maho — foi passada para os descendentes do clã que ele fundou. Mas a pesquisa dos Cobras nos textos maho confiscados levaram à prática do maho, como é freqüente acontecer. Eventualmente, o clã inteiro acabou possuído por um espírito maligno tremendamente poderoso chamado Shuten Doji, e o clã Fênix foi forçado a matar todo homem, mulher e criança do clã Cobra para cortar o poder do espírito.

O MERCENÁRIO LOUVA-A-DEUS

Os guerreiros do clã Louva-a-Deus são, em sua maioria, mercenários — guerreiros que vendem seus serviços, pouco se importando se a missão é certa ou honrada. Eles possuem um estilo de luta único entre os guerreiros de Rokugan, que faz uso de armas camponesas e movimentos ondulantes como o balançar do oceano. De fato, como os melhores marinheiros de Rokugan, os guerreiros Louva-a-Deus estão acostumados a lutar em navios, e sua escola utiliza essa técnica.

Os mercenários Louva-a-Deus normalmente eram guerreiros antes de adotar essa classe, embora muitos fossem guerreiros/ladinos.

Os mercenários Louva-a-Deus do Mestre são encontrados em navios mercantis do clã, mas freqüentemente aparecem nas batalhas de outros clãs. Yoritomo Aramasu prometeu ajuda militar aos Caranguejos na sua guerra contra os Garças, mas não possui influência suficiente no seu próprio clã para reunir essa ajuda. E mais, alguns mercenários Louva-a-Deus lutam no exército Caranguejo.

Dado de Vida: d10.

REQUISITOS

Para se tornar um mercenário Louva-a-Deus, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Raça: Humano (Louva-a-Deus)

Tendência: Qualquer Neutro

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (uma das seguintes armas: corrente, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikome-zue, siangham ou tonfa).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe (e a habilidade chave para cada perícia) do mercenário Louva-a-Deus são Escalar (For), Ofícios (Int), Intimidar (Car), Saltar (For), Profissão

(Sab), Equilíbrio (Des) e Natação (For). veja o Capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mercenários Louva-a-Deus sabem usar as seguintes armas camponesas e exóticas: corrente, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikome-zue, siangham e tonfa. Eles não sabem usar armaduras adicionais.

Cavalar as Ondas (Ext): Os mercenários Louva-a-Deus recebem +5 de bônus de competência nos testes de



TABELA 11-9: O MERCENÁRIO LOUVA-A-DEUS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Surfando nas Ondas, Combater com Duas Armas
2º	+2	+3	+0	+0	
3º	+3	+3	+1	+1	Voz das Tempestades
4º	+4	+4	+1	+1	
5º	+5	+4	+1	+1	Manobra Ondulante de Yoritomo

Equilíbrio feitos para se manter em pé em uma superfície insegura, como um solo desnívelado, gelo ou o assoalho de um navio em uma tempestade.

Combater com Duas Armas: Enquanto estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura, um mercenário Louva-a-Deus é capaz de lutar com duas armas como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas. Ele perde essa habilidade especial quando estiver usando armaduras médias ou pesadas, mas não quando estiver usando uma arma dupla (como a kusari-gama).

Voz da Tempestade (SM): Um mercenário Louva-a-Deus de 3º nível ou superior é capaz de conjurar o poder de Osano-Wō, a Fortuna das Tempestades, e canalizá-lo através do seu corpo durante um momento. Uma vez por dia, um mercenário Louva-a-Deus é capaz de adicionar seu nível de classe como bônus na sua Força durante um rodada. Ativar esse poder é uma ação livre.

Manobra Ondulante de Yoritomo (Ext): No 5º nível, o mercenário Louva-a-Deus aprende o movimento ondulante único inventado por Yoritomo. Ao usar o talento Esquiva, um mercenário Louva-a-Deus adiciona seu bônus de Inteligência ou Sabedoria (o que for maior) ao bônus de esquiva na CA do talento.

TERRAS DOS CLãs MENORES

A família Yoritomo do clã Louva-a-Deus vive nas ilhas ao sudoeste do continente de Rokugan. As duas maiores ilhas nesse arquipélago são conhecidas como a Ilha da Seda e a Ilha das Especiarias, pois são os principais produtos de exportação do clã Louva-a-Deus. As terras da família Tsuruchi estão abrigadas nas Montanhas da Espinha do Mundo, centradas no Kyuden Ashinaga-bachi, ao sul do Lago Vermelho. O palácio Moshi fica nas Montanhas do Remorso, no meio das terras Fênix.

O clã Raposa vive na Floresta Kitsune, ao sul das terras Escorpião. A floresta é conhecida pelos numerosos espíritos que lá vivem, incluindo os misteriosos metamorfos conhecidos como kitsune ou foxwives. O clã Libélula ocupou um palácio ao sul das ter-

ras Dragão, em uma área apanhada pela guerra Dragão-Fênix. As propriedades do clã Parda estão ao oeste da Floresta Kitsune, no limite das terras Caranguejo. O clã Texugo vive ao norte dos Unicórnios. Os membros do clã Lebre moram em um castelo e em algumas pequenas vilas próximas à margem norte das terras Escorpião.

As ruínas de Shiro Heichi, o lar ancestral dos Javalis, fica em um contraforte ao oeste das Montanhas do Crepúsculo, a oeste das terras do clã Caranguejo. As ruínas de Shiro Chudo, o castelo Cobra, está na Planície do Coração do Dragão, entre as terras Dragão e Fênix.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

No meio das intrigas políticas, o clã Javali inteiro foi obliterado em um ritual mágico maligno. Na fundição do clã Javali, um visitante Dragão chamado Agasha Ryuden forjou uma bigorna de um mineral mágico, na verdade o sangue petrificado do primeiro oni. Ryuden alimentou o espírito maligno da bigorna com a coragem, honra e finalmente as vidas dos membros do clã Javali, então entregou a bigorna para seu mestre, Iuchiban. Iuchiban e seu tenente, Asahina Yajinden, usaram essa Bigorna do Desespero para forjar as Espadas Sangrentas — armas mágicas fundidas com espíritos poderosos da paixão e violência. O braço oeste das Montanhas do Crepúsculo agora é assombrado por um fantasma chamado Shakoki Dogu, na verdade uma entidade coletiva formada pelos espíritos dos Javalis assassinados. Ela é uma entidade maliciosa que transforma arroios em sangue e deixa animais espalhados pelas trilhas das montanhas. As ruínas de Shiro Heichi são consideradas o lar desse poderoso espírito, e mesmo o mais bravo samurai Caranguejo não ousaria se arriscar próximo a esse lugar.

Ocasionalmente, shugenjas precipitados escavam nas ruínas de Shiro Chudo na esperança de encontrar alguns restos do maho sombrio dos Cobras. Os afortunados voltam para casa desanimados, enquanto os azarados simplesmente não retornam.

PERSONAGENS E CLãs

Um dos seus jogadores adota um monge tatuado do clã Dragão como personagem. Outro é atraído pelo poder mágico dos Isawa. Um terceiro é um astuto ladino Escorpião. E o quarto jogador é um nobre samurai Leão. Este é um grupo de aventureiros clássico de D&D e a força de cada personagem cobre a fraqueza dos outros. Mas o que em Rokugan poderia reunir esses personagens em uma aventura?

Como Mestre do Jogo, você possui o direito de dar aos seus jogadores diretrizes que facilitariam a escolha de seus personagens. Ditar que todos jogassem com personagens de um mesmo clã é válido, ou pelo menos que todos os personagens sejam de clãs que se dêem bem. Porém, é importante lembrar que sua principal visão da campanha deveria aumentar a diversão dos jogadores, não interferir com ela. Um jogador cuja imaginação é capturada pela classe de prestígio monge tatuado ficará desapontado se você não permitir essa escolha, insistindo que todos deveriam jogar com Garças. Seus jogadores seriam melhores servidos se você encontrasse um modo de deixá-los jogar com personagens que queiram.

Não há problema em colocar algumas responsabilidades para os personagens. Encoraje seus jogadores a criar conexões entre seus personagens, de parentesco a vínculos de casamento (entre personagens

ou dentro de suas famílias). Várias instituições em Rokugan são capazes de facilitar personagens de diferentes clãs a trabalharem juntos.

É possível criar uma campanha na qual os personagens serão todos magistrados — talvez Magistrados Esmeralda sob o comando de Hantei Naseru, ou senão magistrados do clã sob o comando do campeão do clã. Magistrados de diferentes clãs ainda podem ser nomeados a trabalhar juntos em um caso particular. A campanha de magistrados é de abordagem testada pelo tempo. Alguns jogadores vão se sentir atraídos por saber que seus personagens agem com autoridade maior e não necessitam se preocupar muito em cruzar com a lei, uma vez que eles são a lei. Outros jogadores vão achar monótono ir de uma investigação a outra, e podem achar a descrença mais difícil de manter enquanto cruzam o Império uma vez mais a procura de outro criminoso.

Uma abordagem relacionada é ter um ou dois personagens representando caçadores de bruxas Kuni ou inquisidores Fênix. Caçadores de bruxas e inquisidores cooperam extensivamente na sua cruzada contra a magia maligna dentro do Império e é natural para eles recrutarem a ajuda de outros tipos de personagens pelo caminho — particularmente se possuem outros vínculos com esses personagens.



Mlém da grande Muralha Katu e das Montanhas do Crepúsculo nas terras do clã Caranguejo, uma extensa terra devastada se expande por incontáveis quilômetros. Planta nenhuma cresce sem ser corrompida pelo mal, transformada em uma monstruosidade devoradora de carne. Água nenhuma corre sem ser contaminada e imunda. Brisa nenhuma sopra sem carregar mau cheiro e ruína. Mesmo a luz do Lorde Sol precisa ser filtrada através do miasma de vapores nocivos e névoas saturadas, antes de alcançar o solo pálido e sombrio. E com exceção dos nezumi, nenhuma criatura caminha nas Terras Sombrias sem ser totalmente, irremediavelmente maligna.

HISTÓRIA

Uma lenda diz que as Terras Sombrias nasceram do sangue derramado do Lorde Lua que caiu lá, mas sem nenhuma lágrima da Senhora Sol para balancear a terra, está ficou totalmente maculada. Outros pensam que as Terras Sombrias foram criadas quando Fu Leng, um dos nove filhos da Senhora Sol e do Lorde Lua, caiu na terra depois que Hantei cortou o estômago de seu pai e assim o libertou e a seus outros irmãos (veja Os Filhos de Sol e Lua no Capítulo 11). O impacto da queda de Fu Leng criou um fosso profundo que leva até Gakido, o reino dos espíritos malignos, e de lá o mal jorrou para o mundo. A maldade do Gakido transformou e corrompeu o próprio Fu Leng, tornando-o senhor de todo o mal das Terras Sombrias, exatamente como seus irmãos e irmãs se tornaram os governantes da humanidade.



Enquanto a humanidade prosperou e cresceu, formando o Império de Rokugan, Fu Leng criou servos para si, e os lançou contra o crescente Império. Se não fosse a intervenção de Shinsei, Fu Leng e seus exércitos poderiam ter conquistado toda Rokugan, mas Shinsei e os Sete Trovões conseguiram aprisionar Fu Leng, prendendo seu poder em doze Pergaminhos Negros.

Mesmo aprisionado, Fu Leng não estava sem poderes, e fez sua influência ser sentida através do "Milênio de Paz". A prática do maho, em particular, fez Fu Leng se mexer, e ele certamente era hábil para impor sua vontade sobre os servos maho-tsukai como Iuchiban e seu tenente, Asahina Yajinden.

Com a abertura do primeiro Pergaminho Negro por Yogo Junzo, o poder total de Fu Leng começou a retornar para ele, que dominou e corrompeu facilmente o fraco e jovem Hantei, no início de seu reinado, após o Golpe do clã Escorpião. Enquanto Hida Kisada marchava para a sala do trono em Otosan Uchi, querendo desafiar o jovem imperador, Fu Leng dominou Hantei quase completamente, e um único campeão do clã Caranguejo não era páreo para ele. Foram necessários os esforços combinados de Sete novos Trovões, liderados por um descendente de Shinsei, para destruir Fu Leng de uma vez por todas.

A morte de Fu Leng, no entanto, não colocou fim à ameaça das Terras Sombrias. Ogros, bakemonos, e onis continuaram caminhando na terra, e Lordes Oni como Kyoso no Oni proveram liderança a estas hordas. O Moto corrompido continua a cavalgar nas planícies e os shugenjas dentro do império continuam a ser presas fáceis para a sedução do maho.

Mas com a marcha dos exércitos através das Terras Sombrias em direção ao Volturnum e ao Portal do Esquecimento, as hordas das Terras Sombrias sofreram grandes perdas. Diversas áreas das Terras Sombrias estavam virtualmente desabitadas. No entanto, enquanto o império se curava e se desgastava uma vez mais nas

A MÁCULA DAS TERRAS SOMBRIAS

Guerras Espirituais, as Terras Sombrias também recuperavam sua força perdida — e muito mais. Criaturas poderosas das regiões exauridas das Terras Sombrias, chegaram mais perto do império do que jamais haviam estado antes e, portanto, oferecendo grande perigo aos Rokugani. Um bakemono mais forte e mais feroz exterminou seus parentes mais fracos. Ogros poderosos, imbuídos de uma compreensão tática, tomaram o controle deste bakemono e de outros ogros menores. Agora, um vasto número de “Senhores dos Onis” apareceram, causando temor até mesmo a Kyoso no Oni — foi um desses novos onis que tirou a vida do imperador de Rokugan. Se as hordas das Terras Sombrias seguirem seu destino, nenhum Imperador sentará novamente no trono de Rokugan.

TERRAS

As Terras Sombrias têm diversidade de terrenos — de desoladas terras próximas às Montanhas do Crepúsculo aos pântanos fétidos, florestas distorcidas e montanhas destruídas. O Rio da Última Parada se abre na Planície da Última Parada, indo em direção às Terras Sombrias e se partindo novamente, formando o Rio do Dedo Negro, que deságua no Lago Proibido, e o Rio da Lua Sombria, que perde sua força e se torna um grande pântano circundando a Fossa Pútrida de Fu Leng. Até mesmo o Mar do Deus Sol é aterrador e corrompido na costa leste das Terras Sombrias, onde a terra se eleva em picos chamuscados e vulcões ativos.

As Terras Sombrias são um plano fora da cosmologia de Rokugan. Ela é finita, claramente cercada por todos os lados pelas terras do Plano Matériel de Rokugan. Viajar pelo Plano Matériel das Terras Sombrias é simples como viajar através de uma terra ou o cruzar de um rio — a magia não é necessária. As distâncias, às vezes, se distorcem dentro das Terras Sombrias — uma jornada que deveria ser de alguns quilômetros pode levar dias, embora o reverso raramente ocorra.

Os onis das Terras Sombrias são nativos das Terras Sombrias. Outras criaturas das Terras Sombrias não são extra-planares.

A MAGIA DAS TERRAS SOMBRIAS

Nas Terras Sombrias, os elementos não funcionam apropriadamente, portanto é muito difícil para um shugenja curvar os elementos à sua vontade com sua magia. Portanto, todas as magias divinas são impedidas nas Terras Sombrias: para poder conjurar uma magia divina, o conjurador precisa obter um sucesso em um teste de Identificar Magias contra uma CD de 20 + nível da magia. Se obtiver sucesso no teste, a magia funciona sem dificuldade. Se falhar, a magia não funciona embora ainda conte como uma magia conjurada no dia. Além disso, o conjurador se expõe à Mácula das Terras Sombrias (veja na próxima seção), e adiciona 1 à sua pontuação de Mácula para cada 5 pontos na falha do seu teste de Identificar Magia.

Exemplo: Kuni Otaniko enfrenta um oni nas Terras Sombrias. Enquanto seu aliado samurai enfrenta a criatura em um combate corpo a corpo, Otaniko tenta conjurar *ataque de jade* na criatura. *Ataque de jade* é uma magia de 4º nível, portanto Otaniko precisa obter sucesso em um teste de Identificar Magia contra uma CD de 24. Otaniko tem Identificar Magias +11, mas no teste ele tira um 2 com um resultado total de 13. Não somente a magia não funciona, mas faz com que Otaniko entre em contato com as energias corruptas das Terras Sombrias. Como falhou no teste tirando um 11 ele adiciona 2 pontos à sua pontuação de Mácula.

As magias arcanas, incluindo todas as magias conjuradas por um maho-tsukai, não são impedidas nas Terras Sombrias — de fato, acontece o oposto. Todas as magias arcanas conjuradas nas Terras Sombrias têm o talento Potencializar Magia aplicado a elas, sem custo adicional para o conjurador.

As substâncias do mal permeiam as Terras Sombrias, envenenando a área com sua presença contaminante. Esta corrupção, comumente conhecida como Mácula das Terras Sombrias, afeta tudo que anda e respira sobre ela — com a notável exceção dos nezumi. Todos aqueles que caminham neste reino sombrio são banhados em sua maldade, e muitos sofrem horrivelmente com esta exposição.

A Mácula afeta o corpo, mente e espírito. Ela desfigura a carne, enlouquece o cérebro e envenena a alma. Causa crescimento sobrenatural e inflige feridas virulentas na carne, eventualmente transformando suas vítimas em marionetes corruptas: cascas vazias sob o controle dos senhores das Terras Sombrias. Afeta a mente como também o corpo, causando uma loucura terrível em suas vítimas. Irritabilidade e agressividade se transformam em paranóia e delírios, culminando em uma mania homicida.

A Mácula das Terras Sombrias é medida por uma pontuação de Mácula. A exposição inicial à Mácula normalmente resulta em uma pontuação de Mácula de 1d3, e a acumulação é normalmente mais rápida depois da exposição inicial. A cada 24 horas passadas nas Terras Sombrias um personagem precisa fazer um teste de resistência de Fortitude. A CD inicial é 10, mas aumenta em 5 a cada 24 horas consecutivas que o personagem passar nas Terras Sombrias. Se falhar no teste de resistência, sua pontuação de Mácula aumenta em 1.

A pontuação de Mácula de um personagem é aplicada como penalidade na sua pontuação de Constituição e Sabedoria. Portanto, um personagem com Constituição 16 e Sabedoria 14 que atinja uma pontuação de Mácula igual a 4 tem uma Constituição efetiva de 12 e Sabedoria de 10. Estas penalidades refletem o impacto da Mácula na saúde física e mental do personagem. Personagens que abraçam a Mácula e fazem uso dela (primariamente os maho-bujin e os maho-tsukai) podem ignorar algumas destas penalidades. Veja as classes de prestígio descritas a seguir.

As penalidades na Constituição e Sabedoria se mostram nos personagens Maculados de diversas formas, desde uma suave náusea, dor nas articulações, até a desorientação quanto ao apodrecimento da carne, severa deformação do esqueleto e um desejo irresistível de matar. A Tabela 12-1: Efeitos da Mácula, sugere efeitos possíveis, classificando tais efeitos em leves, moderados, e severos. Não há nenhum efeito de jogo que não seja a perda de Constituição e de Sabedoria.

Os efeitos da Mácula sobre as criaturas vivas são terríveis, mas são muito piores entre os mortos. Qualquer criatura que morra nas Terras Sombrias (exceto os onis) volta à vida em 1d4 horas como um morto-vivo, normalmente um zumbi do mesmo tamanho. Os protocolos do clã Caranguejo mandam queimar os corpos dos companheiros caídos para prevenir sua transformação espectral.

RESISTINDO À MÁCULA

A mais valiosa defesa contra a Mácula enquanto se está viajando pelas Terras Sombrias é o jade. Os batedores das sombras Hiruma sempre carregam jade. Carregando jade consigo, os personagens desviam a Mácula para a pedra, fazendo com que ela absorva as energias que normalmente o corromperiam. Conforme vai se corrompendo, o jade escurece e suavemente perde sua pureza. Um “dedo” de jade (um pedaço de jade que tem o tamanho e o formato de um dedo humano) protege um personagem por sete dias antes que sua pureza seja exaurida, eliminando a necessidade de fazer testes de resistência de Fortitude durante aquele período. Múltiplos dedos de jade protegem o personagem por um tempo maior, mas somente até um ponto: dois dedos duram doze dias,

três dedos até dezesseis dias, quatro até dezenove dias e cinco ou mais por vinte e um dias. Um único dedo de jade custa 100 PO.

Nenhuma forma artificial de jade carrega o mesmo equilíbrio divino de elementos como o jade natural, portanto usar magia para criar jade nas Terras Sombrias não protege da Mácula.

Se a pontuação de Mácula de um personagem chegar a dez, o personagem é dominado pela Mácula e se torna um escravo do mal. Tais personagens sentem uma vontade irresistível de viajar para as Terras Sombrias, onde são frequentemente mortos pelas patrulhas do clã Caranguejo, por armadilhas, ou por criaturas errantes. Aqueles que sobrevivem são localizados por um akutsukai, um semi-humano que testa sua habilidade e sua lealdade. Se sobreviverem, serão normalmente treinados como um maho-bujin (veja a classe de prestígio de maho-bujin)

TABELA 12-1: EFEITOS DA MÁCULA

Leve
Náusea, vômitos
Dor nos joelhos
Pele engrossa, racha e enrijece
Pele libera um suor "amarelado"
Pálpebras incham, obscurecendo a visão
Cabelo se torna branco
Tosse com catarro
Torna-se pálido, cara apática de morto
Olhos fundos, lábios rachados
Paranóia leve
Desorientação
Alucinações leves
Aumento de agressividade
Moderada
Os ossos começam a se entortar e se turvar
Dermatose escura cresce e coça a pele incessantemente
Vermelhidões parecidas com queimaduras e cicatrizes
Olhos escurecem ou têm as veias estouradas, obscurecendo a visão
Os lábios se encolhem para a gengiva
Gengiva incha, sangra e apodrece
Sangramento dos olhos, nariz, boca, ouvidos e lábios
Queda de cabelo
Doenças incontrolláveis que fazem o corpo ter vários espasmos
Erupção das chagas
Chagas com sangue viscoso, pus, visco fétido, aranhas ou insetos, substância pastosa, larvas, limo ácido esverdeado
Ouve vozes de espíritos malignos
Paranóia severa
Fica incontrollável, risada perturbadora
Não se preocupa com higiene ou cultura moral
Severa
Carne do nariz apodrece e cai, deixando uma abertura similar a de uma caveira
Mutação, deformação nos dedos da mão, do pé, nas pernas, braços, cabeça, ouvidos, olhos ou dentes nascendo em partes inapropriadas do corpo, então se encolhe, apodrece e eventualmente cai
A espinha se entorta, as costas se curvam
Arqueamento severo do esqueleto, crânio aumenta e se deforma
Inchaços pelo corpo todo
Pulmão afunda para dentro — respiração úmida, trabalhosa, e dolorosa
Os olhos caem, deixando os espaços vazios que brilham com uma misteriosa luz esverdeada
Pele descasca em folhas degradadas ao menor toque, deixando a carne viva à mostra
Dedos dos pés começam a entrelaçar e se fundir
Desejos irresistíveis de assassinatos
Reduzido a um comportamento primitivo
Come criaturas não-comestíveis ainda vivas.

CURANDO A MÁCULA

A magia de cura do elemento água pode reduzir a Mácula das Terras Sombrias, ajudando a restaurar o equilíbrio natural das energias e o fluir do *chi* dentro de um indivíduo Maculado. As magias *remover doenças* ou *remover maldição* são as escolhas óbvias, mas mesmo estas magias estão limitadas a suas habilidades para remover a Mácula totalmente. Nenhuma magia pode eliminar a Mácula, mas ambas podem reduzir a pontuação de Mácula do alvo em 1.

Uma magia de cura reduz a pontuação do personagem em 3, mas nunca abaixo de 1.

Nenhuma outra magia, incluindo *desejo* ou *milagre*, pode reduzir a pontuação de Mácula do personagem, exceto pela duplicação de efeitos destas magias.

MONSTROS DAS TERRAS SOMBRIAS E A MÁCULA

As criaturas com o subtipo Terras Sombrias (indicado no capítulo 9: Monstros) não adquirem a Mácula e não são afetadas por ela, pois isso faz parte de suas naturezas. Para os propósitos de *detectar a Mácula*, conjurador, e outros efeitos, a pontuação de Mácula de uma criatura das Terras Sombrias é considerada igual a metade da sua pontuação de Carisma. As criaturas mortos-vivos adicionam +1 a este número, enquanto os extra-planares adicionam +2. Portanto, um esqueleto das Terras Sombrias tem uma pontuação de Mácula de 6 e (igual a metade da sua pontuação de carisma +1), um dokufu tem uma pontuação de Mácula de 7 (igual a metade da pontuação de carisma) e uma Kyoso no Oni tem uma pontuação de 12 (metade da sua pontuação de carisma +2).

ORADORES DO SANGUE

Os Oradores do Sangue são membros de um culto fundado pelo feiticeiro Iuchiban, o mais poderoso e temido maho-tsukai na história de Rokugan. Seu objetivo principal é colocar seu mestre, cujo espírito continua vivo, aprisionado em sua tumba, no trono do império ou — falhando nisso — colocar uma quantidade suficientemente poderosa de membros de sua organização no trono. Agora que o trono está vazio, os Oradores do Sangue estão revitalizando seus esforços para alcançar o objetivo que os guia há mais de seiscentos anos.

Os Oradores do Sangue são uma sociedade secreta devotada a subverter a estrita ordem social de Rokugan. Eles não são dedicados ao maho e não pensam em servir ao mal das Terras Sombrias, mas o maho é uma parte importante de suas práticas e, na verdade, eles são apenas marionetes das maldades das Terras Sombrias. O culto apela aos camponeses, aos insatisfeitos com seu status e aqueles que sentem a falta de oportunidades para melhorar de vida dentro da sociedade de Rokugan. A participação de tais pessoas nos Oradores do Sangue oferece uma forma de poder que normalmente está além delas — uma quantidade distorcida de rebeliões contra tudo o que o império considera sagrado.

O número de Oradores do Sangue está em torno de trezentos membros, a maior parte dispersa entre as terras dos clãs Leão, Garça e Escorpião. Eles tendem a se agrupar em locais extremamente isolados, onde não serão facilmente descobertos, ou em grandes cidades, onde podem se esconder entre a multidão. O culto é formado por pequenas células, cada uma composta de cinco a vinte e cinco membros, lideradas pelo mais poderoso maho-tsukai do grupo, ou, pelo menos, o mais carismático. Muitos Oradores do Sangue não sabem nada sobre qualquer outra célula, mas um ou dois membros sênior de cada célula conhecem ao menos duas ou três outras células, e contata tais células para coordenar auxílio em raras ocasiões.

As células de Oradores do Sangue se encontram para ler textos de Iuchiban, realizando rituais de maho para aumentar o poder dos participantes, e planejando ataques contra ameaças ou inimi-

gos. Sacrifícios de sangue são comuns nestas reuniões, mas variam amplamente em contexto e harmonização.

O cultista comum Orador do Sangue é um plebeu de 1º ou 2º nível. Os líderes freqüentemente são camponeses adepto/mahotsukai em torno do 6º nível, embora ocasionalmente um desconhecido shugenja/mahotsukai que se envolve com este culto revolucionário.

MAHO É A MÁCULA

Um dos meios mais comuns de se adquirir a Mácula das Terras Sombrias é através da prática do maho, ou mágica do sangue. Os shugenjas e os feiticeiros são freqüentemente levados ao estudo do maho como um caminho para aumentar seus poderes mágicos, dando a eles acesso a todas as magias destrutivas que de outra forma não poderiam saber.

Um shugenja, feiticeiro, ou adepto que pesquisa o maho pode aprender a lista de magias da classe maho-tsukai ao invés de sua lista normal de magias fazendo um teste de Conhecimento (Terras Sombrias) contra uma CD 15 + o nível da magia. Esta magia conta como as magias conhecidas pelo personagem, e se o personagem for um shugenja, conta fora do elemento preferido do personagem.

Conjurar magias de maho tem um preço terrível, no entanto. Qualquer personagem que conjure uma magia maho (uma magia da lista de magias do maho-tsukai) precisa obter sucesso em teste de resistência e de Fortitude (CD 10 + nível da magia) ou aumenta sua pontuação de Mácula em 1 ponto. O personagem precisa fazer este teste de resistência cada vez que conjurar uma magia maho.

Se um shugenja ou feiticeiro tiver uma pontuação de Mácula 4 ou mais, ele pode se qualificar para a classe de prestígio mahotsukai (veja abaixo), e aumenta dramaticamente seus poderes mágicos — com o custo definitivo de sua alma.

CLASSES DE PRESTÍGIO E MODELOS

A Mácula não é somente uma fonte de corrupção e loucura. Ela carrega o poder das Terras Sombrias, e os personagens que voluntariamente usarem tal poder alcançarão uma tremenda força extraída da corrupção. Duas classes de prestígio especiais estão disponíveis somente para personagens que abraçarem a Mácula: o maho-bujin (o guerreiro Maculado), o maho-tsukai (feiticeiro do sangue). Os personagens que progredirem o bastante em uma dessas classes de prestígio se tornam criaturas das Terras Sombrias, transformadas através da aplicação do modelo akutsukai ("servo do mal"). Os akutsukai que provarem sua devoção às causas malignas podem ganhar habilidades adicionais, representadas pelo modelo akutenshi.

O MAHO-BUJIN

Quando a Mácula em um personagem excede a capacidade do seu corpo e da sua alma, ele é possuído pelo poder das Terras Sombrias e se transforma em uma criatura Maculada. Estes personagens sentem uma vontade irresistível de viajar para as Terras Sombrias, muitas vezes caminhando até que seus pés sangrem, matando qualquer um em seu caminho. Aqueles com um pouco mais de sorte são mortos pelas patrulhas do clã Caranguejo ou são vítimas de criaturas das Terras Sombrias. Os infelizes encontram seu caminho até a Fossa Pútrida de Fu Leng e transformam-se em servos do mal vivo.

Muitos dos maho-bujin foram guerreiros do clã Caranguejo, samurais ou rangers, antes da Mácula sobrepujá-los, embora um membro de qualquer raça (exceto os nezumi), clã ou classe de personagem podem adotar esta classe de prestígio. Os shugenjas e outros conjuradores são normalmente seduzidos pela classe mahotsukai antes de se tornar um maho-bujin.

Os maho-bujin PdMs são encontrados em toda a extensão das Terras Sombrias, freqüentemente servindo como comandantes de pequenos grupos de criaturas das Terras Sombrias.

Dado de Vida: d12.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um maho-bujin, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Mácula das Terras Sombrias: A pontuação de Mácula do personagem precisa ser 10 ou maior.

Especial: O personagem precisa entrar nas Terras Sombrias e viajar até a Fossa Pútrida de Fu Leng.

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias da classe maho-bujin (e a habilidade chave para cada perícia) são Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), e Natação (For). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os maho-bujin não sabem usar nenhuma arma e armadura adicional.

Suprimir a Mácula: Por definição, um maho-bujin é um ser totalmente Maculado, mas a Mácula não é imediatamente óbvia para quem vê. Depois que se torna um maho-bujin, a Mácula do personagem se manifesta em efeitos mentais — insanidade, fúria, e pesadelos — e efeitos físicos internos. Se um maho-bujin é cortado ao meio, sua corrupção interna é óbvia: seu corpo é cheio de pus sangrento e de tumores estranhos, até mesmo os membros internos. Exceto por esta condição, é impossível detectar um maho-bujin baseado em sua aparência.

TABELA 12-2: O MAHO-BUJIN

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Suprimir a Mácula, Estrada Rubra, Subtipo Terras Sombrias
2º	+2	+3	+0	+0	
3º	+3	+3	+1	+1	
4º	+4	+4	+1	+1	Drenar força vital
5º	+5	+4	+1	+1	
6º	+6	+5	+2	+2	Corrupção ilimitada
7º	+7	+5	+2	+2	
8º	+8	+6	+2	+2	
9º	+9	+6	+3	+3	Redução de dano 10/+1
10º	+10	+7	+3	+3	

TABELA 12-3: O MAHO-TSUKAI

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	+0	+2	+0	+0	Suprimir a Mácula, Componente Sangüíneo, Conversão de Magias, Metamagia de Maho	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+0		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+1		5	3	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+1		4	4	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+1		5	5	3	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+2		6	6	4	—	—	—	—	—	—
7º	+5	5	+2	+2		6	6	5	3	—	—	—	—	—
8º	+6	+6	+2	+2		6	6	6	4	—	—	—	—	—
9º	+6	+6	+3	+3		6	6	6	5	3	—	—	—	—
10º	+7	+7	+3	+3		6	6	6	6	4	—	—	—	—
11º	+8	+7	+3	+3		6	6	6	6	5	3	—	—	—
12º	+9	+8	+3	+3		6	6	6	6	6	4	—	—	—
13º	+9	+8	+4	+4		6	6	6	6	6	5	3	—	—
14º	+10	+9	+4	+4		6	6	6	6	6	6	4	—	—
15º	+11	+9	+5	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	—
16º*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	4	—
17º*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	5	3
18º*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	4
19º*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	5
20º*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	6

* Na verdade, nenhum personagem pode adquirir níveis maiores que 15º como um maho-tsukai, mas através da conversão de magias, um personagem pode conjurar magias maho-tsukai de nível mais elevado.

Um maho-bujin não sofre mais as penalidades de sua pontuação de Mácula em sua Constituição, mas continua aplicando metade dest e valor como penalidade em sua Sabedoria.

Estrada Rubra (Ext): Os maho-bujin fazem um ataque adicional corpo a corpo por rodada, como os ataques desarmados de um monge: cada ataque adicional considera seu bônus base de ataque com 3 pontos a menos do que o anterior. Portanto, um maho-bujin com o bônus base de ataque de +8 adquire três ataques por rodada com +8, +5 e +2 em vez de 2 ataques com bônus de +8 e +3.

Subtipo Terras Sombrias: Como todas as criaturas das Terras Sombrias, os maho-bujin são vulneráveis a certas formas de ataques. Mesmo que tenham Redução de Dano, eles podem ser feridos com armas de jade e obsidiana, e não podem regenerar ou curar estes ferimentos naturalmente. Eles também são afetados pelas armas de cristal, como descrito no Capítulo 8.

Drenar Força Vital (Sob): Quando um maho-bujin de 4º nível ou mais desfere um ataque mortal para eliminar qualquer criatura, ele recebe 1d8 de pontos de vida temporários e +2 de Força. Se for um conjurador que usa o maho, seu nível efetivo de conjurador aumenta em +1. Este efeito dura 10 minutos por DV da vítima.

Corrupção Ilimitada: Um maho-bujin de 7º nível ou mais adiciona metade de sua pontuação de Mácula a todos seus ataques.

Redução de Dano (Ext): No 10º nível, o maho-bujin adquire Redução de Dano. Ele ignora 10 pontos de dano de cada ataque normal, a menos que o dano seja causado por armas mágicas +1 ou melhores, ou por armas de jade, de obsidiana ou de cristal.

TABELA 12-4: MAGIAS CONHECIDAS DO MAHO-TSUKAI

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

inquisidores do clã Fênix e os magistrados do clã Cobra tenham se dedicado a eliminar o maho do império, eles normalmente são os primeiros a serem corrompidos pelo seu poder, apesar de serem os mais dedicados à erradicação do maho. E, muito frequentemente, é o poder que seduz, pois o maho é um caminho fácil para incríveis poderes mágicos. Jovens shugenjas frustrados com a lentidão de seus estudos, velhos eruditos desgastados com suas limitações em magias elementais, camponeses praticantes de magia — para todos estes conjuradores, o maho oferece um caminho para sobrepor obstáculos que a magia sancionada de Rokugan não provê. Ao mero custo de uma alma...

Os maho-tsukai vêm de uma grande variedade de histórias. Muitos são shugenjas — alguns inexperientes, outros um pouco avançados — que topam com, ou buscam, os segredos proibidos do maho nas bibliotecas de suas escolas. Outros adeptos são cam-

MAHO-TSUKAI

Maho, ou a magia do sangue, talvez seja a mais sedutora e efetiva ferramenta do mal em Rokugan. Os usuários de maho, ou maho-tsukai, têm servido à vontade das Terras Sombrias há séculos, dentro e fora do Império. Embora os caçadores de bruxas Kuni, os

poneses que aprenderam o maho com algum praticante mais antigo. Muitos Oradores do Sangue se incluem nesta categoria, passando os segredos do maho de geração a geração. Os personagens que aprendem maho sem um treinamento mágico prévio normalmente começam como feiticeiros adquirindo a classe de maho-tsukai rapidamente, logo que conquistam os pré-requisitos.

Os maho-tsukai do Mestre estão em todos os lugares, embora normalmente estejam muito bem escondidos. A despeito da recente cruzada conduzida por Kuni Utagu e outros caçadores de bruxas, os maho-tsukai se mantêm dentro de cada clã do Império, espreitando nas vilas de camponeses e, especialmente, escondidos nas escolas shugenja, para onde Utagu provavelmente dedicou pouca atenção. Os maho-tsukai também operam dentro das Terras Sombrias — mais notavelmente, Iuchi Shihai, que com seu poder ganhou o título de Filha Sombria de Fu Leng.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um maho-tsukai, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Pontuação Base de Vontade: +4.

Mácula das Terras Sombrias: A pontuação de Mácula do personagem precisa ser igual ou maior que 4.

Perícias: 8 graduações em Concentração, 4 graduações em Conhecimento (Terras Sombrias).

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas ou arcanas.

Especial: Precisa ler as escrituras do maho para aprender sua prática, ser ensinado por outro maho-tsukai ou invocar um espírito das Terras Sombrias.

PERÍCIAS DA CLASSE

As perícias da classe maho-tsukai (e a habilidade chave de cada perícia) são Alquimia (Int), Blefar (Car), Concentração (Cons), Esconder-se (Des), Conhecimento (Arcano) (Int), Conhecimento (Terras Sombrias) (Int), Espiar (Int), e Identificar Magias (Int). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os maho-tsukai sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar armaduras nem escudos. As armaduras de qualquer tipo interferem nos gestos arcanos de um maho-tsukai, o que pode fazer com que suas componentes gestuais fracassem.

Suprimir a Mácula: Embora um maho-tsukai normalmente acumule uma alta pontuação de Mácula por toda a sua vida, a sua Mácula não é imediatamente óbvia aos expectadores. A Mácula de um maho-tsukai se manifesta em efeitos mentais — insanidade, fúria, e pesadelos — e efeitos físicos internos. Se um maho-tsukai é cortado ao meio, sua corrupção interna é óbvia: seu corpo é cheio de pus sangrento e de tumores estranhos, até mesmo os membros internos. Se um maho-tsukai entrar nas Terras Sombrias, sua corrupção imediatamente se torna aparente. Exceto por esta condição, é impossível detectar um maho-tsukai baseado em sua aparência.

Um maho-tsukai não sofre mais as penalidades de seu valor de Mácula em sua Constituição, mas continua aplicando metade desta pontuação como penalidade na sua Sabedoria.

USANDO A ESSÊNCIA VITAL ALHEIA

Usar a essência vital alheia para servir de componente material ou foco para as magias adiciona uma rodada completa ao tempo de execução da magia. A criatura precisa ser voluntária ou estar indefesa, e o custo é o dobro (em pontos de vida ou dano temporário à Constituição) do que seria se fosse a essência do conjurador.

Um maho-tsukai acumula a Mácula por conjurar magias maho, exatamente como um shugenja ou um feiticeiro. Veja *Maho* e a Mácula, neste Capítulo. Todas as magias que um maho-tsukai conjura são magias maho.

Magias: um maho-tsukai conjura magias arcanas, exatamente como um feiticeiro. Em vez de usar o modificador de uma habilidade-chave para a conjuração, ele usa sua pontuação de Mácula. Para conjurar uma magia, um maho-tsukai precisa ter um valor de Mácula igual ou superior ao nível da magia. As magias adicionais de um maho-tsukai são baseadas em um valor equivalente à pontuação de Mácula do personagem + 10, e os testes de resistência contra as magias maho têm CD 10 + nível da magia + pontuação de Mácula do maho-tsukai. A lista de magias do maho-tsukai está relacionada abaixo.

Um maho-tsukai está limitado a uma determinada quantidade de magias por dia, mas não precisa preparar suas magias com antecedência. O limite diário de magias do personagem é ampliado pelas suas magias adicionais, baseado em sua pontuação de Mácula. O número de magias que um maho-tsukai conhece não é afetado pela Mácula.

Componente Sangüíneo: Quando necessário, o maho-tsukai é capaz de substituir qualquer componente material (ou foco, se houver) de suas magias por gotas de seu próprio sangue. Ele tem duas opções: usar seu próprio sangue ou extrair a essência vital alheia.

Caso utilize o seu próprio sangue, o corte de uma pequena lâmina é suficiente; essa é uma ação livre, considerada parte normal da conjuração. Não é necessário realizar testes de Concentração para terminar a magia, não importa o dano do ferimento. Esta habilidade causa 1 ponto de dano ao maho-tsukai.

Substituir componentes materiais caros desta forma exige uma quantidade maior de sangue. Nesses casos, o maho-tsukai sofrerá mais dano, conforme a tabela a seguir. Quando substitui seu sangue por um componente material de custo elevado, o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + dano infligido + nível da magia) para conjurar a magia.

Custo do Componente (PO)	Dano Infligido
1-50	5
51-300	11
301-750	17
750+	23

Conversão de Magias: Um maho-tsukai pode "substituir" níveis de outra classe de conjurador por níveis adicionais de habilidade de conjuração de maho-tsukai. Cada nível da antiga classe de conjurador é considerado um nível adicional de maho-tsukai para os propósitos de determinar magias conhecidas e limite de magias diário. As magias aprendidas anteriormente como shugenja ou feiticeiro são consideradas no limite de magias conhecidas pelo personagem, mas o maho-tsukai pode conjurá-las com um componente sangüíneo. Os maho-tsukai não aprendem mais truques ou ganham magias de nível 0 conforme adquirem níveis. Quando um maho-tsukai avança um nível, ele pode aprender magias de sua nova lista de magias ou de sua lista de magias antiga, independente de sua escolha, as novas magias serão maho.

Por exemplo, um feiticeiro de 5º nível se torna um maho-tsukai quando atinge o 6º nível. Como um feiticeiro, ele aprenderia seis magias de nível 0, quatro de 1º nível (um total de 5), uma nova magia de 2º nível (um total de três) e duas magias de 3º nível. Ele conjura todas as suas magias — que sabia antes de sua conversão, ou não — como magias maho, usando o sangue como componente. Ele ainda conhece 6 truques, e poderá conjurar 6 magias de nível 0 por dia pelo resto de sua vida.

Metamagia de Maho: Um maho-tsukai que aprenda talentos metamágicos pode usá-los pagando um custo sangüíneo adicional. Através da essência vital, o maho-tsukai aprimora suas magias sem usar magias de níveis superiores. Esse efeito gasta uma quantidade

de pontos temporários de Constituição equivalente ao nível da magia metamágica. Portanto, conjurar uma magia de *toque vampírico* com o talento Potencializar Magia custaria ao maho-tsukai 5 pontos de dano temporário de Constituição (magia de 3º nível + dois níveis de Potencializar Magia). O maho-tsukai não é capaz de aprimorar uma magia com um nível maior do que possa conjurar. Por exemplo, um maho-tsukai precisaria estar no 9º nível para conjurar um *toque vampírico* potencializado, mesmo que a magia seja de 3º nível.

Progressão de Nível: O poder do maho é sedutor. Uma vez que o personagem tenha provado de suas atrações, será difícil de resistir. Se um maho-tsukai desejar adquirir níveis em outras classes, precisará obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade contra CD 10 + sua pontuação de Mácua. Se fracassar, ele precisa avançar na classe maho-tsukai. Se obtiver sucesso, ele pode escolher avançar em outra classe, embora continue precisando realizar o teste de resistência na próxima vez em que adquirir um novo nível.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI

A lista de magias do maho-tsukai contém poucas magias únicas, que não aparecem em outras listas neste livro (veja o Capítulo 7: Magias e Feitiços) descritas nas magias marcadas com um asterisco * na lista de magias. As magias marcadas com uma adaga † são detalhadas neste capítulo.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 10 NÍVEL

- Amaldiçoar Água:** Cria água profana.
- Causar Medo:** Uma criatura foge durante 1d4 rodadas.
- Desespero:** Um alvo recebe -2 para ataques, dano, teste de resistência e testes.
- Detectar Mortos-Vivos:** Revela mortos-vivos que estejam a menos de 18m.
- Hálito da Serpente*:** Cospe veneno em um cone de 3m causando 1d3 de dano na Constituição.
- Infligir Ferimentos Leves:** Ataque de toque, 1d8 +1 / nível de dano (máx. +5).
- Invisibilidade Contra Mortos-Vivos:** Mortos-vivos não podem perceber um alvo/nível.
- Invocar Criaturas II†:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Luz Fantasmagórica*:** Uma radiação fantasmagórica esverdeada que causa medo.
- Maldição Menor:** Inimigos recebem -1 em ataques e testes contra medo.
- Raio de Enfraquecimento:** Raio reduz For em 1d6+1/dois níveis.
- Toque Macabro:** 1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de For.
- Visão da Morte:** Detecta a situação de criaturas que estejam a menos de 9m.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 2º NÍVEL

- Aparição*:** O rosto do alvo parece aterrador; observadores podem ficar abalados.
- Aterrorizar:** Até 5 DV de criaturas ficam em pânico (4,5m de raio).
- Beijo do Sapo*:** Toque envenenado que causa 1d6 de dano de Cons, repetindo em 1 min.
- Descanso Tranquilo:** Preserva um corpo.
- Drenar Força Vital:** Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 Força e +1 nível de conjurador.
- Escurecimento:** Cria 6 m de raio de escurecimento sobrenatural.
- Infligir Ferimentos Moderados:** Ataque de toque, 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).
- Invocar Criaturas II†:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Invocar Enxames:** Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras.
- Mão Espectral:** Cria mão brilhante que faz ataques de toque.

Profanar: Preenche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos.

Riso Histerico de Tasha, O: Alvo perde suas ações durante 1d3 rodadas.

Toque do Carniçal: Paralisa um alvo, que exala um cheiro horrendo (-2 de penalidade).

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 3º NÍVEL

- Criar Mortos-Vivos Menor:** Cria zumbis e esqueletos.
- Envenenamento:** Toque causa 1d10 de dano de Cons, que se repete após 1 min.
- Falar com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.
- Fraqueza Mental*:** O alvo sofre -4 de penalidade nos testes de resistência de Vontade.
- Imobilizar Mortos-Vivos:** Imobiliza mortos-vivos durante uma rodada/nível.
- Infligir Ferimentos Sérios:** Ataque de toque, 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).
- Invocar Criaturas III†:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Medo:** Os alvos dentro do cone fogem por uma rodada/nível.
- Praga:** Infecta um alvo com a doença escolhida.
- Proteção Contra Energia Negativa:** O alvo resiste a drenar energia e habilidades.
- Rogar Maldição:** -6 nas habilidades, -4 nos ataques, testes de resistência e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.
- Toque Vampírico:** Toque causa 1d6/2 níveis, o conjurador recebe o dano com PV.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 4º NÍVEL

- Água em Veneno*:** Transforma água em veneno de ingestão.
- Âncora Planar Menor:** Prende um ser extra-planar até que ele realize uma tarefa.
- Assassino Fantasmagórico:** Ilusão temerária mata alvo ou causa 3d6 de dano.
- Dilacerar Corações*:** Mata 1d4 de criaturas vivas com menos de 2DV.
- Dor*:** Inflige dor no alvo, que sofre -4 nos ataques, testes de perícias e de habilidades.
- Drenar Temporário:** Alvo perde 1d4 níveis.
- Escurecimento Crepitante*:** Nuvem negra que se move ao seu comando.
- Fadiga*:** Criatura tocada se torna fatigada.
- Infligir Ferimentos Críticos:** Ataque de toque, 4d8+1/nível de dano (máx.+20).
- Invocar Criaturas IV†:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Metamorfosar Outros:** Concede ao alvo uma nova forma.
- Metamorfosar-se:** Você assume uma nova forma.
- Muralha de Ossos*:** Cria uma muralha de ossos que pode ser moldada.
- Nevoa Sólida:** Bloqueia a visão e diminui deslocamento.
- Nuvem de Mácua†:** Causa dano e adoece criaturas sem Mácua.
- Olho Arcano:** Olho invisível flutua a 9m/rodada.
- Os Tentáculos Negros de Evard:** 1d4+1/nível tentáculos agarram aleatoriamente em 4,5m.
- Verme Gigante:** Transforma insetos em vermes gigantes.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 5º NÍVEL

- Apodrecer Madeira*:** Item de madeira ou criatura de planta apodrece e se torna inútil.
- Círculo da Destruição:** Causa 1d8+1/nível de dano em todas as direções.
- Conspurar:** Torna um local como profano.
- Contato Extra-Planar:** Pergunte algo a uma entidade extra-planar.
- Invocar Criaturas V†:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- Matar:** Ataque de toque que mata um alvo.
- Nevoa Mortal:** Mata criaturas com 3DV ou menos; entre 4-6DV tem direito a teste de resistência.

Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.

Praga de Insetos: Horda de insetos limita a visão, causa dano e afugenta criaturas fracas.

Recipiente Arcano: Permite possuir outra criatura.

Sangue de Fogo: Quatro mísseis de sangue causando 2d8 de dano cada.

LISTA DE MAGIAS

DO MAHO-TSUKAI DE 6º NÍVEL

Âncora Planar: Como *âncora planar menor*, mas até 16 DV.
Ataque Visual: Encanta, amedronta, enjoa ou lança sono em um alvo.

Barreira de Lâminas: Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.

Circulo da Morte: Mata 1d4DV/nível.

Criar Mortos-Vivos: Carniçais, sombras, lívidos, vultos ou aparições.

Doença Plena: Alvo fica com apenas 1d4 PV.

Invocar Criaturas VI †: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Proibição: Impede que criaturas de outra tendência entrem na área.

Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 7º NÍVEL

Blasfêmia: Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo alvos bons ou neutros.

Controlar Mortos-Vivos: Os mortos-vivos não atacam enquanto você os comandar.

Dedo da Morte: Mata um alvo.

Destruição Rastejante: Tapete de insetos ataca sob seu comando.

Destruição: Mata alvo e destrói os restos.

Espada das Trevas: Espada de energia negativa ataca seus oponentes.

Insanidade: Alvo sofre *confusão* contínua.

Invocar Criaturas VII †: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Névoa Ácida: Névoa causa dano de ácido.

Palma Lívida: Ataque de toque que causa 1 ponto de dano de Força e 1 ponto de dano de Constituição a cada 2 níveis de conjurador.

Simulacro: Cria uma duplicata parcialmente real de uma criatura.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 8º NÍVEL

Âncora Planar Aprimorada: Como *âncora planar menor*, mas até 24 DV.

Antipatia: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

Aprisionar a Alma: Aprisiona alvo dentro de uma gema.

Clone: Duplicata desperta quando o original morre.

Criar Mortos-Vivos Aprimorado: Múmias, espectros, vampiros ou fantasmas.

Invocar Criaturas VIII †: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Metamorfosear Objetos: Transforma qualquer alvo em outra coisa.

Simbolo: Runas que possuem vários efeitos.

LISTA DE MAGIAS DO MAHO-TSUKAI DE 9º NÍVEL

Aura de Mácula †: +4 na CA, +4 de resistência e RM 25 contra magias do bem.

Drenar Energia: Alvo perde 2d4 níveis.

Encarnação Fantasmagórica: Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos num raio de 9 m.

Grito da Banshee: Mata uma criatura/nível.

Implosão: Mata uma criatura/rodada.

Invocar Criaturas IX †: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Palavra de Poder, Matar: Mata um alvo resistente ou vários alvos fracos.

Prender Alma: Prende uma alma recentemente falecida para impedir a *ressurreição*.



DESCRIÇÃO DAS MAGIAS DO MAHO-TSUKAI

Duas magias de maho-tsukai estão descritas abaixo. Também estão descritas as várias formas da magia *invocar criaturas*, pois elas funcionam diferentemente para um maho-tsukai do que para outros conjuradores. Os detalhes de quais criaturas o maho-tsukai pode conjurar são mostrados aqui.

AURA DE MÁCULA

Abjuração (Mal)

Nível: Maho 9

Componentes: V,S,F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Alvos: Uma criatura/nível em um raio de 6 m centrado em você

Duração: Uma rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência a Magia: Sim (benéfica)

Uma escuridão maléfica encobre o alvo, protegendo-o de ataques, garantindo resistência à magias conjuradas por criaturas sem a Mácula e infectando tais criaturas com a Mácula das Terras Sombrias quando acertam os alvos. Esta abjuração tem 4 efeitos:

Primeiro, a criatura ganha +4 de CA de bônus de deflexão e +4 de bônus nos testes de resistência. Diferente dos efeitos de proteção *contra o bem*, este benefício se aplica contra todas as formas de ataques, não somente contra ataques de criaturas boas.

Segundo, a criatura protegida ganha RM 25 contra magias do bem e magias conjuradas por criaturas que não tenham nem pontuação de Mácula nem o subtipo Terras Sombrias.

Terceiro, a abjuração bloqueia a posseção e a influência mental, exatamente como faz a *proteção contra o bem*.

Finalmente, se uma criatura sem Mácula acertar um ataque corpo a corpo contra a criatura protegida, o atacante ganha uma pontuação de Mácula de 1d3 (teste de resistência de fortitude para negar).

Foco: Um fragmento de um corpo de oni, como uma garra, um dente ou um osso.

INVOCAR CRIATURAS

As várias formas da magia *invocar criaturas* funcionam como descrita no *Livro do Jogador*, mas os monstros disponíveis para um maho-tsukai conjurar são específicos e limitados. Muitas das criaturas que um maho-tsukai conjura são kansen — espíritos elementais corruptos das Terras Sombrias. Estes são elementais normais (de qualquer tipo) com o modelo demoníaco aplicado e modificado com o subtipo Terras Sombrias.

Conforme descrito no Capítulo 9: Monstros, um garegoso no bakemono é um polvo gigante demoníaco com o subtipo Terras Sombrias, modificado e alimentado com habilidades similares ao barghest. Como outros polvos gigantes, ele é inconstante na terra.

Nível da

Magia Monstro Conjurado

1°	Rato atroz demoníaco
2°	Polvo demoníaco
3°	Kansen pequeno (elemental demoníaco de qualquer tipo)
4°	Vargeouille
5°	Kansen tamanho médio (elemental demoníaco de qualquer tipo)
6°	Kansen tamanho grande (elemental demoníaco de qualquer tipo)
7°	Garegoso no bakemono (polvo gigante demoníaco)
8°	Grande kansen (elemental demoníaco de qualquer tipo)
9°	Kansen ancião (elemental demoníaco de qualquer tipo)

CONJURANDO UM ONI

Um maho-tsukai pode usar as magias *âncora planar menor*, *âncora planar* e *âncora planar aprimorada* para conjurar um oni do Gakido para o Plano Material. Para fazer isto, no entanto, o maho-tsukai precisa fazer uma barganha com o oni conjurado, que sempre envolve o ato de dar-lhe um nome — o nome apropriado de uma pessoa viva. Somente tal nome pode dar forma ao espírito do oni. A pessoa que deu nome ao oni precisa estar presente quando ele é conjurado. Compartilhar o nome prende o oni conjurado e a pessoa cujo nome foi dado proximamente juntos — a forma do oni reflete a natureza do seu nome, e ele eventualmente tenta ganhar o controle do mortal cujo nome ele carrega. Se o nomeador não for o maho-tsukai que conjurou a magia, o nomeador que barganhou com o oni tenta forçar sua vontade sobre ele. Cada vez que o nomeador entrar em uma batalha de vontades contra o oni (um teste resistido de Carisma), o nomeador adiciona 1 a sua pontuação de Mácua. Se o nomeador tirar um 1 no teste resistido de Carisma, o oni quebra o controle e tenta matar seu nomeador. Quando o nomeador é destruído, a forma física do oni se torna permanente e ele volta livremente para as Terras Sombrias (se já não estiver lá, ele viaja imediatamente deixando um rastro de destruição e caos sobre seu caminho). Uma única menção aos nomes Akuma, Kyoso, Shikibu, e Tsuburu para lembrar o quão perigoso um oni conjurado pode ser (veja Oni das Terras Sombrias no Capítulo 9).

NOVEZ DE MÁCUA

Evocação (Mal)

Nível: Maho 4

Componentes: V,S

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m +3m/nível)

Área: Dispersão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude e reduz à metade

Resistência a Magia: Sim

Você é capaz de conjurar o poder da Mácua para destruir seus inimigos. A Mácua toma a forma de uma gelida, enjoativa névoa de escuridão suja. Os nezumis, os nags da Floresta Shinomen, e as criaturas com o subtipo Terras Sombrias não são afetados pela magia. Criaturas com pontuação de Mácua não são totalmente afetadas.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo de 5d8) a criaturas sem Mácua e as adoece por 1d4 rodadas. Uma criatura doente sofre -2 de penalidade nos ataques, danos, testes de resistência, testes de perícias, e testes de habilidades. Um sucesso em um teste de resistência de Fortitude reduz o dano pela metade e nega os efeitos de adoecer. As criaturas doentes precisam obter um sucesso adicional no teste de resistência de Fortitude ou ganharão uma pontuação de Mácua de 1d3.

A magia causa somente metade do dano a criaturas com pontuação de Mácua, e elas não ficam doentes.

É possível, novamente, reduzir o dano pela metade (reduzindo para um quarto do dano) com um sucesso em um teste de resistência de Fortitude. Tais criaturas Maculadas automaticamente aumentam sua pontuação de Mácua em 1, não importando o resultado dos seus testes de resistência.

AKUTSUKAI

Um akutsukai ("servo do mal") é um humano que se transformou em um servo do mal parecido com um oni. Muitos akutsukai foram ou maho-tsukai, ou maho-bujin antes de sua transformação, mas ocasionalmente personagens totalmente livres da Mácua podem ser recrutados pelos lordes das Terras Sombrias e transformados em akutsukai.

CRIANDO UM AKUTSUKAI

"Akutsukai" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanóide (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo de criatura muda para "morto-vivo (Terras Sombrias)". Ela usa todas as estatísticas da criatura base e suas habilidades especiais e adquire certos ataques especiais e qualidades especiais.

Todos o akutsukai têm as seguintes características.

Cura Acelerada (ext): Um akutsukai cura 3 pontos de vida por rodada. Como as criaturas das Terras Sombrias, ele não pode curar dano causado por armas de jade, cristal ou obsidiana.

Mácua: Um akutsukai não mais adquire a Mácua. Para propósitos de maho e habilidades especiais sua pontuação de Mácua é considerada metade de sua pontuação de Carisma +1.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Um akutsukai também possui 1d4+1 das seguintes habilidades especiais.

Armadura de Quitina: A pele de um akutsukai endurece criando placas de quitina, dando a ele +5 de armadura natural.

Asas: Um par de asas similares às dos morcegos permite o akutsukai voar até quatro vezes o seu deslocamento básico, com pouca manobrabilidade.

Aura de Medo (sob): Os akutsukai são envolvidos em uma aura constante de terror e maldade. As criaturas dentro de um raio de 9 m do akutsukai precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10+1/2 do nível do akutsukai + seu modificador de carisma) ou fica apavorado. Criaturas apavoradas recebem -2 de penalidade de moral nos ataques, danos e testes de resistência.

Braços Múltiplos: Os akutsukai têm até 8 braços e ganham o talento Combater Com Múltiplas Armas livremente. Se tiver uma pontuação de Destreza igual ou maior que 15, eles também ganham o talento Destreza Múltipla.

Cauda: O akutsukai tem uma cauda similar à de um lagarto — que lembra uma clava — e pode usá-la como uma arma natural. Ele pode usar a cauda como um único ataque, usando seus bônus de ataque total, ou pode usar como um ataque secundário com -5 nos seus bônus de ataque. A cauda inflige 1d6 de dano se o akutsukai for de tamanho médio, 1d4 se for de tamanho pequeno ou 1d8 se for de tamanho grande.

Comandar a Mácua (sob): O akutsukai pode fascinar ou expulsar qualquer criatura das Terras Sombrias (incluindo bakemonos, ogros das Terras Sombrias, mortos-vivos das Terras Sombrias e onis) da mesma forma que um clérigo maligno fascina ou expulsa mortos-vivos. O akutsukai faz um teste de expulsão, usando sua pontuação de Mácua ao invés do seu modificador de Carisma, calculando o máximo de DV afetado usando seu nível total de personagem. Ele então faz o teste usando seu nível total de personagem e sua pontuação de Mácua. As criaturas afetadas fogem apavoradas, como um morto-vivo expulso, ou obedecem aos comandos mentais do akutsukai se tiverem metade (ou menos) dos Dados de Vida que o akutsukai tem de níveis.

Humanos que tenham uma pontuação de Mácula são suscetíveis a este poder também. No entanto, se a pontuação de Mácula do humano é menor do que cada um dos seus modificadores de habilidade, ele ganha +4 para resistir a expulsão (ele é tratado como se tivesse +4 níveis do que tem atualmente para o propósito do teste de expulsão do akutsukai). Se sua pontuação é menor do que qualquer um dos seus modificadores de habilidade, não mais do que 1, ele ganha +2 de resistência e expulsão.

Garras: As mãos do akutsukai crescem se transformando em garras, permitindo a ele fazer dois ataques de garras por rodada. Os akutsukai de tamanho médio causam 1d4 de dano com seus ataques de garra, enquanto os akutsukai de tamanho pequeno causam 1d3 de dano e os de tamanho grande 1d6.

Maho: Os que antes eram maho-bujin ganham habilidade de conjurar magias de um maho-tsukai com seu nível de maho-bujin. Os anteriormente maho-tsukai que se tornarem maho-bujin ganham as habilidades especiais de um maho-bujin do mesmo nível que o personagem tem como maho-tsukai (ao máximo de 10).

Mesclar às Trevas (ext): A pele do akutsukai cresce negra e manchada, dando +10 de bônus racial em testes de Esconder-se na escuridão e condições obscuras.

Olhos Infernais (ext): Os olhos do akutsukai desaparecem deixando um espaço vazio com um brilho esverdeado, avermelhado, amarelado, branco ou azulado. O akutsukai tem visão no escuro com alcance de 40 metros e se torna imune a efeitos de cegueira.

Redução de Dano (ext): O akutsukai ganha redução de dano de acordo com o seu nível de personagem:

Nível do Personagem	Redução de Dano
1°-3°	5/+1
4°-7°	10/+1
8°-11°	20/+2
12° ou mais	30/+3

Sentir Pureza: Ao obter um sucesso em um teste de Observar, o akutsukai pode detectar a presença de humanos livres da Mácula das Terras Sombrias dentro de uma grande área. A CD depende da distância.

Distância	CD
Até 500 metros	10
De 500 metros a 1,2km	15
De 1,2km a 1,7km	20
De 1,7km a 2,4km	25
De 2,4km a 3,6km	35
De 3,6km a 4,8km	45
De 4,8 a 6km	55

Nível de Desafio: Até personagens de 3° nível, como uma criatura base de Nível de Personagem 4;

como criatura base +1 para Nível de Personagem 7; como criatura base +2 para Nível de Personagem 8+.

AKUTENSHI

Os mais temidos dos servos humanos das Terras Sombrias são os akutenshi, comandantes dos akutsukai, mestres dos onis, e generais dos exércitos das Terras Sombrias.

CRIANDO UM AKUTENSHI

O "Akutenshi" é um modelo que pode ser adicionado somente a um akutsukai. Todos os akutenshi têm as seguintes características, em adição às características do akutsukai.

Alterar Forma (SM): Embora todos os akutenshi possam mudar sua aparência, alguns podem assumir qualquer tamanho que queiram, como se usassem a magia *alterar forma*.

Detectar Pensamentos (SM): O akutenshi pode usar esta habilidade similar à magia à vontade.

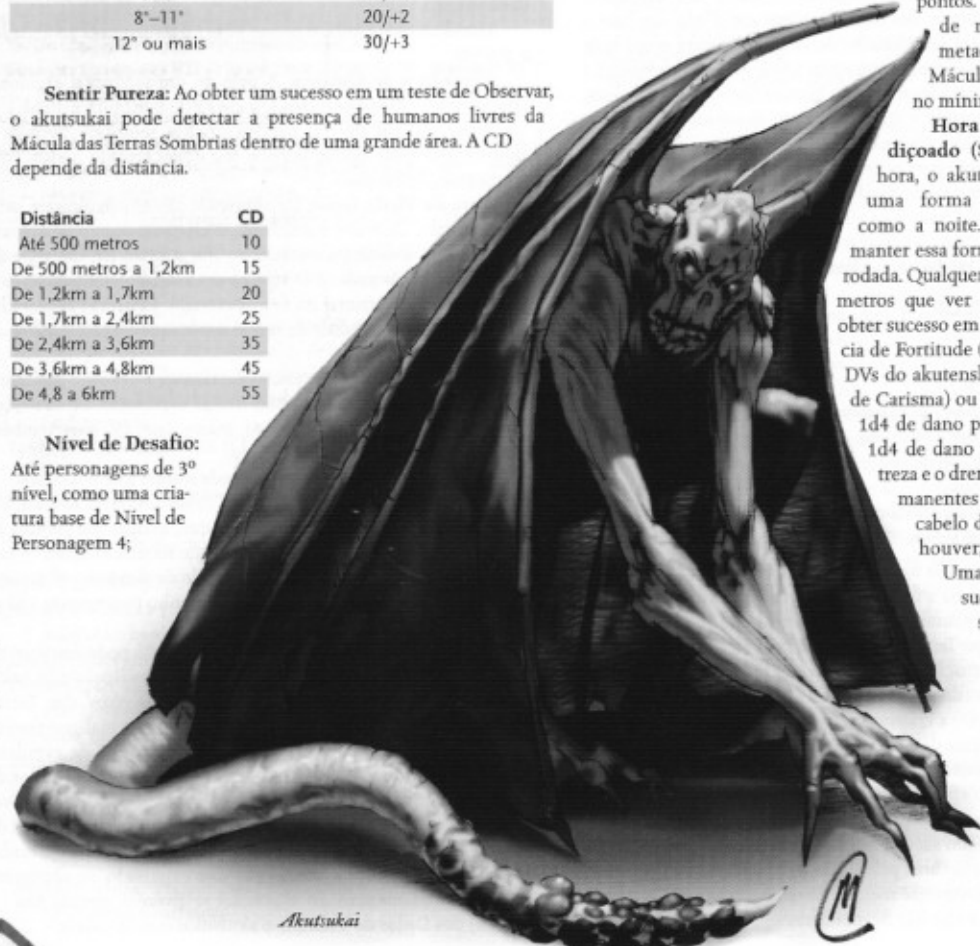
Coquetel de Almas (Sob): Quando um akutenshi mata uma criatura humanóide, ele pode gastar uma ação de rodada completa para sugar o último suspiro da vítima, consumindo sua força vital. A vítima não pode ser trazida à vida por nenhuma outra forma de ressurreição até que o akutenshi morra.

Alterar Forma (SM): Os akutenshi pode assumir a aparência de qualquer criatura humanóide, como se estivessem usando a magia *alterar-se*.

Hálito de Mácula (Sob): O akutenshi pode soprar uma névoa de pura Mácula em um cone de 4,5m. As criaturas dentro do cone precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + metade dos DVs do akutenshi + seu modificador de Constituição) ou aumentam sua pontuação de Mácula em 1d4 pontos. Um sucesso no teste de resistência reduz à metade a quantidade de Mácula adquirida (1 ponto no mínimo).

Hora do Corpo Amaldiçoado (Sob): Uma vez por hora, o akutenshi pode assumir uma forma incorpórea escura como a noite. O akutenshi pode manter essa forma somente por uma rodada. Qualquer criatura viva a até 18 metros que ver o akutenshi precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos DVs do akutenshi + seu modificador de Carisma) ou sofre imediatamente 1d4 de dano permanente de Força, 1d4 de dano permanente de Destreza e o dreno de 1d4 pontos permanentes de Constituição. O cabelo da criatura afetada, se houver, se torna branco. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência contra este efeito não será afetada pela habilidade do mesmo akutenshi por um dia.

Invisibilidade (SM): O akutenshi pode se tornar invisível, como se estivesse usando a magia, à vontade.



Akutsukai

Obscurecer a Mácula (Ext): Um caçador de bruxas Kuni ou outro personagem que tenha a habilidade Sentir a Mácula precisa fazer um teste de Conhecimento (Terras Sombrias) contra uma CD igual a 10 + metade do nível do akutenshi + a pontuação de Mácula do akutenshi para detectar a presença da Mácula em um akutenshi.

Romper o Chi (Sob): À vontade, o akutenshi pode romper o fluxo de energia dentro de um único alvo que ele toque. O oponente precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade contra uma CD 10 + metade dos DV do akutenshi + seu modificador de Sabedoria. Se o oponente falha no teste, precisa usar as mais baixas pontuações dos modificadores de habilidade para todos os testes, incluindo o ataque (corpo a corpo ou a distância), dano, testes de perícias e testes de resistência. Esta habilidade dura 1 rodada por nível do akutenshi.

Voar: O akutenshi pode voar com seu deslocamento básico, com uma perfeita manobrabilidade. Ele voa como se andasse no ar, sem ser afetado pela gravidade — ele pode andar para o lado ou para cima se assim desejar.

Nível de Desafio: Como a criatura base (akutsukai) + 1.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

Em adição a Shiro Hiruma, uma fortaleza do clã Caranguejo no meio das Terras Sombrias, muitos outros lugares marcam a desolada paisagem das Terras Sombrias próximas à Muralha Kaiu. Haikyo sano Kappa, antes uma poderosa fortaleza do clã Caranguejo, é agora uma tenebrosa cidade bakemono, pois teve sua população dizimada durante a marcha dos clãs rumo ao Vulturum (e subsequentemente o seu retorno a Rokugan). Enquanto os clãs se reconstruíam e lutavam nas Guerras Espirituais, a cidade bakemono também se reconstruiu, embora agora comandada pelos poderosos bakemonos que recentemente chegaram a esta região das Terras Sombrias. Antigamente, Kappa era um lugar absolutamente inofensivo, onde os shugenjas Kuni podiam, ocasionalmente, ser encontrados negociando com bakemonos. Atualmente, os humanos não entram em Kappa e sobrevivem. Antes, os Kuni mantinham a existência desta cidade como um segredo, pois ela servia a seus propósitos e podiam visitar a cidade quando era necessário.

Agora, o clã Caranguejo teme sua presença, e Hida O-Ushi espera reconquistá-la da mesma forma que seu clã fez com Shiro Hiruma.

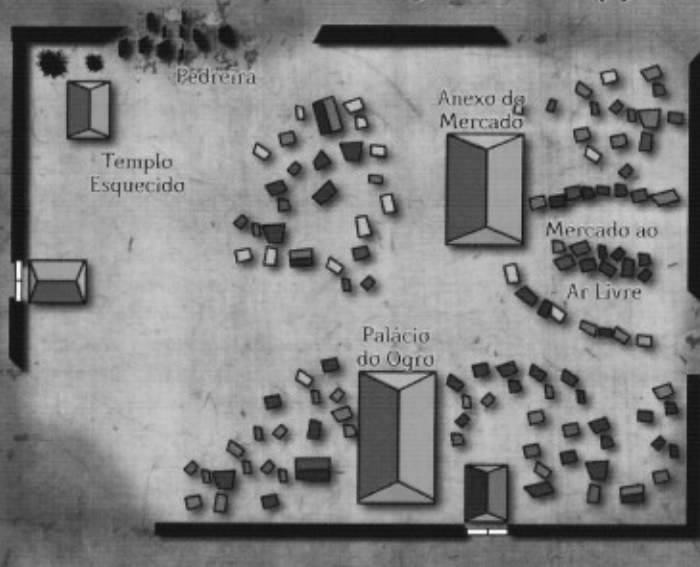
A Tumba Esquecida de Fu Leng se localiza próximo ao final do Rio da Lua Sombria. Sua grossa estrutura de pedras antigas apareceu nas Terras Sombrias depois que Shinsei e os Sete primeiros Trovões derrotaram Fu Leng, representando o poder da divindade amaldiçoada na terra. Quando o Ronin Encapuzado e os novos Sete Trovões derrotaram novamente Fu Leng, a Tumba Esquecida se despedaçou. Suas ruínas ainda são evitadas por todas as criaturas nas Terras Sombrias.

A Fossa Pútrida de Fu Leng jaz no centro de um pântano mal cheiroso no fim do Rio da Lua Sombria. Esta cratera marca o lugar onde Fu Leng caiu do Paraíso Celestial e chegou até o Gakido. Nítidas ondas de maldade continuam emanando desta fossa infinita. Se os auto-proclamados "Lordes Onis" também emergiram deste buraco ou têm suas origens de outras partes das Terras Sombrias, ninguém sabe. É pura especulação.

O Vulturum, o lugar onde os clãs lutaram contra a Sombra pelo controle do Portal do Esquecimento, é uma antiga cidade de trolls que se prolonga pelas Terras Sombrias. A luz do Lorde Sol e da Senhora Lua purificou o Vulturum. Os heróis que lá ficaram, se mantêm livres da Mácula. Doji Kuwanan é seu principal guardião e é imortal enquanto ficar dentro de suas muralhas. A cidade é grande e majestosa, embora ruindo sob o peso de milhares de anos de corrupção, e sugere que os trolls das Terras Sombrias foram mais do que eles são agora.

Para os personagens que não são do clã Caranguejo, pelo menos, as aventuras envolvendo as Terras Sombrias são mais apropriadas dentro dos limites do Império. Os onis, ogros, e os bakemonos atacam a Muralha Kaiu, vagam pela Floresta Shinomen e em outros lugares, ou viajando por túneis subterrâneos para emergirem nas Montanhas do Crepúsculo, nas Muralhas Sobre as Montanhas do Oceano, ou até mesmo nas Montanhas da Espinha do Mundo. Os tsuno recentemente apareceram nas terras do clã Leão. Outras criaturas das Terras Sombrias, incluindo os mamonos, bruxas do pântano e os haino no oni, regularmente vivem entre os humanos, sua presa favorita. Até mesmo mais insidioso, com certeza, são os oradores do sangue e os maho-tsukai, humanos que traíram seu Império servindo às Terras Sombrias.

"Grande Fedor" (Haikyo Sano Kappa)



APÊNDICE 1: ÍNDICE DE MAGIAS

Um asterisco (*) indica uma nova magia descrita no Capítulo 7: Magia. Uma adaga (†) indica uma magia descrita para conjuradores de maho no Capítulo 12: As Terras Sombrias.

Magia: Nível

Abençoar água: Xam 1

● Abençoar arma: Fúria 1, Xam 1, Soh 1

Abrir/fechar: Wuj 0

Acalmar animais: Xam 1

Acalmar emoções: Xam 2

● Aconselhar: Xam 5

Adivinhação: Ancestral 4, Adivinhação 3, Conhecimento 4, Xam 4, Shu 4 (Ar) — escola Asahina

Agilidade felina: Shu 2 (Fogo), Wuj 2 (Fogo)

● Água em veneno: Maho 4, Wuj 4 (Água)

● Agulha espiritual: Wuj 6 (Metal)

● Agulhas envenenadas: Wuj 4 (Metal)

Ajuda: Fortuna 2, Xam 2

● Aliado espiritual menor: Celestial 4, Xam 4

● Aliado espiritual superior: Celestial 8, Xam 8

● Aliado espiritual: Celestial 6, Xam 6

Alterar forma: Herói 9, Natureza 9, Wuj 9

Alterar-se: Wuj 2

Amaldiçoar água: Maho 1, Xam 1

Amolecer terra e pedra: Shu 2 (Terra) — escola Tamori

Ampliar animais: Wuj 5

Ampliar plantas: Shu 3 (Terra), Wuj 3 (Madeira)

Âncora planar aprimorada: Maho 8

Âncora planar menor: Maho 4, Xam 4

Âncora planar: Maho 6

Andar no ar: Xam 4, Shu 4 (Ar)

Animação ilusória: Shu 8 (Ar), Enganação 7

Animar corda: Wuj 1

Animar objetos: Xam 6

Antipatia: Guardião 9, Maho 8, Shu 9, Wuj 8

● Aparição: Maho 2, Wuj 2

● Apodrecer madeira: Maho 5, Wuj 5 (Madeira)

Aprisionamento: Shu 9 (Terra) — escola Kuni, Wuj 9

Aprisionar a alma: Maho 8

● Aprisionar espírito menor: Wuj 4

● Aprisionar espírito aprimorado: Wuj 8

● Aprisionar espírito: Wuj 6

Arma espiritual: Guerra 2

Arma mágica aprimorada: Shu 3 (Terra), Soh 3, Wuj 3 (Metal)

Arma mágica: Shu 1 (Terra), Soh 1, Guerra 1, Wuj 1 (Metal)

Armadilha de fogo: Wuj 4 (Fogo)

Arrombar: Wuj 2

● Asas flamejantes: Shu 3 (Fogo), Wuj 3 (Fogo)

Assassino fantasmagórico: Maho 4

Ataque certo: Wuj 1

● Ataque reverso: Wuj 1 (Madeira)

Ataque visual: Maho 6

Aterrorizar: Maho 2

● Atração: Xam 1, Soh 1

Augúrio: Adivinhação 2, Xam 2

● Aura de jade: Shu 9 (Terra) — escola Yogo

† Aura de Mácula: Maho 9

Aura profana: Xam 8

Aura sagrada: Xam 8

Auxílio divino: Herói 1, Soh 1

Banimento: Shu 6 (Terra)

Banquete de heróis: Comunidade 6

● Barreira contra répteis: Guardião 4, Xam 4

Barreira de lâminas: Maho 6, Metal 6, Guerra 6

● Beijo do sapo: Maho 2, Wuj 2

Bênção: Celestial 1, Comunidade 1, Xam 1, Shu 1 (Água), Soh 1

Blasfêmia: Maho 7, Xam 7

● Bo de água: Shu 2 (Água)

Bola de fogo controlável: Shu 8 (Fogo) — escola Agasha, Wuj 7 (Fogo)

Bola de fogo: Shu 4 (Fogo) — escola Agasha, Wuj 3 (Fogo)

Brilho: Shu 0 (Fogo), Wuj 0 (Fogo)

Cajado vivo: Madeira 8

● Camaleão: Wuj 2

Caminhar em árvores: Madeira 5

Caminhar na água: Shu 3 (Água)

Caminhar no vento: Xam 6, Shu 6 (Ar)

Campo de antimagia: Xam 8, Shu 6 (Terra)

Cancelar encantamento: Fortunas 5, Xam 5

Carne para pedra: Shu 6 (Terra) — escola Tamori, Wuj 6 (Terra)

● Carruagem de nuvens: Wuj 8 (Água)

● Castigo: Fúria 3, Xam 3, Soh 3

Cativar animais: Xam 1, Shu 1 (Água)

Cativar: Xam 2

Causar medo: Maho 1, Shu 1 (Fogo)

Cegueira/surdez: Xam 3

Cerrar portas: Wuj 1

● Chamas da pureza: Shu 6 (Fogo)

● Chicote: Wuj 2

● Chuva de agulhas: Wuj 2 (Metal)

Chuva de meteoros: Shu 9 (Fogo)

Ciclone: Shu 8 (Ar), Wuj 8

Círculo da destruição: Fúria 5, Maho 5, Xam 5

Círculo da morte: Maho 6, Metal 6, Guerra 6

● Círculo de chamas: Shu 5 (Fogo)

Círculo de cura: Cura 5, Xam 5, Shu 5 (Água)

Círculo de teletransporte: Shu 9 (Ar), Wuj 9

● Círculo mágico contra a Mácula: Shu 3 (Terra)

Círculo mágico contra a ordem: Xam 3, Wuj 3

Círculo mágico contra o bem: Xam 3, Wuj 3

Círculo mágico contra o caos: Xam 3, Soh 3, Wuj 3

Círculo mágico contra o mal: Xam 3, Wuj 3

Clarividência/clariaudiência: Conhecimento 3, Shu 3 (Ar)

Clone: Maho 8

Cólera da ordem: Xam 4, Soh 4

Coluna de chamas: Shu 5 (Fogo), Guerra 5

Comandar plantas: Madeira 9, Wuj 8 (Madeira)

● Combustão interna: Chamas 9, Wuj 9 (Fogo)

Compor: Wuj 5

Compreensão de linguagens: Wuj 1

Comunhão com a natureza: Shu 5 (Todos)

- *Comunhão com um espírito menor:* Celestial 2, Natureza 2, Xam 2, Shu 2 (Água) — escola Kitsu, Wuj 3
- *Comunhão com um espírito superior:* Celestial 5, Adivinhação 5, Natureza 5, Xam 5, Shu 5 (Água) — escola Kitsu, Wuj 7

Condição: Comunidade 4

Cone glacial: Wuj 5 (Água)

Confundir detecção: Wuj 2

Confusão: Shu 5 (Fogo), Enganação 4, Wuj 4

- *Conhecer as sombras:* Shu 2 (Ar)

Consertar: Xam 0, Shu 0 (Terra), Wuj 0

Conspurar: Maho 5, Wuj 5

Contato extra-planar: Maho 5

Contingência: Shu 6 (Água)

Conto das rochas: O, Shu 6 (Terra)

Controlar a água: Rio 4, Shu 4 (Água), Wuj 6 (Água)

Controlar mortos-vivos: Maho 7

Controlar o clima: Natureza 7, Xam 7, Shu 6 (Água), Wuj 6

Controlar os ventos: Xam 5, Shu 5 (Ar)

Controlar plantas: Madeira 4, Wuj 4 (Madeira)

Convocar relâmpagos: Shu 3 (Fogo)

Corpo de ferro: Metal 9

- *Corpo fora do corpo:* Wuj 7

Corrente de relâmpagos: Shu 7 (Fogo)

Criar água: Shu 0 (Água)

Criar chamas: Chamas 2, Shu 2 (Fogo)

Criar itens efêmeros: Wuj 4

Criar itens temporários: Wuj 5

Criar mortos-vivos aprimorado: Sepulcro 8, Maho 8

Criar mortos-vivos menor: Sepulcro 3, Maho 3, Wuj 5

Criar mortos-vivos: Sepulcro 6, Maho 6

- *Criar nascente:* Xam 2

Criar passagem: Shu 5 (Terra), Wuj 5

Cúpula de proteção contra vegetais: Wuj 4 (Madeira)

Cura completa em massa: Comunidade 8, Cura 8, Xam 8, Shu 8 (Água)

Cura completa: Cura 6, Xam 6, Shu 6 (Água)

Curar ferimentos críticos: Cura 4, Xam 4, Shu 4 (Água)

Curar ferimentos graves: Cura 3, Xam 2, Shu 3 (Água)

Curar ferimentos leves: Cura 1, Xam 1, Shu 1 (Água)

Curar ferimentos mínimos: Xam 0, Shu 0 (Água)

Curar ferimentos moderados: Cura 2, Xam 2, Shu 2 (Água)

- *Dança do unicórnio, A:* Shu 5 (Água) — escola Iuchi

- *Dar vida à água:* Rio 2, Wuj 2 (Água)

- *Dar vida à madeira:* Madeira 1, Wuj 1 (Madeira)

- *Dar vida ao fogo:* Chamas 3, Wuj 3 (Fogo)

- *Dardos de serpente:* Wuj 4

Dedo da morte: Maho 7

- *Defesa contra elementais:* Natureza 4, Wuj 4 (Todos)

- *Derreter:* Wuj 1 (Fogo)

Descanso tranquilo: Maho 2

Desejo restrito: Wuj 7

Desejo: Wuj 9

Desespero: Maho 1, Xam 1, Soh 1

Desintegrar: Shu 7 (Terra), Wuj 7

Deslocamento: Wuj 3

Despedaçar: Ravager 2

Despistar: Fortuna 6, Shu 7 (Ar), Enganação 6

Destruição rastejante: Maho 7

Destruição sagrada: Xam 4

Destruição: Fúria 7, Sepulcro 7, Maho 7

Desvanecimento: Shu 7 (Ar), Wuj 7

Detectar armadilhas: Shu 1 (Ar)

Detectar bondade: Xam 1, Wuj 1

Detectar caos: Xam 1, Soh 1, Wuj 1

- *Detectar doença:* Xam 0

- *Detectar mácula:* Shu 1 (Água)

Detectar magia: Xam 0, Shu 0 (Água), Wuj 0

Detectar maldade: Xam 1, Wuj 1

- *Detectar maldição:* Xam 3

Detectar mortos-vivos: Ancestral 1, Maho 1, Xam 1

Detectar observação: Shu 4 (Ar)

Detectar ordem: Xam 1, Soh 1, Wuj 1

Detectar pensamentos: Conhecimento 2, Shu 2 (Ar), Wuj 2

Detectar portas secretas: Conhecimento 1

Detectar venenos: Xam 0, Wuj 0

Dificultar detecção: Enganação 3

- *Dilacerar corações:* Maho 4, Wuj 4

Discernir localização: Adivinhação 8, Conhecimento 8, Xam 8, Shu 8 (Água)

Discernir mentiras: Xam 4, Soh 3, Shu 4 (Ar)

- *Discernir metamorfose:* Xam 4, Soh 4, Wuj 3

Dissipar a ordem: Guardiã 3, Xam 5

- *Dissipar mácula:* Shu 5 (Terra)

Dissipar magia: Xam 3, Shu 3 (Todos), Soh 3, Wuj 3

Dissipar magias aprimorado: Xam 6, Shu 6 (Todos), Wuj 6

Dissipar o bem: Guardiã 3, Xam 5

Dissipar o caos: Guardiã 3, Xam 5, Soh 4

Dissipar o mal: Guardiã 3, Xam 5

Ditado: Celestial 7, Xam 7

Doença plena: Fúria 6, Maho 6, Xam 6

Dominar monstros: Wuj 9

Dominar pessoas: Wuj 5

- *Dor:* Maho 4, Wuj 4

Drenar energia: Maho 9

Drenar força vital: Sepulcro 2, Maho 2

Drenar temporário: Maho 4

Emoções: Wuj 4

Encarnação fantasmagórica: Maho 9

- *Encontrando o equilíbrio:* Wuj 8

Encontrar o caminho: Conhecimento 6, Xam 6, Shu 6 (Ar) — escola Asahina, Viagem 6

Enfeitiçar monstros: Wuj 4

Enfeitiçar pessoas: Wuj 1

Enfraquecer o intelecto: Shu 5 (Fogo), Wuj 5

Envenenamento: Maho 3

- *Escada de fumaça:* Wuj 1 (Fogo)

- *Escamas do lagarto:* Wuj 1

Escrita ilusória: Wuj 3

Escudo arcano: Wuj 1

Escudo da fé: Guardiã 1, Xam 1, Shu 1 (Terra), Soh 1

Escudo da lei: Xam 8

Escudo de fogo: Shu 4 (Fogo), Wuj 4 (Fogo)

Escudo entrópico: Fortuna 1, Xam 1

- *Escuridão crepitante:* Maho 4, Wuj 4

Escuridão: Maho 2

Esfera flamejante: Shu 2 (Fogo)

● Espada da dissimulação: Wuj 5

● Espada das trevas: Maho 7, Wuj 7

● Espada de relâmpagos: Wuj 2

● Espada sibilante: Wuj 4 (Metal)

Esquentar metal: Metal 2, Shu 2 (Fogo)

Estátua: Shu 7 (Terra), Pedra 7, Wuj 7 (Terra)

Evaporação: Rio 8, Shu 8 (Água) — escola Iuchi, Wuj 8 (Água)

● Explosão elemental: Wuj 1 (Todos)

Explosão solar: Shu 8 (Fogo)

Expulsão: Xam 4, Shu 4 (Terra), Wuj 4

Extinguir fogo: Shu 4 (Fogo)

● Faca de gelo: Wuj 2 (Água)

● Fadiga: Maho 4, Xam 4, Soh 4

Falar com animais: Xam 1

Falar com os mortos: Ancestral 3, Maho 3, Xam 3, Wuj 6

Falar com plantas: Xam 2, Madeira 3

Flecha de chamas: Shu 4 (Fogo)

Fogo das fadas: Shu 1 (Fogo)

Força do touro: Herói 2, Xam 2, Shu 2 (Terra), Soh 2, Wuj 2 (Terra)

Força dos justos: Herói 5, Shu 5 (Água)

● Força mental: Xam 3, Soh 3

● Forçar metamorfose: Wuj 6

Forma animal: Natureza 8

Forma de árvore: Madeira 2

● Forma diminuta: Wuj 8

Forma etérea: Xam 6, Wuj 8

Forma gasosa: Wuj 3 (Água)

● Fraqueza mental: Maho 3, Xam 3

● Fúria de Yakamo: Shu 6 (Fogo)

Globo de invulnerabilidade: Wuj 6

Globos de luz: Shu 0 (Fogo), Wuj 0 (Fogo)

● Golpe de jade: Shu 4 (Terra)

Grito da banshee: Sepulcro 9, Maho 9

Grito: Ravager 4, Wuj 4

Grupo de elementais: Rio 9, Shu 9 (Todos), Pedra 9

● Guerreiro de terra cota: Wuj 3 (Terra)

Guia: Xam 0, Shu 0 (Ar)

● Hálito da serpente: Maho 1, Wuj 1 (Água)

● Hálito de fogo: Chamas 5, Shu 5 (Fogo), Wuj 5 (Fogo)

● Hálito de vapor: Wuj 3 (Água)

Hipnotismo: Shu 1 (Fogo), Wuj 1

Homens vegetais: Shu 9 (Água) — escola Iuchi

● Horda servil: Wuj 5

Identificação: Adivinhação 1

Idiomas: Xam 3, Wuj 3

Imagem maior: Shu 3 (Ar), Wuj 3

Imagem menor: Shu 2 (Ar), Wuj 2

Imagem permanente: Shu 6 (Ar), Wuj 6

Imagem persistente: Shu 5 (Ar), Wuj 5

Imagem programada: Shu 7 (Ar), Wuj 6

Imagem silenciosa: Shu 1 (Ar), Wuj 1

Imobilizar monstros: Wuj 5

Imobilizar mortos-vivos: Maho 3

Imobilizar pessoas: Xam 2, Shu 2 (Terra), Wuj 2

Implosão: Fúria 9, Maho 9

Imunidade à magia: Xam 4, Shu 4 (Terra), Soh 4

Infligir ferimentos críticos: Maho 4, Xam 4

Infligir ferimentos leves: Maho 1, Xam 1

Infligir ferimentos mínimos: Xam 0

Infligir ferimentos moderados: Maho 2, Xam 2

Infligir ferimentos sérios: Maho 3, Xam 3

Insanidade: Maho 7

● Instigar: Ancestral 8, Xam 8

Intuir direção: Shu 0 (Ar)

● Invisibilidade a espíritos: Xam 2

● Invisibilidade a inimigos: Xam 3

Invisibilidade aprimorada: Shu 5 (Ar), Wuj 4

Invisibilidade contra mortos-vivos: Maho 1, Xam 1

Invisibilidade em massa: Shu 7 (Ar)

Invisibilidade: Shu 3 (Ar), Enganação 2, Wuj 2

Invocar aliado da natureza I: Xam 1

Invocar aliado da natureza II: Xam 2

Invocar aliado da natureza III: Xam 3, Shu 3 (Todos)

Invocar aliado da natureza IV: Xam 4

Invocar aliado da natureza IX: Xam 9, Shu 9 (Todos)

Invocar aliado da natureza V: Xam 5, Shu 5 (Todos)

Invocar aliado da natureza VI: Xam 6, Shu 6 (Todos)

Invocar aliado da natureza VII: Xam 7, Shu 7 (Todos)

Invocar aliado da natureza VIII: Xam 8, Shu 8 (Todos)

✦ Invocar criaturas I: Maho 1, Wuj 1

✦ Invocar criaturas II: Maho 2, Wuj 2

✦ Invocar criaturas III: Maho 3, Wuj 3

✦ Invocar criaturas IV: Maho 4, Wuj 4

✦ Invocar criaturas IX: Maho 9, Wuj 9

✦ Invocar criaturas V: Maho 5, Wuj 5

✦ Invocar criaturas VI: Maho 6, Wuj 6

✦ Invocar criaturas VII: Maho 7, Wuj 7

✦ Invocar criaturas VIII: Maho 8, Wuj 8

Invocar enxames: Maho 2

Lâmina afiada: Shu 3 (Fogo), Wuj 3 (Metal)

Lâmina flamejante: Shu 2 (Fogo)

● Leão de terra cota: Wuj 5 (Terra)

● Lenço da decaptação: Wuj 7 (Metal)

● Lenço de ferro: Metal 1, Wuj 1 (Metal)

● Lenço do aprisionamento: Wuj 2 (Metal)

Lendas e histórias: Ancestral 7, Adivinhação 6, Conhecimento 7, Shu 7 (Ar) — escola Asahina

Ler magias: Xam 0, Shu 0 (Todos), Wuj 0

Levitação: Xam 3, Shu 2 (Ar)

Libertação: Wuj 9

Ligação telepática de Rary, A: Comunidade 5

Limpar a mente: Wuj 8

Localizar criatura: Shu 4 (Água), Wuj 4

Localizar objetos: Xam 3, Shu 2 (Água), Viagem 2, Wuj 2

Lufada de vento: Shu 3 (Ar)

Luz cegante: Shu 3 (Fogo)

Luz do dia: Shu 3 (Fogo)

● Luz fantasmagórica: Sepulcro 1, Maho 1, Wuj 1

Luz: Shu 0 (Fogo), Wuj 0

Madeira-ferro: Madeira 7, Wuj 6 (Madeira)

● Magnetismo: Metal 3, Wuj 3 (Metal)

Maldição menor: Maho 1, Xam 1, Soh 1
Manto do caos: Xam 8
Mão espectral: Maho 2
Mãos flamejantes: Chamas 1, Shu 1 (Fogo)
Mãos mágicas: Shu 0 (Terra), Wuj 0
Marca arcaza: Wuj 0
Martelo do caos: Xam 4
Matar: Sepulcro 5, Maho 5, Xam 5
Medo: Maho 3
Mensageiro animal: Xam 2, Soh 2
Mensagem: Wuj 1
Mesclar-se às rochas: Shu 3 (Terra)
 ● *Mestre da água corrente:* Rio 6, Shu 6 (Água)
Metal em madeira: Wuj 7 (Madeira)
Metamorfosar objetos: Maho 8, Enganação 8, Wuj 8
Metamorfosar outro: Maho 4, Wuj 4
Metamorfosar-se: Maho 4, Xam 4, Wuj 4
Milagre: Comunidade 9, Fortuna 9, Xam 9
Miragem arcaza: Shu 5 (Ar)
 ● *Mirando no alvo:* Wuj 5
Misseis mágicos: Wuj 1
Moldar madeira: Wuj 2 (Madeira)
Moldar rochas: Shu 3 (Terra), Pedra 3, Wuj 5 (Terra)
Mover terra: Metal 7, Shu 6 (Terra), Wuj 6 (Terra)
Movimentação livre: Fortuna 4, Soh 4
Muralha de energia: Wuj 5
Muralha de ferro: Metal 5, Shu 5 (Terra), Wuj 5 (Metal)
Muralha de fogo: Chamas 4, Shu 4 (Fogo), Wuj 4 (Fogo)
Muralha de gelo: Shu 5 (Água), Wuj 4 (Água)
 ● *Muralha de ossos:* Sepulcro 4, Maho 4, Wuj 4
Muralha de pedra: Shu 5 (Terra), Pedra 5, Wuj 5 (Terra)
Muralha de vento: Shu 3 (Ar)
 ● *Nadar:* Wuj 2 (Água)
 ● *Narinas de cavalo:* Shu 2 (Água) — escola Iuchi
Neutralizar venenos: Xam 4, Shu 4 (Água), Soh 4
Névoa ácida: Maho 7, Rio 7
Névoa fênida: Wuj 3 (Água)
Névoa mortal: Maho 5, Shu 6 (Ar)
Névoa obscurcente: Rio 1, Xam 1, Shu 1 (Água), Wuj 1 (Água)
Névoa sólida: Maho 4, Wuj 4 (Água)
Névoa: Wuj 2 (Água)
Nublur: Wuj 2
 † *Nuvem de Mácula:* Maho 4
Nuvem incendiária: Chamas 8, Shu 8 (Fogo), Wuj 8 (Fogo)
Nuvem profana: Xam 4
Obscurecer objeto: Shu 2 (Terra) — escola Yogo
Observação aprimorada: Adivinhação 7, Xam 7, Shu 7 (Água), Wuj 7
Observação: Adivinhação 4, Shu 5 (Água), Wuj 4 (Todos)
Olho arcano: Maho 4
 ● *Olhos flamejantes:* Wuj 1 (Fogo)
Oração: Comunidade 3, Xam 3, Shu 3 (Terra), Soh 3
Padrão hipnótico: Wuj 2
Palavra de poder, atordoar: Guerra 7, Wuj 7
Palavra de poder, cegar: Shu 8 (Fogo), Guerra 8, Wuj 8
Palavra de poder, matar: Maho 9, Guerra 9, Wuj 9
Palavra do caos: Xam 7

Palavra sagrada: Xam 7
 ● *Palavras do kami:* Shu 7 (Água)
 ● *Palma lívida:* Maho 7, Wuj 7
 ● *Paralisar:* Wuj 6
Parar o tempo: Enganação 9, Wuj 9
Parede ilusória: Shu 4 (Ar)
Pasmar: Shu 0 (Ar), Wuj 0
Passagem invisível: Viagem 8
Passo etéreo: Xam 5, Wuj 7
Passos sem pegadas: Shu 1 (Terra)
Patas de aranha: Wuj 1
Pedra em carne: Wuj 6 (Terra)
Pedra em lama: Shu 5 (Terra) — escola Tamori
Pedra encantada: Shu 1 (Terra), Pedra 1
Pedras afiadas: Shu 4 (Terra), Pedra 4
Pele de árvore: Shu 2 (Terra)
 ● *Pele de espinhos:* Wuj 3 (Madeira)
 ● *Pele metálica:* Wuj 5 (Metal)
Pele rochosa: Guardião 6, Herói 6, Xam 6, Shu 6 (Terra), Pedra 6, Wuj 4 (Terra)
Penitência: Ancestral 5, Xam 5, Shu 5 (Água)
Pequeno globo de invulnerabilidade: Wuj 4
Permanência: Wuj 5
Pesadelo: Maho 5, Xam 5, Wuj 5
Pirotecnia: Wuj 2 (Fogo)
Poder divino: Herói 4, Soh 4, Guerra 4
Porta dimensional: Shu 5 (Ar), Viagem 4, Wuj 4 (Terra)
Porta: Celestial 9, Xam 9, Wuj 9
 ● *Possessão:* Xam 5
 ● *Possuir animal:* Natureza 3, Xam 3
Praga de Insetos: Maho 5
Praga: Maho 3, Xam 3
 ● *Precisão:* Wuj 1
Prender alma: Maho 9, Xam 9, Shu 9 (Água) — escola Kitsu
Prestidigitação: Wuj 0
Prisão: Shu 8 (Terra)
Profanar: Maho 2
Proibição: Maho 6
Projeção astral: Xam 9, Viagem 9, Wuj 9
 ● *Prontidão:* Guardião 2, Xam 2, Soh 2
 ● *Proteção contra a Mácula:* Shu 1 (Terra)
Proteção contra a morte: Soh 4, Shu 4 (Terra), Wuj 4
Proteção contra a ordem: Xam 1, Wuj 1
Proteção contra elementos: Herói 3, Xam 3, Shu 3 (Todos), Soh 3, Wuj 3 (Todos)
Proteção contra energia negativa: Maho 3
 ● *Proteção contra espíritos:* Xam 2
 ● *Proteção contra feitiços:* Wuj 2
Proteção contra flechas: Wuj 2 (Metal)
Proteção contra magias: Shu 8 (Terra)
Proteção contra o bem: Xam 1, Wuj 1
Proteção contra o caos: Xam 1, Soh 1, Wuj 1
Proteção contra o mal: Xam 1, Wuj 1
Proteger outro: Comunidade 2, Soh 2
Purificar alimentos: Xam 0, Shu 0 (Água)
 ● *Quando dois se tornam um:* Shu 3 (Água) — escola Iuchi
Queda suave: Shu 1 (Ar)
Raio de gelo: Wuj 0 (Água)

- Raio de sol: Xam 7, Shu 7 (Fogo)
 Raio do enfraquecimento: Maho 1
- *Rajada de gelo*: Wuj 2 (Água)
 - *Reanimação*: Xam 4, Wuj 7
- Recipiente arcano: Maho 5
 Recuo acelerado: Shu 1 (Ar), Viagem 1
 Reencarnação: Xam 4
 Refúgio: Comunidade 7, Xam 7
 Regeneração: Cura 7, Xam 7, Shu 8 (Água)
- *Relâmpago da terra*: Wuj 3 (Terra)
- Relâmpago: Shu 4 (Fogo)
 Remover cegueira/surdez: Xam 3, Shu 3 (Água)
 Remover doenças: Xam 3, Shu 3 (Água)
- *Remover fadiga*: Xam 4, Soh 4
- Remover maldição: Xam 3, Shu 3 (Água), Wuj 3
 Remover medo: Shu 1 (Água)
 Remover paralisia: Xam 2, Shu 2 (Água), Soh 2
 Repelir madeira: Madeira 6, Wuj 6 (Madeira)
 Repelir metal ou pedra: Metal 8, Wuj 8 (Metal)
- *Repreensão*: Xam 2
- Repulsão: Guardião 7, Maho 6, Xam 7, Wuj 6
 Resistência a elementos: Xam 1, Shu 1 (Todos), Soh 1, Wuj 1 (Todos)
 Resistência à magia: Shu 5 (Terra)
 Resistência: Xam 0, Shu 0 (Terra), Soh 1, Wuj 0
 Respirar na água: Rio 3, Shu 3 (Água), Wuj 3 (Água)
 Ressurreição verdadeira: Cura 9, Xam 9, Shu 9 (Água)
 Ressurreição: Xam 7, Shu 7 (Água)
 Restauração aprimorada: Xam 7, Shu 7 (Água)
 Restauração menor: Xam 2, Shu 2 (Água), Soh 2
 Restauração: Xam 4, Shu 4 (Água), Soh 4
 Retardar envenenamento: Xam 2, Soh 2, Shu 2 (Água)
 Reverter magia: Fortuna 7, Shu 7 (Terra)
 Reviver os mortos: Xam 5
 Riso histérico de Tasha, O: Maho 2
 Rogar maldição: Maho 3, Xam 3
 Romper morto-vivo: Shu 0, Wuj 0
 Roupas encantadas: Xam 3, Guerra 3
- *Saber motivação*: Xam 2
- Salto: Wuj 1
- *Sangue de fogo*: Maho 5, Xam 5
- Santuário: Shu 1 (Terra)
- *Saraivada de pedras*: Pedra 2, Wuj 1 (Terra)
 - *Seguro de vida*: Fortuna 8, Guardião 8, Wuj 8
- Sementes de fogo: Chamas 6, Shu 6 (Fogo), Wuj 6 (Fogo)
 Servo invisível: Wuj 1
 Sexto sentido: Ancestral 9, Adivinhação 9, Conhecimento 9, Shu 9 (Ar) — escolas Asahina e Soshi
- *Shuriken de fogo*: Wuj 2 (Fogo)
- Silêncio: Shu 2 (Ar)
 Símbolo de proteção maior: Shu 6 (Fogo)
 Símbolo de proteção: Shu 3 (Todos)
 Símbolo: Maho 8, Wuj 8
 Simpatia: Wuj 8
 Simulacro: Maho 7
- *Sinais secretos*: Wuj 1
- Som fantasma: Shu 0 (Ar), Wuj 0
 Sonho: Xam 5, Wuj 5
 Sono: Shu 1 (Ar), Wuj 1
- *Substituição*: Celestial 3, Fortuna 3, Guardião 3, Xam 3
- Sugestão: Wuj 3
 Sugestionar multidões: Wuj 6
 Suportar elementos: Shu 2 (Todos), Soh 2, Wuj 2 (Todos)
- *Sustentação*: Xam 4, Soh 4
 - *Tamanho gigante*: Heróis 8, Wuj 7
- Tarefa/missão: Ancestral 6, Xam 6, Wuj 6
 Telecinésia: Wuj 5
 Teletransporte exato: Shu 8 (Ar), Viagem 7, Wuj 7
 Teletransporte por árvores: Natureza 6
 Teletransporte: Shu 6 (Ar), Viagem 5, Wuj 5
 Tempestade de fogo: Chamas 7, Shu 7 (Fogo)
 Tempestade glacial: Rio 5, Wuj 4 (Água)
 Tentáculos negros de Evard, Os: Maho 4
 Terremoto: Ravager 8, Xam 8, Shu 8 (Terra), Pedra 8, Wuj 8 (Terra)
 Terreno ilusório: Shu 4 (Ar)
- *Tetsubo de Terra*: Shu 2 (Terra)
- Toque chocante: Shu 1 (Fogo)
 Toque do carniçal: Maho 2, Xam 2
 Toque enferrujante: Metal 4, Wuj 4 (Metal)
 Toque macabro: Maho 1
 Toque vampírico: Maho 3
 Torcer madeira: Wuj 2 (Madeira)
 Tornar inteiro: Shu 2 (Terra)
- *Tornar-se um espírito*: Wuj 5
- Tranca arcano: Wuj 2
- *Transe*: Natureza 1, Xam 1
- Transformação de Tenser, A: Herói 7
 Transformação momentânea: Shu 1 (Ar), Enganação 1, Wuj 1
 Truque de corda: Wuj 2
- *Tumba de jade*: Shu 7 (Terra)
- Velocidade: Shu 3 (Ar), Wuj 3
- *Vento suplicante*: Wuj 5
- Vento sussurrante: Wuj 2
 Ventriloquismo: Wuj 1
 Ver o invisível: Wuj 2
 Verme gigante: Maho 4
 Vêr: Shu 6 (Ar), Wuj 6
 Viagem planar: Xam 6
 Vigor: Shu 2 (Terra), Wuj 2 (Terra)
- *Vingança ancestral*: Ancestral 2, Xam 2
- Virtude: Xam 0, Shu 0 (Terra), Soh 1
 Visão da morte: Maho 1, Xam 1
 Visão da verdade: Conhecimento 5, Xam 5, Shu 6 (Água), Wuj 6
- *Visão dos sonhos*: Xam 4
- Visão falsa: Enganação 5
 Visão: Shu 8 (Ar) — escola Asahina
 Vôo: Viagem 3
- *Vulnerabilidade*: Xam 6
 - *Yari do ar*: Shu 2 (Ar)

APÊNDICE 2: ÍNDICE DE MONSTROS

MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

Aberração: tako.

(Aquático): camaleão, naga de Shinomen, kappa, tako.

Besta Mágica: sapo do fogo, sapo glacial, ki-rin.

Besta: sapo gigante, sapo venenoso.

(Bondoso): shirokinukatsukami.

Dragão: chiang lung, li lung, lung wang, pan lung, shen lung, t'ien lung, tun mi lung, yu lung.

(Espírito): bajang, bisan, oni comum, doc cu'o'c, dragões, gaki, oni go-zu, hebi-no-onna, oni me-zu, nat, espírito da natureza, shirokinukatsukami, centopéia espiritual, povo-espírito, tsuno, wang-liang, yuki-on-na.

Extra-Planar: doc cu'o'c, oni das Terras Sombrias, shirokinukatsukami, centopéia espiritual.

Fada: bajang, bisan, nat einsaung, nat khum yeng, nat lu, espírito da natureza, yuki-on-na.

(Fogo): sapo do fogo, shinen-gaki.

(Frio): sapo glacial, yeti, yuki-on-na.

Gigante: oni comum, oni go-zu, oni me-zu, wang-liang.

Humanóide Monstruoso: hannya, hebi-no-onna, kappa, rokuro-kubi, tengu, tigbanua buso, tsuno, yeti.

Humanóide: bakemono, korobokuru, nezumi, naga de Shinomen, povo-espírito, tasloi.

(Maligno): oni das Terras Sombrias.

Metamorfo: bruxa do pântano, dokufu, hengeyokai, mamono.

Morto-Vivo: gaki, fantasma, vampiro saltador, onikage, pennaggolan.

(Ordeiro): shirokinukatsukami.

(Reptiliano): naga de Shinomen.

(Terras Sombrias): bakemono, bruxa do pântano, dokufu, mamono, onikage, pennaggolan, oni das Terras Sombrias, tsuno.

CLASSIFICAÇÃO DOS MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

Bakemono	1/2	Sapo do fogo	2	Bisan	5	Oni das Terras Sombrias — ugulu no oni	12
Centopéia espiritual menor	1/2	Sapo venenoso	2	Espírito da natureza grande	5		
Hengeyokai	1/2	Tagamaling buso (5º nível)	2	Vampiro Saltador	5	Oni das Terras Sombrias — akuma no oni	13
Korobokuru	1/2	Tako	2			Oni das Terras Sombrias — kyoso no oni	13
Naga de Shinomen — cobra verde	1/2	Bajang	3	Doc cu'o'c	6	Oni das Terras Sombrias — yattoko no oni	14
Nezumi	1/2	Espírito da natureza médio	3	Jiki-ketsu-gaki	6	Shirokinukatsukami	14
Povo-espírito	1/2	Hkum yeng nat	3	Tengu cabeça humana	6		
Tasloi	1/2	Naga de Shinomen — constritor	3	Tsuno	6	Oni das Terras Sombrias — habino-onna	15
Centopéia espiritual inferior	1	Naga de Shinomen — naja	3	Oni comum	7	Oni das Terras Sombrias — byoki no oni	15
Espírito da natureza pequeno	1	Oni das Terras Sombrias — haino no oni	3	Pannaggolan (5º nível)	7	Oni das Terras Sombrias — gekido no oni	15
Jiki-nuku-gaki	1	Onikage	3	Oni go-zu	9		
Naga de Shinomen — camaleão	1	Sapo glacial	3	Oni das Terras Sombrias — ashi no oni	9		
Nat einsaung	1	Tigbanua buso	3	Oni das Terras Sombrias — sanru no oni	9		
Sapo gigante	1	Yeti	3				
Tengu cabeça de corvo	1	Hannya	4	Oni me-zu	10	Oni das Terras Sombrias — tsuburu no oni	16
Bruxa do pântano	2	Mamono	4	Oni das Terras Sombrias — kamu no oni	10		
Centopéia espiritual superior	2	Nat lu	4	Oni das Terras Sombrias — shikibu no oni	10	Ki-rin	18
Kappa	2	Shikki-gaki	4			Dokufu	19
Naga de Shinomen — áspide	2	Shinen-gaki	4				
Rokuro-kubi	2	Wang-liang	4				
		Yuki-on-na	4				

PD DOS DRAGÕES CONFORME A IDADE E O TIPO

Idade	Pan Lung	Li Lung	Shen Lung	Chiang Lung	Tun Mi Lung	Lung Wang	T'ien Lung
Filhote*	2	2	2	2	2	2	2
Muito jovem*	4	4	4	4	4	4	4
Jovem	6	6	6	6	6	6	6
Adolescente	7	8	8	9	9	10	10
Adulto jovem	9	10	11	12	12	13	13
Adulto	11	13	14	14	14	15	15
Experiente	14	15	16	17	17	18	18
Antigo	16	18	18	19	19	20	20
Muito antigo	18	19	19	20	20	21	21
Venerável	19	21	21	22	22	23	23
Ancião	20	22	22	23	23	24	24
Grande ancião	22	24	24	25	25	26	26

APÊNDICE 3: GUIA DE PRONÚNCIA

Por utilizar partes de diversas culturas asiáticas, *Aventuras Orientais* inclui uma variedade incomum de palavras. A mistura de línguas faz da pronúncia um problema. Para a sua conveniência, as palavras mais difíceis de se pronunciar estão listadas aqui, acompanhadas de uma breve descrição.

Nota: As sílabas em *itálico* são as que marcam as sílabas tônicas das palavras.

adya-katti (a-dia-ca-ti) — espada curta
 Agasha (a-ga-xa) — especialista em magias do fogo do clã Fênix
 aiguchi (i-gu-xi) — adaga
 akuma no oni (a-cu-ma no o-ni) — criatura de fogo e ódio das Terras Sombrias
 akutsukai (a-cu-tsu-cái) — um humano que foi transformado em um tipo de lacaio maligno parecido com um oni
 apsara (ap-ça-ra) — ninfa
 Asahina (a-za-rrí-na) — especialista em magia do ar do clã Garça
 ashi no oni (a-xi no o-ni) — verme espinhoso das Terras Sombrias
 ashigaru (a-xi-ga-ru) — armadura leve
 badik (ba-dic) — espírito natural fada maligno
 bakemono (ba-que-mo-no) — "goblins" das Terras Sombrias
 bang (bâng) — bordão
 bhuj (bûj) — machadinha
 bi shou (bi xô) — adaga
 bich'wa (bi-quiua) — adaga
 bisan (bi-zan) — espírito natural fada neutro
 bisento (bi-zen-tô) — alabarda
 biwa (bi-uá) — alaúde
 bonang (bo-nangui) — instrumento de percussão
 brahmin (brâ-min) — xamã
 budoka (bu-dô-ca) — monge
 bushidô (bu-xi-dô) — código de honra, lealdade e obediência do samurai
 byoki no oni (bi-o-qui no o-ni) — humanóide das Terras Sombrias disseminador de doenças
 ch'i chi (xi-xi) — alabarda
 ch'i fu (xi-fu) — machado de guerra
 ch'iang (xi-âng) — machado de guerra
 chanshi (xan-xi) — guerreiro
 charar-aina (xá-rra-i-na) — armadura adicional
 chi (qui) — energia interna
 chi (xi) — machado de guerra
 Chiang lung (xi-âng lung) — dragão do rio
 chien (xi-ên) — machado de guerra
 chijiriki (xi-gi-rí-qui) — arma dupla (lança e corrente)
 chin (xin) — machado de guerra
 choora (xu-ra) — espada curta
 chui (xu-i) — martelo de combate
 da dao (da dôu) — glaive
 da huan dao (da ruân dôu) — cimitarra
 dai tsuchi (dai tsu-qui) — martelo de combate
 Daidoji (dai-do-ji) — militar do clã Garça
 dai-kyu (dai-qui-u) — arco longo composto
 daishô (da-i-xô) — katana e wakizashi
 dalwel (da-uel) — espada larga

dan sang gum (dan san gum) — espada curta
 dan tinh (dan tim) — alaúde de duas cordas
 dang-ki (dan-qui) — xamã
 dastana (das-tâ-na) — armadura adicional
 devapala (de-va-pa-la) — sohei
 dhaw (daun) — adaga
 dhenuka (de-nú-ca) — armadura média
 dhuka (du-ca) — ladino
 dizi (di-zí) — flauta de bambu
 doc cu'oc (doc cu-ô-qui) — espírito guardião que aparenta um humano cortado ao meio
 dokufu (do-cu-fu) — aranha montesa metamorfa das Terras Sombrias
 do-su (do-çu) — adaga
 duan-jian (du-an ji-an) — espada curta
 ekitai kemuri (e-qui-tai que-um-ri) — fumaça líquida
 er-hu (er-rru) — alaúde de 2 cordas coberta com pele de cobra
 escola Iuchi (es-co-la i-u-xi) — escola — especialista em magias de água do clã Unicórnio
 escola Kakita (es-co-la ca-qui-ta) — escola do clã Garça
 escola Kitsu (es-co-la qui-tsu) — especialista em magias de água do clã Leão
 escola Kuni (es-co-la cu-ni) — escola de especialistas em magias da terra do clã Caranguejo
 escola Soshi (es-co-la so-xi) — especialista em magias de ar do clã Escorpião
 escola Tamori (es-co-la ta-mô-ri) — especialista em magias da terra do clã Dragão
 escola Yogo (es-co-la i-ô-go) — especialista em magias da terra do clã Escorpião
 fu (fu) — machado de Guerra
 fukimi-bari (fu-qui-mi ba-ri) — dardos bucais
 gaki (ga-qui) — espírito morto-vivo de criatura maldosa
 gambang (gan-bâng) — instrumento de percussão
 gandharva (gan-dar-va) — avor celestial
 garegosu no bakemono (ga-re-go-ssu no ba-que-mo-no) — polvo gigante demoníaco
 gong jian (gong ji-ân) — arco curto composto
 guan dao (guan do) — guisarme
 gum (gum) — espada longa
 gun (gun) — bordão
 hai nu (rrai nu) — locathah
 haino no oni (rrai-no no o-ni) — criatura das Terras Sombrias parecida com um humano, mas com uma língua comprida
 hakama (rra-ca-ma) — calças que vão até o joelho
 hannya (rra-nia) — humanóide monstruoso parecido com uma velha megera
 haori (rra-o-ri) — jaqueta
 happi (rra-pi) — toga de algodão

hebi-no-onna (e-bi no o-na) — vaidoso espírito amante de cobras que aparece na forma de uma mulher humana
 heimin (rrei-min) — aldeão ou camponês
 hengeyokai (rren-gue-io-kái) — humanóide metamorfo
 henshin (rren-xin) — transformação
 hinemuri (rri-ne-um-ri) — fogo dormente
 hinin (rri-nin) — exilados
 Hitomi (rri-to-mí) — divindade lua
 i huang (i rruang) — machado de guerra
 iaijutsu (i-ai-ju-tsu) — saque rápido
 inori (i-no-ri) — magias de nível 0 de shugenja e xamã
 Isawa (i-za-ua) — generalistas ou especialistas em magias do Vácuo do clã Fênix
 Itako (i-ta-co) — xamã
 jian (ji-an) — espada longa
 jiki-ketsu-gaki (ji-qui que-tsu ga-qui) — espírito vampírico morto-vivo
 jikiniki (ji-qui-ni-qui) — carniçal de shugenja que morreu enquanto Maculado
 jiki-niku-gaki (ji-qui ni-cu ga-qui) — espírito de carniçal morto-vivo
 jingasa (jin-ga-za) — chapéu de palha redondo
 jitte (ji-tê) — arma de desarme
 kaen (ca-en) — instrumento de palheta de bambu
 kamayari (ca-ma-ia-ri) — guisarme
 kamu no oni (ca-um no o-ni) — humanóide sem cabeça com músculos poderosos
 kannushi (ca-nu-xi) — xamã
 kapak (ca-pac) — machadinha
 kappa (ca-pa) — humanóide tartaruga
 kataginu (ca-ta-gi-nu) — colete
 katana (ca-ta-ná) — espada bastarda obra-prima
 katar (ca-tar) — adaga de soco
 kawanaga (ca-ua-na-ga) — corrente com peso em uma ponta e gancho afiado na outra
 kenbau (quen-ba-u) — palheta dupla
 kenong (que-nong) — instrumento de percussão
 kensei (quen-se) — mestre de armas
 khandar (can-dar) — espada bastarda
 khanjar (can-jar) — adaga
 khanjarli (can-jar-lí) — adaga
 khentai (quen-tai) — flauta de madeira
 kiri no oni (qui-ri no o-ni) — demônio bebilith
 ki-rin (qui-rin) — besta mágica nobre parecida com um unicórnio
 ko (kô) — alabarda
 kokyu (co-quiú) — alaúde
 kora (co-ra) — espada curta
 korobokuru (co-ro-bo-cu-ru) — uma raça de anões xenofóbicos
 korobokuru lajatang (co-ro-bo-cu-ru la-za-tang) — arma dupla
 kote (co-tê) — manopla
 koto (co-rô) — cítara
 kozuka (co-zu-ca) — adaga
 kshatriya (qxa-tri-ia) — samurai
 kumo (cu-mo) — aranea

kusari-gama (cu-sa-ri gâ-ma) — arma dupla ou arma de haste
 kyoso no oni (qui-o-so no o-ni) — oni escavador das Terras Sombrias
 lajatang (la-za-tang) — arma dupla
 lathi (la-ti) — bordão
 lembing (lem-bing) — lança longa
 li lung (li lung) — dragão da terra
 lian (li-an) — kama
 liu (li-u) — machado de guerra
 magari yari (ma-ga-ri ia-ri) — tridente
 maho-tsukai (ma-rô tsu-kai) — feiticeiros do sangue
 mantrika (man-tri-ca) — feiticeiro
 masakari (ma-za-ca-ri) — machado de guerra
 michizure (mi-cu-zu-ri) — místicos henshin errantes ou companheiros de viagem
 moeragaru (mo-e-ra-ga-ru) — papel flash
 muni (mu-ni) — monge
 Muralha Kaiu (mu-ra-lha ca-iu) — muralha no limite das Terras Sombrias
 muton (um-tan) — clava
 myin-kawei (mi-in ca-ue) — licantropo homem-cavalo
 naga de Shinomen (na-ga de xi-no-men) — raça ancestral de humanóides cobra
 nage-yari (na-ge ia-ri) — azagaia
 naginata (na-gi-na-ta) — arma de haste
 nat einsaung (nat en-sông) — espírito comum protetor de casas
 nat hkum yeng (nat cum yeng) — espírito comum protetor de vilas
 nat lu (nat lu) — espírito malicioso que se esconde em jardins
 nekode (ne-cô-de) — manoplas ou luvas cobertas com esporões nas palmas
 nezumi (ne-zu-mi) — humanóides ratos bípedes
 ningyo (nin-gui-ô) — povo do mar
 ninja-to (nin-já to) — espada curta reta
 no-dachi (nô da-xi) — espada larga
 no-sheng (nô xeng) — sohei
 nunchaku (nun-xa-cu) — arma com dois bastões de madeira unidos por uma corrente
 nusubito (nu-çu-bi-to) — ladino
 ofuda (o-fu-da) — foco de magia do shugenja
 oni (o-ni) — espírito menor feroz
 oni go-zu (o-ni go-zu) — espíritos guerreiros com cabeça de touro
 oni me-zu (o-ni me-zu) — bestas com cabeças de cavalo comandantes de exército de espíritos
 onikage (o-ni-ca-ge) — cavalo escamoso morto-vivo
 ono (o-no) — machado de guerra
 parang (pa-rang) — cimitarra
 pennaggolan (pe-na-go-lan) — vampiro morto-vivo
 peshkabz (pex-cabiz) — adaga
 phii khamot (pi ca-mor) — fogo fátuo
 pi bian (pi bi-an) — chicote
 pi chi (pi xi) — alabarda
 pih-kaetta (pi-ca-ê-ta) — adaga

pipa (*pi-pa*) — alaúde grande
 piso tonkeng (*pi-sô ton-queng*) — machadinha
 qiang (*xi-ang*) — lança longa
 quimono (*qui-mo-no*) — toga
 ram dâo (*ram dô*) — espada bastarda
 rishi (*ri-xi*) — aasimar tocado pelo plano
 Rokugan (*rô-cu-gân*) — cenário de campanha
 rokuro-kubi (*ro-cu-ro cu-bi*) — monstro humanóide de
 pescoço comprido
 rokushakubo (*ro-cu-xa-cu-bo*) — bordão
 ronin (*ro-nin*) — samurai sem família e sem clã
 sai (*sai*) — arma de desarme
 salaw (*sa-lau*) — um alaúde curvo feito de uma concha de
 coco
 samisen (*sa-mi-zen*) — alaúde
 sang kauw (*song cõ*) — arma dupla
 sanru no oni (*san-ru no o-ni*) — oni das Terras Sombrias
 com quatro braços e asas de morcego
 sarod (*sa-rod*) — alaúde grande ou curvo
 saron (*sa-ron*) — instrumento de percussão
 sasumata (*sa-zu-ma-ta*) — arma de haste
 sekkou (*ce-cou*) — ranger
 seppuku (*ce-pu-cu*) — suicídio
 shakuhachi (*xa-cu-rra-xi*) — flauta de bambu
 shamshir (*xam-xir*) — cimitarra
 shen lung (*xen lung*) — dragão espiritual
 shikari (*xi-ca-ri*) — ranger
 shikibu no oni (*xi-qui-bu no o-ni*) — oni anão das Terras
 Sombrias
 shikki-gaki (*xi-qui-ga-qui*) — espírito morto-vivo transmis-
 sor de doenças
 shikomi-zue (*xi-co-mi zu-e*) — bastão de madeira com uma
 lança escondida na ponta
 shinen-gaki (*xi-nen ga-qui*) — espírito morto-vivo
 medonho
 Shintao (*xin-tao*) — classe de prestígio de monge de
 Rokugan
 shirokinukatsukami (*xi-ro-qui-nu-ca-tsu-ca-mi*) — espírito
 querido também conhecido como "comedor de son-
 hos"
 shugenja (*xu-guen-ja*) — conjurador de magias divinas
 siangham (*sai-an-ram*) — uma pequena arma perfurante de
 monge
 singh (*sing*) — guerreiro
 sitar (*ci-tar*) — alaúde grande
 slenthem (*islen-ten*) — instrumento de percussão
 sodegarami (*ço-de-ga-ra-mi*) — arma usada para capturar
 um oponente sem feri-lo
 sohei (*çô-rrêi*) — soldado religioso
 soong (*sung*) — alaúde
 suan tao fung (*çuan ta-o fung*) — maçã leve ou pesada
 suling (*çu-ling*) — flauta

swami (*suá-mi*) — wu jen
 t'ien lung (*ti-en lung*) — dragão celestial
 t'rung (*trung*) — xilofone de bambu
 tabi (*ta-bi*) — sapato
 tagamaling buso (*ta-ga-ma-ling bu-zo*) — vítima
 amaldiçoada de um tigbanua buso
 tako (*ta-co*) — polvo aberração
 tambura (*tam-bu-ra*) — alaúde curvo grande usado para
 fazer zumbido
 tanto (*tan-to*) — adaga
 tasloi (*tas-lói*) — humanóides de pernas compridas e
 cabeças achatadas que vivem nas selvas
 tau-kien (*tau-qui-en*) — espada longa
 tetsubo (*tet-çu-bo*) — clava grande
 thamàn kyà (*ta-man qui-a*) — licantropo homem-tigre
 tigbanua buso (*tig-ba-nú-a bu-zo*) — carniçais ossudos e
 caolhos
 tonfa (*ton-fa*) — arma de monge
 tong shu (*tong xu*) — ladino
 toya (*tó-ia*) — bordão
 tsuburu no oni (*tsu-bu-ru no o-ni*) — bolha amorfa coberta
 de pele roxa de couro
 tsuno (*tsu-no*) — humanóide chifrado das Terras Sombrias
 tulwar (*tul-uar*) — cimitarra
 tun mi lung (*tun mi lung*) — dragão do tufão
 tungi (*tun-gi*) — machado de guerra
 ugulu no oni (*u-gu-lu no o-ni*) — oni das Terras Sombrias
 com chifres e garras
 uma-yari (*u-ma ia-ri*) — lança pesada
 vanara (*va-na-ra*) — uma raça de humanóides parecidos
 com macacos
 wakizashi (*uá-qui-za-xi*) — espada curta obra-prima
 wang-liang (*uang-li-ang*) — espírito gigante coberto de
 pêlos
 wo dau (*uo dô*) — espada bastarda
 wu jen (*u-ú gen*) — um potente conjurador arcano
 Yakamo (*ia-câ-mo*) — divindade sol
 yakuza (*ia-cu-za*) — tipo de personagem ladino
 yamabushi (*ia-ma-bu-xi*) — shugenja
 yang chin (*i-ang xin*) — fálperio
 yao ren (*iô ren*) — feiticeiro
 yari (*ia-ri*) — lança curta
 yattoko no oni (*ia-rô-co no o-ni*) — criatura inseto das
 Terras Sombrias
 yavana (*ia-va-na*) — bárbaro
 yue (*tu-e*) — alabarda
 yuki-on-na (*iú-qui on na*) — bela fada espírito do gelo
 yumi (*iú-mi*) — arco curto composto
 zafar takieh (*za-far ta-qui-ê*) — espada curta
 zaghnal (*zag-nau*) — picareta leve
 zheng (*zeng*) — cítara

Observação: Alguns dos tópicos mencionados têm mais de uma referência; a página marcada em **negrito** indica a localização principal do tópico.

A

aasimar tocado pelos planos 144
 Abraço da Terra 60
 ação súbita (wu jen) 31
 Acrobacia Suprema 58
 acrobático (dançarino da espada) 38
 (espião ninja) 42
 adepto (classe de PdM) 32
 Agarrar Aprimorado 60
 Ajuda Aprimorada 60
 ajuste de nível 11, 202-203
 akutenshi 242
 akutsukai 241
 alteração adicional (metamorfo) 49
 alterando o curso
 (discípulo do Vácuo) 39
 alternativos, nomes 202-203
 altura e peso
 (de um personagem) 69
 amortecer impacto (yakuza) 56,
 (guarda costas daidoji) 224
 ampliar multiplicador (mestre de
 armas) 47
 anéis 128-129
 anões 16
 aranea 144
 aristocrata (classe de PdM) 32
 arma escolhida (mestre de armas) 47
 armaduras 75
 armaduras mágicas 121
 armas 70
 armas mágicas 124
 Arremesso Defensivo 61
 Arte da Fascinação 61
 artes marciais 79
 Artesão Mágico 61
 Artista 61
 as mil faces (espião ninja) 43
 (metamorfo) 50
 Assustador e Destemido 61
 ataque acrobático
 (dançarino da espada) 38
 ataque chi (místico henshin) 50
 Ataque da Garra da Águia 61
 ataque do Vácuo (mestre do iaijutsu) 48
 ataque furtivo (espião ninja) 42, 217
 ataque giratório chi
 (mestre de armas) 48

Ataque Poderoso - Iaijutsu 62
 Ataque Poderoso - Terras Sombrias 62
 ataque total montado
 (cavaleiro kishi) 37
 ataques múltiplos desarmados 33, 34
 Atenção aos Detalhes 62
 Atuação 58, 66, 67
 aura de coragem (caçador de bruxas) 36
 Auxiliar a Conjunção 62
 avor celestial 144

B

bajang 145
 bakemono 146, 203
 bárbaro 8, 10, 12, 17, 18, 19, 32, 44, 45,
 46, 67, 75, 144, 172, 178, 212, 227
 bardo 32
 base da montanha (místico henshin) 50
 batedor das sombras 34, 211, 234
 bebilith 144
 bisan 146-147
 Bloquear Arma 62
 bônus em Cavalgar (cavaleiro kishi) 37,
 (donzela guerreira) 41
 Bruxa do Pântano 147
 bushidô 8, 19, 21, 22, 23, 32, 67, 202,
 220, 221

C

caçador de bruxas 35, 211, 237, 241
 caminhar através das montanhas
 (místico henshin) 51
 caminhar na água (espião ninja) 42
 Caminho Gentil, O 81
 campeão Akodo 33, 61, 226
 canalizar o dragão do fogo
 (monge Shintao) 52
 carniçal 144
 cavaleiro kishi 36, 228
 cavalgar defensivamente (donzela guerreira) 41
 cavalgar o dragão da água
 (monge Shintao) 53
 cavalgar o vento (dançarino da espada) 38
 centopéia espiritual 149
 charada da consciência
 (místico henshin) 50
 charada da interação
 (místico henshin) 50

charada da invulnerabilidade
 (místico henshin) 51
 charada das chamas
 (místico henshin) 51
 Chiang Lung 155
 Chute Giratório 62
 Chute Voador 62
 clã Caranguejo 8, 9, 13, 19, 20, 21, 25,
 26, 32, 33, 44, 50, 54, 61, 63, 64, 65,
 66, 71, 72, 79, 92, 126, 182, 184, 198,
 211
 clã Dragão 8, 9, 10, 18, 19, 20, 22, 25, 26,
 32, 33, 49, 61, 63, 65, 66, 71, 74, 92,
 185, 213
 clã Escorpião 8, 9, 10, 13, 18, 19, 20, 22,
 25, 26, 32, 33, 43, 61, 63, 64, 66, 74,
 92, 217
 clã Fênix 8, 9, 10, 20, 22, 25, 27, 28, 32,
 33, 40, 52, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 91,
 184, 194, 220
 clã Garça 8, 9, 10, 19, 20, 22, 25, 26, 32,
 33, 41, 50, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66,
 79, 91, 127, 135, 223
 clã Leão 8, 9, 10, 20, 22, 25, 27, 33, 48,
 61, 62, 64, 66, 92, 198, 225
 clã Louva-a-Deus 230
 clã Unicórnio 8, 9, 10, 13, 17, 18, 19, 20,
 22, 25, 27, 30, 32, 33, 35, 42, 60, 61,
 63, 64, 65, 66, 70, 77, 78, 92, 144,
 194, 227
 classes banidas 32
 classes de prestígio de monge 33
 clérigo 32
 código de conduta (monge Shintao) 53
 combatente (classe de PdM) 32
 Combater no Solo 63
 comida, bebida e hospedagem 77
 Congelando a Corrente Sangüínea 62
 Conhecimento 57
 conhecimento da yakuza (yakuza) 56
 conversar com a alma (monge Shintao) 52
 coragem do leão (furioso singh) 44
 corpo atemporal (místico henshin) 51
 corpo de diamante
 (místico henshin) 50
 cosmologia 206
 criando itens mágicos 142
 Criar Arma de Cristal 63

Criar Talismã 63
 criaturas das Terras Sombrias 143, 144,
 146, 147, 151, 172, 178, 181, 188,
 190, 197, 236, 241
 curar montaria
 (donzela guerreira) 41

D
 daishô ancestral (samurai) 21
 dançando com as fortunas
 (cavaleiro kishi) 37
 dançarino da espada 37
 dano pelo chi (mestre de armas) 47
 defensor Hida 33, 212
 demônio bebilith 144
 desafio de perícias 59
 Destruidor de Oni 63
 destruir a Mácula
 (monge Shintao) 52
 destruir inimigos
 (batedor das sombras) 35
 destruir o mal (caçador de bruxas) 36
 Desviar Objetos (sohei) 27
 detectar a Mácula (monge Shintao) 52
 detectar inimigos
 (batedor das sombras) 35
 detectar o mal (caçador de bruxas) 36
 Disciplina 63
 discípulo do Vácuo 38, 211, 221
 Discurso Convincente 63
 doc cu'o'c 151
 dokufu 151
 domínio elemental (wu jen) 31
 donzela guerreira 36, 40, 64, 77, 228
 dragão celestial 161
 dragão da terra 156
 dragão do mar 157
 dragão do rio 155, 192
 dragão do rufão 162
 dragão espiralado 158
 dragão espiritual 159
 dragão lung 152
 dragão lung 152
 dragão-carpa 154
 druida 32
 Duelista Nato 63
 duelos de iaijutsu 81
 duelos psíquicos 82

E
 elfos 16
 empunhar o dragão da terra
 (monge Shintao) 52

equipamento de aventura 77
 Equitador 63
 Erudito da Natureza 63
 escola Agasha 25, 27, 84, 91
 escola Asahina 25, 26, 84, 91
 escola Iuchi 25, 26, 84, 92
 escola Kitsu 25, 26, 84, 92
 escola Kuni 25, 26, 54, 84, 92
 escola Soshi 25, 26, 84, 92
 escola Tamori 25, 26, 84, 92
 escola Yogo 25, 26, 84, 92
 especialista (classe de PdM) 32
 Especialização Aprimorada 63
 Espião Leão 63
 espião ninja 41, 217
 espírito da natureza 177
 espírito único (cavaleiro kishi) 37
 espiritual, centopéia 149
 esqueleto 144
 esquiva sagaz (mestre do iaijutsu) 48
 esquiva sobrenatural (yakuza) 55
 estatísticas vitais 69
 Estrangular 63
 evasão (batedor das sombras) 35
 Especialização
 (cavaleiro kishi) 37
 explosão de velocidade
 (cavaleiro kishi) 37,
 (donzela guerreira) 41
 Expulsão Adicional (xamã) 30

F
 Fala Suave 63
 fantasma 165
 fardo (guerreiro urso) 46
 farsante Bayushi 33, 218
 favor espiritual (xamã) 30
 feiticeiro 17, 25, 29, 32, 38, 167, 168,
 170
 Feiticeiro do Sangue 64
 feiticeiro eunuco 16, 43
 ferramentas de classe e
 kit de perícias 77
 Foco em Iaijutsu 59, 81
 foco em magia aprimorado
 (feiticeiro eunuco) 43
 foco no elemento (shugenja) 25
 fogo fátuo 144
 Força da Alma 64
 força da mente (sohei) 27
 Força do Caranguejo 64
 Força do Cavaleiro 64

forma de urso (guerreiro urso) 46
 forma selvagem (metamorfo) 49
 frenesi do chi (sohei) 27
 fúria adicional (guerreiro urso) 47
 fúria do leão (furioso singh) 44
 furioso singh 44, 205, 226
 furtar o dragão do ar
 (monge Shintao) 52

G
 gaki 163
 Gêmeo Cármino 64
 General Abençoado 64
 gigante da colina 203
 gnomo 16
 Golpe Cármino 64
 Golpe da Estrela Cadente 64
 Golpe Defensivo 64 (sohei) 27
 Golpe Desequilibrante 64
 golpe do Vácuo (discípulo do Vácuo) 39
 golpe rugido (furioso singh) 45
 graça do kami (caçador de bruxas) 36
 granadas 78
 Grande Artesão 64
 Grande Diplomata 65
 Grande Trabalho de Equipe 65
 Grito do Chi 65
 Grito do Chi Aprimorado 65
 (furioso singh) 44
 guarda-costas Daidoji 33, 224
 guerreiro 9, 16, 17, 18, 32, 37, 48, 53, 59,
 79, 144, 175, 179, 212, 220, 231, 236
 guerreiro urso 45
 guia ancestral (monge Shintao) 52

H
 habilidade de mestre 80, 81
 halfling 16
 hannya 166
 happo zanshin (místico henshin) 50
 hebi-no-onna 167
 heimin 7, 8, 9, 18, 32, 57, 211
 hengyokai (monstro) 168
 hengyokai (raça) 7, 9, 10, 18, 19, 20, 22,
 27, 30, 45
 hinin 7, 8, 9, 18, 32, 211
 hitsu-do
 (místico henshin) 51
 hobgoblin 203
 honra 67
 Honra do Espírito 65
 humanos 7

I

idade (de um personagem) 69
idiomas 58
Imobilidade (batedor das sombras) 35
indumentária 77
inimigo predileto
(batedor das sombras) 34
Instinto de Guerreiro 65
investida do leão (furioso singh) 45
investida mortal (cavaleiro kishi) 37
Intuição de Kami, A 65
itens e substâncias especiais 78
itens mágicos, criando 142
itens maravilhosos 139

K

kappa 169, 203
ki-rin 170
korobokuru (monstro) 171
korobokuru (raça) 7, 9, 11, 17, 18, 19, 27
kukan-dô (monge Shintao) 53

L

ladino 7, 10, 14, 17, 18, 19, 32, 37, 43,
56, 175, 179, 215, 220, 225
lâmina encantada
(dançarino da espada) 38
lâmina relâmpago
(mestre do iaijutsu) 48
Lealdade da Alma 65
leão atroz celestial 144
li lung 156
liberar o Vácuo (discípulo do Vácuo) 39
licantropo homem-cavalo 144
licantropo homem-rato 145
licantropo homem-tigre 145
Liderança
(feiticeiro eunuco) 43,
(yakuza) 56
limite de itens mágicos em uso 121
lobo atroz celestial 144
locathah 144
lung wang 157
Lutar às Cegas (místico henshin) 50

M

Mácula 13, 61, 142, 208, 210, 225,
234, 236
Mácula das Terras Sombrias:
veja Mácula
magia nas Terras Sombrias 234
magia poderosa
(feiticeiro eunuco) 43

Magias adicionais

(feiticeiro eunuco) 43
magias da terra (shugenja) 25
magias de água (shugenja) 25
magias de fogo (shugenja) 25
magias do ar (shugenja) 25
Mágica no Sangue 65
Mágica Potente 65
mago 32
maho 236
maho-bujin 236
maho-tsukai 237
magias 97, 244
mamono 172
Mãos Vazias 80
Meditação da Guerra 81
meio-elfo 16
meio-orc 16
Memória
(batedor das sombras) 35
Mente Aberta 65
Mente do Magistrado 65
mente escorregadia
(espião ninja) 43
(yakuza) 56
Mercador Honesto 66
mercenário Louva-a-Deus 33, 231
mestre de armas 47
mestre do iaijutsu
(classe de prestígio) 48, 223
Mestre em Iaijutsu
(talento) 66
mestre niten Mirumoto 33, 61, 215
metamorfo 49
mimetismo (espião ninja) 42
místico henshin 33, 50, 221
modificadores de tipo 143
momento de clareza
(discípulo do Vácuo) 39
monge 10, 17, 18, 32, 37, 40, 48, 70, 71,
73, 74, 79, 170, 175, 195
monge Shintao 33, 51
monge tatuado 8, 33, 49, 54, 213, 217,
218
monstros como raças 203
montaria especial
(donzela guerreira) 40
montarias e
equipamentos relacionados 77
múltiplos ataques desarmados 33, 34
Muitas Máscaras 66
Mundo Espiritual, o 206

N

naga de Shinomem 172, 203
nat 175
NEP 11
nezumi (monstro) 178
nezumi (raça) 7, 9, 13, 17, 18, 19, 22, 27,
29, 67, 74, 75, 76, 143, 240
ninja 145
ninja 41, 74, 78, 165, 208
nome (de um personagem) 69
nomes alternativos 202-203
novo nível de magia
(feiticeiro eunuco) 43

O

objetos animados 144
Ofícios 57
ogro 144, 203
ogro mago 203
Olhar do Silêncio (monge Shintao) 52
oni 179
oni das Terras Sombrias 181
onikage 188
Oradores do Sangue 235

P

paladino 32
pan lung 158
passo etéreo (espião ninja) 43
Pé e Punho 80
pennaggolan 189
Percepção às Cegas
(místico henshin) 51
pergaminhos 129
Manter a Consciência 65
(furioso singh) 45
Pernas de Marinheiro 66
personagens multiclasse 32
plebeu (classe de PdM) 32
poções 128
polvo gigante abissal 144
pontuação de Mácula 101, 144, 234, 238
povo do mar 144
povo-espírito (monstro) 192
povo-espírito (raça) 7, 9, 10, 14, 18, 19,
20, 22, 27, 178
povo-espírito bambu 14, 192
povo-espírito mar 15, 192
povo-espírito rio 15
Profissão 58
protetor Shiba 33, 221
psiquismo 205

Punhos de Aço 66
pureza de Shinsei (monge Shintao) 51

Q

quantidade inicial de recursos 70
queda suave (espião ninja) 42

R

Raciocínio Apurado 66
ranger 17, 18, 19, 20, 27, 32, 44, 48, 54,
144, 175, 178, 212, 236
recompensas (para personagens) 206
Resistência Superior 66
Resistir à Mácula 66
resistir à magia maligna
(caçador de bruxas) 36
Resistir a Venenos 66
respirar com o chi (espião ninja) 42
Rokugan 5, 6, 207-232
armadura mágica em 122
armas de jade e obsidiana em 142
armas mágicas em 124, 125
bárbaros em 17, 18
batedor das sombras em 34
caçador de bruxas em 35
castas e classes em 32
castas e perícias em 57
cavaleiro kishi em 36
cavalos em 78
classes banidas em 32
cronologia 210
cultura 209
discípulo do Vácuo em 38
donzelas guerreiras em 40
dragões de 152, 219
espião ninja em 41
feiticeiros em 29
furioso singh em 44
gempukku 69, 208
guerreiros em 18
história de 207
humanos em 7, 8, 9
idiomas 9, 58
Império de 211
instrumentos musicais em 77
kami 69
ladinos em 19
mestre do iaijutsu em 48
místico henshin em 50
monge Shintao em 51
monge tatuado em 49
monges em 18

monstros em 144
nagas em 175
nezumi em 13, 178
nomes 9, 13, 69
Oráculos 223
outras raças em 16
personagens multiclasse em 32
rangers em 19
samurai em 20
shugenjas em 24
talento ancestral 59
talismãs em 135

rokuro-kubi 190
ronin 7, 8, 9, 18, 20, 32
rugido do leão (furioso singh) 44

S

salto das nuvens
(dançarino da espada) 38
(espião ninja) 42
samurai 10, 16, 17, 19, 20, 32, 33, 35, 41,
42, 44, 46, 48, 49, 53, 57, 58, 71, 74,
75, 79, 81, 82, 126, 127, 145, 195,
212, 215, 218, 220, 221, 222, 225,
228, 236
sapo gigante 195
Saque Rápido 82
segredo arcano (wu jen) 31
Sentir Motivação 58
sentir o Vácuo (discípulo do Vácuo) 39
sentir os elementos (shugenja) 25
shen lung 159
shirokinukatsukami 191
shugenja 8, 10, 17, 18, 20, 24, 32, 40, 49,
51, 52, 54, 60, 68, 74, 77, 83, 135,
142, 144, 167, 175, 195
Shugenja Guerreiro 66
conjunção 83
escolas de magia 91
magias 89
talento metamágico 60
Sinceridade da Alma 66
sohei 17, 27, 32, 33, 36, 48, 175
magias 92
Sorte dos Heróis 66
sucesso decisivo chi
(mestre de armas) 48
supressão do Vácuo
(discípulo do Vácuo) 39

T

t'ien lung 161
tabus (wu jen) 31

tagamaling buso 149
tako 193
talentos ancestrais 59, 61
talismãs 135
tasloi 193, 203
têmpera (sohei) 27
tendência 67
tengu 194, 203
Terras Sombrias 13, 18, 30, 47, 61, 69,
78, 142, 143, 207, 208, 233-243
tigbanua buso 148
tigbanua buso 148
tocar o dragão do Vácuo
(monge Shintao) 52
Toque da Dor 66
toque do fogo (místico henshin) 51
Treinamento Vigoroso 80
troll 144
tsuno 197, 203
tun mi lung 162

U

um golpe, dois cortes
(mestre do iaijutsu) 48

V

vampiro saltador 169
vanara 7, 9, 15, 18, 19, 20, 22, 27, 74
Varinhas 136
velocidade da leoa (furioso singh) 45
vingador Moto 33, 228
visão espiritual (xamã) 30
Voz Poderosa 66

W

wang-liang 198, 203
wu jen 7, 11, 17, 29, 30, 32, 37, 52, 54,
144, 167, 168, 172
magias 93

X

xamã 7, 10, 16, 17, 27-30, 37, 45, 49, 52,
54, 68, 127, 167, 220
domínios 86
magias 84

Y

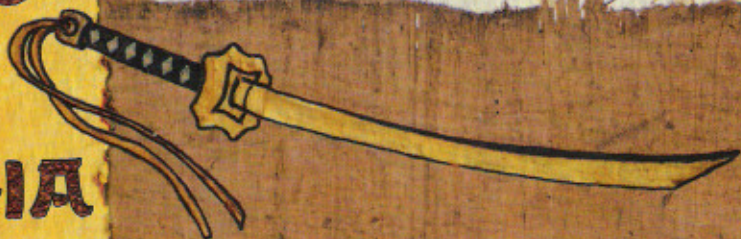
yakuza 56, 57
yeti 199, 203
yu lung 154
yuan-ti 203
yuki-on-na 200, 203

Z

zumbi 144



SEDA, AÇO ≡ MAGIA



Aventuras Orientais transporta os infinitos cenários da fantasia asiática para as campanhas de DUNGEONS & DRAGONS. Nestas páginas, você encontrará:

- Cinco novas raças, incluindo os hengeyokai, os nezumi e o povo-espírito.
- Cinco novas classes, incluindo o samurai, o shugenja e o wu jen.
- Mais de 25 novas classes de prestígio, entre elas o ninja, o monge tatuado e o yakuza.
- 100 magias novas.
- 75 monstros novos.
- Um cenário de campanha completo: Rokugan, o mundo do card game Legends of the Five Rings.

Para usar esse suplemento, o Mestre precisará do Livro do Jogador, do Livro do Mestre e do Livro dos Monstros. Os jogadores precisam somente do Livro do Jogador.



GUNSHIN

VISITE NOSSO SITE: WWW.DEVIR.COM