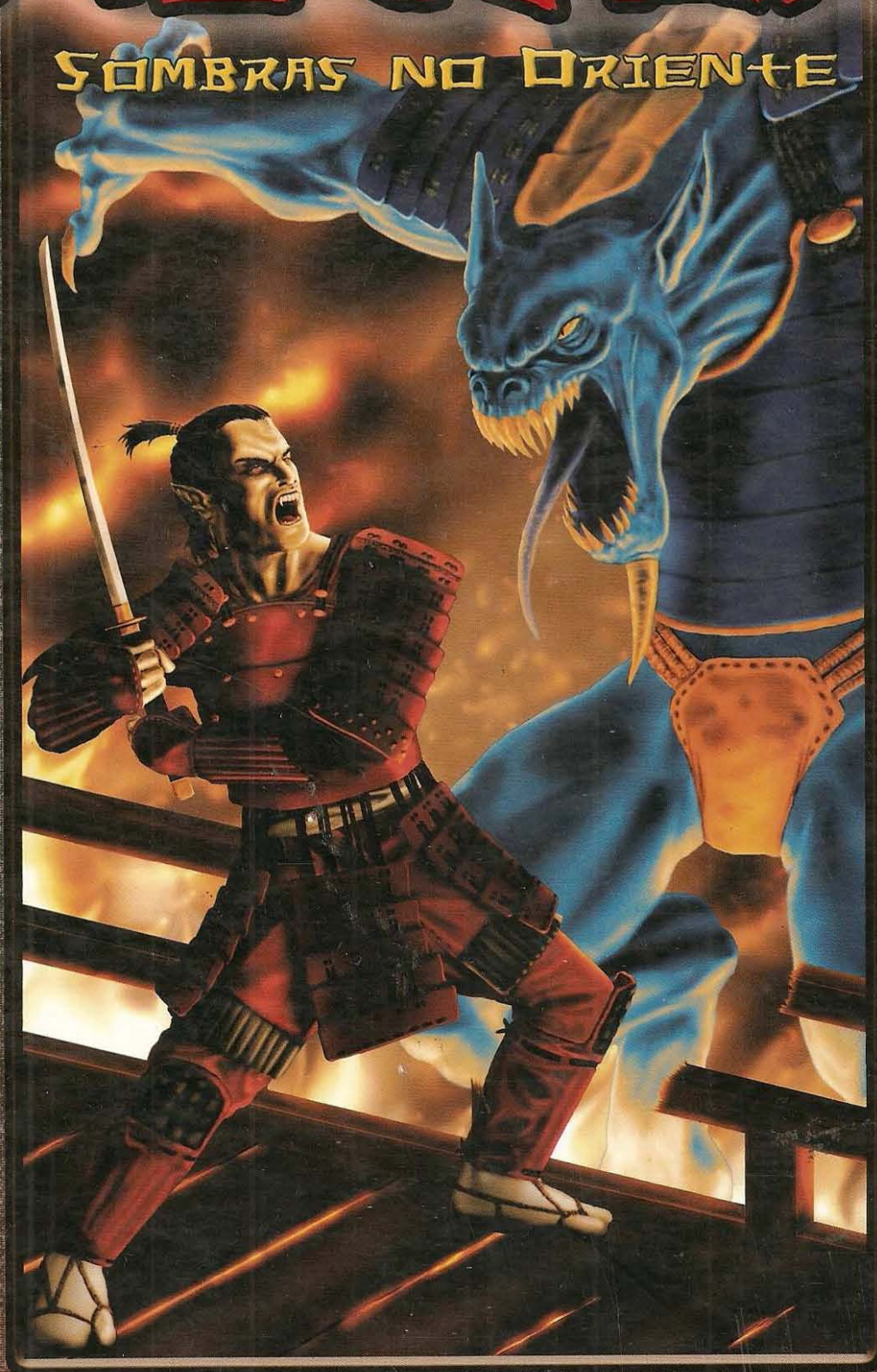


MÍXICA

SOMBRAS NO ORIENTE



Newton "Nitro" Rocha

MÍZICA

SOMBRAS NO ORIENTE

Newton “Nitro” Rocha

São Paulo, 2004

1ª Edição



www.editoraviu.com.br

“Mítica – Sombras no Oriente”

Editora chefe: Gabriela Viu

Diretor de Arte: Cauê Freitas

Conceito: Equipe Editora Viu e Grupo Sefirot

Projeto Editorial e Diagramação: Gabriela Viu

Design da Capa, Quarta Capa, e Logotipos: Cauê Freitas

Revisão e Emendas: Érika “Tuz”, Gabriela Viu e George Bonfim

Revisão de Capa: Souk Produção de Imagem

Autor: Newton “Nitro” Rocha

Co-Autores: Leonardo “Troscoman”, Anderson “Anso”, Mário “Dedo-no-Olho” César, Hermann “Black Ninja”

Textos Adicionais: George Bonfim

Ilustrações Internas: Cícero Galter, Daniel Ladeira, Érica Girotto, Estandelau, Frederico Soares, Marco Morte, Newton “Nitro” Rocha, Stephan Segantini

Ilustração de Capa: Cláudio Pozas

Jogadores da fase de teste:

Newton “Nitro, Mestre das Trevas de Lieh”

Leonardo “Tokage Bárbaro”

Anderson “Astrólogo Vedaan”

Mário “Samurai Invencível”

Hermann “Kenku Ranger”

Érika “Neko Ninja”

1ª. Edição publicada em Outubro/2004

ISBN: 85-98062-03-0

Agradecimentos:

À minha musa Tuz por seu apoio e confiança; à nossas famílias por apoiarem o nosso amor ao RPG; aos intrépidos demais membros do Grupo Sefirot - Léo, Hermann, Mário, e Anderson, pela garra e pelo esforço dedicados ao projeto (este livro não existiria sem vocês!!!); aos incríveis ilustradores que participaram do projeto - Érica, Marco, Daniel, Stephan, Estandelau, Frederico e Cícero, pela paciência e por aturar um bando de criadores de monstros tentando explicar suas criações; ao Marcelo Telles e todos da RedeRPG por terem me incentivado na criação e produção de textos de RPG; ao pessoal da Casa dos Quadrinhos por respaldar o Grupo Sefirot indicando ilustradores e abrindo espaço para a exposição de nossos trabalhos. Agradecimentos especiais à equipe da Editora Viu - Gabriela Viu, George Bonfim, Cauê Freitas e Fernando Castilho, por nos oferecer a maravilhosa oportunidade de expor o nosso trabalho no RPG, assim como pela confiança depositada no Grupo Sefirot. E principalmente, obrigado a todos os jogadores e mestres de RPG: este livro foi feito para vocês, com muito carinho! Um abraço do Nitro.

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

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

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

INDICE

CAPÍTULO 1: APRESENTAÇÃO

Introdução	Pág 5
Sombras de Lieh: A Trágica história da Imperatriz Profana	Pág 6

CAPÍTULO 2: ORGANIZAÇÕES

Introdução	Pág 9
O Ringu	Pág 9
Senhores da Tempestade	Pág 11
Crisântemo Negro	Pág 13
Mandarins da Morte	Pág 15
Lótus Rubro	Pág 17
Lobos dos Mares	Pág 18
A Irmandade da Mão Esquerda	Pág 20

CAPÍTULO 3: VILÕES

Introdução	Pág 23
Honorável Shu Fang, Líder do Crisântemo Negro	Pág 23
Kiyusa, Líder do Ringu	Pág 25
Etsu Meguro , O Samurai Eterno	Pág 26
Etsu Kazuo, o Lorde da Tempestade	Pág 28
Ragorth	Pág 29
Sangye Tséring, O Supremo Lama Negro	Pág 31
Shivastani	Pág 23
Zang Fei	Pág 33

CAPÍTULO 4: MONSTROS

Introdução	Pág 35
Akuma, Kabuto	Pág 36
Akuma, Teru	Pág 37
Asura, Darbas	Pág 38
Asura, Vasuni	Pág 39
Bakemono	Pág 40
Gaki-Youma	Pág 41
Gorambo	Pág 44
Hakeru	Pág 45
Kitsune	Pág 46
Kyu-Kitsuke	Pág 47
Laokin	Pág 50
Naga de Lieh	Pág 51
Oni, Takong	Pág 54
Oni, Bargong	Pág 55
Rakuen	Pág 56
Ryu, Dragão	Pág 57
Sakugoroshi	Pág 61
Tulpa	Pág 61
Yeren	Pág 62



CAPITULO I

NITRO
2004



APRESENTAÇÃO

*"Abraçar as Sombras, reverenciar as Trevas, amar a Imperatriz. Esse é o caminho do Ringu."
Bruxa Kiyusa, líder suprema do Ringu.*

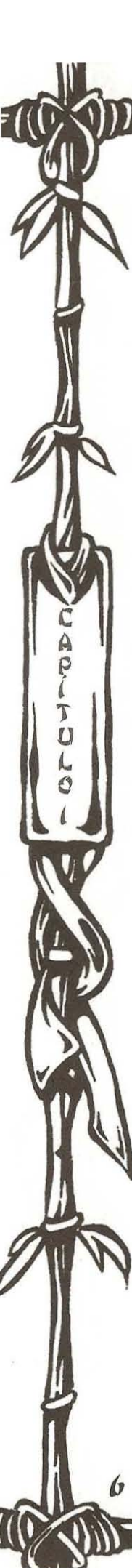
Onde existe luz existem trevas. **Mítica – Sombras no Oriente** é um guia para o lado negro das campanhas orientais de fantasia. Neste livro, embarcamos em uma viagem para as sombras das terras de Lieh, descobrindo os perigos que espereitam os aventureiros de Mítica. Conheceremos as temidas organizações criminosas que atuam em suas principais nações, além de informações importantes sobre seus poderosos líderes. Monstros, criaturas sobrenaturais, demônios e guerreiros malignos, estão descritos em **Mítica – Sombras no Oriente** para serem usados em aventuras de fantasia oriental. Este livro complementa o livro original do cenário, **Mítica – Caminhos do Oriente**, apresentando os adversários dos jogadores, e oferecendo aos mestres muitas idéias para campanhas neste mundo. Além disso, os monstros e as organizações aqui descritos podem ser facilmente usados em outros cenários do Sistema D20, ficando apenas a cargo do mestre o trabalho de adaptar alguns detalhes das descrições para seu cenário de campanha favorito.

Este livro está organizado em quatro capítulos - o conto *Sombras de Lieh*, Organizações, Vilões e Criaturas. *Sombras de Lieh* explica a mitologia por trás do mal em Lieh, narrando a trágica história da Imperatriz Profana,

a Guerra dos Imortais e o início da Guerra dos Três Infernos. Na parte de Organizações, os principais grupos criminosos do continente, assim como seus métodos, classes de prestígio e poderes especiais, são descritos em detalhe. O capítulo seguinte apresenta os Vilões, muitos dos quais são líderes das organizações criminosas, e outros que são figuras lendárias do submundo de Lieh. O último capítulo apresenta as criaturas de Lieh, prontas para serem usadas em campanhas de fantasia oriental.

Todo este material foi escrito para ser utilizado em conjunto com o *Livro do Jogador* do RPG Dungeons & Dragons, publicado pela Devir Livraria. Aos mestres, é recomendada também a utilização dos outros livros básicos de regras do Dungeons & Dragons, o *Livro do Mestre* (Livro de Regras Básicas II) e o *Livro dos Monstros* (Livro de Regras Básicas III). Todas as fichas dos personagens e monstros de **Mítica – Sombras no Oriente** utilizam as regras revisadas da edição 3.5 do *Livro do Jogador*, e podem ser usadas com mínimas adaptações para as regras da edição 3.0 do *Livro do Jogador*.

E agora, vamos iniciar a nossa jornada pelas partes escuras e sombrias do continente de Lieh.



SOMBRAS DE LIEH

Muitos sábios buscam saber mais a respeito do conhecimento dos deuses de Lieh, conhecimento este que foi em parte apagado da mente dos mortais pelo Enigma da Era Antiga. Mas curiosamente, alguns costumes acabaram se mantendo, assim como os mitos e lendas mais antigos dos Caminhos do Oriente. É de conhecimento popular que as religiões bastante conhecidas, como as que veneram o Imperador Celestial e a sua Burocracia, ou a Tríade Handi com seus seis deuses, se mantiveram na mente do povo, mesmo com todo o conhecimento histórico antigo apagado da mente dos mortais (a história somente passou a ser novamente registrada nos últimos duzentos anos). Um sacerdote handi chamado Yuna, fervoroso seguidor de Manish (O Grande Rei), levantou uma teoria dizendo que os seguidores mais fiéis dos deuses de Lieh não perderam o contato com os seus respectivos patronos divinos. As divindades mais conhecidas logo se tornariam veneradas novamente por grande parte do povo. Já alguns deuses malignos e sombrios acabaram caindo no esquecimento de muitas pessoas. Com o tempo, percebeu-se que a teoria de Yuna havia se mostrado verdadeira. Os seguidores mais fiéis dos deuses negros não se esqueceram de seus mestres sombrios, mas eles foram esquecidos pela maior parte da população dos reinos dos Lieh. Isso não é tão evidente no caso dos deuses malignos da Tríade (Vasudev e Kamna), que desde o início da história handi fazem parte da cultura desta etnia. Entretanto, entidades como Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico; Ravana, o Rei do Caos; e a Imperatriz Profana, a antiga consorte do Imperador Celestial (que muitos pesquisadores antes acreditavam ser um irmão gêmeo deste), acabaram utilizando desta habilidade de se ocultar no esquecimento dos povos dos Caminhos do Oriente.

Pouco a pouco, estes deuses sombrios acabam tornando-se novamente entidades conhecidas pelas pessoas que vivem no Império da Fênix, no Arquipélago do Rei Dragão, nas Planícies Milenares e nas Montanhas da Contemplação. Seja pelos seus planos malignos, seja por um sinal divino de uma entidade boa que para abrir os olhos de seus seguidores, estas entidades foram lembradas, pois o mundo passou a perceber a ameaça que eles apresentavam. Hoje elas são quase tão conhecidas quanto as entidades da luz: o Imperador Celestial, a Tríade, ou Pai Lung, o Dragão Branco Ancestral.

Abaixo, segue os registros de um clérigo xien, servo do Imperador Celestial, que conseguiu depois de muito meditar, elucidar a verdade sobre o mistério da entidade gêmea de seu mestre, o Imperador Celestial.

A TRÁGICA HISTÓRIA DA IMPERATRIZ PROFANA

Desde o princípio dos tempos, existiam duas forças no Cosmos. Eram opostas, e desde o início ambas travavam um combate eterno. Após infinitos aeons, estas energias assumiram uma manifestação, e se tornaram as entidades mais antigas do Universo: Pai Lung, o Dragão Branco Ancestral, e Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico. Estas entidades foram responsáveis pela criação de tudo o que existe, e a luta incessante destes dois seres acabou gerando o Grande Círculo, as bases da Criação. O Grande Círculo recebeu este nome graças aos movimentos circulares que as serpentes tinham, formando o símbolo de seu conflito eterno. Estes eram aqueles que seriam conhecidos mais tarde como os deuses Dragões.

A batalha eterna entre estes dois seres máximos fora responsável pelo surgimento de várias outras entidades, que seriam chamadas de Os Antigos. Da luz do Dragão Branco e das faíscas de energia que saltaram do combate surgiram as estrelas, de onde viriam os kamis, espíritos celestes. Do sopro de entropia do Dragão Negro surgiram os buracos negros, de onde mais tarde sairiam os onis, os seres que formariam as bordas demoníacas. Entretanto, as entidades mais poderosas que viriam deste combate seriam duas. Yen-Lo-Lung havia acertado um golpe certo em Pai-Lung, e neste instante a dor foi tão intensa que ele chorou. Da sua lágrima surgira Yang. Pai-Lung também havia atingido Yen-Lo-Lung causando um ferimento horrível, e do sangue deste ferimento fora criada Yin. Ambas as entidades recém criadas sabiam que este combate duraria toda a eternidade, e acabaria consumindo os dois seres. Assim, cada uma delas foi ao encontro de um dos deuses Dragões. Yang fora ao encontro do Dragão Negro Cósmico, enquanto Yin visitou o Dragão Branco Ancestral. Este equilíbrio no Grande Círculo foi o marco que possibilitou a criação de todos os planos. A partir desta junção de poderes fora criado o símbolo do Grande Círculo, o Yin Yang.

Yin e Yang passaram a ser as entidades responsáveis pelo equilíbrio cósmico surgido no final do combate entre Pai Lung e Yen-Lo-Lung. Era necessário preservar o que passou a ser chamado de O Poder (muitos teorizam que esta seria a maior das forças, nascida em um estágio primordial da Criação, e que poderia ser utilizada para grandes feitos, como a criação de mundos). Para que O Poder pudesse ser preservado, surgira o Mandato e a Dinastia. O Mandato e a Dinastia eram as formas que ambas entidades encontraram para manter o equilíbrio tão almejado. Durante um período (que sábios mais tarde acreditam durar milhares de anos), o controle do Poder ficava com a na ocasião coroada Imperatriz Yin. No outro período o Poder permanecia nas mãos do então Imperador Yang. Quando um deles tivesse o poder do Mandato e exercesse o domínio pela Dinastia, o outro deveria permanecer isolado



em contemplação e reflexão silenciosa no Templo do Alvorecer, situado nos limites de Tenjoukai, o Paraíso Celeste. Por isso, eles se viam somente na Cerimônia de Passagem do Poder, e algum tempo depois desta. Mesmo assim, o amor deles era muito grande e eles casaram, passando assim a serem os responsáveis pelo balanço de todo o Grande Círculo, tanto no Mundo Superior quanto no Mundo Inferior.

Em algum momento, entretanto, a semente da discórdia, do mal e das sombras seria plantada no Mundo Superior. Não se sabe ao certo qual foi a entidade maligna responsável por isso (Yen-Lo-Lung, em seu ódio eterno por Pai Lung e a sua criação de Tenjoukai, ou aquele que seria conhecido como o Rei do Caos, Ravana, também chamado de o sétimo deus handi). O que se sabe com certeza, é que uma grande guerra quase acabou com o Grande Círculo. Este conflito passaria a ser chamado de A Guerra dos Imortais, pois apesar de envolver todos os deuses que do Grande Círculo, nenhum deles acabou sendo morto ou destruído. Mas enganasse aqueles que pensam que nenhum deles perdeu muito de sua influência, domínios ou poderes. Em uma batalha jamais vista, bordas de akumas, onis, asuras; e exércitos de gunshins (anjos guerreiros), kamis, dragões ryu e dragões lung se enfrentaram, em pleno Paraíso dos Céus, Tenjoukai. A própria **Imperatriz Yin**, fora dominada pelo poder de um artefato sombrio conhecido como o Coração das Trevas. Este artefato havia aumentado muitos os seus poderes, o que quase a equiparava com Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico. A Imperatriz aliara-se às forças das trevas, e havia criado seres cruéis e nefastos para dominar todo o cosmos. Estando de posse do Mandato e da Dinastia, e tendo o Poder do Grande Círculo à sua disposição, ela era talvez a entidade mais poderosa que existiu durante a Guerra dos Imortais. Ela atacou o seu amado consorte, o **Imperador Yang**, movida por uma fúria sem limites. Com um raio de energia negativa, ela quase o destruiu. Dizem que a entidade que salvou o Imperador do ataque letal fora a rainha dos kamis, Amatsukami, que sempre havia nutrido um amor secreto por ele, mas jamais tinha esperanças deste amor ser correspondida, dadas as leis estabelecidas para o equilíbrio. De qualquer modo, ela deveria salvá-lo do ódio de sua contrapartida cósmica, que havia enlouquecido completamente.

A **Imperatriz Yin** ficou extremamente irada com a proteção criada por Amatsukami, e por pouco não conseguiu destruí-la também. Conta-se que neste instante, um dragão lung e um dragão ryu, seres criados pela sabedoria infinita de Pai Lung, transformaram-se em fogo e trovão, unindo-se com o **Imperador Yang**, que conseguiu reunir poder suficiente para lançar uma rajada de energia, que atingiu de modo certo o Coração das Trevas. Parte do artefato se esfacelou, espalhando milhares de estilhas por todo o Grande Círculo. A **Imperatriz Yin** havia recobrado parte de sua consciência, mas sabia que era tarde demais para qualquer coisa pudesse ser reparada. Assim, ela acabou abandonando Tenjoukai e o Mundo Superior, rumando para a escuridão eterna do Mundo Inferior. Os antes amantes, agora estariam separados até o fim dos tempos.

Quando a **Imperatriz Yin** separou-se do **Imperador Yang**, eles deixaram de representar o equilíbrio. E assim, deixaram de ser Yin e Yang. Eles eram agora o Imperador Celestial e a Imperatriz Profana, seres que se tornariam inimigos eternos e mortais, como os deuses dragões que criaram o Grande Círculo há incontáveis eras.

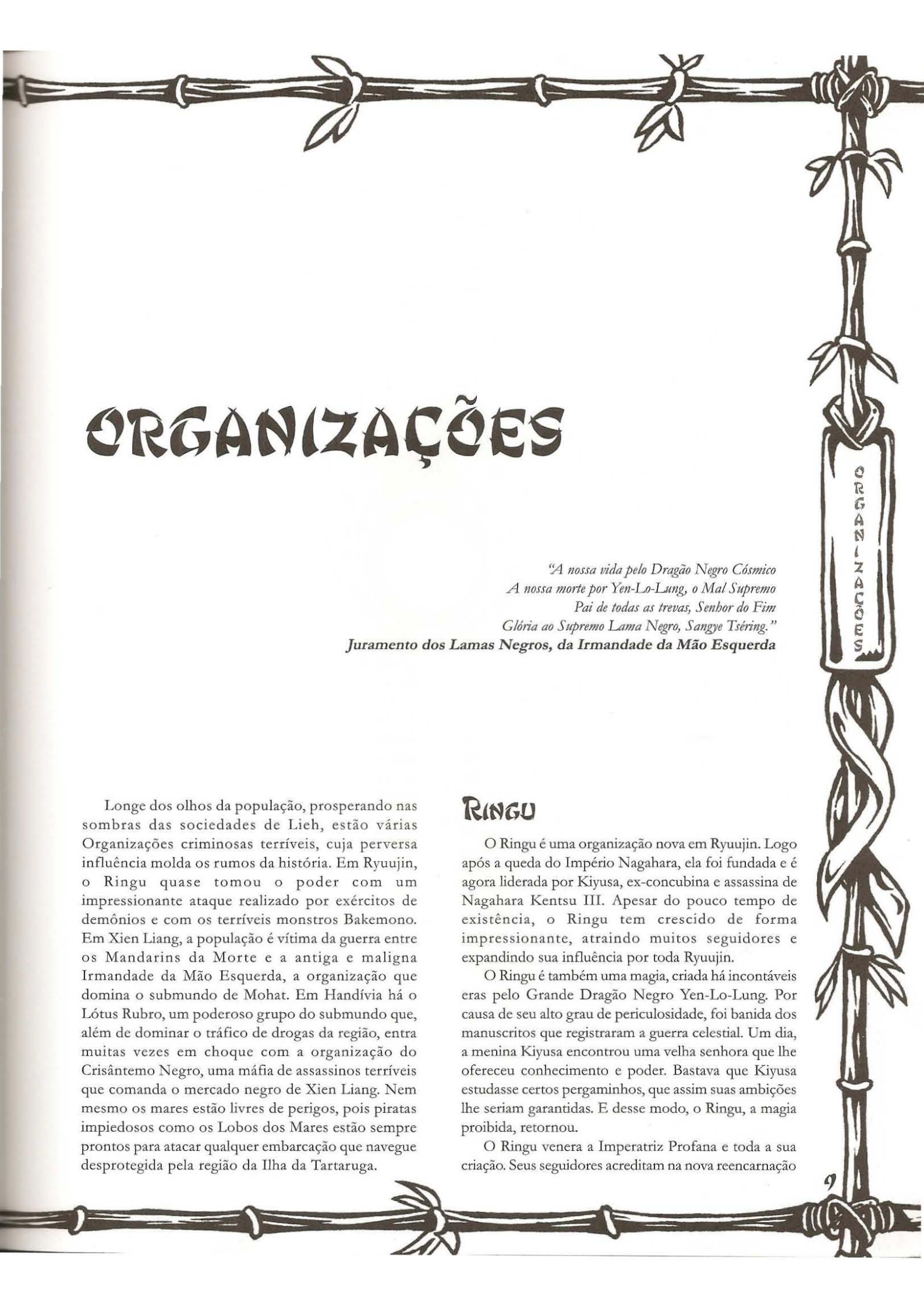
Ao final da Guerra dos Imortais, a Imperatriz Profana havia descido ao Mundo Inferior, e lá criado o seu próprio plano sombrio, onde dominaria os seus lacaios com uma mão de ferro; o reino que era a contra parte de Tenjoukai no Mundo Inferior. Lá ela exerceria o seu reinado, tendo como principais servos os terríveis akumas, seres criados pela corrupção de antigos seres e espíritos celestes. Com isso, ela dividiu o Mundo Inferior com as outras duas entidades que lá habitavam, o Rei do Caos Ravana, e Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico. Como nenhum dos três deuses sombrios desejava ser dominado pelos outros, eles iniciaram a Guerra dos Três Infernos, um combate que dizem durar até hoje, nas profundezas do Mundo Inferior. Ravana utilizando os seus terríveis Asuras, a Imperatriz Profana os seus akumas, e Yen-Lo-Lungs os seus onis, os primeiros demônios criados no Grande Círculo. Esta guerra vai decidir a suprema entidade do mal no Grande Círculo, e quem liderará a destruição final do Mundo Superior.

Muitos acreditam que o papel de equilibrar o Grande Círculo passaria para outros seres, e que estes sim representariam o que o Imperador Celestial e a Imperatriz Profana representavam antes. A Filosofia do **Yin Yang** passou a ser seguida por muitos mortais, que acreditam possuírem eles próprios a incumbência de equilibrar o cosmos, permitindo a existência de Grande Círculo e do mundo criado pelo Imperador Celestial, Lieh. Esta manifestação de equilíbrio seria demonstrada por um dos maiores dons que os mortais receberam: o Livre Arbítrio. Todos os seguidores desta filosofia (que não é exatamente uma religião), concordam que o Poder ainda está nas mãos do Imperador Celestial, e dizem ainda que a Cerimônia de Passagem estaria próxima, sendo Amatsukami, a sua nova esposa, aquela que, em breve receberia o Poder pela primeira vez.

Já o Livre Arbítrio está nas mãos dos mortais. Os mortais que nasceram da vontade dos deuses do Grande Círculo, e que possuem a escolha de seu caminho, sendo os únicos responsáveis pelo seu destino. Muitos seguem o caminho da luz, da iluminação e do bem. Já outros seguem o caminho das trevas, da escuridão e do mal. Estes últimos são aqueles que percorrem a trilha das **Sombras no Oriente**.



CAPITULO 2



ORGANIZAÇÕES

*"A nossa vida pelo Dragão Negro Cósmico
A nossa morte por Yen-Lo-Lung, o Mal Supremo
Pai de todas as trevas, Senhor do Fim
Glória ao Supremo Lama Negro, Sangye Tséring."*

Juramento dos Lamas Negros, da Irmandade da Mão Esquerda

Longe dos olhos da população, prosperando nas sombras das sociedades de Lieh, estão várias Organizações criminosas terríveis, cuja perversa influência molda os rumos da história. Em Ryuujiin, o Ringu quase tomou o poder com um impressionante ataque realizado por exércitos de demônios e com os terríveis monstros Bakemono. Em Xien Liang, a população é vítima da guerra entre os Mandarins da Morte e a antiga e maligna Irmandade da Mão Esquerda, a organização que domina o submundo de Mohat. Em Handívia há o Lótus Rubro, um poderoso grupo do submundo que, além de dominar o tráfico de drogas da região, entra muitas vezes em choque com a organização do Crisântemo Negro, uma máfia de assassinos terríveis que comanda o mercado negro de Xien Liang. Nem mesmo os mares estão livres de perigos, pois piratas impiedosos como os Lobos dos Mares estão sempre prontos para atacar qualquer embarcação que navegue desprotegida pela região da Ilha da Tartaruga.

RINGU

O Ringu é uma organização nova em Ryuujiin. Logo após a queda do Império Nagahara, ela foi fundada e é agora liderada por Kiyusa, ex-concubina e assassina de Nagahara Kentsu III. Apesar do pouco tempo de existência, o Ringu tem crescido de forma impressionante, atraindo muitos seguidores e expandindo sua influência por toda Ryuujiin.

O Ringu é também uma magia, criada há incontáveis eras pelo Grande Dragão Negro Yen-Lo-Lung. Por causa de seu alto grau de periculosidade, foi banida dos manuscritos que registraram a guerra celestial. Um dia, a menina Kiyusa encontrou uma velha senhora que lhe ofereceu conhecimento e poder. Bastava que Kiyusa estudasse certos pergaminhos, que assim suas ambições lhe seriam garantidas. E desse modo, o Ringu, a magia proibida, retornou.

O Ringu venera a Imperatriz Profana e toda a sua criação. Seus seguidores acreditam na nova reencarnação

do mundo, e que somente sua nova criação, o Bakemono, completará essa profecia. Eles acreditam que o domínio da Imperatriz trará vida nova a tudo que existe, e que somente ela poderá limpar a sujeira - guerras, fome e outros sofrimentos - que a ordem celestial deixou para os humanos. Que o tempo atual é a hora da purificação e que todos devem sofrer para que os escolhidos, os membros do Ringu, caminhem no mundo reencarnado. Para isso, o Ringu prega que o plano terrestre - uma parte do espelho do plano celestial, deverá ser anexado aos infernos e que, só assim, A Imperatriz Profana poderá triunfar contra os outros Infernos e contra os Kamis. O Ringu prega que o Grande Portal deverá ser aberto; que através dele ocorrerá uma junção entre Lieh e Makai; e que o caminho para a reencarnação se abrirá. Assim, tentam corromper todos à sua causa. Suspeita-se de que alguns senhores feudais e até mesmo um dos membros do Sentai já façam parte da seita.

Os Ringus são portais que ligam o plano terrestre a Makai, o plano infernal da Imperatriz Profana. Esses portais estão sempre interconectados por linhas de energia invisíveis. A forma que as conexões tomam ainda é um mistério. Sempre que um novo portal é gerado, ele se conecta a outro(s) específico(s). Os Bakuretsus, que são os feiticeiros de Ryuujiin, abrem esses portais para que Akumas e Bakemonos sejam invocados. As adeptas a se tornarem Bakuretsus do Ringu são selecionadas por Yoko, Midori e Nozomi, e depois mandadas para Makai. Lá, são treinadas por Akumas para que dominem a energia negra do Ringu. Cada Bakuretsu faz um pacto de alma com um Akuma. Quando morrem, suas almas vão para Makai e se tornam escravas do Akuma para sempre. Somente mulheres podem se tornar Bakuretsus do Ringu.

ORGANIZAÇÃO

O Ringu é chefiado por Kiyusa que, através de seus Ringus, observa toda a atividade de sua organização. Somente ela sabe quantos Ringus estão abertos, quantos são os fiéis e quando e onde um novo Ringu deve ser aberto. Ela vive em uma grande casa na ilha mais ao sul de Ryuujiin, e em Makai.

Abaixo dela na hierarquia estão três Bakuretsus que participaram da investida ao castelo de Nagahara III: Yoko, Midori e Nozomi (Bak 12). São belíssimas e todas têm a marca do Ringu no tórax. Seus trajes são mantos negro-azulados, por cima de uma espécie de armadura viva. A aparência da armadura é a de ferro enferrujado,

mas a impressão é que está se moldando constantemente. Yoko, Midori e Nozomi são responsáveis pela seleção das candidatas a Bakuretsus. Também são elas que organizam a abertura de novos Ringus e que monitoram a evolução das adeptas no Inferno. Nozomi mora no castelo com Kiyusa, Yoko mora em um castelo escondido a 150Km a leste da Fortaleza Fujikawa, perto do Monte Tsubara, e Midori mora em Kyoto. Mais ninguém além de Kiyusa sabe onde elas vivem.

Mais abaixo delas estão os Bakuretsus. Estes abrem os Ringus nos locais designados por Kiyusa (Bak 18). São Bakuretsus bonitas, com mantos negro-azulados, com o símbolo do Ringu no antebraço e com poder suficiente para trazer alguns Akumas e Bakemonos menores para o plano de Lieh. Seu número médio está em torno de 1000, mas esse número tende a crescer rapidamente. A maioria está na ilha Nanka Shima.

Abaixo delas estão as adeptas a Bakuretsus, que escolhem as pessoas que irão pregar para a população sobre o Ringu, e que espalham a influência da seita em vilas pequenas por toda Ryuujiin. São mulheres bonitas com roupas comuns e têm o símbolo do Ringu na palma de suas mãos.

O Ringu tem vários mercenários que são contratados para servirem de guarda. Além disso, alguns Akumas também estão presentes dentro da organização, mas são poucos. Eles esporadicamente auxiliam algum mercenário ou Bakuretsu em um serviço a pedido de Kiyusa.

O Ringu vive, aparentemente, da doação de seus fiéis. Como existem vários senhores feudais praticantes da seita, a organização também faz diversos tipos de trabalhos como assassinatos e tráfico de armas, de drogas e de mulheres. O Ringu tem se tornado o principal rival da Máfia de Ryuujiin.

SÍMBOLO

Um círculo branco envolto por um círculo negro em chamas que giram no sentido anti-horário.

MAGIAS RINGUS

Essa é uma habilidade que somente os Bakuretsus do Ringu têm. Com os anos de treinamento em Makai, as mulheres conseguem manipular mais magias do que um feiticeiro do *Livro do Jogador 3.5* comum, e essas magias extras são as Magias Ringus. É a capacidade de utilizar a energia dos Ringus e de suas conexões.



Abaixo segue a lista destas magias:

ANDARILHA RINGU

Transmutação [Teleporte]

(Bakuretsu 4)

Componente: V, S

Tempo de execução: 1 ação

Área: Pessoal ou toque.

Duração: Instantânea

Alvo: Você e objetos ou outras criaturas que pesem até 22Kg por nível do conjurador.

Teste de Resistência: nenhum, e Sab nega (objeto)

Resistência à Magia:

Funciona como *Teletransporte Aprimorado*, mas o Bakuretsu pode se deslocar para qualquer parte de Lieh onde haja um Ringu. Não precisa estar em cima de um Ringu, bastando estar apenas em cima de uma conexão entre dois ou mais Ringus ativos.

MENSAGEM RINGU

(Bakuretsu 2)

Componentes: V, S.

Tempo de execução: 1 ação.

Área: Pessoal.

Duração: Instantânea.

Alvo: Qualquer outro Bakuretsu em um Ringu ou conexão.

Teste de Resistência: não.

Resistência à Magia: não.

O conjurador pode mandar uma mensagem para qualquer outra que esteja em 1 Ringu por nível de conjurador do personagem. No segundo nível, o conjurador pode mandar uma mensagem para 2 Ringus e assim por diante.

REGENERAÇÃO RINGU

(Bakuretsu 3)

Componentes: V, S.

Tempo de execução: 1 rodada inteira.

Área: Pessoal, toque.

Duração:

Só pode ser feito em cima de uma conexão entre Ringus ou em um Ringu. O conjurador recupera 1 ponto de dano por nível do conjurador, por minuto.

RINGU

Conjuração

(Bakuretsu 3)

Componentes: V, S.

Tempo de execução: 10 minutos.

Alcance: Médio (10 metros / 5 metros por nível)

Efeito: Criaturas invocadas (veja descrição)

O Bakuretsu vai criar um Ringu e vai poder invocar dele um Bakemono de 1 DV por nível do conjurador ou um Bakemono e um Akuma que, somando os DVs, dê o nível do conjurador +2. Ou um Akuma de 1DV por nível do conjurador.

SENTIR LINHA DE ENERGIA RINGU

(Bakuretsu 1)

Funciona como *Detectar Magia* (*Livro do Jogador 3.5*), mas pode detectar as linhas de energia entre os Ringus em um raio de 2 quilômetros a partir do local da magia conjurada.

CALISSE MODIFICADA: BAKURETSU

Um Bakuretsu (Bak) evolui da mesma forma que um Feiticeiro do *Livro do Jogador 3.5*. Só que ele vai ter, no Ringu, adicional à quantidade de magia padrão, as magias Ringu. O nível da magia Bakuretsu corresponde ao nível da magia de Feiticeiro no *Livro do Jogador 3.5*.

Bakuretsu Típico: Kojin Bak 6; ND 6; humanoíde médio (humano); DV 6d4; PV15; Inic +2; Desl. 9m (6 quadrados); CA 15 (+2 Des, +2 *Manto da Resistência*, +1 *Anel de Proteção*), toque 13, surpresa 13; Ataque Corpo-a-corpo *Adaga Retornante* +4 (1d4+1), à distância *Adaga Retornante* +6 (1d4+1); QE Magias Ringu, Sentir Linha de Energia Ringu, Mensagem Ringu, Regeneração Ringu.; Tend. LM; TR Fort +3, Ref +5, Von +7; FOR 10, DES 15, COM 11, INT 14, SAB 12, CAR 19; Altura 1,60.

Pertícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +9, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +6, Conhecimento (Arcano) +11; Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos, Magia Penetrante, Ignorar Componentes Materiais.

Magias Conhecidas: (7/5/3/3; CD Base = 13 + nível da magia) 0 - *Raio de Ácido*, *Marca Arcana*, *Luzeiras Dançantes*, *Detectar Magia*, *Detectar Veneno*, *Abrir/Fechar*, *Ler magia*; 1º - *Encantar Pessoa*, *Armadura Mágica*, *Montaria*, *Névoa Obscurecente*, *Sentir Linha de Energia Ringu*; 2º - *Ver Invisível*, *Teia*, *Mensagem Ringu*; 3º - *Invocar Monstro III*, *Ringu*, *Regeneração Ringu*.

Magias por dia: 6/6/5/3.

Pertences: *Manto de Resistência* +2, *Adaga de Retorno* +1, *Anel de Proteção* +1, Poção de *Curar Ferimentos Moderados* (x2).

SENHORES DA TEMPESTADE

Os Senhores da Tempestade é uma organização que atua no sul de Ryuujiin, liderados pelo poderoso Lord Etsu Kazuo. São os mais perigosos assassinos de Lieh. Um antigo pacto entre um poderoso Hakeru, Arashi Dekai, e Lorde Etsu, fez com que se tornassem aliados na busca pelo poder e posse de toda Ryuujiin. Assim iniciou-se um legado de fúria e sangue.

Iniciaram seus trabalhos com serviços de assassinato, eliminando inimigos do shogunato que não podiam ser

anulados oficialmente, e logo ficaram conhecidos não só pela eficiência com que realizavam os assassinatos, mas também por salvar inúmeras vilas de ameaças “sobrenaturais”.

Especializaram-se em caçar os kyu-kitsuke, vampiros sugadores de almas. Estes tinham se tornado a pior ameaça nos últimos tempos em Ryuujin. Não tomaram partido na guerra civil de Ryuujin, pois, segundo boatos, tropas que foram enviadas da Ilha Nanka Shima para Kyoto seriam patrocinadas por Etsu Meguro, que, segundo as lendas, foi aquele que trouxe os vampiros para Ryuujin.

ORGANIZAÇÃO

O posto máximo dos Senhores da Tempestade é o próprio Lorde Etsu Kazuo. Ele possui um conselho de quatro samurais (Sam 10/ Srt 4) e dois Hakerus da Tempestade (ND 7). Nos porões mais ermos de sua base, clérigos e mandarins executam o ritual que reproduz o pacto feito entre o Lorde Etsu Kazuo e o Hakeru Arashi Dekai, onde o novo membro recebe os poderes que dão a ele o título de Senhor da Tempestade. Os escolhidos recebem de Arashi a marca que lhes darão os poderes similares aos de um Hakeru, mas são poucos aqueles que conseguem suportar tamanha energia e sobreviver ao ritual de passagem. O novo Senhor da Tempestade passa por um período de treinamento onde aprende a manipular seus novos poderes.

SÍMBOLO

Uma Katana com a lâmina em forma de relâmpago.

Tabela 2.1: O Senhor da Tempestade

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Toque Chocante (3/dia), Lufada de Vento (3/dia)
2º	+2	+3	+0	+3	Convocar Relâmpagos (2/dia), Andar no Ar (2/dia)
3º	+3	+3	+1	+3	Invocação de Hakeru Médio (1/dia, 5DV), Controlar os Ventos, Corrente de Relâmpagos (1/dia)
4º	+4	+4	+1	+4	Névoa Ácida (1/dia)
5º	+5	+4	+1	+4	Invocação de Hakeru Grande (1/dia, 8DV), Nuvem Incendiária (1/dia)

CLASSE DE PRESTÍGIO: SENHOR DA TEMPESTADE

A organização não cria muitas restrições para aceitar candidatos que queiram se juntar aos Senhores da Tempestade. Porém, as horrendas histórias sobre o ritual de aceitação faz com que apenas os mais corajosos (ou desesperados) se apresentem à organização.

Dado de Vida: d10

Para se tornar um Senhor da Tempestade (Srt), o personagem deve preencher todos as seguintes exigências:

Bônus Base de Ataque: +6

Especial: O candidato deve participar de uma cerimônia secreta e quase letal onde sua alma entrará em comunhão com o poder dos Hakerus da Tempestade. Essa comunhão deixa uma marca que o novo Senhor da Tempestade carregará gravada em sua pele pelo resto da vida.

Perícias de Classe:

As perícias de classe de um Senhor da Tempestade são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Intimidação (Car), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Natação (For).

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

Características da Classe:

Usar Armas e Armaduras:

Um Senhor da Tempestade sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas), mas não escudos.

Bombas de Sal:

Utilizadas pelos Senhores da Tempestade durante as caças a kyu-kitsukes, uma Bomba de Sal cria uma nuvem de sal que inflige ao vampiro um dano de 2d4. Uma única bomba produz uma densa fumaça que ocupa um cubo de 1,5



m de lado (1 quadrado). A fumaça produzida obscurece qualquer tipo de visão comum ou especial, além de 1,5 m. Uma criatura a menos de 1,5 m possui camuflagem total (50% de chance de falha no ataque). A nuvem se dissipará ao final da rodada, e é ineficaz sob a água.

Poderes da Tempestade (SM): O Senhor da Tempestade (Srt) adquire a capacidade de lançar magias: *Andar no Ar*, *Controlar os Ventos*, *Convocar Relâmpagos*, *Corrente de Relâmpagos*, *Lufada de Vento*, *Névoa Ácida*, *Nuvem Incendiária*; como Habilidade Similar à Magia (SM) um número de vezes equivalente ao descrito na tabela de classe O nível de dificuldade para resistir às magias é igual a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria e o nível do conjurador para cálculo de efeito e duração da magia é igual ao do nível na classe de prestígio.

Invocação de Hakeru (SM): Esta Habilidade Similar à Magia funciona como a magia *Invocar Criaturas* (*Livro do Jogador 3.5*), mas somente os Hakerus da Tempestade que realizaram pacto com os Senhores da Tempestade são invocados. No terceiro nível da classe de prestígio um hakeru de tamanho Médio é invocado e no quinto nível um tamanho Grande. Esta habilidade funciona apenas uma vez por dia.

Toque Chocante (Sob): Os samurais Senhores da Tempestade que possuam a habilidade *Encantar Arma Ancestral* podem utilizar o *Toque Chocante* (SM) em conjunto de suas espadas (Katana ou Wakizashi). Para que o *Toque Chocante* seja liberado basta que a CA de Toque do oponente seja superada (bônus de +3 se o oponente estiver com armas ou armadura de metal). Ela é considerada como Habilidade Sobrenatural.

Senhor da Tempestade Típico: Kojin, Sam 6/ Srt 2; ND 8; humanoíde médio (humano); DV 8d10+24; 60 PV; Inic. +2, Desl. 6m (4 quadrados); CA 20 (+2 Des, +6 Armadura de Samurai, +2 Foco em Armadura) toque 12, surpresa 18; Corpo a corpo: *Katana* +1 +14/+9 (1d10+7) ou *Wakizashi* +1 +13/+8 (1d6+7); QE: Poderes da Tempestade; Chi Terrestre, Encantar Arma Ancestral, Chi Celeste; Tend. CN; TR Fort +8, Ref +4, Von +11; FOR 18, DES 14, CON 16, INT 12, SAB 16 CAR 13.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +2, Concentração +8, Diplomacia +5, Escalar +4, Intimidação +10, Saltar +4, Sentir Motivação +12, Natação +3; Ataque Poderoso, Foco em Arma (Katana), Foco em Armadura (Armadura de Samurai), Sucesso Decisivo Aprimorado (Katana).

Pertences: Katana, Wakizashi, Armadura de Samurai, *Bombas de Sal* (x5).

Magias Preparadas: (2/) 1º - *Criar Água*, *Curar Ferimentos Leves*.

CRISÂNTEMO NEGRO

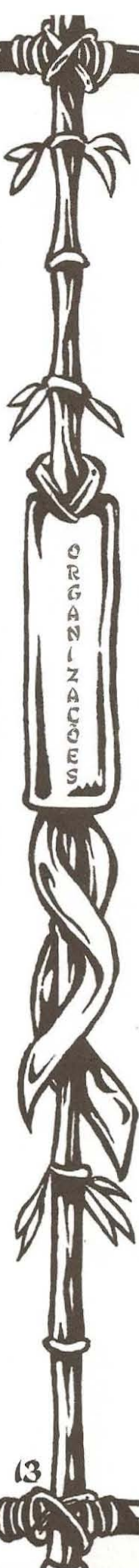
A principal organização do submundo de Xien Liang começou como uma guilda de assassinos e ladrões, destacando-se principalmente pela perícia de seus ninjas em executar os mais difíceis trabalhos de assassinato, seqüestro e espionagem, de maneira rápida e sigilosa. Com o passar do tempo, a Ordem do Crisântemo Negro foi aumentando seu poder ao dizimar organizações rivais, e ao obter sucesso em outros negócios ilícitos como jogo, contrabando, e mais recentemente o tráfico de drogas. Vinda de uma raiz terapêutica muito difundida em tratamentos médicos em toda Xien Liang, mas com a inclusão de outros elementos e uma técnica de fabricação altamente sigilosa, a nova droga tem se espalhado rapidamente pelas classes mais baixas da população graças ao seu baixo preço e alto poder alucinógeno, começando assim a preocupar as autoridades locais.

Há poucos anos, houve uma reviravolta dentro da organização quando o poder trocou de mãos através de um golpe interno. O clã dos ninjas de elite liderados pela honorável **Shu Fang** retirou à força o antigo líder da organização alegando que seus antepassados estavam sendo desonrados com essa mudança no foco dos negócios da organização. Embora ainda exista uma certa divisão entre os assassinos e os demais ramos da organização, a honorável **Shu Fang** vem conseguindo manter-se à frente dos negócios, e trouxe de volta para o seu clã o prestígio de ser o melhor grupo de assassinos de Xien Liang.

ORGANIZAÇÃO

A Ordem do Crisântemo Negro possui células espalhadas por toda Xien Liang, e alguns boatos já dizem que ela já está começando a penetrar tanto em Mohat, através do contrabando de armas, quanto em Handívia, através do tráfico de drogas. Já os seus serviços de assassinato podem ser contratados não só nessas regiões, como também em Ryuujiin, desde que o interessado conheça as pessoas certas e esteja disposto a pagar o alto preço por um serviço de qualidade.

A base de operações da organização fica no centro econômico de Xien Liang, as Quatro Cidades. Dos portos de Yatai e Mineng saem os principais carregamentos de drogas e armas, e é em Mineng que os principais líderes da organização se concentram. Esta é composta por um triunvirato que responde diretamente à sua líder, com um responsável pela distribuição de drogas na região, o chefe do grupo de assassinos designados para aquela região e um outro responsável pelo contrabando de armas e outras



atividades ilícitas. Todas as decisões são tomadas de comum acordo pelo triunvirato depois de passarem pela aprovação da líder da organização. Essa estrutura também é usada nas principais regiões de Xien Lang e em Lhatsu, capital de Mohat, onde a Crisântemo Negro está começando a expandir os seus negócios. Nesses locais, o Triunvirato regional é responsável por coordenar e conseguir novos operativos para a Ordem, além de traçar as maneiras mais eficazes para firmar a organização nessas regiões. Elas ficam obrigadas a enviar duas vezes ao ano um relatório para organização central. Em todas as capitais dos reinos de Lich (Han, Lhatsu, Magdhavar e Kyoto), mesmo que a Ordem do Crisântemo Negro ainda não possua influência em algumas dessas regiões, **Shu Fang** mantém um pequeno grupo de espíões (3 ninjas padrão comandados por um Espião de Elite) para cuidar de seus interesses.

A elite da organização é composta por seus assassinos e espíões. Os espíões de elite são Shinobis da Estrela das Sombras (Ses), que geralmente agem sozinhos, ou lideram pequenos grupos formados com mais três ninjas. Duplas ou trios de ninjas são utilizados nas missões de assassinato padrão, mas um Shinobi da Estrela das Sombras também pode ser usado dependendo da necessidade. A maioria dos ninjas na organização é composta por humanos Xien, mas pequenos grupos de Tokages, Nekos e até mesmo Kenkus começam a integrar as equipes. Além disso, é comum dentro da organização a presença de ex-monges e ex-rangers que se tornaram ninjas. Os demais ramos da organização são compostos por traficantes, contrabandistas e ladrões.

A organização não segue nenhuma motivação política ou religiosa, cumprindo as missões para qualquer um que pague o preço exigido. Uma vez firmado um contrato, a Crisântemo Negro não mede esforços para cumpri-lo, assim como para eliminar aqueles que não cumprem sua parte do contrato ou tentam de alguma maneira ameaçar a soberania da organização.

SÍMBOLO

Uma flor de crisântemo estilizada apontando para todas as direções

Ladrão típico: Xien Lad 4; ND 4; humanoíde médio (humano); DV 4d6+4; 18 PV; Inic. +6; Des. 9m (6 quadrados); CA 14 (+2 Des, +2 Armadura de Couro),

toque 12, surpresa 12; Ataques: Corpo a corpo Espada Curta +3 (1d6); a distância Besta Leve +5 (1d8); AE: Ataque furtivo (+2d6); QE: Evasão, Armadilhas, Esquiva Sobrenatural; Tend. CN; TR. Fort +2, Ref +6, Von +1; FOR 10, DES 14, CON 12, INT 13, SAB 10, CAR 12.

Perícias e Talentos: Avaliação +7, Arte da Fuga +8, Blefar +7, Ouvir +7, Observar +7, Obter Informação +7, Procurar +7, Prestidigitação +8, Furtividade +8, Esconder-se +8, Abrir fechaduras +8; Esquiva, Prontidão, Iniciativa aprimorada. Pertences: Armadura de Couro, Espada Curta, Besta Leve.

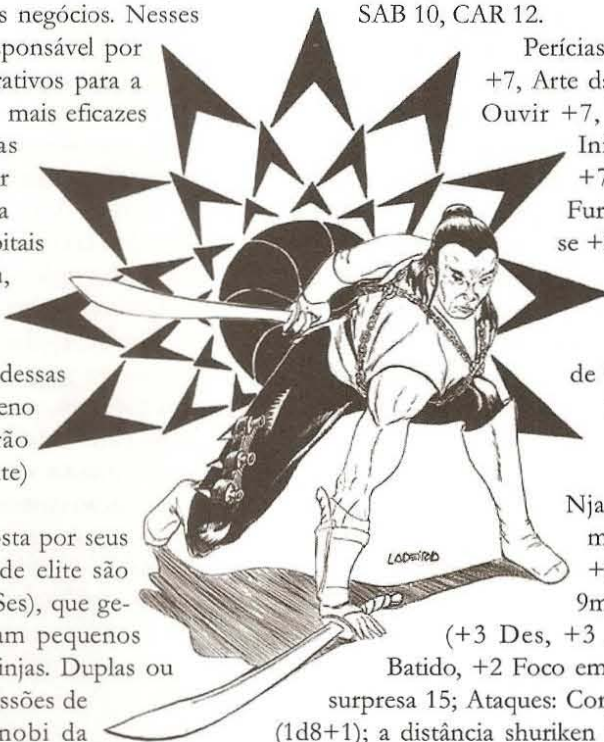
Ninja típico: Xien Nja 6; ND 6; humanoíde médio (humano); DV 6d6 +6; 39 PV, Inic. +8; Desl. 9m (6 quadrados); CA 18 (+3 Des, +3 Armadura de Couro

Batido, +2 Foco em Armadura), toque 13, surpresa 15; Ataques: Corpo a corpo Katana +7 (1d8+1); a distância shuriken +7 (1d2); AE: Ataque furtivo (+3d6); QE: Esquiva Ninja, Esquiva Sobrenatural, Usar Venenos, Rapidez no Ataque; Tend. CN; TR. Fort +3, Ref +8, Von +5; FOR 12, DES 17, CON 12, INT 14, SAB 10, CAR 12

Perícias e Talentos: Abrir fechaduras +8, Arte da Fuga +7, Blefar +6, Disfarces +6, Escalar +2, Esconder-se +9, Observar +9, Ouvir +7, Prestidigitação +7, Procurar +7, Furtividade +8; Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Foco em Armadura (Leve), Acuidade com Arma.

Pertences: Armadura de Couro Batido, Katana, Shuriken (10), Poção de *Curar Ferimentos Moderados*.

Espião de Elite: Xien Nja 8/Ses 4; ND 12; humanoíde médio (humano); DV 12d6 +12; 72 PV, Inic. +10; Desl. 18m (12 quadrados); CA 20 (+5 Des, +3 Armadura de Couro Batido, +2 Foco em Armadura), toque 14, surpresa 15; Ataques: Corpo a corpo Katana +14/+8 (1d8+1 cada); a distância Shuriken +12/+6/+12 (1d2); AE: Ataque Furtivo (+4d6); QE: Esquiva Ninja, Esquiva Sobrenatural, Usar venenos, Rapidez no Ataque, Corrida Sombria, Compressão das Sombras, Fundir-se às Sombras; Tend. CM; TR: Fort +4, Ref +15, Von +10; FOR 12, DES 20, CON 12, INT 14, SAB 10, CAR 12



Perícias e Talentos: Abrir fechaduras +10, Arte da Fuga +10, Belfar +10, Disfarces +6, Equilíbrio +4, Escalar +6, Esconder-se +18, Furtividade +12, Furtividade +10, Observar +13, Ouvir +11, Prestidigitação +9, Procurar +7, Saltar +4; Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Foco em Armadura (Armadura de Leve), Acuidade com Arma, Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Pertences: Armadura de Couro Batido, Katana, Shuriken (15), Poção de *Curar Ferimentos Moderados*.

MANDARINS DA MORTE

Os Mandarins* da Morte são um grupo secreto de necromantes que visa alcançar poder através do que chamam de “artes da morte”. Os membros desta organização acreditam que os mortos são uma fonte de poder muito mais eficaz que exércitos ou se aventurar pelo mundo. Para eles a compreensão, a obtenção de conhecimento e o controle sobre os mortos será uma peça crucial na tomada de poder que planejam.

Este grupo age quase que especificamente em Xien Liang e tem como principal meta desestabilizar o governo deste país para poder então assumir o comando. Por enquanto nenhum ataque maior foi feito, pois eles julgam que sua magia nefasta ainda não está em seu auge e que há muito a ser aprimorado. Mas isso não impede que pequenos “testes” sejam feitos e alguns boatos sobre vilas inteiras que são contaminadas de



* Um Mandarin (Mad) funciona, em termos de jogo, como um mago do Livro do Jogador 3.5, mas geralmente não possui familiar.

repente por uma poderosa pestilência ou que, da noite para o dia, têm todos os seus moradores misteriosamente mortos e devorados, já estejam rondando algumas regiões de Xieng Liang.

Os Mandarins da Morte não só dominam e invocam Mortos-Vivos como também fazem experimentos com eles. Através de sua magia profana eles conseguiram criar muitas aberrações, mas seu feito mais poderoso é o Rakuen, um bizarro misto de golem e Morto-Vivo.

Os laboratórios secretos dos Mandarins da Morte geralmente se encontram no subsolo de grandes castelos ou cavernas subterrâneas próximas às cidades. Os horríveis experimentos muitas vezes precisam do uso (geralmente para sacrifício) de vivos; portanto eles tentam se manter próximos aos conglomerados de pessoas, mas não necessariamente nas maiores cidades.

ORGANIZAÇÃO

O líder dos Mandarins da Morte é Zang Fei, um velho e poderoso mandarim que foi seduzido pelo lado negro da magia. Ele é um lich e está vivo há cerca de 150 anos, mas só os membros da organização sabem disso. Todas as ordens de ação do grupo partem dele. É um misantropo e vive na principal base dos Mandarins, que é seu enorme castelo localizado da cidade de Gu Fhan, 140 km à leste de Han, a capital do Império da Fênix.

Não há uma hierarquia rígida na organização, sendo que geralmente os membros mais poderosos podem dar ordens aos de menor poder, e estes por sua vez sempre as acatam. Muitos membros poderosos do grupo ocupam cargos políticos em Xieng Liang, sendo que um deles é até mesmo conselheiro do Imperador. Eles consideram essa infiltração nas veias do poder de Xieng Liang essencial para desestabilizar o governo. Apesar disso, esses membros pouco fazem para debilitar o governo atualmente, pois suas ordens são de esperar o momento certo para dar um golpe mortal. A organização ainda é secreta e Zang Fei não quer se revelar antes da hora.

Os acólitos que são convidados para se juntar à organização são rigidamente selecionados. Suas vidas são investigadas a fundo e sua predileção pelas “artes da morte” deve ser comprovada em uma cerimônia de aceitação onde o novato precisa sacrificar uma pessoa e, depois de transformada em Morto-Vivo, controlá-la perante os outros membros presentes. Depois de feitas as devidas investigações e realizada a cerimônia o novo membro ganha acesso a todo o vasto conhecimento necromante do grupo, incluindo aí a enorme biblioteca mantida por Zang Fei em seu castelo.

CLASSE DE PRESTÍGIO: MANDARIM DA MORTE

Os Mandarins da Morte (Mam) são muito rígidos na escolha de seus membros e, como é uma organização secreta, apenas quem é convidado por eles pode fazer parte do grupo. Só se tornam Mandarins da Morte os mandarins muito estudiosos e, muitas vezes, talentosos. Obviamente não será convidado quem se dedique a alguma outra esfera de magia, mas apenas aquele que se especializou em necromancia.

Dado de Vida: d6

Para se tornar um Mandarim da Morte (Mam), o personagem deve preencher todos as seguintes exigências:

Magias: Ser um mandarin de 5º nível, especialização na escola de necromancia

Perícias: Conhecimento (Arcano): 8 graduações, Conhecimento (Religião): 8 graduações

Especial: O candidato deve participar da cerimônia de aceitação perante outros Mandarins da Morte, onde ele deve sacrificar uma pessoa que será transformada na hora em um Morto-Vivo por um dos presentes. Então ele precisa mostrar suas habilidades controlando este Morto-Vivo.

Perícias de Classe:

As perícias de classe de um Mandarim da Morte são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Identificar Magia (Int), Diplomacia (Car) e Furtividade (Des), Ofícios (Int) e Profissão (Int).

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

Características da Classe:

Usar Armas e Armaduras: Os Mandarins da Morte não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo.

Conjuração: Os Mandarins da Morte ganham mais magias arcanas diárias, como se estivessem avançando um nível na sua classe de mandarin. Assim, o nível da classe de prestígio Mandarim da Morte é somado ao nível de mandarin do personagem, e é baseando-se no resultado dessa soma que temos a quantidade de magias diárias.

Tabela 2.2: O Mandarim da Morte

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+1	+0	+1	Criar Mortos-Vivos Menor, Toque do Carniçal	+1 nível de mandarin
2º	+1	+2	+0	+2	Proximidade com os mortos	+1 nível de mandarin
3º	+1	+2	+1	+2	Criar Mortos-Vivos	+1 nível de mandarin
4º	+2	+3	+1	+3	Necromante Dedicado	+1 nível de mandarin
5º	+2	+4	+1	+4	Criar Rakuen	+1 nível de mandarin

Toque do Carniçal (Sob): No 1º nível ele ganha a habilidade sobrenatural de conjurar automaticamente, sempre que quiser, a magia Toque do Carniçal. Acionar esta habilidade é uma ação livre.

Criar Mortos-Vivos Menor: Devido a sua dedicação à criação e experimento com Mortos-Vivos os Mandarins da Morte conseguem decorar com mais facilidade a magia *Criar Mortos-Vivos Menor*. Portanto eles ganham esta magia como um bônus, podendo conjurá-la duas vezes por dia além do seu número normal de magias decoradas diariamente.

Proximidade com os Mortos: O Mandarim da Morte adquire uma afinidade tão grande com os mortos em suas experiências que aplica certos conhecimentos em si mesmo. A partir do 2º nível ele se torna imune a atordoamento e danos por contusão. Além disso, ele ganha a habilidade extraordinária (Ext) Visão no Escuro com alcance de 18 metros. Se ele já tiver essa habilidade, adicione 18 metros ao alcance.

Necromante Dedicado: A partir do 3º nível, todos os Mortos-Vivos invocados ou criados por um Mandarim da Morte terão 1DV a mais que o normal.

Criar Mortos-Vivos: Assim como *Criar Mortos-Vivos Menor*, no 4º nível o Mandarim da Morte ganha a magia *Criar Mortos Vivos* como um bônus, podendo conjurá-la duas vezes por dia além do seu número normal de magias decoradas diariamente.

Criar Rakuen: No 5º nível o Mandarim da Morte passa a ter o conhecimento necessário para criar um Rakuen. Para tal ele precisa de um monge vivo e deverá passar um mês inteiro cuidando do ritual de criação. Geralmente Rakuens guardam os laboratórios dos Mandarins da Morte mais poderosos.

Mandarim da Morte Típico: Xien, Mad 5/ Mam 2; ND 7, humanóide médio (humano); DV 4d4 + 2d6+7; 25 PV; Inic. +2, Desl. 9m (6 quadrados); CA 15 (+2 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*), toque 12, surpresa 13; Corpo a corpo: Adaga +3 (1d4+1); AE: Toque do Carniçal +3 (toque); QE: Imune a atordoamento e dano por contusão, Visão no Escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +7; FOR 10, DES 14, CON 12, INT 17, SAB 13, CAR 12.

Perícias e Talentos: Alquimia +12, Conhecimento (Arcano) +12, Conhecimento (Religião) +12, Concentração +11, Identificar Magia +12, Observar +5, Ouvir +5, Maximizar Magia, Magias em Combate, Esquiva.

Magias Preparadas: (4/4/3/2/1; CD base = 13 + nível da magia): 0° - *Ler Magias, Detectar Magias, Toque da Fadiga* (2); *Romper Morto-Vivo*; 1° - *Causar Medo* (2), *Raio do Enfraquecimento* (2), *Misseis Mágicos* (2); 2° - *Comandar Mortos Vivos* (2), *Mão Espectral* (2); 3° - *Toque Vampírico, Bola de Fogo, Raio de Exaustão*; 4° - *Criar Mortos Vivos Menor, Tempestade Glacial*.

Magias Extras: *Criar Mortos-Vivos Menor* (2).

Pertences: *Amuleto de Armadura Natural* +3, Poção de *Curar Ferimentos Moderados* (x2), Adaga.

LOTUS RUBRO

A organização do Lótus Rubro é um poderoso grupo ligado a Ravana, o Senhor do Caos. Ravana considera Lieh um plano estratégico na Guerra dos Três Infernos e pretende aumentar seu poder e influência nesse mundo para que ele possa servir a seus propósitos. Para aumentar seu poder em Lieh, Ravana aposta na corrupção do mundo e no enfraquecimento da mente e fé dos povos que ali habitam.

A Lótus Rubro atua principalmente em Handívia e tem participação – quando não lidera – em praticamente todos os ramos de negócios ilícitos e corruptos, especialmente no tráfico da droga chamada Nala. Essa droga é semelhante ao ópio, mas é produzida a partir da flor do lótus rubro, depois de desidratada e triturada até virar pó. Ela tem a capacidade de viciar um usuário com incrível velocidade e é inalada em pequenas quantidades, por isso seu consumo e tráfico são fáceis, dificultando a ação das autoridades. Além da produção e comercialização de Nala como sua principal atividade, a Lótus Rubro também trabalha com grupos de ladrões, casas de jogos, prostituição, tráfico de escravos e assassinato. Seu nome é respeitado no submundo e quem trabalha para essa organização consegue prestígio e, quando possui um alto cargo dentro dela, muito poder.

Não é segredo para ninguém onde estão localizadas as bases do Lótus Rubro. A organização está longe de ser secreta, mas mesmo assim o governo de Handívia se recusa a entrar em guerra contra o líder do submundo de seu país. O Marajá Inesh acha que tem muito a perder com uma guerra declarada contra a Lótus Rubra, e ele está certo. O governo e a organização possuem um acordo velado, que apesar de nunca ter sido oficializado,

é respeitado pelas duas partes: a Lótus Rubra não excede limites, deixando o governo agir normalmente fazendo seu papel frente à população e esse, por sua vez, não entra em franca guerra contra a organização, deixando que ela exista sem maiores problemas. Com isso o governo age sim contra a Lótus, mas nunca planeja ataques decisivos, para dismantelar ou acabar com o grupo, e a Lótus então continua sem agir contra o governo, apenas mantendo seus negócios.

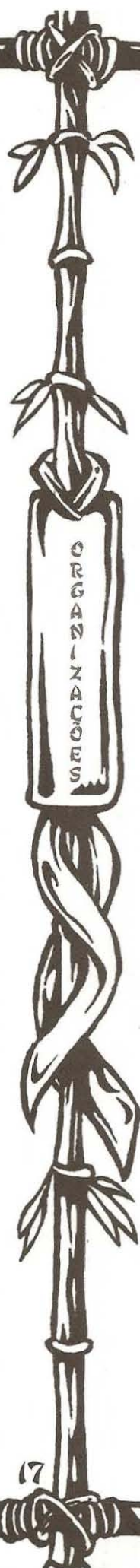
ORGANIZAÇÃO

A líder do Lótus Rubro é Shivastani, uma das mais devotadas clérigas de Ravana. Tão devotada que Ravana muitas vezes se comunica com ela, passando ordens diretas para as ações da organização. Conhecida apenas por poucas pessoas da própria organização (quase todos que a conhecem e não são do grupo acabam mortos), a maioria das pessoas sabe apenas que ela é uma bela mulher e uma líder severa. Ela vive em um luxuoso palácio em Magdhavar, capital de Handívia. Este palácio é o maior e também principal templo de Ravana.

O primeiro escalão de comandantes da Lótus Rubro, logo abaixo da líder, é constituído por uma dúzia de pessoas, incluindo aí algumas Vasunis e o braço direito de Shivastani, Satur, um astrólogo vedaan muito poderoso. Dado o tamanho do território comandado pela organização, esses chefes ficam espalhados por toda Handívia para comandar as operações locais. Apenas esses 12 comandantes sabem que Shivastani é comandada diretamente por Ravana, sendo que outros cargos de chefia locais apenas sabem que a organização possui alguma ligação com o deus traidor e os escalões mais baixos, que geralmente são apenas pequenos ladrões e traficantes, sequer sabem da influência que Ravana exerce sobre eles.

Os assassinos de elite da Lótus Rubro possuem um prestígio especial dentro do grupo. Eles todos são vedaans extremamente bem treinados e seu prestígio provém de sua eficiência espantosa. Quando se faz necessário um assassinato rápido e limpo para evitar que alguém fale demais, resolver alguma ameaça, ou mesmo apenas pressionar devedores, os assassinos da Lótus Rubro raramente falham. Esses matadores são sempre vedaans, pois Shivastani julga a frieza e o metodismo comum a essa raça perfeitos para esse tipo de serviço. Eles só agem em prol da própria organização, mas nunca aceitam matar outros vedaans.

Na base da organização estão os agentes de rua da Lótus Rubro: os ladrões, traficantes, cafetões, etc. Eles sabem que erros não são muito bem aceitos neste meio,



muitas vezes sendo punidos com torturas e até mesmo a morte. Mas sabem também que a principal maneira de subir na escala de poder dentro da Lótus Rubro é traindo, não só seu chefe, mas também seus comparsas. Apesar de muito rígida, com suas regras sobre falhas que prejudiquem os interesses da organização, a traição é altamente encorajada entre os membros como um modo de competição que aumenta a eficiência dos negócios. Para eles o mais esperto deve sim estar por cima.

SÍMBOLO

Uma flor de lótus da cor vermelho-rubro, tendo uma espada cravada de cima a baixo.

Assassino típico: Vedaan Lad 4/Ass 3; ND 8; humanóide médio (veedan); DV 7d6 +7; 31 PV, Inic. +4; Vel. 9m (6 quadrados); CA 17 (+4 Des, +3 Armadura de Couro Batido), toque 14, surpresa 13; Ataques: Corpo a corpo Sabre +9 (1d6+1); a distância Besta Leve +9 (1d8); AE: Ataque Furtivo (+4d6), Ataque Mortal; QE: Evasão, Encontrar Armadilhas, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilhas +1, Usar Veneno, Resistência à magia 12; Tend. CM; TR: Fort +3, Ref +11, Von +4; FOR 13, DES 19, CON 12, INT 13, SAB 14, CAR 11.

Perícias e Talentos: Avaliação +4, Blefar +5, Ouvir +10, Observar +11, Procurar +9, Prestidigitação +9, Furtividade +13, Esconder-se +13, Abrir fechaduras +8, Disfarces +4, Equilíbrio +7; Acuidade com Arma, Prontidão, Esquiva.

Magias: Habilidades Similares a Magia: *Caminhar na Água* (1/dia), *Resistência a Elementos* (1/dia); magias arcanas preparadas (3/1): 0 - *Ataque Certeiro* (x2), *Névoa Obscurecente*, 1º - *Invisibilidade*.

Pertences: Armadura de Couro Batido, Sabre, Besta Leve, Poção de *Curar Ferimentos Moderados*.

LOBOS DOS MARES

É praticamente impossível viajar pelo Mar das Estrelas sem encontrar um pirata. Eles estão em todos os lugares, chegando ao extremo de serem encontrados até mesmo em terra firme. Abordam qualquer navio que possa ter alguma carga de valor, ouro, armas ou até mesmo mulheres.

Em contrapartida, é muito difícil encontrar um navio pirata quando se sai para procurá-los, ou caçá-los, o que dificulta muito qualquer tipo de retaliação por parte dos governos, tornando-os um mal impossível de ser erradicado.

Os piratas também possuem uma habilidade nata de negociação. Fazem comércio de todo o tipo de material e com todo o tipo de cliente. Mesmo organizações rivais em terra são clientes em potencial dos Lobos dos Mares. Acredita-se que o governo de

Ryuujin também teria negociações com os piratas com o intuito de conseguir auxílio na guerra civil. Ambas as partes negam qualquer afirmação.

Não existe qualquer tipo de organização oficial dos Lobos dos Mares, e por este mesmo motivo eles também não ostentam qualquer tipo de símbolo ou brasão. Apenas um determinado tipo de código que alguns capitães costumam assumir em suas embarcações mantém o que eles chamam de "ordem" - este código é conhecido como a Carta de Katmahar, uma carta que teria sido escrita há 200 anos aos pés de um dos lendários Pilares do Firmamento. Atualmente suas informações são passadas verbalmente de Capitão a Capitão. Acredita-se que o maior de todos os Lobos dos Mares, o pirata Ragorth, teria a posse da última cópia da Carta de Katmahar. Mas ninguém tem coragem ou é estúpido o suficiente para enfrentá-lo.

Cada Capitão possui, normalmente, um navio e uma tripulação de 6 a 14 integrantes. Existem capitães que possuem 2 ou 3 navios, estes navios seriam navegados pelos Primeiros Imediatos que entregam 30% de todo o espólio para o Capitão proprietário.

A embarcação típica dos piratas é um navio de 9 a 12 metros (6 a 8 quadrados) por 18 a 24 metros (12 a 16 quadrados). Construídos com madeira nobre, o casco possui 5 pontos de dureza e 20 PV. Devido ao tamanho



Imenso possui -4 na CA. São equipados com 2 ou 3 velas e armados com 2 a 6 catapultas ou balestras, que são utilizadas em ataques em terra ou em mar.

Catapulta: 4d12 de dano (concussão) dividido pela área - 3 x 3 m (2 x 2 quadrados). Especial: munição incendiária (+ 2d6 dano por fogo)

Balestra: 4d8 de dano (perfurante) - especial: pode ser usada para se prender na lateral do casco de um navio. Ambos: incremento de distância 66 metros (44 quadrados), decisivo x3; utilização sem o talento Usar Arma Exótica: -6 para acertar e 20% de chance em danificar o aparelho utilizado. Duas pessoas são necessárias para recarregar, uma ação que dura 1 rodada completa.

Capitão Típico: Xien Gue 5/Lad 1; ND 6, humanóide médio (humano); DV 5d10+2, 1d6+2; 59 PV; Inic. +3, Desl. 9m (6 quadrados); CA 17 (+3 Des, +4 Camisão de Cota de Malha), toque 13, surpresa 14; Ataque: Corpo a corpo Falcione +9 (2d4+6) ou a distância Besta Leve (1d8) ou Catapulta +8 (4d12) ou Balestra +8 (4d8); AE: Ataque Furtivo (+1d6); QE: Encontrar Armadilhas; Tend. CN, TR Fort +6, Ref +6, Von +2; FOR 18, DES 16, CON 14, INT 14, SAB 13, CAR 14.

Perícias e Talentos: Abrir fechaduras +7, Arte da Fuga +5, Atuação (Canto) +6, Belfar +6, Conhecimento (Navegação) +5, Escalar +6, Falar Idioma +4, Furtividade +5, Intimidação +5, Natação +13, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +12; Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, Usar Arma Exótica (Catapulta).

Pertences: Camisão de Cota de Malha, Falcione, Besta Leve, Poção de *Curar Ferimentos Moderados* (x2), *Anel de Natação* +5.

O Primeiro Imediato Típico e um Tripulante Típico são respectivamente humanos: Gue3/Lad1 e Gue2.

Existem exceções, como o **Constelação**, um navio liderado por Kissa Valkea (handi, Astróloga 7) que possui em sua tripulação 4 humanos (Gue 2), 4 kenkus (Gue 3) e 2 nekos (Astrólogos 4).

Kissa é uma astróloga que está determinada a conseguir as magias perdidas proibidas do mundo. Ela saqueia navios comerciais grandes, navios militares e até navios piratas, quando acha conveniente. Ela mantém uma rede de informações nos principais portos de Lieh para descobrir o que está sendo transportado nos navios. Por ser uma conhecedora arcana, sempre usa magias em seus saques, principalmente as ilusórias. Ela utiliza as mais variadas ilusões para confundir e enganar os inimigos. A verdade é que ninguém, além de sua própria tripulação, sabe quantos barcos ela comanda por causa das suas magias - somente 1 navio, mas os portos geralmente vêem 2 navios. Alguns vêem 3 e outros já viram 4. Ela quase nunca mata alguém de um navio atacado e sempre tenta ser agradável com todos.

Em contrapartida o **Mar Vermelho**, navio liderado pelo Capitão Hiraki Lâmina-Cega (kojin, Sam 6/Lad 2) contém uma das tripulações mais sangrentas no Mar das Estrelas: 1º Imediato kojins (Sam 5), 6 marujos kojins (Rgr 3) e 2 marujos kojins (Nja 3). Lâmina-Cega teria este nome pela fama de lutar durante horas a fio até deixar sua katana sem corte, tamanha a fúria com a qual atinge seus inimigos. Outrora samurai Yamamoto Hiraki, ele teve seu clã vitimado por um ataque traiçoeiro de piratas em uma manhã de inverno. Como único sobrevivente Hiraki teria enlouquecido e se tornado um pirata que recruta ronins com a promessa de vingar todos. Ele aguarda apenas uma manhã de inverno semelhante aquela na qual aconteceu o massacre para que possa encontrar seu destino final e ter sua honra para com o Bushido finalmente limpa.

ILHA DA TARTARUGA

Capital: Cidade do Fogo

População: 9.541

Governo: Anarquia

Importa: Qualquer bebida alcoólica;

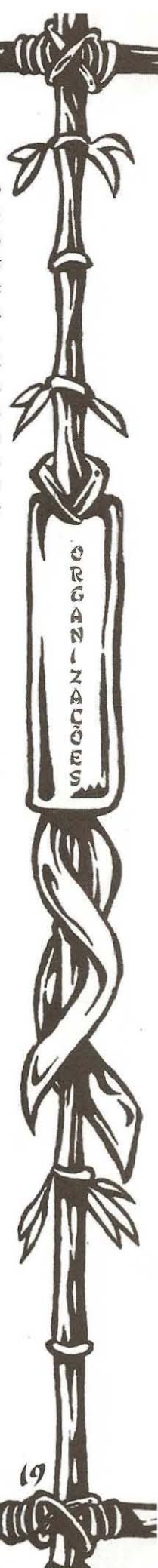
Exporta: Roubo, contrabando, assaltantes e assassinos.

Tendências: CB, CN e CM.

Situada a sudoeste do Mar das Estrelas, a Ilha da Tartaruga abriga os malfeitores mais vis e perversos de Lieh - os Lobos dos Mares. Esforços em conjunto das forças militares de Xien Liang e Handívia são infrutíferas ao levar a ordem para o caos instalado nesta ilha sem governo. A ilha abriga um imenso número de piratas que atuam no Mar das Estrelas, saqueando, seqüestrando e realizando comércio ilegal no continente.

A Ilha da Tartaruga comporta uma imensa variedade de flora e fauna. Em meio às florestas e montanhas, existem inúmeras entradas para um complexo sistema de túneis. Não se sabe muita coisa sobre esses túneis: mesmo entre os piratas, boatos sobre suas dimensões e tesouros escondidos são comuns. Sabe-se apenas que monstros e criaturas, muitas vezes trazidos pelos próprios piratas para desencorajar visitantes, habitam esses locais. Existe uma única aglomeração humana que pode ser chamada de "cidade", que recebeu o nome de Cidade do Fogo pelos fornos de suas dúzias de tavernas. Deste modo, o único lugar seguro para se ter acesso à ilha, é pelo porto na Cidade do Fogo - se este for considerado "seguro".

Sob um outro olhar, a Ilha das Tartarugas também é vista como um oceano de oportunidades, tranquilidade e diversão. A Cidade do Fogo é um grande lugar para negociar e se divertir. Assassinatos, roubos, seqüestros, drogas, tudo pode ser vendido, comprado, ou encomendado em qualquer lugar a qualquer hora do dia. As diversões principais são a prostituição e o alto consumo de bebidas alcoólicas que, de fato, é o único item importado pela cidade pois a produção interna está muito abaixo do alto consumo. Não existe organização militar tão pouco policial. A ganância e a violência são as forças que regem esta comunidade.



A IRMANDADE DA MÃO ESQUERDA

A Mão Esquerda é um culto secreto que tem sua organização centrada principalmente em Mohat. É o espelho negro da Ordem de Pai Lung, o culto oficial de Mohat. A Irmandade foi fundada pelo Kamasatwa (ou Mestre dos Desejos) Ningma Tséring, o primeiro dos Lamas Negros (sacerdotes-monge da Mão Esquerda).

O espírito negro de Ningma reencarna de geração em geração, desde o primeiro Kamasatwa até a atualidade. O atual Kamasatwa é o Lama Negro Sangye Tséring. Ele presentemente lidera a Mão Esquerda do seu esconderijo secreto.

A Irmandade da Mão Esquerda venera o Dragão Negro Cósmico Yen-Lo-Lung e busca por todos os meios estender o poder de seu mestre em Lieh. Os Lamas Negros acreditam na purificação de Lieh que será feita por Yen-Lo-Lung, quando seu Supremo senhor tomar o Mundo Material e transformá-lo em parte dos Dez Mil Abismos. Eles acreditam no *Shidaichao*, o Fim do Mundo, quando o Dragão Negro Cósmico Yen-Lo-Lung se materializará no Plano Material e devorará todos os seres, por serem descendentes de seu odiado inimigo, o Dragão Branco Ancestral Pai Lung. Os Lamas Negros pretendem assim assumir uma posição de poder no novo mundo que Yen-Lo-Lung irá criar.

Os membros da Irmandade estão sempre envolvidos em planos para destruir e desestabilizar as organizações e religiões dos deuses do Mundo Superior. Eles matam e assassinam membros importantes da Religião do Imperador Celestial, assim como os da Religião do Dragão Branco Ancestral, entre outros. Os Lamas Negros também se infiltram nos cargos políticos de Mohat e de vários outros países, para conseguirem mais adeptos à causa de Yen-Lo-Lung. Eles também são responsáveis pelos rituais malignos que são realizados por toda Mohat e por certas áreas de Xien Liang, com o objetivo de trazer Onis, os filhos demoníacos de Yen-Lo-Lung, para o plano material.

ORGANIZAÇÃO

A Irmandade da Mão Esquerda está organizada em grupos independentes de dez a doze indivíduos, que trabalham em segredo para atingir seus objetivos. Os grupos podem ser encontrados em todas as nações de Lieh, porém se concentram mais em Mohat. Os grupos são bem heterogêneos, mas sempre contam com dois ou mais Lamas Negros. Os demais membros podem ser seguidores de Yen-Lo-Lung ou mercenários contratados ou forçados a colaborar com a Irmandade da Mão Esquerda. Os grupos usam chantagem e negócios ilícitos, entre outras formas de arrecadar dinheiro.

Os grupos recebem suas ordens da sede principal da Irmandade, o lendário Templo do Dragão Negro, situado em algum lugar por trás das cachoeiras das Três Lágrimas em Mohat. Segundo as Lendas, O Templo do Dragão Negro

foi criado pelo próprio Yen-Lo-Lung, dentro do penhasco mais íngreme da região de Mohat. Dizem que a própria montanha chorou de tristeza ao ver tanta maldade sendo colocada em seu corpo, e seria esta a origem da cachoeira das Três Lágrimas.

A hierarquia da Irmandade da Mão Esquerda obedece à ordem de importância dentro do Culto a Yen-Lo-Lung. Os membros menos qualificados e leigos são chamados de *Escamas*; os Lamas Negros recém-ordenados são chamados de *Cauda*; os Lamas Negros acima de 3º nível são chamados de *Garras*; os Lamas Negros de 5º nível são chamados de *Cabeças*; e o Kamasatwa, o líder supremo da Irmandade, é chamado de *Filho do Dragão*. Depois de atingirem o 5º nível, alguns Lamas Negros continuam aumentando sua classe de clérigo enquanto outros se aventuram nos caminhos arcanos da Necromancia, especialidade preferida por Yen-Lo-Lung.

SÍMBOLO

O desenho de uma mão negra com um olho dracônico no meio.

CLASSE DE PRESTÍGIO: LAMA NEGRO

Os Lamas Negros são um tipo muito especial de clérigos malignos. Eles se dedicaram muitos anos nas magias negras concedidas por Yen-Lo-Lung, e por isso ganharam dons sagrados especiais por sua dedicação. Normalmente, se tornam Lamas Negros, clérigos de Yen-Lo-Lung (*Deus Maior*; *Tendência: Leal e Má. Domínios: Mal, Guerra, Fogo, Destruição*);



porém, clérigos de outros deuses malignos (como a Imperatriz Profana, Ravana, Vasudev e Kamna) ou até mesmo de deuses bondosos e neutros do Mundo Superior, podem se converter em Lamas Negros. Entretanto, no momento em que ocorre a conversão, o antigo personagem perde os domínios de seu antigo deus para adotar os domínios de Yen-Lo-Lung.

Dado de Vida: d8

Para se tornar um Lama Negro (Ln), o personagem deve preencher todos as seguintes exigências:

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas do 4º nível.

Perícias: Conhecimento (Religião) 8 graduações, Conhecimento (Yen-Lo-Lung) 5 graduações.

Patrão: Yen-Lo-Lung. Todos os Lamas Negros seguem Yen-Lo-Lung com total fidelidade e deixam de serem Lamas Negros se perderem a fé no Dragão Negro Cósmico.

Perícias de Classe:

As perícias de classe de um Lama Negro são: Concentração (Cons), Conhecimento (Religião) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car) e Obter Informação (Car).

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

Características da Classe:

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

Conjuração: Os Lamas Negros ganham mais magias divinas diárias, como se estivessem avançando um nível na sua classe divina de conjurador anterior. Assim, o nível do Lama Negro é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem, e é baseando-se no resultado dessa soma que temos a quantidade de magias divinas diárias. Caso o personagem tenha mais de uma classe que pode usar magias divinas (um paladino/clérigo, por exemplo), ele terá que escolher qual classe vai ter sua quantidade de magias divinas diária elevada.

Restrição de Domínio: Os Lamas Negros só podem escolher magias dentro dos domínios de Yen-Lo-Lung (*Mal, Guerra, Fogo, Destruição*), perdendo a capacidade de escolher magias dos domínios diferentes destes. Yen-Lo-Lung é uma divindade muito possessiva e não permite que seus seguidores ganhem dons de outros deuses.

Tabela 2.3: O Lama Negro

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexos	Resistência de Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+1	+0	+1	Domínio Adicional, Comunicação Abissal	+1 nível de classe divina
2º	+1	+2	+0	+2	Proteção de Yen-Lo-Lung +1	+1 nível de classe divina
3º	+2	+2	+1	+2	Criação e Invocação de Tulpas (1/dia, 8dv)	+1 nível de classe divina
4º	+3	+3	+1	+3	Proteção de Yen-Lo-Lung +2	+1 nível de classe divina
5º	+3	+4	+1	+4	Criação e Invocação de Tulpas (1/dia, 10DV)	+1 nível de classe divina

Domínio Adicional: Quando se torna um Lama Negro, o personagem ganha acesso à um domínio adicional de Yen-Lo-Lung. Esse domínio adicional pode ser adicionado na sua escolha das magias de domínio diárias, ou seja, o Lama Negro tem três opções de magias de domínio diárias.

Comunicação Abissal: Os Lamas Negros podem se comunicar telepaticamente com os demônios Oni e com as Tulpas, os elementais malignos que criam para missões de assassinato. A telepatia funciona em um raio de 36 metros.

Proteção de Yen-Lo-Lung: Os Lamas Negros recebem uma proteção especial de Yen-Lo-Lung e ganham +1 no primeiro nível e +2 no quarto nível aos seus testes de resistência contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares.

Criação de Tulpas: Os Lamas Negros, quando chegam ao 3º nível, aprendem a criar e a conjurar Tulpas para os ajudarem. No 3º nível, o Lama Negro pode conjurar uma Tulpa de 8 DV, previamente criada. No 5º nível ele pode conjurar uma Tulpas de 10 DV.

Lama Negro Típico: Humano, Clr 6/ Ln 1; ND 7, humanóide médio (humano); DV 7d8+12; 59 PV; Inic. +2, Desl. 9m; CA 15 (toque 15, surpresa 12); Corpo a corpo: Adaga Cerimonial +1 (dano: 1d4+1; dec. 19-20/x2); QE: Domínio Adicional, Comunicação Abissal; Tend. CM, TR Fort +7, Ref +4, Von +7; For 8, Des 14, Con 15, Int 16, Sab 12, Car 15.

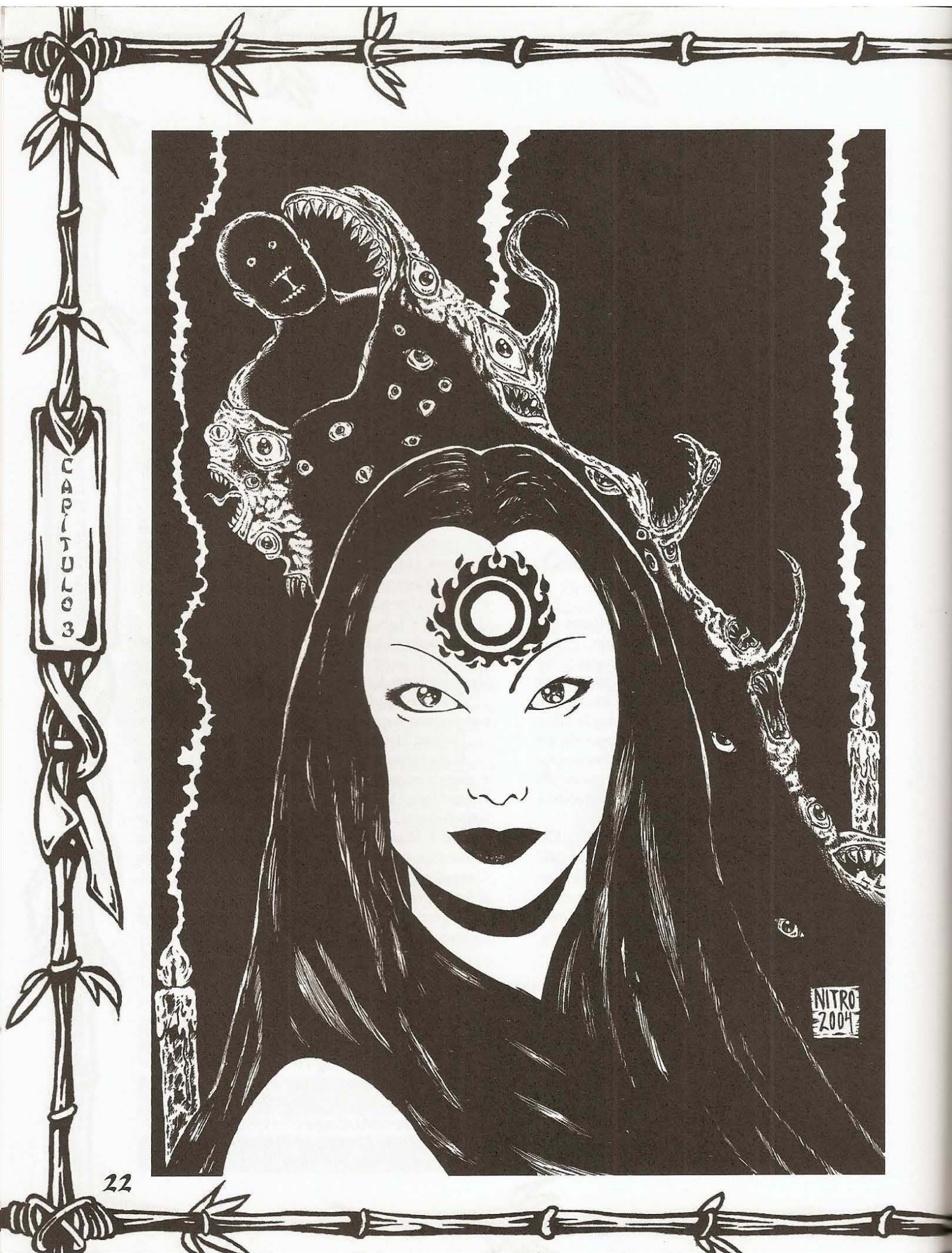
Perícias e Talentos: Conhecimento (Religião) +12, Concentração +12, Falar Idioma (Abissal) +10, Identificar Magia +12, Intimidar +10, Observar +4, Ouvir +4, Maximizar Magia, Expulsão Adicional, Magias em Combate.

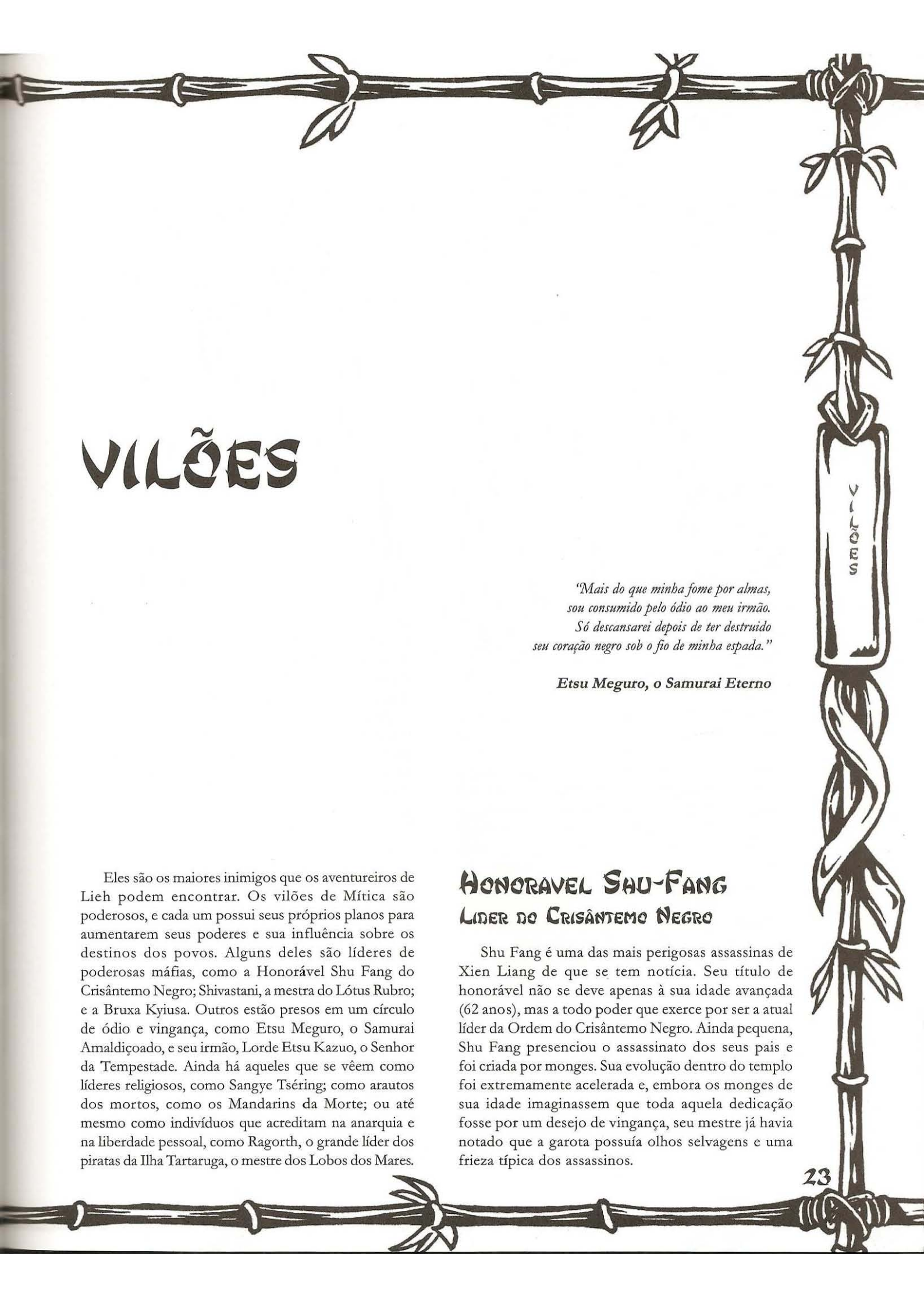
Qualidades Especiais: Domínio Adicional, o personagem pode conjurar magias dos domínios Mal, Fogo e Destruição.

Domínios: Mal, Fogo, Destruição

Magias Preparadas: (6/4+1/3+1/2+1/1+1; CD base = 13 + nível da magia): 0º - *Infligir Ferimentos Mínimos, Ler Magias, Detectar Magias, Detectar Venenos*; 1º - *Proteção Contra o Bem (Mal), Infligir Ferimentos Leves (Destruição), Mãos Flamejantes (Fogo), Invocar Criaturas I, Maldição Menor*; 2º - *Despedaçar (Destruição), Criar Chamas (Fogo), Profanar (Mal), Drenar Força Vital*; 3º - *Círculo Mágico Contra o Bem (Mal), Praga (Destruição), Resistência a Elementos (Fogo)*; 4º *Infligir Ferimentos Críticos (Destruição), Invocar Criaturas IV*.

Pertences: Amuleto de Armadura Natural +2, 4 poções de Curar Ferimentos Leves, Adaga Cerimonial +1.





VILÕES

*"Mais do que minha fome por almas,
sou consumido pelo ódio ao meu irmão.
Só descansarei depois de ter destruído
seu coração negro sob o fio de minha espada."*

Etsu Meguro, o Samurai Eterno

Eles são os maiores inimigos que os aventureiros de Lieh podem encontrar. Os vilões de Mítica são poderosos, e cada um possui seus próprios planos para aumentarem seus poderes e sua influência sobre os destinos dos povos. Alguns deles são líderes de poderosas máfias, como a Honorable Shu Fang do Crisântemo Negro; Shivastani, a mestra do Lótus Rubro; e a Bruxa Kyiusa. Outros estão presos em um círculo de ódio e vingança, como Etsu Meguro, o Samurai Amaldiçoado, e seu irmão, Lorde Etsu Kazuo, o Senhor da Tempestade. Ainda há aqueles que se vêem como líderes religiosos, como Sangye Tséring; como arautos dos mortos, como os Mandarins da Morte; ou até mesmo como indivíduos que acreditam na anarquia e na liberdade pessoal, como Ragorth, o grande líder dos piratas da Ilha Tartaruga, o mestre dos Lobos dos Mares.

HONORÁVEL SHU-FANG LÍDER DO CRISÂNTEMO NEGRO

Shu Fang é uma das mais perigosas assassinas de Xien Liang de que se tem notícia. Seu título de honorável não se deve apenas à sua idade avançada (62 anos), mas a todo poder que exerce por ser a atual líder da Ordem do Crisântemo Negro. Ainda pequena, Shu Fang presenciou o assassinato dos seus pais e foi criada por monges. Sua evolução dentro do templo foi extremamente acelerada e, embora os monges de sua idade imaginassem que toda aquela dedicação fosse por um desejo de vingança, seu mestre já havia notado que a garota possuía olhos selvagens e uma frieza típica dos assassinos.

Honorável Shu Fang: Mon 6/Mtb* 5/Nja 5; ND 16; humanoíde médio (humana xien); DV 11d8 + 5d6; PV 68; Inic. +8; Desl. 15m (10 quadrados), CA 27 (+2 de Des, +4 de Sab, +1 Bônus na CA, +1 *Cinturão do Monge*, +6 *Braçadeiras de Armadura*, +3 *Anel de Proteção*), toque 22, surpresa 27; Corpo a corpo: *Ataque Giratório* +11 (1d10 +1), *Nunchaku* +1 +12/+7 (1d6 +2), *Ataque Desarmado* +11/+6 (1d10+1 cada); à distância: shurikens +12/+7 (1d2+1); Tend. NM; TR. Fort +10, Ref +15, Von +17; FOR 12, DES 14, CON 10, INT 24, SAB 18, CAR 12. Altura 1,56 m. Idade: 62 anos. Idiomas: Lihan, Manchu, Jinê e Indra.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Arte da Fuga +10, Blear +11, Concentração +8, Disfarce +9, Equilíbrio +8, Esconder-se +12, Furtividade +8, Intimidar +11, Furtividade +10, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +8, Sentir Motivação +12, Usar Instrumento Mágico +8, Usar Cordas +10; Ataque Atordoante (9/dia), Reflexos em Combate, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Ataque Giratório.

Qualidades Especiais: Monge: Bônus na CA, Ataque Desarmado, Rajada de Golpes, Evasão, Movimento Rápido, Mente Tranquila, Ataque de Chi, Pureza Corporal, Queda Suave (9 m); Monge do Tigre Branco: Garras de Tigre (5/dia), Poder do Tigre +2, Perícias do Tigre; Ninja: Ataque Furtivo +3d6, Esquiva Ninja +2, Usar Venenos, Esquiva Sobrenatural, Rapidez no Ataque.

Pertences: *Anel de Proteção* +3, *Braçadeira de Armadura* +6, *Cinturão do Monge*, *Nunchaku* +1, Poção de Curar Ferimentos Críticos (x2), Shurikens, 10 peças de Jade (+ 10.000 peças de Hsen na base do Crisântemo Negro).

Com 20 anos ela já fazia trabalhos de espionagem para a Ordem do Crisântemo Negro, tradicional organização de espíões e assassinos em Xien Liang. Esta cobria as despesas de vários templos da região para que fornecessem os melhores espíões e assassinos, mantendo a tradição da organização nessa área. Percebendo o potencial da garota, seu mestre enviou-a para as Montanhas da Contemplação para desenvolver suas habilidades junto aos Monges do Tigre Branco. Ao retornar de Mohat, ainda mais forte, Shu Fang rapidamente passou a ocupar um lugar de destaque entre os espíões de elite dentro da Ordem. Com a mesma velocidade ela trocou os serviços de espionagem pelos de assassinato.

Shu Fang acompanhou com um olhar de desaprovação a expansão da organização para outros ramos, como o contrabando, tráfico de drogas e outras atividades ilícitas. Ela acreditava que aquele era tradicionalmente um clã de assassinos e espíões e que deveria continuar assim. Quando essa parte dos negócios começou a expandir ainda mais e tanto os espíões quanto os assassinos foram obrigados a trabalhar na escolta de contrabandos e carregamentos, proteger casas de jogo ou outras atividades consideradas de menor importância pelos assassinos e espíões do clã, Shu Fang começou a convencer seus companheiros de que



era necessária uma renovação dentro da organização. Depois de anos planejando, o grupo deu um golpe dentro da organização assassinando seus principais líderes, alegando que era uma desonra abandonar os fundamentos da organização como estava acontecendo.

Shu Fang assumiu o poder em meio à revolução. Percebendo a importância financeira dessas atividades para a organização e procurando garantir o apoio do restante dos membros, criou um conselho denominado como "O Triunvirato", que passaria a cuidar dos negócios da organização em três grandes grupos: "Assassinato e Espionagem", "Contrabando e Jogo" e "Tráfico de Drogas e Prostituição". Dessa maneira, as principais áreas da organização teriam representantes com participações equivalente nas decisões de maior importância para a Ordem do Crisântemo Negro.

Nos últimos anos à frente da Ordem, Shu Fang conseguiu fazer com que a organização Crisântemo Negro se espalhasse pelas principais regiões de Xien Liang, ganhando assim o título de honorável pelos seus feitos. Atualmente, ela pretende espalhar os seus domínios para as regiões fora de Xien Liang. Já tem conseguido isso com o contrabando de armas e drogas para as regiões de Mohat e Ryuujiin, além do cumprimento de missões de assassinato nessas regiões.

Apesar da idade avançada, a honorável Shu Fang está longe de aparentar 65 anos ou uma senhora frágil. E mesmo sem sair em missão após assumir a liderança da organização, ela ainda é capaz de acabar com um

pequeno grupo de assassinos sem realizar muito esforço. A líder da organização Crisântemo Negro é uma mulher que não admite fracassos, e pune severamente aqueles que não cumprem as suas expectativas.

Shu Fang é uma mulher muito sábia e consegue se sair muito bem no comando da Ordem do Crisântemo Negro. Mesmo não sendo uma mulher de muitas palavras, ela sabe negociar não só com os clientes da organização como também com os membros do seu conselho. Ela costuma se vestir como se ainda fosse uma espia ou assassina. Usando trajes negros e leves, e suas braçadeiras de proteção, seu visual fica ainda mais ameaçador. Seu nome já é respeitado e temido dentro do submundo de Xien Liang, além de ser preocupante para as autoridades locais.

KIYUSA

LÍDER DO RINGU

Kiyusa é uma mulher muito bonita. Sua fisionomia é suave, pálida e com traços finos e bem delineados. Ela tem longos cabelos negros que, misteriosamente, emitem uma luminescência negra quando se movimentam. Ela usa um kimono negro-azulado extremamente elegante. Ela quase não se apresenta em

público, e sempre trata todos, principalmente seus subordinados, com rispidez e petulância.

Kiyusa era uma criança brincalhona e sonhadora. Quando ela completou 8 anos, seus pais, humildes lavradores, foram mortos por samurais imperiais por motivos que ela desconhecia. Ela ficou sozinha no mundo e começou a roubar para sobreviver. Em uma de suas fugas, uma senhora idosa ajudou-a a escapar de um linchamento mortal. A senhora disse que já tinha sido a Imperatriz e que Kiyusa poderia retribuir o favor se ela quisesse. Disse ainda que sabia da grande raiva que Kiyusa sentia pelo império, e que a ajudaria a realizar sua vingança. Mas, para isso, ela deveria estudar muito. Neste momento Kiyusa começou a estudar magias proibidas, que há muito tempo haviam sido esquecidas. Numa manhã, a senhora saiu e nunca mais retornou.

Nagahara Kentsu III conheceu Kiyusa em uma apresentação teatral. Ele ficou instantaneamente hipnotizado pela beleza exuberante da jovem e decidiu tê-la como concubina em seu palácio. Kiyusa engravidou (alguns dizem que já estava grávida quando foi admitida no palácio), e Nagahara exigiu que abortasse a criança usando as ervas proibidas das bruxas de Ryuujin. Porém, Kiyusa fez um pacto com a Imperatriz Profana para que salvasse a vida de sua filha indesejada, mesmo que ela tomasse o chá das ervas abortivas. Assim, apesar do chá, e do desejo do Imperador que a criança fosse abortada, ela sobreviveu. Mas, desde pequena, Akina mostrou-se

Kiyusa: Bak 18; ND 18; humanóide médio (humana kojín); PV 18d4; PV 55; Inic +4; CA 19 (+4 Des, +5 *Anel de Proteção*), toque 14, surpresa 15; Ataques: Corpo a corpo *Faca Profana do Retorno* +1 +9/+4 (1d4), à distância *Faca Profana do Retorno* +1 +11/+9 (1d4+1); Tend. LM; TR Fort +6, Ref +10, Vont +12; FOR 8, DES 18, CON 10, INT 14, SAB 12, CAR 21; altura 1,60m.

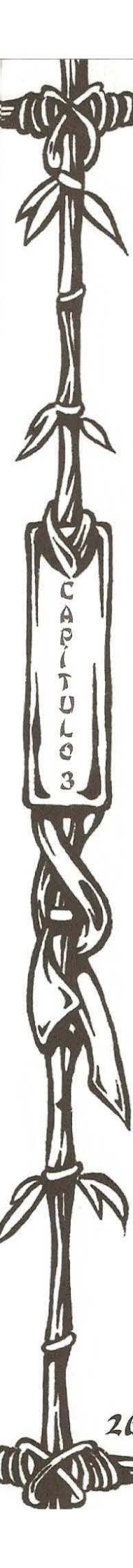
Perícias e Talentos: Avaliação +2, Blefar +9, Escalar -1, Concentração +10, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +8, Disfarce +9, Obter Informação +11, Adestrar Animais +5, Conhecimento (Arcano) +13, Identificar Magia +10, Conhecimento (Planos) +6; Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos, Potencializar Magia, Contramágica Aprimorada, Forjar Anel, Usar Armas Simples, Ignorar Componentes Materiais.

Qualidades Especiais: Magias Ringu: Andarilha Ringu, Sentir Linha de Energia Ringu, Regeneração Ringu.

Magias de Bakuretsu: Magias por dia: 6/8/7/7/7/6/6/5/3. Magias conhecidas: (9/6/6/5/5/4/3/3/2/1) (CD base: 15 + nível da magia): 0 - *Raio de Ácido*, *Marca Arcana*, *Globos de Luz*, *Pasmar*, *Detectar Magia*, *Detectar Venenos*, *Mensagem*, *Abrir/Fechar*, *Prestidigitação*. 1º - *Encantar Pessoa*, *Montaria*, *Compreender Idiomas*, *Hipnotismo*, *Armadura Arcana*, *Sentir Linha de Energia Ringu*; 2º - *Tranca Arcana*, *Pasmar Monstro*, *Detectar Pensamentos*, *Reflexos*, *Teia*, *Mensagem Ringu*; 3º - *Bola de Fogo*, *Dissipar Magia*, *Voar*, *Ringu*, *Regeneração Ringu*; 4º - *Porta Dimensional*, *Invisibilidade Maior*, *Muralha de Fogo*, *Andarilha Ringu*; 5º - *Dominar Pessoa*, *Muro de Energia*, *Cancelar Encantamento*, *Névoa Mental*; 6º - *Círculo da Morte*, *Dissipar Magia Maior*, *Desintegrar*; 7º - *Passeio Etéreo*, *Teletransporte Maior*, *Invisibilidade em Massa*; 8º - *Tranca Dimensional*, *Labirinto*; 9º - *Invocar Criaturas IX*;

Pertences: *Faca Profana de Retorno* +1, *Manto das Estrelas*, *Anel de proteção* +5, *Anel de Contramágica*, *Amuleto dos Planos*.





uma criança muito estranha. Ela não falava com ninguém. Não deixava cortarem seus longos cabelos negros, e era vista muitas vezes escondida nas sombras do palácio. Desde o começo, Kiyusa sabia que aquela filha carregava em si o sangue negro da Imperatriz do mal, mas não contou a ninguém.

Porém, à medida que Akina ia crescendo, estranhas mortes foram ocorrendo no palácio. As vítimas eram, principalmente, os servos do governante Nagahara. Um dia, Nagahara surpreendeu sua filha bastarda atacando um dos servos. Horrorizado, ele viu que o corpo da menina mudava de forma e aumentava de tamanho, aparecendo tentáculos, olhos e dentes demoníacos por todos os lados. Desesperado, o Imperador atacou a criança monstro com sua espada, e, depois de uma luta tremenda, conseguiu feri-lo. Com a chegada dos guardas, prenderam Akina, que já tinha voltado a sua forma humana, com os ferimentos causados pelo Imperador.

O Imperador, que nunca gostou de Akina, mandou executá-la imediatamente. Kiyusa não reagiu. Alguns dizem que ela estava assustadoramente feliz. O Imperador chamou os astrólogos imperiais para que selassem a alma de Akina para sempre no Inferno. Ela foi executada em um lugar secreto dentro do palácio. Muitas cordas foram colocadas no local onde ela morreu para que nunca pudesse retornar.

Depois de alguns dias, Kiyusa foi para um lugar secreto nos arredores do palácio. Ela costumava ir secretamente para lá, e neste lugar continuava seus planos e estudos. Entrou em contato com um Akuma muito poderoso, Hitokake Zansatsu, que sabia quem era Akina e sabia dos planos de Kiyusa e da Imperatriz Profana. Os três usariam Akina como uma arma contra os outros infernos e contra os deuses celestiais. Kiyusa iria se encarregar de destruir o plano terrestre com a ajuda de sua filha, agora um monstro disforme, gigantesco e de imenso poder: O Bakemono.

Kiyusa, através de um Ringu, voltou para o castelo do Imperador Nagahara Kentsu III. Ela trouxe consigo akumas e a mais nova cria de Makai: os Bakemonos, que eram nada mais que pedaços de sua própria filha. Ela destruiu todos os residentes do castelo e começou a invasão de Kyoto.

ETSU MEGURO

O SAMURAI ETERNO

Etsu Meguro é o Senhor dos Kyu-Kitsuke, os vampiros devoradores de alma, que têm infestado Ryuuji nos últimos anos. O Castelo das Almas, lar de Meguro, fica localizado ao sul da Floresta da Esmeralda, e é de lá que o Samurai Eterno controla a região de forma cruel e planeja seus ataques à organização do odiado irmão, Etsu Kazuo. As vilas que ficam dentro do domínio de Meguro são obrigadas a pagar uma elevada taxa de proteção para que possam viver livres

da presença de ladrões e de outras criaturas malignas. As que não conseguem realizar o pagamento que acontece sempre após a época da colheita, são obrigadas a enviar ao castelo do *daimyo* (senhor feudal) as mais belas jovens da vila para que se tornem gueixas na residência do Samurai Eterno. Elas nunca mais voltam a ver sua família. As vilas que se recusam a pagar pela proteção perdem o patrulhamento dos guardas de Meguro e tornam-se “zonas de caça livre”, locais onde o Senhor dos Kyu-Kitsuke permite que suas crias se alimentem de almas humanas.

Etsu Meguro também é impiedoso com aqueles que desrespeitam as suas leis. Cometendo pequenos ou grandes delitos, os infratores são punidos da mesma maneira: suas almas ficam a prêmio para os Kyu-Kitsuke. Toda essa crueldade faz com que a região seja, em tempos de guerra civil, uma das mais seguras de Ryuuji para aqueles que se submetem ao regime do Samurai Eterno. Ao mesmo tempo, esta é a região mais aterrorizadora para viajantes desavisados ou para aqueles que se recusam ou não consigam cumprir as exigências do senhor do Castelo das Almas.

A HISTÓRIA DO SAMURAI ETERNO

A história do Clã Etsu já foi marcada por uma grande tradição na técnica da espada, que em todas as gerações fornecia um exímio espadachim responsável pela segurança do Imperador. Essa tradição foi destruída por um inimigo que ergueu-se dentro do próprio clã Etsu levando seu passado glorioso ao esquecimento ou apenas às memórias de duas almas imortais que são obrigadas a conviver com essa vergonha.

Meguro e Kazuo, apesar de partilharem o sangue honrado dos Etsu, nunca conseguiram partilhar a amizade ou o companheirismo. Meguro era um grande seguidor das tradições e do código de honra do samurai. Seguiu todos os ensinamentos dados por Ryoushi, seu pai, possuindo uma técnica refinada na luta com a Katana. Mesmo jovem já conseguia dominar praticamente todas as técnicas de luta da Escola Etsu. Já Kazuo era inferior ao seu irmão e contrário à tradição, preferindo assumir a postura de um espadachim que utiliza as duas espadas em combate. Por não conseguir superar o seu irmão em combate, Kazuo era invejoso e não conseguia demonstrar amor ou respeito ao seu pai e ao seu irmão, e faltava-lhe o dom da humildade para saber qual era o seu lugar.

Meguro já fazia parte do exército de seu pai Ryoushi, um dos cinco membros do *Sentai* do Império de Nagahara, e era cotado para ser o seu substituto quando o soberano do clã Etsu começou a sofrer de uma doença repentina. Para agradar seu pai que precisou se afastar do conselho imperial, Meguro anunciou o seu casamento com Mazaky Myiu, uma belíssima jovem vinda de um clã nobre da região,

e que aumentaria ainda mais o prestígio dos Etsu. Tal declaração provocou a ira de Kazuo que se dizia apaixonado por Myiu, mas não possuía o título e o prestígio necessários a uma união dessa importância. Coberto de rancor, Kazuo abandonou o clã dias antes da cerimônia de casamento em uma viagem sem destino, o que piorou ainda mais o estado de saúde de seu pai, levando-o a morte um dia antes da cerimônia se concretizar.

O tempo passou e os laços do casamento entre Meguro e Myiu se reforçaram com a chegada do primeiro filho. Era uma criança forte e saudável, um perfeito herdeiro para manter a tradição do clã Etsu. Mas a desgraça voltou a abater-se sobre ele. No inverno seguinte, ao retornar de uma viagem, o mais jovem membro do *Sentaï* da era Nagahara descobriu que seu irmão estava de volta e que levava seu filho à força das mãos de Myiu. Furioso, Meguro ordenou que seus guardas ficassem protegendo a sua esposa. Assim, partiu sozinho em busca de seu filho.

Meguro descobriu o paradeiro de seu irmão que estava escondido em uma cabana afastada da vila próxima a um rio. O samurai seguia direto para o local quando percebeu uma súbita mudança no clima. O céu que antes era azul como o mar e com um belo sol iluminando toda a paisagem, logo se tornou negro como a noite com a chegada de nuvens carregadas que trouxeram relâmpagos que caíam em padrões fora do comum. Meguro chegou no exato momento em que Kazuo, com um

sorriso maléfico em seus lábios, limpava a lâmina de sua Wakizashi enquanto um terrível monstro caminhava em direção ao rio carregando o corpo de uma criança.

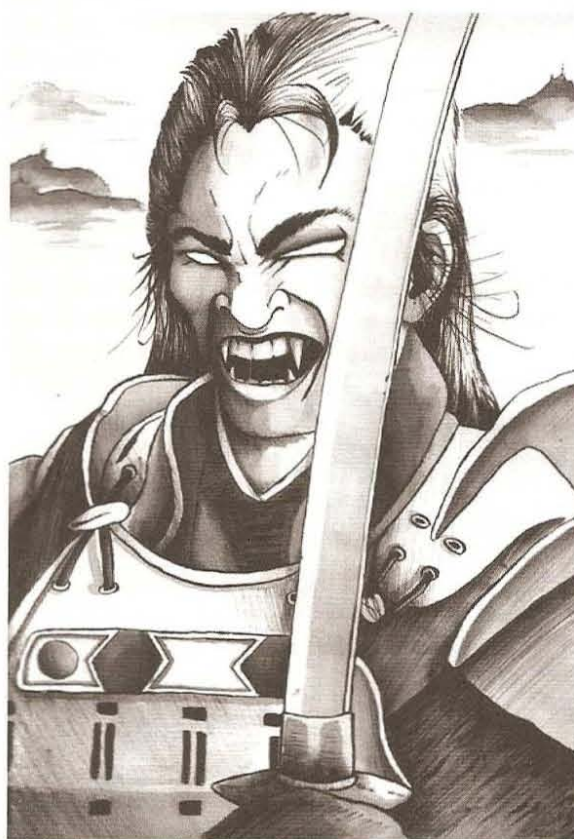
Desembainhando a sua espada enquanto corria, Meguro bradou ferozmente contra aqueles que haviam manchado a sua honra com o sangue de seu filho. Mas antes que pudesse chegar à criatura, foi cegado por uma forte luz ao mesmo tempo em que sentia uma terrível energia queimando todos os seus músculos. Ao se recompor do ataque, o Samurai escutou um riso assustador vindo de Kazuo como se aquele fosse um momento que vinha há muito tempo sendo esperado por seu irmão. Virando-se para trás, Meguro percebeu como sua fisionomia estava alterada. De seus olhos saíam rajadas de energia elétrica, assim como de seus braços onde a energia seguia até as lâminas das duas espadas. O poder de Kazuo era inimaginável e Meguro não foi páreo para tamanha energia sendo derrotado pela primeira vez pelo irmão. Já caído no chão sem forças para se reerguer, aguardava o golpe de misericórdia do irmão que nunca chegou. Ao invés disso, Kazuo desferiu um olhar triunfante e simplesmente deu as costas ao seu inimigo fazendo com que o coração de Meguro transbordasse em ódio. Coberto pela vergonha de não ter sido capaz de vingar a morte do filho e humilhado com a derrota para Kazuo, Meguro resolveu cometer o *seppuku*, a única forma recuperar a oportunidade de ter uma morte honrada, algo que seu irmão recusou a lhe dar.

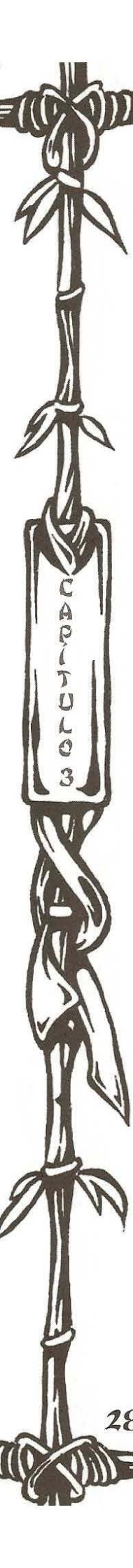
Etsu Meguro: Morto-Vivo (Kyu-Kitsuke – Vampiro); Sam 16; ND 18, humanoíde médio (humano *kojin*); DV 16d12; PV 104; Inic. +6; Desl.: 6m (4 quadrados), CA 25 (+2 Des, +6 de *Armadura de Samurai*, +5 *Armadura Natural*, +2 *Foco em Armadura*), toque 12, surpresa 23; Ataque: Corpo-a-corpo *Katana* +4 +28/+23/+18/+13 (1d10 +11 – 17-20x2) ou *Wakizashi* +4 +27/+22/+17/+12 (1d6 +11); ou Garra +23/+18/+13/+8 (1d6 +7); Tend. LM; TR. Fort +5, Ref +7, Von +13; FOR 24, DES 14, CON –, INT 14, SAB 17, CAR 14. Altura 1,86 m. Idade aparente 35 Idiomas: Lihan, Jinê, Nekki e Tenjou.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +12, Blefar +6, Diplomacia +12, Escalar +13, Cavalgar +12, Esconder-se +8, Furtividade +8, Intimidar +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +12, Saltar +13, Sentir Motivação +13; Kyu-Kitsuke: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate; Samurai: Ataque Poderoso, Foco em Arma (Katana), Foco em Armadura (Armadura de Samurai), Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior.

Qualidades Especiais: Redução de Dano, Recuperação Acelerada, Resistência a Expulsão, Alterar-se, Forma Gasosa e Névoa Obscurecente, Visão na Penumbra, Chi Terrestre: Encantar Arma Ancestral, Resistir aos Elementos, Golpe Arrasador.

Pertences: Katana, Wakizashi, Armadura de Samurai (Armadura Média, Bônus na CA +6, Des Max. +2, Penalidade da Armadura: -5, Peso: 18Kg, Chance de Falha de Magia Arcana: 30%, Deslocamento (9m) – 6m, (6m) – 4,5m) e o equivalente a 45.000 peças de Hsen em jóias e itens em seu castelo.





Momentos antes de perder os sentidos, já com a wakizashi rasgando o seu corpo, Meguro viu caminhando sobre a água a silhueta de uma mulher carregando uma criança. Enquanto a mulher se aproximava, um belo rosto feminino de cabelos longos e negros era revelado. Mas o que atraiu a atenção do Samurai foi a criança que ela trazia em seu colo que tinha as mesmas feições de seu filho e estava com a roupa coberta de sangue. Meguro tentou fechar os olhos para afastar aquela visão, mas escutou a voz da mulher indagando se ele queria poder para vingar a morte de seu filho. Ela propôs ao jovem Sentai poder suficiente para destruir Kazuo e devorar sua alma em troca do compromisso de Meguro se tornar o general das suas tropas quando o momento oportuno chegasse. Meguro aceitou e o pacto foi selado. Sua visão então começou a escurecer. Ele não estava mais vivo.

Cinco anos se passaram e Meguro estava de volta a Kyoto. O ódio transbordava em seu olhar, seu corpo estava mais forte, mais ágil. Seus ferimentos se recuperavam com uma velocidade incrível. Ele conseguia andar pelos lugares sem ser notado e desaparecer em pleno ar, além de ter se tornado imortal. Mas para ter tudo isso ele foi amaldiçoado, ele não podia mais ver a luz do sol, as águas do mar eram como ácido para a sua pele e para manter todo esse poder uma terrível fome abateu-se sobre ele e o seu alimento havia se tornado a alma das pessoas. Disposto a realizar sua vingança sobre Kazuo, Meguro descobriu que seu irmão ocupava seu lar casando-se com Myiu e tendo com ela um filho, além de passar a ser respeitado na região. O Samurai Eterno viu aí a chance de fazer com que Kazuo passasse pela mesma dor e vergonha e, ao mesmo tempo, fazer com que Myiu pagasse pela sua traição.

Meguro aproveitou a ausência do irmão para entrar em sua casa, devorar a alma de seus familiares e deixá-los como aviso de que Meguro estava de volta e de que agora tinha poder suficiente para dar a Kazuo aquilo que lhe foi negado, a morte. Meguro se refugiou então em um castelo abandonado na ilha Nanka Shima onde começou a espalhar suas crias e o seu reinado de terror à espera do confronto definitivo contra seu irmão.

ETSU KAZUO

O LORDE DA TEMPESTADE

Arashi Katak, um poderoso Hakeru da Tempestade percebeu no jovem samurai que lhe procurou uma chance de criar um império nas terras que seriam sua prisão pela eternidade, o plano material. Assim, iniciou-se uma duradoura e perigosa união, colocando Etsu Kazuo entre os seres mais poderosos de Lieh.

Sua fisionomia é sempre serena, mas nunca se sabe quando uma explosão de ódio como uma poderosa

tempestade pode surgir. Culto, fala pausadamente com a voz firme e confiante. Ele é um mestre espadachim, que luta com duas espadas, as quais projeta a fúria da tempestade.

A luta contra seu irmão Meguro transformou-se também em uma batalha contra os Kyu-Kitsuke, os vampiros de almas. Acredita-se que os Senhores da Tempestade sejam os responsáveis por retardar o crescimento populacional dos Kyu-Kitsuke. De fato, quando a presença de qualquer vampiro é anunciada, grupos de Senhores da Tempestade saem em sua busca para a destruição definitiva.

A HISTÓRIA DO LORDE DA TEMPESTADE

A cada nascer do sol, o ódio se fortalece. Anos já se passaram, mas o desejo continua um só: vingança. Esta é a vontade de Lorde Etsu Kazuo, esta é a razão que mantém seu coração batendo, mesmo depois de 300 longos anos, sensação que o maldito Etsu Meguro nunca mais poderá sentir.

há tempos, o destemido e ousado samurai Kazuo era respeitado e reconhecido por sua excelência no manejo da espada, apesar da desconfiança dos mais velhos do clã Etsu, incitados por Meguro, seu invejoso irmão mais velho. De qualquer modo, ninguém podia negar que a determinação de Kazuo era inigualável. Eram tempos de paz, havia apenas duas grandes ambições na vida de Kazuo: a conquista do reconhecimento de seu shogun e pai Etsu Ryoushi, e seu casamento com Mazaky Miyu. Miyu era a mulher mais linda em todo o continente, senão de toda Lieh, e ambos já faziam planos para o casamento que viria.

Mas o destino aliou-se à inveja, e seu irmão, Meguro, escolheu Myiu para desposá-lo. Era a escolha do primogênito, era a escolha da inveja. Meguro era mais forte, sempre fora. Mas Kazuo era mais temido. O duelo de espadas depende não apenas da força, mas da habilidade individual e da determinação do samurai em cumprir com o seu objetivo. No momento em que foi realizada a cerimônia de casamento, quando poderes políticos eram aliados à inveja e à ganância, uma semente de fúria fora plantada. Meguro haveria de pagar - a impunidade não seria aceita de forma alguma.

Assim, Kazuo passou meses a fio entre bibliotecas de templos desconhecidos, procurando uma forma de limpar sua honra, de lavá-la com o sangue de Meguro. O tempo passou, após a morte de seu pai, o casamento de Meguro deu frutos, e agora a desonra de Kazuo havia ganhado vida sob a forma de uma criança. O clã estava nas mãos de Meguro, e esta criança seria a herança da desonra e a mácula no nome do Clã Etsu.

Uma solução foi encontrada. Um acordo era necessário, o poder traria a força para limpar sua honra e trazer o poder de volta ao clã. E assim, após barganhar com um poderoso Hakeru da Tempestade, Arashi Katak,



Kazuo tinha finalmente a chance de realizar aquilo que mais queria: limpar sua honra e orgulho com o sangue de seu irmão. O preço a pagar foi como um presente, o sangue de uma criança, o sangue do fruto da sua desonra. No dia seguinte em uma ausência de Meguro, a cerimônia foi realizada. A criança estava morta. O poder da tempestade chegou para sanar sua sede de vingança.

Ao ver o fim de seu filho, envolto em uma fúria sem precedentes, Meguro atacou seu irmão. Mas o destino sempre tem dois lados e pela primeira vez Kazuo tinha poder de sobra para vencer seu odiado irmão e terminar com tamanha desonra que sentia. Relâmpagos explodiram de suas mãos, correntes de ar o protegiam. A vitória foi fácil, tão fácil que a morte seria uma benção a Meguro, benção que Kazuo não quis lhe proporcionar. Preferiu mantê-lo vivo, e vivo Meguro poderia sentir toda a vergonha que ele próprio passara. A imagem de seu filho morto poderia atormentar suas noites junto com a vergonha do fracasso. Derrotado e envergonhado, a única saída para Meguro fora o *Seppuku*. Agora, livre de qualquer empecilho, Kazuo tinha novamente a chance de ficar com sua amada Myiu, e com ela poderia ser feliz.

Cinco anos. Esse foi o tempo que o destino cedeu à Kazuo. Uma noite, quando chegou em casa, encontrou os criados apavorados. Diziam que um monstro havia invadido sua casa. Kazuo chamou por sua esposa e filho, mas foi em seu próprio quarto que encontrou o fim de

Lorde Etsu Kazuo: Sam 12/Srt 5; ND 17, humanoíde médio (humano kojim); DV 17d10; PV 149; Inic. +3; Desl.: 9m (6 quadrados), CA 21 (+3 Des, +1 *Bloqueio Ambidestro*, +2 *Anel de Proteção*, +5 *Braçadeiras de Armadura*), toque 12, surpresa 23; Corpo a corpo: *Katana da Velocidade* +6 +27/+22/+17/+12/+27 (1d10+11) e *Wakizashi* +23 (1d6+8); Tend. LM; TR Fort +8, Ref +8, Von +14; FOR 22, DES 16, CON 16, INT 14, SAB 16, CAR 14. Altura 1,83 m. Idiomas: Lihan, Jinê, e Tenjou.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +12, Blefar +6, Diplomacia +12, Escalar +19, Cavalgar +12, Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidar +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +12, Saltar +19, Sentir Motivação +13; *Bloqueio Ambidestro*, *Combater com Duas Armas*, *Liderança*, *Especialização em Combate*, *Desarme Aprimorado*, *Foco em Arma (Katana)*, *Sucesso Decisivo Aprimorado (Katana)*.

Qualidades Especiais: Chi Terrestre, Encantar Arma Ancestral, Resistir aos Elementos (Sam), Visão no Escuro (18 m), Resistir a Elementos 10, Redução de Dano 10 (cortante), Traços de Elemental (Hakeru), *Invocação de Hakeru Enorme* (1/dia, 20DV), Srt: *Toque Chocante* (3/dia), *Lufada de Vento* (3/dia), *Convocar Relâmpagos* (2/dia), *Andar no Ar* (2/dia), *Invocação de Hakeru Médio* (1/dia, 5DV), *Controlar os Ventos* (1/dia), *Corrente de Relâmpagos* (1/dia), *Névoa Ácida* (1/dia), *Invocação de Hakeru Grande* (1/dia, 8DV), *Nuvem Incendiária* (1/dia).

Magias Preparadas (2/2/2; CD base = 10 + nível da magia + mod. Sab): 1º - *Auxílio Divino*, *Detectar Mortos-Vivos*, 2º - *Esplendor da Água*, *Força do Touro*, 3º - *Dissipar Magia* (2).

Pertences: *Katana da Velocidade* +3, *Wakizashi*, *Anel de Proteção* +3, *Poção de Curar Ferimentos Graves* (x2).

sua alegria e de sua sanidade. O corpo de uma criança jazia abraçado ao corpo de sua mãe, Myiu. Apesar de não querer acreditar no impossível, a dor que sentia lhe forçou a percebê-lo: Meguro voltara. Não mais como um samurai do clã Etsu, mas como um demônio das profundezas, e como um demônio, deveria ser caçado e exterminado. O poder da Tempestade deveria ser novamente invocado, e o mal erradicado. Meguro devia morrer, agora definitivamente.

RAGORTH

Nenhum outro pirata é tão feroz, malevolente ou sanguinário quanto o Capitão Ragorth. Ele é o mais respeitado entre todos os piratas, e até mesmo as forças náuticas de Ryuuji e Xien Liang o temem. Seu passado é um mistério - dizem que ele foi expulso de um grupo de bandoleiros que atuava ao leste do deserto de Karesh, mas ninguém tem coragem (ou estupidez) o suficiente para confirmar a história. Alguns dizem que ele fora um poderoso mercenário do deserto, mas que encontrou no mar o objetivo de sua vida. Mais do que isso são meras suposições desconstruídas.

Na Ilha da Tartaruga, Ragorth é o mais próximo do que se pode chamar de líder. Ele construiu sua base nos subterrâneos da ilha, abaixo do grande labirinto que permeia

toda sua extensão. Pode sempre ser encontrado na taverna de Gg'aak Pés-no-Chão, um kenku que perdeu uma das asas, e é nessa taverna onde ele realiza seus contatos, descobrindo onde estão e para onde vão os maiores carregamentos de armas e alimentos. Ragorth construiu sua fama sobre muito sangue inimigo, mas ocupou o cargo atual depois de conseguir a mais poderosa de todas as armas sobre o oceano, o navio *Mar em Chamas*.

Este navio mede 12x24 metros. Possui 3 grandes mastros, que sustentam grandes velas negras com as quais pode alcançar velocidades impressionantes. Nas laterais são posicionadas 4 catapultas e 2 balestras, com as quais os navios inimigos são abordados. Mas, quando está sendo atacado ou quando o objetivo é apenas a destruição, a arma mais poderosa de que se tem notícia entra em ação. Localizada à proa da embarcação, uma grande peça de metal e madeira esculpida na forma de uma cabeça de dragão dispara projéteis metálicos em uma explosão incendiária que arrasa quaisquer navios em seu caminho. Um alto estrondo antecipa a destruição causada pelo Canhão dos Mares. Apenas fogo e morte são deixados para trás no rastro do *Mar em Chamas*.

Canhão dos Mares: 12d12 de dano (concussão) dividido pela área - 3 x 3 m (2 x 2 quadrados) + 2d6 dano por fogo; incremento de distância 90 metros (60 quadrados); decisivo x3; utilização sem o talento Usar Arma Exótica: -6 para acertar. Duas pessoas são necessárias para recarregar a arma, uma ação que dura 2 rodadas completas.

A tripulação de Ragorth é tão sanguinária quanto o próprio. Ao invés de se arriscarem em uma batalha, preferem afundar o navio inimigo com todos dentro, utilizando o Canhão dos Mares, para apenas mergulharem depois, com poções de *Respirar na Água*, e

assim pegar os espólios submersos. Caso optem pelo ataque direto, kenkus começam a abordagem voando ao redor do navio inimigo e disparando flechas incendiárias em suas velas. As catapultas são utilizadas para destruir qualquer coisa que esteja a vista. Ao se aproximarem, as balestras são utilizadas para atingirem as laterais do navio, e com cordas amarradas criam pontes por onde tokages e xiens avançam. Ninjas seguem direto ao depósito de cargas para uma análise detalhada da "recompensa" e a realização de possíveis sabotagens na parte interna do casco do navio.

Caso haja algumas baixas entre a tripulação de Ragorth, todos os bárbaros, inclusive o próprio Ragorth, entram em estado de fúria e a luta termina em poucos minutos, restando apenas restos e sinais de destruição por toda parte.

Ragorth é um tokage muito grande e musculoso. Por ser de poucas palavras, pouco se sabe sobre ele. Seu passado é uma incógnita e ele evita falar a respeito. Normalmente é quieto a não ser quando está bebendo na taverna de Gg'aak Pés-no-Chão, quando se torna um bêbado gozador. Sua capacidade de falar muitas línguas é muito respeitada, mas é comum encontrá-lo bêbado declamando alguma poesia em Indra ou gritando os mais baixos palavrões em Jinê. Quando estiver negociando com ele saiba que sempre tem outras intenções ou um segundo plano preparado. Chegou ao posto onde está pela utilização de uma habilidade pouco comum a sua espécie, a inteligência. É um negociante nato: ele saqueia, compra e vende de todos e para todos. Qualquer um é um comprador em potencial ou um mero alvo. Atualmente, Ragorth tem direcionado suas transações a armas, munições, armaduras e até alimentos. A atual guerra civil em Ryuujin tem rendido um ótimo seguimento de transações não oficiais aos Lobos dos Mares.



Ragorth: Bar 8/Lad 2; ND 10, humanóide médio (tokage); DV 8d12+3, 1d6+3; 117 PV; Inic. +7; Desl. 12 m (8 quadrados); CA 27 (+3 Des, +6 *Camisão de Cota de Malha* +2, +6 *Braceletes da Armadura*), toque 13, surpresa 24; Ataque: Corpo a corpo Falcione +16/+11 (2d4+7) ou a distância Besta Leve (1d8) ou Catapulta +8 (4d12) ou Balestra +8 (4d8) ou Canhão do Mar +8 (12d12 + 2d6); AE: Ataque furtivo (+1d6); Tend. CN, TR Fort +6, Ref +5, Von +2; FOR 24, DES 16, CON 16, INT 14, SAB 10, CAR 9.

Perícias e Talentos: Avaliação +6, Conhecimento (navegação) +3, Diplomacia +2, Equilíbrio +11, Escalar +13, Falar Idioma +3, Intimidação +5, Natação +14, Obter Informação +4, Saltar +14, Sentir Motivação +10; Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (Canhão do Mar).

Qualidades Especiais: Movimento Rápido, Fúria 3/dia, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Redução de Dano 1/-, Encontrar Armadilhas, Evasão.

Pertences: *Camisão de Cota de Malha* +2, *Falcione* +2, *Besta Leve*, *Cinturão da Força de Gigante* +4, *Braceletes da Armadura* +5, *Poção de Curar Ferimentos Críticos* (2), *Anel de Respirar na Água*.

SANGYE TSÉRING

O SUPREMO LAMA NEGRO

Sangye Tséring é o reflexo negro do Dalai Lama de Mohat. Ele tem o título de Kamasatwa ("Alma das Trevas") desde a idade de três anos, quando foi descoberto na pequena vila de Zhanim no extremo norte de Mohat, uma região montanhosa que faz fronteira com Xien Liang. Os Lamas Negros ouviram rumores de uma criança-demônio, que matava animais com apenas um toque, e foram diretamente para a vila, antes que o menino fosse queimado pelos supersticiosos habitantes de Zhanim.

Sangye Tséring: Clr 7/Mag 8/Ln 5; ND 20, humanoíde, Médio (humano mohate); DV 12d8 mais 8d4+8; PV 111; Inic. +5 (+1 Des, +4 *Iniciativa Aprimorada*); Desl.: 9m, CA 17 (+1 de Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Anel de Proteção*) (toque 17, surpresa 16); Corpo a corpo: *Adaga Venenosa* +1 (LdM, 188) +16/+11/+6, *bordão* +1 +16/+11/+6; ou à distância: toque +14/+9/+4 (magia); Tend. LM; TR Fort +11, Ref +7, Von +12; For 15, Des 12, Con 12, Int 20, Sab 19, Car 13. Altura 1,60 m.

Perícias e Talentos: Cura +19, Esconder-se +9, Conhecimento (Arcano) +23, Conhecimento (Religião) +28, Conhecimento (História) +20, Escutar +9, Mover Silenciosamente +8, Identificar Magia +21, Observar +8, Intimidar +12, Usar Instrumento Mágico +8, Diplomacia +10; Magia de Combate, Acelerar Magia, Potencializar Invocação, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Maximizar Magia, Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada, Escrever Pergaminho, Criar Item Maravilhoso, Preparar Poção, Iniciativa Aprimorada.

Qualidades Especiais: Domínio Adicional, o personagem pode conjurar magias dos domínios Mal, Guerra, Fogo e Destruição. Comunicação Abissal, Proteção de Yen-Lo-Lung +2, Criação e Invocação de Tulpas (1/dia, 10DV)

Pertences: *Amuleto de Armadura Natural* +3, *Anel de Proteção* +3, *Manto da Forma Eférea* (LdM, 220), *Adaga Venenosa* +1 (LdM, 188), *Cajado de Yen-Lo-Lung* (*Cajado Mágico capaz de realizar as seguintes magias por dia, Aliado Extra-Planar Maior* (1 carga), *Vidência Maior* (1 carga), *Criar Mortos-Vivos Maior* (1 carga), *Infligir Ferimentos Graves em Massa* (1 Carga), *Blasfêmia* (1 Carga) *Regeneração* (1 Carga) e mais 2 magias de quinto nível de uma carga cada)

Magias de Clérigo por Dia: 6/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1

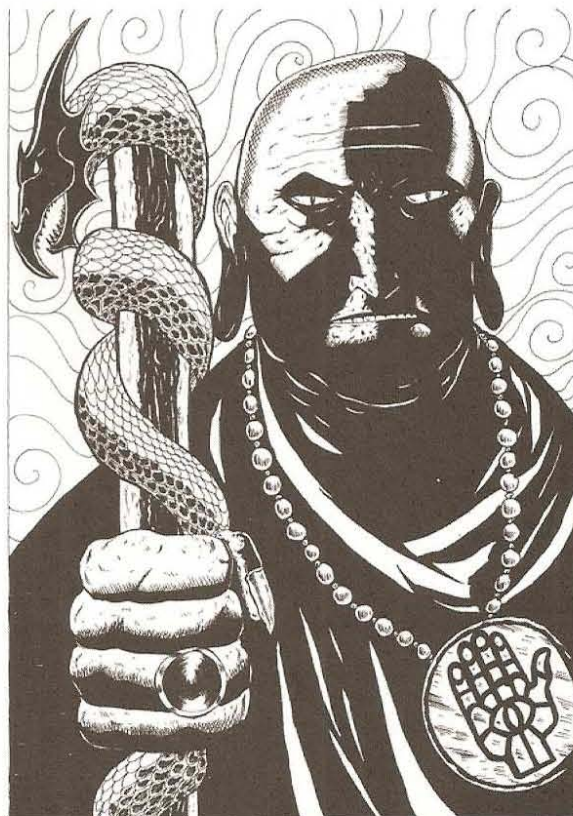
Domínios: Mal, Guerra, Fogo e Destruição.

Magias Conhecidas: (4/6/4/4/4; CD base = 13 + nível da magia): 0° - *Infligir Ferimentos Mínimos*, *Ler Magias*, *Detectar Magias*, *Detectar Venenos*, *Raio de Ácido*, *Raio de Gelo*; 1° - *Proteção Contra o Bem* (Mal), *Infligir Ferimentos Leves* (Destruição), *Mãos Flamejantes* (Fogo), *Invocar Criaturas I*, *Maldição Menor*, *Causar Medo*, *Ataque Certo*, *Área Escorregadia*, *Hipnotismo*; 2° - *Despedaçar* (Destruição), *Criar Chamas* (Fogo), *Profanar* (Mal), *Drenar Força Vital*, *Detectar Pensamentos*, *Invisibilidade*, *Comandar Mortos-Vivos*, *Toque do Carniçal*, *Patas de Aranha*; 3° - *Círculo Mágico Contra o Bem* (Mal), *Praga* (Destruição), *Resistência a Elementos* (Fogo), *Bola de Fogo*, *Relâmpago*, *Dissipar Magia*, *Toque Vampírico*, 4° *Infligir Ferimentos Críticos* (Destruição), *Invocar Criaturas IV*, *Criar Mortos-Vivos Menor*, *Medo*, *Praga*, 5° *Névoa Mortal*, *Expulsão*, *Vão Prolongado*, *Névoa Mental*, 6° *Criar Mortos Vivos*.

Sangye Tséring foi reconhecido como a décima-oitava reencarnação de Nigma Tséring, o primeiro Kamasatwa e criador da Irmandade da Mão Esquerda. Em sua cerimônia de iniciação, o próprio Dragão Negro Cósmico Yen-Lo-Lung se manifestou, invocado por um sacrifício de vinte vítimas, e o considerou como o Filho do Dragão, o mais alto posto dentro da Irmandade. Assim que ele atingiu a idade sagrada de sessenta anos, Sangye bebeu o sangue negro de Yen-Lo-Lung e se transformou em um imortal. A cada lua cheia, Sangye Tséring tem que fazer um sacrifício para Yen-Lo-Lung a fim de transmutar o sangue das vítimas cerimoniais no Sangue Negro necessário para sustentar sua vida imortal. Ele já tem mais de duzentos anos.

Sangye Tséring foi o responsável pelo enorme crescimento da Mão Esquerda, tanto em termos de membros, como em poder mágico e político. Ele introduziu o ensino das artes arcanas na Irmandade, para aumentar a capacidade ofensiva dos Lamas Negros. Estes segredos foram conseguidos através da captura e da tortura de Mandarins, especialmente Mandarins da Morte, a organização maligna rival em Xien Liang.

Apesar de seus dois séculos, Sangye Tséring aparenta ser um senhor de sessenta anos de idade. Ele possui as pupilas fendidas como as de um dragão, e tem os lóbulos das orelhas muito desenvolvidos, como os membros mais poderosos da Irmandade da Mão Esquerda. Ele se veste com os robes vermelhos e negros da Irmandade, um reflexo macabro dos trajes brancos e vermelhos da Ordem de Pai-Lung. Ele



sempre carrega o seu Cajado de Yen-Lo-Lung, um artefato muito poderoso dado pelo próprio Dragão das Trevas, dotado de vários poderes mágicos.

Sangye tem uma voz gutural e áspera como a de um idoso, movimentos suaves e estudados, e é capaz de uma frieza e crueldade impressionantes. Ele é muito sábio, e usa sua inteligência e sua poderosa argumentação para conseguir mais aliados para seus planos sombrios. Ele busca primeiro seduzir seus inimigos com poder e influência, usando também chantagens e manipulações para forçar seus inimigos e aliados a cumprirem seus tratos com a Mão Esquerda. Mas a maior fonte do poder de Sangye está no medo que ele incute em seus inimigos, seja usando seus agentes secretos, monges infiltrados nas organizações e nos governos de Lieh, seja através das Tulpas ou dos Onis que ele invoca para trabalhos mais difíceis.

SHIVASTANI

Vinda de uma longa linhagem de devotos do deus traidor, Ravana, desde pequena Shivastani foi ensinada a enxergar as vantagens de se dedicar a esse deus. Como clériga de Ravana ela teve uma trajetória excepcional, subindo rápido na hierarquia da igreja. Como sua família era uma das linhagens de maior tradição dentro do culto e prestava seus serviços ao senhor do Caos por várias gerações, isso a ajudou a ganhar prestígio não só com os clérigos, mas com próprio deus. Força bruta nunca foi sua especialidade, para isso a igreja tinha seus clérigos armados com grandes maças que ela sequer conseguia carregar. Ao invés disso Shivastani sempre apostou em sua espreiteza e suas magias para cumprir seus objetivos.

Shivastani: Clr 13; ND 13; humanoíde médio (humana handi); DV 13d8 +26; 88PV; Inic. +8; Desl.: 9m (6 quadrados); CA 24 (+4 Des, +5 *Amuleto da Armadura Natural*, +5 *Braceletes de Armadura*), toque 14, surpresa 20; Corpo a corpo: Adaga do Envenenamento +11/+6 (1d4 +2 mais magia *Envenenamento*) ou Kama +11/+6 (1d6 +2); AE: Olho de Ravana (ver Asura, Darbas); Tend. NM; TR Fort +10, Ref +8, Von +13; FOR 12, DES 18, CON 14, INT 15, SAB 20, CAR 17.

Perícias e Talentos: Blefar +15, Concentração +15, Conhecimento (religião) +15, Conhecimento (planos) +13, Identificar Magia +15, Observar +10, Sentir Motivação +14; Elevar Magia, Maximizar Magia, Acelerar Magia, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em combate

Magias Preparadas: (6/6+2/6+1/5+1/5+1/4+1/3/2; CD base = 15 + nível da magia); 0 - *Luz*, *Detectar Magia* (2), *Ler Magia*, *Detectar Veneno*, *Criar Água*; 1º - *Infligir Ferimentos Leves* (2), *Detectar Bem*, *Causar Medo*, *Comando*, *Transformação Momentânea* (2); 2º - *Infligir Ferimentos Moderados* (2), *Dissimular Tendência*, *Imobilizar Pessoa*, *Despedaçar*, *Invisibilidade*; 3º - *Infligir Ferimentos Graves* (2), *Dissipar Magia*, *Rogar Maldição*, *Dificultar Detecção*; 4º - *Infligir Ferimentos Críticos* (2), *Poder Divino*, *Invocar Criatura IV*, *Confusão*; 5º - *Infligir Ferimentos Leves em Massa*, *Coluna de Chamas*, *Comando Maior*, *Visão Falsa*; 6º - *Infligir Ferimentos Moderados em Massa*, *Doença Plena*, *Despistar*; 7º - *Destruição*, *Animação Ilusória*.

Pereneces: *Amuleto da Armadura Natural* +5, *Braceletes da Armadura* +5, *Tiara da Persuasão*, *Adaga do Envenenamento* +1, *Kama* +1.

Apesar de toda sua astúcia e o peso de sua linhagem, ela só conseguiu verdadeira notoriedade quando assassinou um antigo Rajá de sua região chamado Sanat, o velho, que há alguns anos tentava convencer o Marajá a proibir o culto a Ravana em Handívia. Ele havia se tornado um dos maiores inimigos da igreja e seu assassinato já estava planejado há muito tempo. Porém ninguém nunca havia conseguido passar pela segurança extremamente rígida, até Shivastani. Ela usou todos os seus artifícios e para chegar até Sanat, enganou a todos e acabou sozinha no quarto com o velho. Ele não suspeitou que aquela bela jovem seria sua morte. Não se deu conta sequer de que estava se matando ao engolir, junto com sua bebida, uma boa porção de veneno. No dia seguinte o corpo inerte do velho foi encontrado e a notícia logo se espalhou.

Matar um dos principais inimigos da igreja de maneira tão traiçoeira fez com que Shivastani virasse uma espécie de celebridade entre os devotos de Ravana. Foi então que o próprio Ravana, que voltava sua atenção para Lieh ao perceber que aquele plano poderia ser muito útil para ele, viu um futuro promissor para a jovem clériga. Como um prêmio por sua dedicação e astúcia, Ravana concedeu a ela um poder que até então era exclusivo de seus servos infernais: o Olho de Ravana. Um terceiro olho, no centro da testa, com o poder de fazer com que seus inimigos atacassem uns aos outros. Além disso, o deus traidor incumbiu sua serva de uma importante missão: liderar uma organização que iria espalhar sua influência por toda Lieh. Ele mesmo lhe passaria algumas ordens que deveriam ser cumpridas pelo grupo e lhe daria reforço com o envio de Vasunis. Assim surgiu o Lótus Rubro e, junto com ele, a fama de sua líder.



ZANG FEI

Zang Fei é um poderoso mandarim e o maior especialista em necromancia de Lieh. Seu poder é tão grande e seu conhecimento tão vasto que ele conseguiu transformar a si mesmo no tipo de criatura que mais admira: um Morto-Vivo. Sua aparência decrépita não deixa que ninguém se engane, ele é um lich e já está morto há muito tempo.

Há cerca de 150 anos Zang Fei era um dos mais promissores mandarins de Xien Liang. Talentoso e muito dedicado a seus estudos, ele foi considerado por muito tempo um prodígio das artes arcanas. Ainda jovem foi convidado pelo governo para fazer parte do grupo imperial de mandarins, o que aceitou prontamente, pois a biblioteca de magia do governo era restrita a seus membros e era uma das únicas bibliotecas que realmente continham segredos arcanos. Seus estudos exaustivos e sua capacidade de resolver problemas dentro de sua jurisdição fizeram com que ganhasse prestígio entre os governantes de Xien Liang. Sua ascensão dentro da hierarquia imperial não foi rápida, mas gradual, e sua incansável busca por conhecimento fez com que seu prestígio aumentasse ainda mais.

O que ninguém sabia é que tal dedicação aos seus estudos provinha de uma enorme sede de poder, e Zang Fei aos poucos foi descobrindo o que considerou a maior fonte de poder que poderia encontrar: os mortos. Ao se aventurar pelos domínios da necromancia ele se fascinou com a força escondida nos mortos e nunca mais conseguiu deixar esta trilha.



Após anos deixando de lado seus outros estudos e se dedicando quase exclusivamente à necromancia, Zang Fei tinha outra visão de mundo, outra maneira de pensar. Seu prestígio ainda era alto dentro do governo de Xien Liang, mas agora os governantes lhe pareciam tolos. Eles não enxergavam as possibilidades do que podia ser feito com os recursos de um país grande como aquele, os avanços que poderiam ser feitos na área da magia e, principalmente, da necromancia. Ao expor suas vontades ao governo ele conseguiu apenas ser expulso, pois a necromancia era repudiada pelos membros do governo e especialmente pelo Imperador. Foi então que ele tomou a decisão de abraçar a morte de uma vez por todas, buscando ainda mais conhecimento, poder, e uma maneira de tomar as rédeas que governavam o país. Ele se transformou em um lich.

Hoje em dia todos que podiam se lembrar dele já estão mortos. Ele reside em um grande castelo localizado próxima a cidade de Gu Fhan, à leste de Han, e as únicas pessoas que o conhecem são os membros da organização que ele fundou, os Mandarins da Morte. Esta organização segue seu plano de dominação do Império da Fênix, e também se dedica à pesquisa de magias na área de necromancia. Em seu castelo estão a maior biblioteca de necromancia de Lieh e seu laboratório, localizado no subsolo, que é enorme.

Zang Fei: Morto-Vivo (lich); Mad 10/Mam 5; ND 19; humanoíde médio (humano xien); DV 15d12; 97 PV; Inic. +7; Desl.: 9m (6 quadrados); CA 26 (+3 Des, +5 *Braceletes de Armadura*, +3 *Anel de Proteção*, +1 *Bordão da Defesa*), toque 16, surpresa 23; Ataques: Corpo a corpo *Bordão da Defesa* +10/+5 (1d6 +2) ou toque +9/+4 (1d8 +5, teste de For para meio dano, CD 18); AE: Toque do Carniçal +9/+4; Tend. NM; TR Fort +9, Ref +7, Von +14; FOR 13, DES 16, CON -, INT 22, SAB 19, CAR 12

Perícias e Talentos: Alquimia +22, Concentração +22, Decifrar Escrita +16, Conhecimento (Arcano) +22, Conhecimento (Religião) +18, Conhecimento (História) +14; Identificar Magia +24, Observar +20, Furtividade +23, Esconder-se +16, Ouvir +12, Procurar +14, Sentir Motivação +17; Elevar Magia, Maximizar Magia, Magia Silenciosa, Ignorar Componentes, Iniciativa Aprimorada, Magias em combate, Construir Item Maravilhoso.

Magias preparadas: (4/4/4/4/4/4/3/2/1, CD base = 16 + nível da magia); 0 - *Toque de Fadiga*, *Detectar Magia*, *Ler Magia*, *Luz*, *Romper Morto-Vivo*; 1º - *Causar Medo*, *Raio do Enfraquecimento* (2), *Mísseis Mágicos* (2), *Detectar Morto-Vivo*, *Névoa Obscurecente*; 2º - *Comandar Mortos-Vivos* (2), *Invisibilidade*, *Alterar-se*, *Mão Espectral* (2), *Levitação*; 3º - *Toque Vampírico* (2), *Raio de Exaustão*, *Bola de Fogo* (2), *Relâmpago*; 4º - *Criar Mortos-Vivos Menor* (3), *Medo*, *Praga*, *Rogar Maldição*, *Tempestade Glacial*; 5º - *Malogro*, *Onda de Fadiga*, *Símbolo da Dor*, *Cone Glacial* (2), *Dominar Pessoa*; 6º - *Criar Mortos-Vivos* (3), *Círculo da Morte*, *Corrente de Relâmpagos*, *Desintegrar*; 7º - *Dedo da Morte* (2), *Rajada Prismática*; 8º - *Criar Mortos Vivos Maior*, *Evaporação*.

Pertences: *Anel de proteção* +3, *Braceletes da Armadura* +5, *Bordão da Defesa* +1, *Manto da Resistência à Magia*, *Pergaminho de Forma Gasosa*, *Pergaminho de Névoa Ácida*.

(18m), *Aura de Medo* (teste de Von, CD 18), *Toque da Paralisia* (teste de For, CD 18), *Resistência a Expulsão* +4.

Pertences: *Anel de proteção* +3, *Braceletes da Armadura* +5, *Bordão da Defesa* +1, *Manto da Resistência à Magia*, *Pergaminho de Forma Gasosa*, *Pergaminho de Névoa Ácida*.



CRIATURAS

*"Ninguém passa pelo território dos Yeren sem deixar um tributo:
pode ser ouro, arroz ou corpos humanos."
Ditado das montanhas de Xien Liang*

Lieh é uma terra repleta de monstros fantásticos e terríveis. Habitando as mais diversas regiões, os monstros de Lieh oferecem muitos desafios para os aventureiros. Eles estão presentes nos Desertos de Karesh, nas florestas e pântanos de Handívia, nas montanhas de Xien Liang e Ryuujin, e até mesmo no Mar das Estrelas. Alguns deles, como o horrendo Gorambo e a assustadora Tulpa, foram criados por meio de magia. Outros, como os Yeren, sofreram maldições tenebrosas que os transformaram em criaturas de pesadelo. Há aqueles que são membros de raças que já conheceram a glória em um passado longínquo, como os Nagas. Outros pertencem a raças numerosas, que acabam sendo influenciados pela cultura humana, como os pequenos e inteligentes Laokins, os inimigos dos Nekos, o povo-gato.

Além destas criaturas, há também no mundo de Mítica as descritas no *Livro dos Monstros* (o terceiro livro de regras básico do Dungeons & Dragons, publicado pela Devir Livraria). Porém, muitas delas apresentam algumas diferenças em Lieh, principalmente as criaturas com um certo grau de inteligência e que criam uma cultura própria. Os goblinóides (goblins, orcs, trolls, etc.) por exemplo, espelham suas armas e suas armaduras nas armas e armaduras da região onde habitam. Assim, os goblinóides de Ryuujin usam imitações de katanas e de armaduras de samurai, enquanto os trogloditas presentes nos pântanos de Handívia (inimigos antigos dos Nagas), usam armas e armaduras que são uma imitação grotesca das cimitarras e armaduras de estilo indiano. Cabe ao mestre adaptar as criaturas do *Livro dos Monstros* para terem um estilo mais oriental, e assim enriquecer suas campanhas.

A GUERRA DOS TRÊS INFERNOS

Há três tipos de demônios nos Planos Infernais de Lieh: os Asuras, os Akumas e os Onis. Cada uma dessas três grandes famílias de demônios obedece a um deus Maligno. Os Asuras seguem Ravana, os Akumas seguem a Imperatriz Profana e os Onis seguem Yen-Lo-Lung. Os três deuses malignos têm se confrontado desde o fim da Guerra dos Imortais. A decisão da Guerra dos Três Infernos apontará qual dos três governará todos os Planos Infernais e liderará a destruição dos Planos Superiores.

PLANOS INFERNAIS

Os planos infernais se organizam como um espelho negro dos planos celestiais de Lieh. No centro do plano, em uma vastidão desolada feita de pedras enegrecidas e rochas afiadas como lâminas, está Makai, o Reino dos Mortos. Este é o lar da Imperatriz Profana, a deusa do Mal que traíra seu irmão, o Imperador Celestial, em uma conspiração para obter o poder total do Grande Círculo, desobedecendo o mandato dos deuses dragões. A Imperatriz comanda uma legião de Akumas, os demônios criados por ela para um dia retornar à Tenjoukai, estabelecendo um reinado de sangue e terror nos Caminhos do Oriente.

À direita da região do Makai estão as regiões de fogo e lava que compõem os Dez Mil Abismos. Este é o lar dos Oni, os demônios que servem a Yen-Lo-Lung, o primeiro deus que habitou os Planos Infernais desde o início dos tempos.

À esquerda da região do Makai, está Naraka, o lar de Ravana e de seus Asuras, demônios guerreiros de muitos braços.

MAKAI

Este é a região do plano infernal onde está o Palácio das Lágrimas, o castelo negro da **Imperatriz Profana**. Makai é uma região de pesadelo, com um terreno rochoso e negro. Das nuvens negras dos céus de Makai caem terríveis chuvas ácidas que aumentam a dor dos milhares de almas torturadas pelos sádicos demônios Akumas. No centro dos campos de tortura se ergue o Palácio das Lágrimas, uma construção feita para ser um espelho distorcido do Palácio Dourado de Tenjoukai. Os exércitos de Makai são os Akumas, demônios guerreiros com asas, e os Bakemonos, aberrações de pesadelo, que aparecem através dos Ringus de Lieh.

Governante: A Imperatriz Profana; Deusa do Mal, da Traição e da Morte. Tendência: Neutra e Má Domínios: Mal, Enganação, Morte.

NARAKA

Esta região, que fica à esquerda da região de Makai, é o lar de **Ravana**, o Senhor do Caos. Naraka é o oposto gelado da região dos Dez Mil Abismos. Em Naraka, um vento gélido sopra constantemente, e as almas que são enviadas são torturadas pelos Asuras, demônios de muitos braços que as congelam e as quebram em pedaços.

Governante: Ravana, Deus da Enganação, do Caos e da Força, Tendência: Caótica e Má. Domínios: Enganação, Força, Mal.

DEZ MIL ABISMOS

Esta região, que fica à direita da região de Makai, é o lar de Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico, o Supremo Mal. Yen-Lo-Lung foi o primeiro habitante do Mundo Inferior. Ele possui um exército de Onis, criados a partir das almas de guerreiros pecadores. Os Dez Mil Abismos é uma região cheia de fendas e cânions que se abrem no chão sem o menor aviso. É uma região vulcânica, com rios de lava, vulcões e buracos enormes que se abrem e soltam vapores venenosos.

No centro dos Dez Mil Abismos, há uma montanha feita de lava endurecida que fica flutuando em meio a um abismo profundo, ligada à região lateral apenas por uma ponte feita de fogo e lava. No Castelo do Fogo Eterno mora Yen-Lo-Lung e sua corte infernal, compostas de Onis poderosos. Nas regiões em torno do Castelo de Fogo, estão os Campos de Treinamento, onde os Onis forçam as almas que caíram nos Dez Mil Abismos a treinarem nas artes da guerra, um treinamento torturante e sádico. Com isso, Yen-Lo-Lung está criando um gigantesco exército, com o que pretende conquistar as demais regiões infernais e finalmente ter a sua vingança contra Pai-Lung e seus filhos do Mundo Superior.

Governante: Yen-Lo-Lung; Deus do Mal, da Destruição e do Fogo Infernal, Comandante Supremo dos Onis. Tendência: Leal e Má. Domínios: Mal, Guerra, Fogo, Destruição.

AKUMA, KABUTO

Extra-planar (Médio, Caos, Mal)

Dados de Vida: 4d8 +12 (20 PV)

Iniciativa: +3 (+1 Des, +1 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 18 m (bom)

CA: 19 (+3 natural, +5 Peitoral de Aço, +1 Destreza), toque 14, indefeso 18

Bônus de Ataque/Agarrar: +6/+8

Ataques: Corpo a corpo: Garras +7 (1d6 +4), mordida +2 (1d4+2), katana +7 (1d10+4); ou à distância: Arco Longo (1d8)

Ataque Total: Corpo a corpo: katana +9 (1d10+4)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (1 quadrado)

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/fogo, Visão no Escuro 18 metros, imunidade à venenos, resistência à ácidos 10, Telepatia 30m, *Fúria dos Akumas*

Testes de Resistência: For +2, Ref +6, Von +7

Habilidades: FOR 18, DES 16, CON 13, INT 12, SAB 14, CAR 10

Perícias: Concentração +8, Ouvir +5, Procurar +4, Intimidar +4, Conhecimento (Militar) +7, Observar +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Trespasar

Terreno/Clima: Planos Infernais, ou Plano Material (quando invocado)

Organização: Solitário ou tropa (4 Kabutos)

Nível de Desafio: ND 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Avanço: 8-15 DV (Médio)

Nós corríamos, mas o demônio alado nos perseguia implacavelmente. Era terrível, com duas enormes asas como as de um morcego se estendendo em suas costas. Sua pele negro-azulada brilhava no céu noturno e contrastava com a cor vermelho-sangue da sua armadura feita ao estilo dos samurais. A criatura gargalhava, e o seu temível rosto se abria em uma centena de dentes alvos como os ossos de soldados massacrados. E a criatura se aproximava em um voo rasante, levantando sua katana de maneira ameaçadora. Em poucos segundos, meus amigos foram decapitados.

Os Akumas Kabuto são uma lenda entre os samurais e soldados de Ryuujin. São os soldados selvagens da imperatriz, famosos por aparecerem nos campos de batalha e matarem indiscriminadamente soldados de qualquer facção. Os Kabutos se deliciam na carnificina, e apenas obedecem as ordens de seus generais, os Akumas Terus, além de serem fanáticos por sua deusa e criadora, a Imperatriz Profana. Os Kabutos têm o tamanho de um humano, variando entre 1,70 até 1,90 metros de altura; possuem duas enormes asas parecidas com as dos morcegos nas costas e tem uma pele



negro-azulada, que os fazem ficar quase invisíveis nas noites de Lua Nova. Eles sempre carregam suas katanas, às quais dão até nomes, e normalmente usam peitorais de aço e meia-armaduras com o desenho parecido com os dos samurais de Ryuujin. Eles estão sempre prontos para a carnificina, e costumam não respeitar nenhum código de honra ou de combate, diferente dos seus parentes, os Onis.

COMBATE

Os Kabutos são guerreiros selvagens, e em combate fazem o possível para causar o maior dano em seu inimigo no menor tempo possível. Eles usam sua habilidade de voo como uma vantagem no combate corpo-a-corpo, batendo e se afastando rapidamente, além de usar essa habilidade para flanquear o inimigo sempre que possível. Eles também costumam *agarrar* seus inimigos e os soltarem de uma grande altura, para causar mais danos.

Fúria dos Akumas: Duas vezes por dia, os Akumas podem mergulhar em uma fúria sanguinária semelhante à dos bárbaros. Durante 3 rodadas, o Akuma ganha +4 de bônus de Força e Constituição, +2 de bônus de moral nos testes de resistência da Vontade, mas sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura. Os Kabutos normalmente usam a *Fúria dos Akumas* se estiverem em desvantagem em uma luta.

Névoa (2/dia), *Invisibilidade* (1/dia), *Escureidão* (1/dia) e *Causar Medo* (1/dia). Essas magias são usadas para confundir o inimigo e permitir que o Kabuto possa flanquear e realizar um ataque de surpresa no inimigo.

AKUMA, TERU

Extra-planar (Grande)

Dados de Vida: 7d8 +14 (46 PV)

Iniciativa: +8 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 27 m (bom)

CA: 22 (-1 tamanho, +6 natural, +5 Peitoral de Aço, +2 Destreza,), toque 11, indefeso 20

Bônus de Ataque/Agarrar: +7/+12

Ataques: Corpo a corpo: Garras +12 (1d6 +5), mordida +7 (1d6+2), espada larga +12 (2d6+5) ou mangual pesado +12 (1d10+5); ou à distância: Chicote +10 (1d3+5, contusão)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 ataques com espada larga +12 (2d6+5) ou mangual pesado +12 (1d10+5)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 3 m (1 quadrado)

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, *invocar Akumas*, *Incandescer Arma* (+1d6 de dano de fogo negro nas armas usadas por um Teru)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/fogo, Visão no Escuro 36 metros, imunidade à venenos, resistência à ácidos 10, resistência ao fogo 10, resistência à magia 10, Telepatia 30m.

Testes de Resistência: For +7, Ref +6, Von +7

Habilidades: FOR 21, DES 13, CON 14, INT 14, SAB 14, CAR 13

Perícias: Concentração +10, Ouvir +12, Procurar +12, Intimidar +13, Conhecimento (Militar) +13, Observar +18

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: Planos Infernais, ou Plano Material (quando invocado)

Organização: Solitário ou tropa (1 Teru, 5 Kabutos)

Nível de Desafio: ND 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Avanço: 8-14 DV (Grande), 15 – 21 DV (Enorme)

O comandante da tropa dos demônios alados finalmente desce dos céus. Ele é majestoso, com uma aura de violência que parece acompanhar cada movimento seu. Suas enormes asas negras se abrem mostrando um físico poderoso como o dos deuses. Seus quatro olhos brilham com duas chamas vermelhas, e sua pele é brilhante e escura, como o óleo negro dos Pântanos do sul de Xien Liang. Ele veste um armadura magnífica, vermelha-sangue, e carrega uma enorme espada que brilha envolta em chamas negro-púrpuras. Seu rosto possui protuberâncias ósseas, como

uma máscara de guerra dos samurais de Ryujin se tivessem sido feita nas trevas mais profundas do inferno.

Os Teru são os comandantes e generais das tropas de Akumas da Im-peratriz Profana. São criados a partir de Kabutos que se destacam entre os exércitos de Akumas, e sofrem a sua transformação em um ritual coman-dado pela própria Imperatriz, e feito pelos magos mortos-vivos (lich) que fazem parte da corte da Senhora das Trevas. Os Teru são terrivelmente impiedosos e plenamente dedicados à Imperatriz, competindo entre si pelos números de vitórias na Guerra dos Três Infernos. Têm cerca de 3 metros de altura, podendo chegar até 5 metros, de acordo com o avanço de seu poder. Possuem o rosto cheio de protuberâncias ósseas, como a máscara de guerra de um samurai, além de enormes asas negras, presas e garras enormes, e dois pares de olhos que queimam constantemente com um fogo vermelho. Eles usam armaduras e armas adaptadas ao seu tamanho, e os mais poderosos normalmente possuem uma ou mais armas mágicas em seu arsenal.

COMBATE

Os Teru são guerreiros habilidosos, usando sempre sua habilidade de vôo em seus combates, apesar de também apreciarem o combate corporal. Um dos ataques mais tradicionais é o uso do chicote para agarrar suas vítimas e levantar vôo, levando-as a grandes alturas para depois soltá-las.

Habilidades Semelhantes à magia: *Dissipar Magia* (2/dia), *Invocar Akumas* (um Teru tem 50% de chance de invocar 1d4 Kabutos por dia; essa habilidade é equivalente à uma magia de terceiro nível), *Infligir Ferimentos Críticos* (1/dia, 4d8+3 de dano), *Drenar Força Vital*, *Bola de Fogo* (2/dia, 3d6 de dano; porém essa *Bola de Fogo* é feita com o Fogo Negro que brilha nas armas do Teru e que é a essência dos Ringus, porém seu dano e seus efeitos são idênticos ao fogo normal, tirando o fato de que não pode ser apagado com água).

Incandescer Arma (Ext): Todas as armas usadas por um Teru, sendo elas mágicas ou não, se incandescem com uma chama negro-púrpura. Essa chama, vinda da própria essência dos Ringus, dão um dano adicional de 1D6, como se fosse um dano de fogo normal (porém não pode ser apagado com água). Esse dano aumenta para 2D6 quando o Teru atinge 15DV ou mais e chega até a 3D6 quando o Teru atinge 21 DV.

Visão Paralisante (Ext): Uma vez por dia, o Teru pode usar seus quatro olhos flamejantes para criar uma área de 30 metros de diâmetro onde todos os seus inimigos ficam paralisados por 2d4 rodadas, se não passarem no teste de resistência (Fortitude, CD 13). Os quatro olhos do Teru brilham e criam uma área esférica de luz vermelha que fica brilhando por uma rodada, paralisando os inimigos que não conseguiram resistir. Os Onis são imunes a essa magia. Essa magia é sempre a primeira usada pelo Teru, e é realizada como uma ação livre.

ASURA, DARBAS Extra-planar Grande

Dados de Vida:
10D8 + 50 (95 PV)

Iniciativa: +3
(+3 de Destreza)

Deslocamento:
12m (8 quadrados)

CA: 26 (-1 tamanho, +3 destreza, +14 natural),
toque 12, indefeso 23

Bônus de Ataque/
Agarrar: +10/+20

Ataques: corpo-a-corpo:
Cimitarra Gigante +12 (3d6 + 6/
18-20/x2)

Ataque Total: Corpo-a-corpo
Cimitarra Gigante primária +12/+7
(3d6 + 6, decisivo 18-20/x2) e 5 Cimitarras Gigantes
+12 (3d6 + 6, decisivo 18-20/x2)

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m/ 3m (1 quadrado /
2 quadrados)

Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia,
Ataque Giratório, *Olho de Ravana*

Qualidades Especiais: Resistência à magia 21, Teleporte
Rápido, Habilidades Similares à Magia, *Olho de Ravana*

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +9, Von +10

Habilidades: FOR 23, DES 16, CON 21, INT 15,
SAB 14, CAR 12

Perícias: Acrobacia +16, Equilíbrio +16, Blefar +14, Escalar
+18, Diplomacia +, Concentração +, Ouvir +15, Furtividade
+11, Esconder-se +11, Sentir Motivação +15, Observar +15,
Conhecimento (Planos Infernais) +12, Intimidar + 14

Talentos: Combater com Múltiplas Armas,
Ataque Poderoso, Ataque Giratório, Trespasar,
Trespasar Aprimorado

Terreno/Clima: Planos Infernais

Organização: sozinho ou em tropa (1 Darbas e 4 Vasunis)

Nível de Desafio: ND 10



Tesouro: Padrão das moedas, dobro dos bens, padrão dos itens

Alinhamento: Sempre Neutro e Mal

Avanço: 15-22 DV (Grande), 23-33 DV (Enorme)

O gigantesco líder das Vasunis surgiu por entre os vapores do ritual de invocação. Ele era magnífico, com um corpo musculoso como de uma divindade, com uma pele azul-escura brilhante e repleta de desenhos místicos por toda a sua superfície. Sua face demoníaca se abria em enormes presas que saíam de sua boca, e que contrastavam com a assombrosa argola de metal que tinha no nariz. Dois enormes chifres curvos saíam de sua testa, onde o seu terceiro olho, enorme e maligno, olhava para todos que estavam no templo. Cada um de seus seis braços carregava as maiores cimitarras que já vi em minha vida, e em sua cintura a criatura usava um cinto feito de cabeças humanas arrancadas. Era um Darbas, os mestres supremos da Dança da Morte, os patronos dos massacres, os generais de Ravana, o deus Maligno do Naraka.

Os Darbas são os generais dos Asuras de Ravana. São assassinos frios e poderosos que comandam com mão de ferro os Asuras, e mantêm firme o seu domínio sobre as almas de Handívia. São criaturas enormes, de 4 a 5 metros de altura, de pele azulada, com uma vasta e bela cabeleira negra, com dois enormes chifres curvos na cabeça, um terceiro olho demoníaco e dotados de seis fortes braços, cada um sempre carregando uma cimitarra gigante (3d6 de dano, incremento decisivo 18-20/x2, peso 10 kg, cortante). São muito inteligentes e gostam de fazer jogos mentais com suas vítimas.



COMBATE

Apesar de poderem usar alguns poderes mágicos consideráveis, os Darbas adoram o combate corpo-a-corpo. Seus poderes mágicos sempre visam o domínio mental de suas vítimas, e o controle de seus pensamentos e emoções. Quando em combate, os Darbas são inimigos poderosos, usando seus vários braços para atacar repetidas vezes em uma rodada. Eles também usam o talento Ataque Giratório todas as vezes que se vêem cercados por seus inimigos. Os Darbas usam seu teleporte rápido para flanquear seus oponentes.

Teleporte Curto: Essa habilidade funciona como a magia Porta Dimensional, mas possui um alcance bem menor. O Darba só pode se teleportar a uma distância máxima de 30 m (20 quadrados). Após usar essa habilidade, ele pode ainda fazer um único ataque no seu turno. Ele pode se teleportar desta forma à vontade, não tendo limite de vezes ao dia. Esta habilidade é comum a todos os Asuras.

Olho de Ravana: Uma vez por dia o Darbas pode usar o seu terceiro olho demoníaco para lançar um encantamento de área, que faz com que seus inimigos ataquem seus companheiros de luta. O Alcance da magia é de 12 metros e atinge todas as criaturas que não sejam neutras em uma área de dispersão de 9m de raio centrada no conjurador. A duração é de 3d4 rodadas e o Darbas gasta uma ação padrão para usar essa Habilidade Similar à Magia. Para resistir o alvo tem que fazer um Teste de Vontade de CD 19, caso seja bem sucedido, a magia não tem efeito. Caso tenha falhado no teste de resistência, o alvo começa imediatamente a atacar seus companheiros, usando seus melhores ataques, sejam eles mágicos ou não. Nesse momento, o alvo está completamente seduzido pelo Darbas e procura servir seu mestre na melhor de suas habilidades.

Habilidades Similares à Magia: Um Darbas pode realizar as seguintes magias: *Padrão Hipnótico* (3/dia, CD 18), *Grito* (3/dia CD 18, 7d6 de dano sônico), *Confusão* (3/dia, CD 17), todos utilizados para incapacitar o alvo para seus ataques mortais.

Talentos: Darbas ganham Ataque Giratório como talento extra devido ao seu treinamento especial

ASURA, VASUNI

Extra-planar (Médio – Neutro, Mal)

Dados de Vida: 11D8 + 10 (59PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9m (6 quadrados)

CA: 20 (+4 destreza, +6 natural), toque 14, indefeso 16

Bônus de Ataque/Agarrar: +11/ +14

Ataques: Corpo a corpo: cimitarra + 14 (1d6 + 3) ou espada curta +14 (1d6+3)

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra +12/+7/+2 (1d6+3), espada curta +12 corpo-a-corpo (1d6+3), 2 adagas corpo-a-corpo +12 (1d4+3)

Face/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Resistência à magia 19, Dança da Morte, Teleporte Rápido, Habilidades similares à magia

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +15, Von +11

Habilidades: For 16, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 11, Car 17

Perícias: Acrobacia +18, Equilíbrio +18, Blefar +17, Escalar +9, Nadar +9, Diplomacia +13, Arte da Fuga +18, Cavalgar +10, Escutar +10, Mover Silenciosamente +14, Esconder-se +14, Sentir Motivação +14, Observar +10, Usar Corda +8

Talentos: Combater com Múltiplas Armas, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: qualquer

Organização: sozinha ou grupo

Nível de Desafio: 8

Tesouro: padrão, muitas jóias

Alinhamento: Neutro e mal

Avanço: 12-22 HD (médio), 23-33 HD (grande)

Apesar de ter uma aparência à primeira vista um pouco estranha por causa de seus quatro braços e pele azulada, a Vasuni é extremamente sensual. Muito vaidosa, ela sempre possui muitas jóias e adornos. Sua dança é considerada tão irresistível quanto fatal.

As Vasunis são mulheres-demônio que servem ao maligno deus Ravana e à organização da Lótus Rubra, comandada por Shivanani. Por serem um tipo de Asura, elas geralmente ocupam cargos de chefia e de confiança dentro da organização, mas nem por isso deixam de participar da ação. São guerreiras muito ágeis e, pela sua capacidade de acertar vários ataques de uma só vez devido a seus vários braços, são consideradas por muitos verdadeiras máquinas de matar. Apesar de sua força como guerreira, a Vasuni é muito bela e sedutora. Nem sempre ela parte para o combate direto, tentando muitas vezes seduzir seus alvos, para depois matá-los.

COMBATE

Este demônio possui uma excelente habilidade para o combate corpo a corpo, portanto esta modalidade de combate é a sua preferida. A Vasuni tenta sempre atacar primeiro os conjuradores de magia de um grupo, para depois atacar os guerreiros. Para chegar até os magos, ela usa seu teleporte e,

uma vez próxima do alvo, desfere todos os ataques possíveis, fazendo uma ação de Ataque Total. Caso ela opte por utilizar sua Dança da Morte, ela atacará primeiro aqueles que estão tontos e sem reação.

Teleporte Rápido: Essa habilidade funciona como a magia Porta Dimensional, mas possui um alcance bem menor. A Vasuni só pode se teleportar a uma distância máxima de 22,5m (15 quadrados). Após usar essa habilidade, ela não pode fazer mais ações durante o turno. Ela pode se teleportar desta forma à vontade, não tendo limite de vezes ao dia.

Dança da Morte: Gastando um turno inteiro em uma dança onde seus braços se movem de maneira vertiginosa, a Vasuni consegue distorcer a visão de seus adversários, deixando-os tontos e sem ação. Para resistir a essa habilidade, o alvo deve passar em um teste de Vontade (DC 18); do contrário ficará sem agir por 1d4+1 turnos.

Habilidades similares à Magia: Uma Vasuni pode realizar as seguintes magias: *Sugestão* (2/dia), *Padrão Hipnótico* (1/dia, CD 14), *Grito* (1/dia CD 14, 5d6 de dano sônico), *Confusão* (2/dia, CD 14), todos utilizados para incapacitar o alvo para seus ataques mortais.

BAKEMONO

Extra-planar Médio

DV: 2D8 +3 (11 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 metros (4 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+3 natural, +2 de destreza); toque 12, surpresa 10.

Bônus de ataque / agarrar: +1 / +4

Ataque: Tentáculo (1d3+3) / Bocada (1d3 +1)

Ataque total: 2 Tentáculos (1d3+3) ou 2 Bocadas (1d6 +1)

Face/alcance: 1,5 metros / 1,5 metros (1 quadrado)

Ataques especiais: Amalgamação caótica, Mordida Tentacular, Ataque Desestruturado.

Qualidades especiais: Redução de dano 3. Resistência de valor 10 a magias de domínio Bem, imune à transformação e danos críticos

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0

Habilidades: FOR 16, DES 14, CON 13, INT 11, SAB 11, CAR 8

Perícias: Pular +4, Nadar +4, Escalar +4

Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: Ringus e Makai



Organização: Geralmente solitários.

Nível de Desafio: ND 2

Tendência: sempre caótico neutro.

Avanço: 4-8 DV (Grande); 9-13 DV (Enorme); 14-18 DV (Imenso); 18 – DV (Colossal)

Tesouro: Padrão

Os Bakemonos são monstros amorfos. Eles podem ser de dois tipos: amebóides ou desestruturados. Os amebóides são os Bakemonos recém-saídos dos Ringus. Os desestruturados são Bakemonos que já se amalgamaram com outras formas de vida. Seu tamanho aumenta à medida que vai se juntando a outras vítimas. Elas falam o idioma demoníaco de Makai e Jinê quando se unem a um humano.

COMBATE

Um Bakemono sempre tentará fazer seu primeiro ataque como um ataque surpresa. De qualquer maneira vai tentar, no primeiro ataque, agarrar um personagem para mordê-lo e, então, fundi-lo.

Os amebóides sempre atacam com tentáculos e, na maioria das vezes, tentarão executar a mordida pseudópode.

Ataque Desestruturado: Os ataques dos desestruturados são variados e o Bakemono vai poder atacar com todos os tipos de ataques das criaturas com as quais ela se amalgamou, exceto *habilidades tipo magia* e *qualidades especiais* das vítimas. O Ataque Base de qualquer Bakemono progride da mesma maneira que um Guerreiro.



Mordida Pseudópode: Os ataques da forma amebóide são todos feitos por tentáculos. Eles tenderão a agarrar um personagem e, ao fazerem isso, as extremidades se transformam em bocas e mordem o personagem.

Amalgamação caótica: Ao morder um personagem ele deve fazer um Teste de Fortitude CD 10+nível do Bakemono. Se não passar no teste de Fortitude, o Bakemono vai saltar para cima do personagem e vai encobri-lo. O corpo do personagem começará a retorcer-se e modificar-se e, em 2d6 rodadas, estará completamente amalgamado. A criatura, quando está fundindo, não perde os ataques pseudópodes nem a mordida pseudópode. Ela só amalgama 1 personagem por vez. O corpo do personagem que não passar no teste de fortitude ficará deformado para sempre, a não ser que se use um Remover Maldição com CD 10+nível do Bakemono.

PROGRESSÃO

-O Bakemono vai aumentar de tamanho e nível na proporção dos pontos de experiência de cada criatura.

-O Bakemono ganha 1 talento extra a cada 3 níveis.

As outras evoluções são baseadas no Guerreiro do *Livro do Jogador 3.5*.

GAKI-YOUMA, MODELO DE FANTASMA Morto-Vivo incorpóreo

Tamanho: O mesmo da criatura base

Dados de Vida: Todos os DV tornam-se d12

Iniciativa: O mesmo da criatura base

Deslocamento: 15 metros voando (10 quadrados)

CA: 10 + bônus de DES + bônus de deflexão (bônus de CAR ou +1, o que for maior) (ver descrição)

Bônus de Ataque/Agarrar: O mesmo da criatura base

Ataques: Os mesmos da criatura base, mas não funcionam contra criaturas que não sejam etéreas

Ataque Total: Os mesmos da criatura base, mas não funcionam contra criaturas que não sejam etéreas

Ataques Especiais: Toque Fantasmagórico (Ext), Possessão (Ext), + 3 Habilidades SM a escolher (conforme descrição)

Face/Alcance: Os mesmos da criatura base

Qualidades Especiais: Os mesmos da criatura base

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura base

Habilidades: Os mesmos da criatura base, exceto Constituição

Perícias: Os mesmos da criatura base. O Youma ganha ainda como bônus racial +4 nas seguintes perícias: Esconder-se, Ouvir, Observar e Procurar

Talentos: Os mesmos da criatura base

Terreno/Clima: Qualquer um; geralmente é o da região onde a criatura morreu

Organização: Solitários ou pequenos grupos (2-4)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base +2 (3-10)

Ajuste de Nível: -

Alinhamento: Qualquer um

Avanço: Variam entre 1-8 DV

Tesouro: -

Youma são fantasmas de pessoas mortas que por algum motivo não conseguiram chegar ao mundo espiritual. Amantes que viviam um romance proibido e tiveram suas vidas ceifadas antes do tempo, comerciantes que se recusam a largar seu ofício após a morte, ou pessoas que tiveram suas vidas tomadas repentinamente e não conseguem perceber que não pertencem mais ao mundo dos mortais são exemplos de Youma. Alguns deles mantêm seus afazeres sem se preocuparem com o mundo dos vivos; outros buscam alguma forma de redenção para abandonar a sua condição. Mas existem aqueles que desenvolveram um ódio extremo pelos seres vivos e passam a eternidade aterrorizando-os ou amaldiçoando-os.

Os Youma possuem a mesma aparência física do momento da sua morte, incluindo os mesmos trajes e itens (embora esses itens não produzam nenhum efeito no mundo dos vivos). Possuem uma voz extremamente fria e sombria, são translúcidos, têm capacidade de voar e de atravessar objetos sólidos. Um Youma geralmente é encontrado próximo ao local de sua morte, o que não quer dizer que o Youma fique preso a esta região. Costumam vagar sozinhos, mas podem ser encontrados em pequenos grupos. Existem relatos de que em Mohat alguns Bakuretsu usam pequenos grupos de Kuei (os fantasmas de guerreiros, samurais e ninjas) para invadirem os corpos dos guerreiros inimigos e assim tomar vantagem nas batalhas.

COMBATE

Os Youma não conseguem fazer ataques físicos contra formas corpóreas, e por isso usam como ataque primário o *Toque Fantasmagórico*. Contra seres em formas incorpóreas, o Youma pode usar seus ataques normais.

O combate vai variar de acordo com o tipo de Youma. Existem aqueles que pre-ferem possuir o corpo de algum de seus inimigos para atacar os seus compa-nheiros. Outros apenas afugentam aqueles que invadam a sua área, e há ainda aqueles que sentem prazer em matar os vivos. As habilidades sobrenaturais abaixo, e o tipo de Youma, indicam qual a opção de combate de cada um.

Ataques Especiais:

Por serem incapazes de desferir ataques físicos contra as formas corpóreas, os Youma utilizam as seguintes habilidades sobrenaturais:

Toque Fantasmagórico (Ext): 1 vez por turno um Youma pode realizar este ataque de toque contra um oponente. O golpe ignora qualquer armadura ou escudo natural, mas os outros bônus de CA funcionam normalmente. O oponente sente uma terrível punhalada, extremamente gelada, atravessando todo o corpo. O dano é de 1d6 + bônus de Destreza (contra criaturas incorpóreas é utilizado o bônus de força).

Possessão (Ext): Uma vez por dia um Youma pode tentar possuir o corpo de um ser vivo que

esteja em seu raio de visão. Para resistir à tentativa de *Possessão*, o alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (10 + ½ do nº de DVs do Youma + modificador de carisma).

Caso consiga possuir o corpo, o Youma poderá controlá-lo livremente. Ele mantém sua INT, SAB, CAR, nível, bônus de base de ataque, bônus de base de resistência, tendência e habilidades mentais, mas passa a utilizar a FOR, CON, DES e pontos de vida do corpo. Passa também a utilizar as habilidades naturais, automáticas, extraordinárias e sobrenaturais do corpo, mas não consegue utilizar as magias e Habilidades Similares à Magia. Por exemplo, o Youma de um

Kojin, ao possuir o corpo de um Neko, ganhará a habilidade de sempre cair de pé, mas não conseguirá usar as habilidades *Caminhar na Água* e *Resistência a Elementos* de um elfo Vedaan.

Uma vez possuído, o corpo fica amaldiçoado, empalidecendo e apresen-tando um aspecto próximo ao do estado de decomposição. O corpo

possuído perde 1PV/dia e não consegue restaurar os ferimentos sofridos. Após a saída do Youma, o corpo ainda



mantém a perda de 1PV/dia e só recupera os pontos de vida através de magias de cura. A condição normal do corpo só é restabelecida através de uma magia de *Remover Maldição*.

Existem três maneiras de retirar o Youma de um corpo possuído: através de um teste bem sucedido de expulsar Mortos-Vivos; fazendo com que o corpo possuído atinja 0-PVs; ou conseguindo convencer o Youma a deixar espontaneamente o corpo (prometendo ajudá-lo a cumprir seus objetivos, por exemplo). Enquanto permanecer de posse do corpo, o Youma não pode manifestar suas habilidades sobrenaturais ou extraordinárias.

Incorpóreo: Por ser incorpóreo, o Youma é imune a todos os ataques, exceto os mágicos (armas mágicas ou com bônus de melhoria igual ou superior a +1, magias, Habilidades Similares à Magia e habilidades sobrenaturais). Mesmo assim, ainda existe 50% de chance do ataque vindo de uma criatura corpórea ser ignorado pelo Youma. Por não possuírem pontos vitais, os Youma também são imunes a ataques furtivos, e por nunca sofrerem queda, não recebem esse tipo de dano. Um Youma não possui bônus de armadura ou armadura natural, mas ganha um bônus de Deflexão equivalente ao seu bônus de Carisma, ou +1 (o que for maior). Para mais detalhes, consulte a página 309 do *Livro do Jogador 3.5*.

Habilidades Similares à Magia: Além das habilidades sobrenaturais, os Youma podem ter 3 das seguintes *Habilidades Similares à Magia*:

Aterrorizar (2/dia), Imagem Silenciosa (3/dia), Imagem Menor (2/dia), Reflexos (2/dia), Som Fantasma (4/dia), Raio

do Enfraquecimento (3/dia), Toque Macabro (3/dia). Todas elas seguem as descrições encontradas no *Livro do Jogador 3.5* e tem como Nível de dificuldade: (10 + ½ do nº de DVs do Youma + modificador de carisma). Considerar o nível do conjurador igual à ½ do nº de DVs do Youma.

TIPOS

Existem alguns tipos especiais de Youma; entre eles estão os **Kuei** e os **Arruaceiros**.

KUEI: Os Kuei são fantasmas de guerreiros, ninjas, e samurais que sofreram uma morte violenta e não conseguiram chegar ao mundo espiritual por ainda terem uma vingança ou uma missão a cumprir no mundo dos mortais. Eles vagam em busca de um corpo que seja poderoso o bastante para que ele possa completar a sua missão.

Combate: Ao encontrar um grupo, o Kuei procurará pelo personagem mais poderoso entre eles (geralmente aquele que mais se aproxime da sua classe em vida). Ele usará a habilidade SM *Aterrorizar* para afugentar o grupo, e então tentará possuir o alvo. Se o grupo estiver acampado, ele esperará até que todos durmam e tentará possuir o seu alvo quando ele estiver sozinho na vigília, ou quando ele estiver dormindo. Ele tentará sair sorrateiramente para evitar o confronto com os outros membros do grupo. Uma outra estratégia é a de tentar usar as habilidades *Toque Macabro* e *Raio do Enfraquecimento* contra o clérigo do grupo, para tirá-lo

	Exemplo de um Gaki-Youma "Arruaceiro"	Exemplo de um Gaki-Youma Kuei
Tamanho:	Médio	Médio
Tipo / Subtipo:	Morto-Vivo / Incorpóreo	Morto-Vivo / Incorpóreo
Dados de Vida:	4d12 (26 PV)	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+0	+5 (+1 DES, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 metros voando (10 quadrados)	15 metros voando (10 quadrados)
CA:	12 (+0 DES, +2 Deflexão) toque 12, surpresa 12	20*/13 (+5 Cota de Malha*, +2 Foco em Armadura* +1 DES, +2 Deflexão) toque 13*/13, surpresa 19*/12 +9/+4 / +9
Bônus de Ataque/Agarrar:	+1/+1	Katana+1 +11/+6 (1d10+4 – 19/20x2)*
Ataques:	Wakizashi (obra-prima +1) +2 (1d6 -1 – 19/20x2)	Katana+1 +11/+6 (1d10+4 – 19/20x2)*
Ataque Total:	Wakizashi (obra-prima +1) +2 (1d6 -1 – 19/20x2)	Katana+1 +11/+6 (1d10+4 – 19/20x2)*
Ataques Especiais:	Toque Fantasmagórico (1d6), Possessão, Amedrontar, Imagem Menor, Reflexos	Toque Fantasmagórico (1d6), Possessão, Amedrontar, Toque Macabro, Raio de Enfraquecimento
Face / Alcance:	1,5m / 1,5m (1 quadrado)	1,5m / 1,5m (1 quadrado)
Qualidades Especiais:	Voz	Chi Terrestre, Encantar Armadura Ancestral, Chi Celeste
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +7	Fort +2, Ref +2, Von +5
Habilidades:	FOR 9, DES 10, CON -, INT 11, SAB 12, CAR 14	FOR 16, DES 12, CON -, INT 10, SAB 13, CAR 14
Perícias:	Blefar +12, Esconder-se +7, Intimidação +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +12, Sentir Motivação +9	Esconder-se +9, Intimidação +11, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Sentir Motivação +9
Talentos:	Riqueza, Aptidão, Graça e Estilo, Persuasivo, Vontade de Ferro, Rumores, Usar Armadura Leve	Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (Katana), Foco em Armadura (Cota de Malha), Usar Arma Exótica
Terreno/Clima:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	ND 6	ND 8
Ajuste de Nível:	-	-
Alinhamento:	Caótico e Neutro	Leal e Mau
Avanço:	Variam entre 3-6DV	Variam entre 5-8DV

*Contra oponentes Incorpóreos

de combate. Se os PVs do clérigo chegarem a zero ou sua força chegar a 1, o Kuei tentará possuir o seu alvo inicial.

ARRUACEIROS: São fantasmas de bebedores e desordeiros. Geralmente vagam por regiões próximas às casas de chá ou tavernas, e gostam de pregar peças nas pessoas que freqüentam esses lugares. Para isso criam ilusões ou possuem o corpo de alguém, e provocam uma briga na taverna (casa de chá) para se divertirem. Os arruaceiros costumam utilizar as seguintes habilidades SM: *Aterrorizar, Imagem Silenciosa, Imagem Menor, Reflexos, Som Fantasma.*

GORAMBO

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 6d6 + 12 (42 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados; não pode correr)

CA: 15 (+ 5 natural), toque 10, surpresa 15

Bônus de Ataque/Agarrar: +3/+6

Ataques: Corpo a corpo: Foice Curta +5 (1d6+3), Maça-Estrela +5 (1d8+3), Garra +5 (1d6+3), Mordida +5 (1d6+3); ou à distância: ataque visceral + 3 (toque)

Ataque Total: Corpo a corpo: Foice Curta +5 (1d6+3) Ou Maça-Estrela +5 (1d8+3) Ou Garra +5 (1d6+3) Ou Mordida +5 (1d6+3)

Face/Alcance: 1,5 m / 1,5 m (1 quadrado)

Ataques Especiais: Ataque Visceral (3/dia - toque)

Qualidades Especiais: redução de dano 3/cortante e perfurante, visão no escuro 18 metros, traços de Morto-Vivo

Testes de Resistência: For +2, Ref +2, Von +5

Habilidades: FOR 15, DES 10, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1

Perícias: -

Talentos: Vitalidade

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Qualquer

Nível de Desafio: ND 3

Tesouro: Nenhum

Alinhamento: Sempre Neutro e Mau

Avanço: 8-13 DV (Grande); 13-18 PV (Enorme)

Ajuste de nível: -

O Gorambo aparenta ser um Morto-Vivo obeso. Sua carne decomposta exala um fétido gás amarelado e venenoso. No lugar do pescoço, existe apenas uma enorme mandíbula semelhante à mandíbula de um tubarão.

Este Morto-Vivo é uma terrível criatura que costuma surpreender seus inimigos com seu poderoso ataque à distância. As lendas contam sobre grupos inteiros de aventureiros que foram surpreendidos por fétidas entranhas decompostas, que eram arremessadas e que causavam

náuseas horríveis. Ninguém sabe ao certo a origem deste monstro, mas acredita-se que este Morto-Vivo seja atraído pelo gás de decomposição dos mortos, e por isso é comum encontrá-lo em lugares onde houve uma grande matança, como os campos de grandes batalhas.

O gás exalado pelo Gorambo deixará nauseado qualquer um que esteja em sua Área de Ameaça, deixando-o a -1 em todas as Rolagens de Dados. Caso o Gorambo seja atingido em um ataque corpo-a-corpo, o atacante deve realizar um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará **Atordoado** (larga qualquer coisa que estiver segurando, sofre -2 de penalidade no seu CA e perde o seu bônus de Destreza) por 1d4 rodadas.

COMBATE

Caso um grupo de Gorambos possa surpreender os inimigos, o farão com o *Ataque Visceral*, todos atacando ao mesmo tempo o maior número de inimigos possível. Tendo sucesso em seu Ataque Visceral, o Gorambo atacará, preferencialmente, o alvo **atordoado**.

Ataque Visceral (Ext): O tórax do Gorambo explode com uma mistura de restos decompostos, e de seu interior saem entranhas envoltas em líquido venenoso que são disparadas contra um alvo a até 9 metros (6 quadrados - ataque de toque à distância +3). Se o alvo falhar em um teste de Fortitude (CD 15), ficará **atordoado** com as náuseas provocadas pelo veneno por 1d6 rodadas. Cada vez que lança o seu *Ataque Visceral*



ele pode, se quiser, aprisionar o alvo com suas entranhas, mas apenas se o alvo falhar no teste de Fortitude.

O Gorambo pode realizar 3 ataques viscerais por dia, mas só pode manter 1 alvo aprisionado de cada vez. O *Ataque Visceral* equivale a uma ação de movimento, ou seja, o Gorambo pode realizar o ataque à distância e realizar seu deslocamento completo até o alvo, mas não poderá atacar na mesma rodada, ou realizará um *Ataque Visceral* e um ataque corpo-a-corpo a um inimigo adjacente.

Uma das suas estratégias é segurar o alvo com a “corda de entranhas”, e então ir caminhando devagar até ele. Quando o Gorambo chega no alvo do *Ataque Visceral*, atacará com sua mordida (+5 corpo-a-corpo, 1d6+3 de dano), uma vez a cada rodada subsequente.

A “corda de entranhas” que prende o alvo ao Gorambo tem 18 PV e CA 12. Ao atingir o alvo, a “corda de entranhas” também provoca a liberação do jato de gás venenoso (Fortitude CD 15 – *atordoado* 1d4 rodadas). Uma “corda de entranhas” não pode ser cortada por um projétil lançado ou disparado (exceto se utilizadas magias de projéteis, como Flecha Ácida de Melf).

Para se libertar do *Ataque Visceral*, o personagem deve realizar um teste de Arte da Fuga (CD 20). Ele pode ser auxiliado por outro personagem (a dificuldade cai para CD 15), mas este não pode cortar a “corda de entranhas” sem ferir o alvo (o dano é dividido entre a corda e o alvo).

HAKERU

Elemental Extra-planar

Os Hakeru podem ser tanto Elementais quanto Kamis banidos dos seus Planos Elementais ou de Shizem (Plano da Natureza) que passam a viver em Lieh. Há também aqueles que são invocados de seus planos natais e são aprisionados no Plano Material através de rituais realizados principalmente por clérigos caóticos e necromantes. Os Hakeru geralmente preferem procurar o isolamento e tendem a viver em regiões que lembrem o seu plano de origem, embora existam aqueles que unam forças com os seres do Plano Material em busca de objetivos próprios. É o caso dos Hakeru da Tempestade que foram banidos por Wang Tsu (o grande Kami Senhor da Tempestade) e se organizaram em conjunto com um grupo de Kojins de Ryuujin para dar origem aos Senhores da Tempestade.

APARÊNCIA

Os Hakeru possuem uma forma humanóide com características semelhantes à sua origem elemental. Os Hakeru da tempestade, por exemplo, são altos fortes e muito ágeis. Sua voz é estrondosa como um trovão e

dos seus olhos emanam uma energia semelhante à de um relâmpago que percorre todo o corpo. Sua pele é levemente azulada e translúcida, e dentro do seu corpo é possível ver um emaranhado de nuvens e descargas elétricas, como se uma grande tempestade tentasse romper as barreiras impostas pela sua pele.

Habilidades Similares à Magia: Os Hakeru da Tempestade tem a capacidade de lançar magias dos domínios da Água, Ar, Caos, Destruição e Eletricidade como se elas fossem Habilidades Similares à Magia. O nível de dificuldade para resistir às magias é igual a $10 + \frac{1}{2}$ do nº de DVs do Hakeru + modificador de carisma. A quantidade de vezes por dia que um Hakeru da Tempestade pode usar uma SM é igual à quantidade de magias que um clérigo com o mesmo número de DVs pode soltar por dia. Por exemplo, um Hakeru da Tempestade de 6DV tem a mesma quantidade de magias do que um clérigo de nível 6, ou seja: 3/3/2 - 3 magias de 1º nível, 3 de 2º nível e 2 de 3º nível (são desconsideradas as magias de nível 0 e as magias da divindade). Já um Hakeru de 16 DVs teria acesso às magias de níveis 1 a 8 nesta quantidade: 5/5/5/4/4/3/3/2. Eles podem escolher na hora a magia que irão lançar e podem lançar a mesma magia quantas vezes quiser ou intercalá-las com magias do mesmo nível (respeitando o limite máximo por dia). Os Hakerus da Tempestade tem acesso às seguintes magias como SM: Nível 1:



	Hakeru da Tempestade	Hakeru da Tempestade	Hakeru da Tempestade
Tamanho:	Médio	Grande	Enorme
Tipo / Subtipo:	Elemental (Extra-planar)	Elemental (Extra-planar)	Elemental (Extra-planar)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60PV)	16d8+80 (152PV)
Iniciativa:	+7	+9	+11
Deslocamento:	15m (10 quadrados)	15m (10 quadrados)	21m (14 quadrados)
CA:	19 (+3 DES, +6 Natural) toque 13-, surpresa 16	21 (-1 Tamanho, +5 DES, +7 Natural) toque 14, surpresa 16	22 (-2 Tamanho, +7 DES, +7 Natural) toque 15, surpresa 15
Bônus de Ataque/Agarrar:	+3/+5	+6/+13	+12/+24
Ataques:	Soco +5 para Acertar (1d6+2, 1d6 adicional de eletricidade)	Soco +8 para Acertar (1d6+3, 1d8 adicional de eletricidade)	Socos+15 para Acertar (1d6+5, 2d6 adicionais de eletricidade)
Ataque Total:	Soco +5 para Acertar (1d6+2, 1d6 adicional de eletricidade)	2 Socos +8 para Acertar (1d6+3, 1d8 adicional de eletricidade cada)	2 Socos +15 para Acertar (1d6+5, 2d6 adicionais de eletricidade cada)
Ataques Especiais:	Habilidades Similares à Magia (ver descrição)	Habilidades Similares à Magia (ver descrição)	Habilidades Similares à Magia (ver descrição)
Face / Alcance:	1,5m/1,5m (1 quadrado)	3m/3m (2 / 2 quadrados)	4,5m/4,5m (3 / 3 quadrados)
Qualidades Especiais	Visão no Escuro (18m), Suportar Elementos 5, Redução de dano 5 (Armas Cortantes), Traços de Elemental	Visão no Escuro (18m), Resistência a Elementos 10, Redução de dano 10 (Armas Cortantes), Traços de Elemental	Visão no Escuro (18m), Resistência a Elementos 10, Redução de dano 10 (Armas Cortantes), Traços de Elemental
Testes de Resistência:	For +2, Ref +3, Von +1	For +3, Ref +5, Von +2	For +6, Ref +9, Von +5
Habilidades:	FOR 14, DES 17, CON 15, INT 4, SAB 11, CAR 11	FOR 17, DES 20, CON 17, INT 6, SAB 11, CAR 12	FOR 21, DES 24, CON 20, INT 8, SAB 11, CAR 12
Perícias:	Ouvir +4, Observar +4	Ouvir +6, Observar +6	Ouvir +10, Observar +10
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Ryuujin	Ryuujin	Ryuujin
Organização:	Solitário ou com grupo pequeno de Kojins	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	ND 3	ND 5	ND 10
Ajuste de Nível:	-	-	-
Alinhamento:	Geralmente Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro
Avanço:	5-8 DV	9-15 DV	16-20 DV
Tesouro:	-	-	-

Controlar Água, Névoa Obscurecente, Toque Chocante; Nível 2: Névoa, Muralha de Vento, Despedaçar, Lufada de Vento, Vento Sussurrante; Nível 3: Respirar na Água, Forma Gasosa, Convocar Relâmpagos, Extinguir Fogo, Relâmpago, Tempestade Glacial, Vão; Nível 4: Controlar Água, Andar no Ar, Confusão, Martelo do Caos; Nível 5: Tempestade Glacial, Controlar os Ventos, Convocar Tempestade de Relâmpagos; Nível 6: Cone Glacial, Corrente de Relâmpagos; Nível 7: Névoa Ácida, Controlar o Clima; Nível 8: Evaporação, Ciclone, Nuvem Incendiária.

KITSUNE

Besta Mágica Média

Dados de Vida: 8D10+8 (52 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12m (8 quadrados)
CA: 19 (+3 destreza, +5 natural, + 1 armadura natural aprimorada)
Bônus de ataque/Agarrar: +8/ +10
Ataques: Corpo-a-corpo: Mordida +10 (1d8 +2)
Ataque Total: Corpo-a-corpo: Mordidas +10/ +5 (1d8+2)
Face/Alcance: 1,5m/1,5m (1 / 1 quadrado)
Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia

Qualidades Especiais: Resistência a Fogo 10, Faro, Hipnotizar, Metamorfose

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +12, Von +8

Habilidades: FOR 14, DES 16, CON 13, INT 13, SAB 12, CAR 18

Perícias: Ouvir +6, Procurar +6, Furtividade +6, Sobrevivência +8, Esconder-se +6, Concentração +14, Identificar Magia +6

Talentos: Magias em Combate, Esquiva, Armadura Natural Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou pares

Nível de Desafio: ND 7

Tesouro: Padrão

Alinhamento: normalmente neutro e mau.

Avanço: 9-16 DV (grande), 17-24 (enorme)

Ajuste de Nível: -

Muitos já caíram nos encantos de belas jovens para depois descobrir que na verdade estão frente a frente com uma Kitsune. À primeira vista, ela parece apenas uma grande e bonita raposa de pelos alaranjados, mas seus nove rabos e seu olhar malicioso não deixam que ninguém se engane. Ela é mais inteligente que qualquer animal, e mais esperta que muitos humanos.

Este monstro é bastante inteligente e usa esta inteligência para caçar e conseguir seu alimento preferido: carne humana. Com sua habilidade de se metamorfosear, a Kitsune é conhecida por se transformar geralmente em uma bela jovem, e usar sua sensualidade para atrair uma vítima até algum lugar onde ela possa mostrar sua verdadeira forma e a devorar.

Sua forma verdadeira é a de uma raposa grande, com cerca de 1,5 m de comprimento, 1 m de altura e nove rabos. Quando em posição de ataque, esses rabos se levantam formando um leque de pelos atrás dela. Sua cor geralmente é alaranjada, tendendo ao vermelho, mas existem algumas poucas que possuem o pêlo prata ou até mesmo branco.

Devido à sua malícia na hora de caçar suas vítimas e uma maldade inerente, visível em seu próprio rosto, a Kitsune é também chamada de “o demônio de nove caudas” em algumas regiões de Lieh.

COMBATE

A Kitsune é um monstro com poderosos ataques mágicos baseados em fogo que ela lança pelos rabos. Uma vez em combate, ela irá preferir ficar longe dos inimigos e lançar suas magias a lutar corpo-a-corpo. Se for inevitável o combate próximo, ela irá usar suas mordidas e acionará, assim que alguém chegar perto o bastante para acertá-la, seu Escudo de Fogo. Caso ela perceba que está perdendo o combate ela tentará fugir, geralmente usando antes sua habilidade de hipnotizar para deixar os inimigos para trás.



Habilidades Similares à Magia: *Mãos Flamejantes* (5d4, 3/dia), *Bola de Fogo* (6d6, 3/dia), *Esfera Flamejante* (2d6, 3/dia) *Escudo de Fogo* (2/dia, apenas fogo).

Hipnotizar (Ext): Diferente da magia “*hipnotismo*”, esta habilidade da Kitsune atinge a todos aqueles que vêem o monstro no momento em que ele a usa, não importando a distância em que estão. Ela balançará todos os nove rabos de um lado para o outro, lentamente. Todos que virem isso devem fazer um teste de vontade (CD 18), ou entrarão em transe e ficarão incapazes de agir pelas próximas 1d4 rodadas. Se alguém hipnotizado por essa habilidade for atacado antes do final do efeito, ele acorda do transe, mas não poderá agir na mesma rodada. Essa habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia.

Metamorfose (Ext): Uma vez por dia a Kitsune pode se transformar em uma mulher. Ela mantém todos os seus atributos mentais, mas adquire atributos físicos médios de uma humana. A idade e aparência da mulher são escolhidas pela própria Kitsune de acordo com a situação. Geralmente ela assume uma forma jovem e sedutora, com roupas típicas da região onde esteja. Ela pode ficar nesta forma por 2 horas.

KYU-KITSUNE, MODELO DE VAMPIRO Morto-Vivo

Tamanho: O mesmo da criatura base

Dados de Vida: Todos os DV tornam-se d12

Iniciativa: O mesmo da criatura base +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: O mesmo da criatura base

CA: 10 O mesmo da criatura base +5 (armadura natural)

Bônus de Ataque/Agarrar: O mesmo da criatura base

Ataques: Os mesmos da criatura base, Garras (1d6 de dano + FOR, cada).

Ataque Total: Os mesmos da criatura base, Garras (1d6 de dano + FOR, cada).

Ataques Especiais: Sugar a Alma (1d4+1 de dano de Constituição)

Face/Alcance: Os mesmos da criatura base

Qualidades Especiais: Os mesmos da criatura base, Redução de Dano, Recuperação Acelerada, Resistência a Expulsão, Alterar-se, Forma Gasosa e Névoa Obscurecente

Habilidades: Os mesmos da criatura base, exceto Constituição, com melhoras em FOR +8, DES +4, INT +2, SAB +2, CAR: +2

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura base

Perícias: Os mesmos da criatura base além de um bônus racial de +4 nas seguintes perícias: Blefar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Observar, Procurar e Sentir Motivação

Talentos: Os mesmos da criatura base além de: Esquiva, Reflexos em Combate e Iniciativa Aprimorada.

Terreno/Clima: Ryuujin próximo às cidades / Apenas à noite

Organização: Solitário ou pequenos grupos (2-3)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base +2

Ajuste de Nível: +6

Alinhamento: Geralmente Mau

Avanço: Igual ao da criatura base

Tesouro: 2 vezes o padrão

Como um bom viajante sabe, é preciso dar atenção a todas as lendas locais. Se disserem para você não viajar durante a noite para evitar criaturas malignas que podem atacá-lo e devorar a sua alma, acredite, pois é a mais pura verdade. Eu costumava ser um viajante assim como você, me achava corajoso e forte, não temia os ladrões ou mesmo as criaturas da noite... até a minha última viagem. E agora você vai aprender a lição assim como eu aprendi, tendo a sua alma devorada por uma dessas criaturas da lenda.

Os Kyu-Kitsuke são seres imortais herdeiros da maldição do temido Samurai Etsu Meguro, lorde de todas as criaturas da noite. Eles precisam se alimentar das almas dos seres vivos para saciarem sua fome, e por isso também são conhecidos como Ashuras, os vampiros de almas, em algumas regiões. São criaturas notívagas e caçadores por instinto, e raramente deixam a sua vítima escapar. Possuem o corpo esguio, mas são extremamente fortes e ágeis. Os cabelos perdem a coloração, tornando-se acinzentados ou ficando totalmente brancos. As pupilas dos olhos são negras como a noite, e o olhar é aterrorizador como o de uma besta. Embora sejam criaturas raras, as histórias de pessoas que foram atacadas por essas bestas já se espalharam por toda Ryuujin.

COMPORTAMENTO

Os Kyu-Kitsuke são criaturas urbanas, vivendo sempre nas cidades ou nas suas imediações. Geralmente procuram abrigo em mausoléus ou cemitérios, e até mesmo em casas abandonadas. Alguns vampiros até tentam conviver socialmente, permanecendo algum tempo na cidade e saindo dela quando seus ataques começam a levantar suspeita na região. Mas geralmente são criaturas solitárias, e é raro encontrá-los andando em duplas ou pequenos grupos, embora alguns deles se encorajem a contratar os serviços para tomarem conta de seus túmulos durante o dia. Os Kyu-Kitsuke possuem um grande conhecimento regional graças a sua longevidade e muitos deles sabem contar sobre acontecimentos há muito tempo não encontrados em documentos escritos. Eles precisam se alimentar pelo menos 1 vez por semana, sugando a alma de uma criatura viva.

FRAQUEZAS

Sal: Toda vez que um punhado de sal encosta-se à pele de um vampiro, ele provoca dano equivalente ao de ácido na pele humana. Um vampiro que seja imerso em água do mar, por exemplo, recebe o equivalente a um quarto dos seus PVs em dano por rodada. Ao final da 4ª rodada de imersão ele é destruído.

Luz do Sol: Os Kyu-Kitsuke são extremamente sensíveis à luz do sol. Ao ser exposto a ela, um Kyu-Kitsuke procurará desesperadamente uma forma de se proteger dessa exposição. Ele será destruído se permanecer exposto à luz solar por mais de 2 rodadas consecutivas.

Expulsar Mortos Vivos: Como todo Morto-Vivo, o Kyu-Kitsuke sofre a ação dessa habilidade dos clérigos, embora possuam um bônus de +2 de resistência.

Algumas lendas dizem que jogar arroz em torno do túmulo de um Kyu-Kitsuke impede que ele saia durante a noite. Além disso, um vampiro só pode entrar na residência de uma pessoa se for convidado.

TORNANDO-SE UM KYU-KITSUKE

Quando a Constituição da vítima de um Kyu-Kitsuke chega a 0, ela precisa fazer um teste de resistência de Vontade ($10 + \frac{1}{2}$ do nº de DVs do Kyu-Kitsuke + Mod. de CAR). Se obtiver sucesso ela é considerada morta (0 PVs), e pode voltar à vida conforme as condições apresentadas no *Livro do Jogador* 3.5. Como trauma pela experiência, a criatura ao voltar à vida fica sofrendo de uma terrível febre que diminui a sua Constituição em 1d4 pontos durante uma semana (que pode ser restabelecido pela magia *Remover Doenças*), além de deixar uma mecha do cabelo totalmente branca. Uma criatura que não passe no teste de resistência de Vontade terá a sua alma sugada pelo vampiro, e só voltará à vida através de magias como *Ressurreição* ou *Desejo*.

Se uma criatura obtiver uma Falha Crítica no teste de resistência de Vontade, tornar-se-á um Kyu-Kitsuke 5 dias após a sua morte. Se uma criatura desejar tornar-se um Kyu-Kitsuke por vontade própria e com o consentimento de um vampiro, poderá ser transformado caso não passe do teste de resistência de Vontade.

MODELO

O Kyu-Kitsuke é um modelo de criatura que pode ser adicionada a qualquer criatura humanóide (incluindo os monstros humanóides). O Kyu-Kitsuke mantém todas as habilidades da criatura base exceto quando especificado na ficha de descrição ou conforme a descrição abaixo

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura torna-se Morto-Vivo. Seu tamanho não muda.

Dados de Vida: Por ser uma criatura do tipo Morto-Vivo, todos os dados de vida do Kyu-Kitsuke transformam-se em d12.

Deslocamento e Iniciativa: O deslocamento permanece idêntico ao da criatura base, mas sua Iniciativa aumenta em +4 para as criaturas que ainda não possuam o talento Iniciativa Aprimorada.

CA: Recebe um bônus de +5 como armadura natural.

Ataque / Ataque Total: O Kyu-Kitsuke mantém todos os ataques da criatura base e pode passar atacar com as Garras (1d6 de dano + FOR, cada). No Ataque Total, por exemplo, ele pode realizar todos os ataques que ele possuía da criatura base, desferir os golpes com as garras ou atacar com uma arma e com uma das garras.

Ataques Especiais:

Sugar a Alma (Ext): Quando o Kyu-Kitsuke é bem sucedido em um teste de Agarrar, ele pode começar a sugar a alma da sua vítima. A mordida provoca 1d4+1 de dano de Constituição que são convertidos em PVs temporários para o Kyu-Kitsuke que permanece sugando a alma e provocando o dano na vítima nas rodadas seguintes enquanto conseguir mantê-la imobilizada.

Qualidades Especiais:

Redução de Dano (Sob): O Kyu-Kitsuke possui Redução de dano 10 contra danos de eletricidade e danos mágicos.



Recuperação Acelerada (Ext): Um Kyu-Kitsuke é capaz de recuperar 1d4 PVs por rodada enquanto os seus pontos forem positivos. Se durante o combate os PVs do Kyu-Kitsuke chegarem a zero ou ficarem negativos, o vampiro se tornará desprotegido e recuperará 1PV por hora até que seus PVs voltem a ficar positivos.

Resistência a Testes de Expulsar / Fascinar Mortos-Vivos: Os Kyu-Kitsuke possuem um bônus de +4 de resistência contra os testes de Expulsar / Fascinar Mortos-Vivos.

Visão na Penumbra: Os Kyu-Kitsuke podem enxergar duas vezes mais longe que outros seres sob a luz das estrelas, da lua, tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas condições eles possuem a capacidade de distinguir cores e detalhes.

Habilidades Similares à Magia (SM): Os Kyu-Kitsuke possuem 3 Habilidades Similares à Magia: *Alterar-se* (2/dia), *Forma Gasosa* (1/dia), *Névoa Obscurecente* (2/dia). Todas elas seguem as descrições encontradas no *Livro do Jogador 3.5* e tem como Classe de Dificuldade (CD): $(10 + \frac{1}{2} \text{ do nº de DVs do Kyu-Kitsuke} + \text{modificador de carisma})$. Considerar o nível do conjurador igual à $\frac{1}{2}$ do nº de DV do Kyu-Kitsuke.

Habilidades: Os Kyu-Kitsuke tem um aumento em todas as suas habilidades básicas exceto Constituição (por serem Mortos-Vivos) da seguinte maneira: FOR + 8, DES +4, INT +2, SAB +2, CAR +2.

Perícias: Os Kyu-Kitsuke mantém os mesmos pontos de perícia da criatura base e ganham ainda um bônus racial de +4 nas seguintes perícias: Blefar, Esconder-se, Ouvir, Movimentar Silenciosamente, Observar, Procurar e Sentir Motivação.

Talentos: Os Kyu-Kitsuke mantém os Talentos da criatura base e, caso ainda não possuam, ganham os seguintes: Esquiva, Reflexos em Combate e Iniciativa Aprimorada.

Terreno/Clima: Ainda se concentram especialmente em Ryuujiin, são essencialmente urbanos, mas também podem ser encontrados em menor quantidade nas florestas próximas a estradas de viajantes. Habitam túmulos, mausoléus, templos abandonados ou até mesmo cavernas. Só saem à noite.

Organização: Solitário ou em pequenos grupos (2-3).

Nível de Desafio: Igual ao da criatura base +2

Tesouro: 2 vezes o padrão.

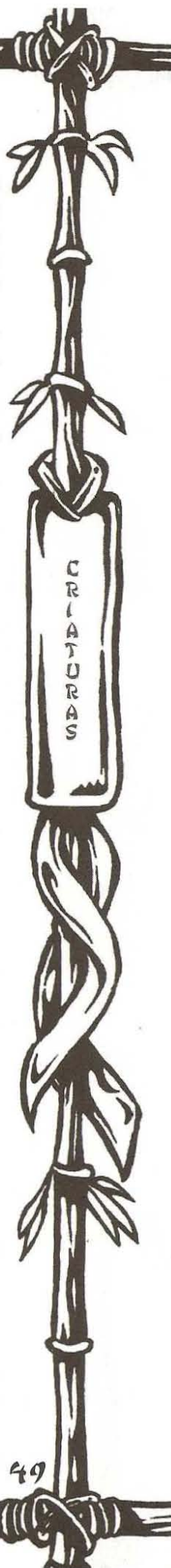
Alinhamento: Mau sempre

Avanço: Igual ao da classe da criatura base

Ajuste de Nível: +6

COMBATE

Os Kyu-Kitsuke são por natureza criaturas caçadoras, que vêem os vivos apenas como sua fonte de alimento. Ao escolher uma vítima, o Kyu-Kitsuke costuma acompanhá-la à espreita até que possa encontrar o momento mais oportuno para atacá-la. O



vampiro sempre esperará que sua vítima esteja desatenta para que possa surpreendê-la. Ele sempre tentará imobilizar a criatura para então começar a sugar a alma da criatura com a sua mordida.

Outros vampiros preferem evitar a força e usar artifícios mais engenhosos para capturar o seu alimento. Um Kyu-Kitsuke pode usar a Habilidade Similar à Magia *Alterar-se* para se passar por uma pessoa indefesa, e assim conseguir enganar facilmente a sua vítima convencendo-a a ajudá-lo ou então seduzindo a vítima. Outra maneira seria criar uma *Névoa Obscurecente* facilitando a sua aproximação até a vítima.

Durante um combate, o Kyu-Kitsuke tentará dizimar todos os seus oponentes aproveitando-se de suas habilidades sobre-humanas. Mas no caso do vampiro se sentir acuado, ele invocará a Habilidade Similar à Magia *Névoa Obscurecente*, e, na rodada seguinte, se transformará em névoa (conforme a magia *Forma Gasosa*) para escapar de seus inimigos.

LAOKIN

Humanóide Pequeno
1º nível, Ninja

Dados de Vida: 1d6 (7 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 9 m

CA: 16 (+1 tamanho, +2 Destreza, +2 Armadura de Couro, +1 Esquiva Ninja), toque 14, surpresa 13

Bônus de Ataque/Agarrar: +0/-4

Ataques: Corpo a corpo: Ninja-to +0 (1d6+0); ou à distância: Rede +2 (toque), Shuriken +2 (1d2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ninja-to (1d6+0) ou Shuriken +2 (1d2) ou Rede e Bomba de Fumaça (especial)

Face/Alcance: 1,5 m / 1,5 (1 / 1 quadrado)

Ataques Especiais: Bomba de Fumaça

Qualidades Especiais: Visão na penumbra

Testes de Resistência: For +1, Ref +7, Von +2

Habilidades: FOR 11, DES 16, CON 12, INT 10, SAB 10, CAR 11

Perícias: Acrobacia +5, Arte da Fuga +5, Escalar +2, Esconder -se +5, Observar +4, Ouvir +2, Saltar +8

Talentos: Ataque Furtivo +1d6 (classe), Esquiva Ninja +1 (classe), Usar arma exótica (rede)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: bando (2d4)

Nível de Desafio: ND ½

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Caótico e Neutro

Avanço: por classe

Ajuste de nível: - (ficha alterada pelos traços raciais)

Esta pequena raça é encontrada por praticamente toda Lieh. Alguns poucos Astrólogos estudiosos do assunto dizem que os Laokins e os Nekos descendem de apenas uma raça, mas nunca diga isso perto de um Neko se não quiser ganhar um inimigo. Um Laokin é um pouco menor que um Neko, tem orelhas e feições de coelhos, e fortes pernas que lhes permitem realizar saltos a alturas incríveis. O olhar é sempre assustado e irrequieto, procurando constantemente em todas as direções possíveis rotas de fuga. Vivendo fora dos confortos das cidades, os Laokins são visualmente mais feios que seus primos Nekos, e a sua desconfiança em se relacionar com outras raças os penaliza com -2 no atributo Carisma. Cleptomaníacos por natureza, interessam-se por qualquer coisa cuja aparência seja diferente do seu cotidiano rudimentar. A rápida proliferação de sua espécie os torna cada vez mais próximos dos grandes centros urbanos, acontecimento que não é bem visto por alguns Nekos.

COMBATE

Os Laokins nunca entram em um combate direto, preferindo sempre o ataque furtivo e o uso indiscriminado de venenos e outras artimanhas que confundem e atrapalham o adversário. Utilizam arcos pequenos, shurikens, adagas e fundas nos ataques à distância, e em combate corporal usam Wakizashi, Ninja-to, Sai e Espadas Curtas. Como tática de ataque surpresa, o bando se esconde em árvores e utiliza, ao mesmo tempo, ataques com redes



e *Bombas de Fumaça*. Saltarão no início da rodada seguinte para tentar atacar os inimigos aprisionados aproveitando a vantagem da cobertura visual dada pela fumaça, realizando assim seus Ataques Furtivos e flanqueando os adversários aprisionados. Algumas vezes, bolsas de cola (*Livro do Jogador* 3.5 pág. 128) também são utilizadas em conjunto com as redes. Os Laokins nunca lutam até a morte, preferem fugir e surpreender o inimigo em uma próxima oportunidade. Fugirão sempre que o bando for reduzido à metade ou a menos do que o grupo inicial. Um bando de Laokin nunca atacará se estiver em desvantagem numérica. Para realizar a fuga, novas *Bombas de Fumaça* (ou Bolsas de Cola) são utilizadas, desta vez em parceria com estrepes (*Livro do Jogador* 3.5 pág. 126). Com a dificuldade de locomoção dos inimigos devido aos estrepes, fumaça ou cola, os Laokins aproveitarão a vantagem com potentes saltos para as árvores, e atacarão no futuro, em uma nova oportunidade de surpreender os inimigos.

Bombas de Fumaça: utilizadas pelos Laokins para criar nuvens de fumaça negra que facilita sua fuga ou ataques de surpresa. Estas bombas são de formato esférico e ficam escondidas sob a roupa. Quando quebrada, uma única bomba produz uma densa fumaça que ocupa um cubo de 3 metros de lado (2 quadrados). A fumaça obscurece qualquer tipo de visão comum ou especial, além de 1,5 m. Uma criatura a menos de 1,5 m possui meia camuflagem (20% de chance de falha no ataque), a partir de 1,5 m a camuflagem é total (50% de chance de falha). A fumaça se dissipará na rodada seguinte e é ineficaz sob a água.

TRAÇOS RACIAIS DOS LAOKINS

+2 destreza, -2 força, -2 carisma, tamanho pequeno: os Laokins ganham +1 de bônus por tamanho para a Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque e + 4 de bônus nos testes de Esconder-se, +4 nos testes de Saltar, Alcance vertical 2,40 metros (como criaturas de tamanho médio), +2 nos testes de Arte da Fuga, Escalar, Observar e Ouvir, +2 nos testes de Resistência de Reflexos, Idiomas Básicos: Laokin, Nekki e Lihan, o deslocamento básico de um Laokin é de 9 metros (6 quadrados), Classe Favorecida: Ninja.

Sociedade Laokin: Os Laokins vivem em uma sociedade nômade. Não produzem agricultura: montam seus acampamentos em locais propícios e permanecem por lá até exaurir as fontes de alimento. Sua tecnologia é rudimentar; apenas parte da indumentária e equipamentos utilizados por eles são produzidos pelos próprios. O restante é negociado com comerciantes ilegais nas cidades ou organizações que contratam seus serviços especializados de espionagem e assassinato. Assaltos a mercados em viagem também são comuns, como um meio para adquirirem alimentos e equipamentos.

NAGA DE LIEH

Humanóide Médio
1º nível, Guerreiro

Dados de Vida: 1d10 (12 PV)

Iniciativa: + 4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 9 m

CA: (+2 Destreza, +2 Armadura Naga de Couro), toque 14, surpresa 13

Bônus de Ataque/Agarrar: +1/+2

Ataques: Corpo a corpo: Cimitarra (1d6), Adaga (1d4); ou à distância: Arco Longo +5 (1d8)

Ataque Total: Corpo a corpo: Cimitarra (1d6), Adaga (1d4); ou à distância: Arco Longo +5 (1d8)

Face/Alcance: 1,5 m / 1,5 m (1/1 quadrado)

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: *Chocalho da Cascavel*, Traços Raciais dos Nagas

Testes de Resistência: For +4, Ref +4, Von +2

Habilidades: FOR 15, DES 18, CON 14, INT 12, SAB 14, CAR 12

Perícias: Arte da Fuga +8, Escalar +6, Esconder -se +6, Intimidação +5, Natação +3, Observar +4, Sobrevivência +4

Talentos: *Chocalho da Cascavel*, Tiro Certeiro.

Terreno/Clima: Florestas

Organização: bando (2d4)

Nível de Desafio: ND 1

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Neutro

Avanço: por classe

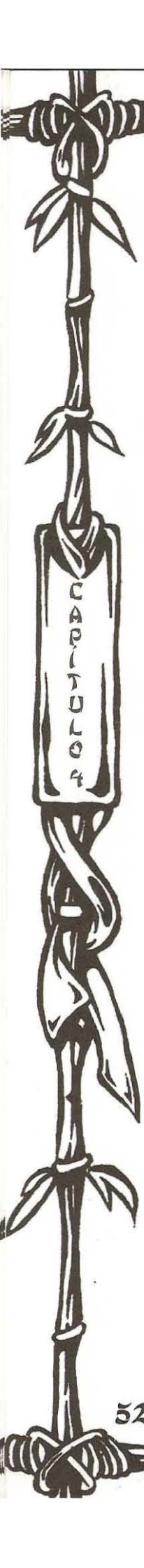
Ajuste de nível: - (*ficha alterada pelos traços raciais*)

Um chocalho anuncia sua chegada. Se ouvi-lo, largue tudo e corra o máximo que puder. O segundo som que poderá escutar é o sibilar de uma língua bifurcada, mas então já será tarde demais para correr...

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

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

CRIATURAS



meios de prosperar sua sociedade. Muitas vezes, estes meios estão nas cidades estrangeiras.

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

Alguns Piratas afirmam terem sido atacados por Nagas ao atravessarem o Mar Lendário. Uma sociedade Naga submersa seria a causa dos constantes desaparecimentos de navios por aqueles mares. Mas, tratando-se de piratas, quem pode acreditar?

Personalidade: Nagas são discretos e silenciosos, observam primeiro e agem depois. Conquiste a inimizade de um Naga e sua vingança pode durar décadas, mas certamente chegará algum dia. No geral, são conhecidos por sua capacidade de concentração e perseverança.

Descrição Física: Nagas têm a parte superior do tronco na forma humanóide, e da cintura para baixo, uma longa cauda de serpente. Os desenhos nas escamas da cauda seguem até as costas e cabeça do Naga. Suas feições têm traços de cobras, contando com suas pupilas verticais e língua bifurcada. Os cabelos longos são sempre ornados e trançados.

Relações: De origem milenar, tendem a desconfiar dos Veedans, por serem considerados forasteiros. Respeitam os Tokages, mas nunca dão as costas ao povo do deserto.

Tendência: Acostumada com a natureza, esta raça tende à neutralidade. Mas não são raros os Nagas caóticos, o que reflete sua desconfiança com as demais raças.

Terras dos Nagas: Outrora grande e poderosa, a civilização Naga está no extremo da decadência. Atualmente, não existem grandes cidades, apenas algumas tribos próximas ou sobre as ruínas das grandes edificações construídas por seus antepassados. São encontrados em maior número no continente de Handívia, mas não é raro encontrar pequenas tribos em qualquer floresta de Lich.

Religião: Os Nagas ainda seguem seu antigo deus, o Raganaja. Acreditam que apenas os verdadeiros antepassados são merecedores de crença, e os deuses mais novos são fracos e pouco confiáveis.

Idiomas: O idioma Naga se parece muito com o sibilar de uma cobra. Repleto de ‘ss’ e de várias palavras com muitas sílabas. Com alguma dificuldade, é possível encontrar uma ligeira semelhança entre Naga e

Hachuu, o idioma Tokage, resquícios de um relacionamento em um passado longínquo.

Nomes Femininos: Anjanaa, Bakisstaa, Bijjaah, Cansalaa, Devleskhaa, Hamsii, Jayamatii, Kashmaa, Nassgala, Sahjaa, Srileskha, Vallasbaa.

Nomes Masculinos: Astivarnu, Bhaskara, Bhuumkas, Casskarpala, Jonaraaja, Kshemendra, Praversena, Shambhu, Tiskasla, Vassmana, Yashkes.

Aventuras: Os anciões estão cegos em busca de um passado que não voltará mais. Alguns jovens Naga acreditam que podem encontrar o caminho para o retorno de sua grandiosa civilização com os outros povos, e não vasculhando suas próprias ruínas. Estes são os mais propensos a entrarem em grupos de aventureiros, mesmo que sejam de outras raças. Sempre desconfiam de todos, principalmente dos Vedaans, os quais chamam de “forasteiros”.

TRAÇOS RACIAIS DOS NAGAS

- +2 Destreza, -2 Carisma e -2 de Constituição. Os Nagas são ágeis e de movimentos graciosos, mas são orgulhosos e impetuosos. O sangue frio lhes tornam frágeis e suscetíveis a doenças estrangeiras.

- Penalidade de -2 em testes de Adestrar animais e -4 nos testes de Saltar e Cavalgar. Muitos animais sentem um medo instintivo ao reagir aos Naga e seu corpo lhes dificulta tarefas como cavalgar e saltar.

- Bônus de +2 nos testes de Sobrevivência e +4 nos testes de Arte da Fuga, Escalar e Natação.

- Penalidade ao frio. Em baixas temperaturas (naturais ou mágicas) o Naga terá todas as rolagens de dado penalizadas em -1, e como herdaram das serpentes a aversão ao frio, normalmente o inverno sempre trará esta penalidade. Ataques baseados em Frio têm o dano duplicado.

- Tamanho Médio

- Respirar na água: Os Nagas são capazes de respirar sob a água. Nenhum teste é necessário, apenas águas limpas ou suficiente para conter vida marinha podem ser respiradas. Esta habilidade só funciona em águas salgadas.

- Estabilidade: O corpo do Naga é excepcionalmente estável. Um Naga recebe +4 de bônus em testes de habilidades realizados para resistir a um encontrão ou imobilização. Este bônus só será efetivo se o Naga estiver com a sua cauda em contato com algo fixo onde se possa se prender (solo firme, árvores).

- O Deslocamento Básico: 9 metros (6 quadrados).

- Visão na Penumbra.

- Usar Armas: Os Nagas recebem o talento Usar Arma Comum para Arco Longo e Curto (normal e composto). Os Nagas apreciam a arte da arquearia e estão familiarizados com estas armas.

- Usar Armaduras: Os Nagas são fisicamente incapazes de usar armaduras comuns de modo completo; apenas as

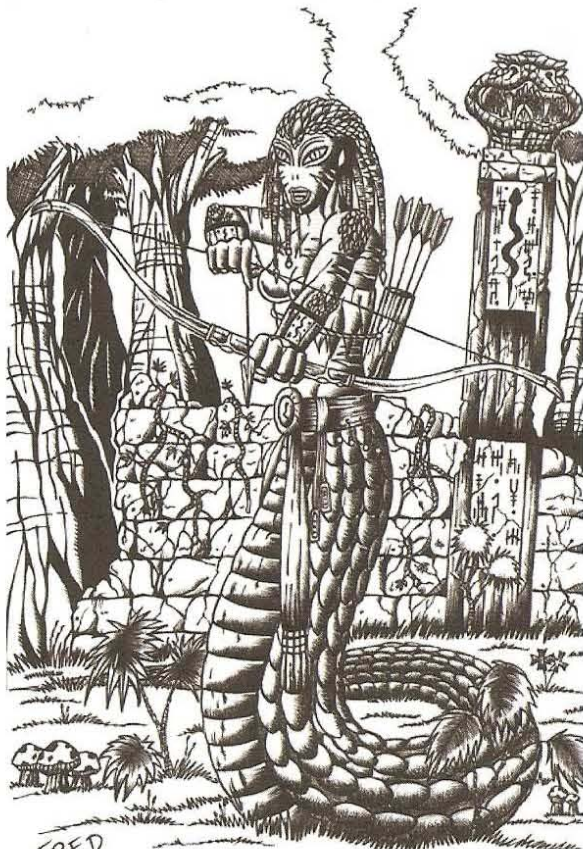
coberturas do tronco e braços podem ser utilizadas. O uso de Armaduras Leves implicará em modificadores de -1 na CA, +1 no Bônus Máximo de Destreza e na Penalidade de Armadura e diminuição de 5% na Falha de Magia Arcana. Armaduras Médias implicarão em -2 na CA, +2 no Bônus Máximo de Destreza e na Penalidade de Armadura e diminuição de 10% na Falha de Magia Arcana. Armaduras Pesadas implicarão em -3 na CA, +3 no Bônus Máximo de Destreza e na Penalidade de Armadura e diminuição de 15% na Falha de Magia Arcana. Alguns modelos de armaduras confeccionadas para os Nagas podem ser encontrados sob as ruínas de sua antiga civilização que dominava toda a superfície de Lieh. Armaduras confeccionadas especialmente para um Naga não têm a aplicação de nenhum modificador, e custam 50% a mais de seu valor original. Confeccionar uma armadura Naga exige maior esforço e dedicação.

- Idiomas Básicos: Naga. Adicionais: Lihan, Indra e Hachuu

- Classe Favorecida: Guerreiro ou Feiticeiro.

TALENTOS RACIAIS DOS NAGAS

Estes talentos estão disponíveis somente para personagens Nagas, mas devem ser comprados normalmente na criação ou evolução de personagem. Todos podem ser adquiridos como talentos adicionais dos Guerreiros.



AGARRE COM CAUDA APRIMORADO [GERAL]

O personagem é habilidoso ao utilizar sua cauda para ataques de Agarre.

Pré-Requisitos: Des 13.

Benefício: Seu personagem não provoca ataque de oportunidade quando realiza uma manobra de Agarrar com sua cauda. Ele também recebe +4 de bônus em todos os testes de Agarrar, não importa quem iniciou a manobra.

Normal: Sem este talento, o personagem provocaria um ataque de oportunidade ao realizar a manobra Agarrar utilizando sua cauda.

CHOCALHO DA CASCABEL [GERAL]

O Naga possui um chocalho ancestral no final de sua cauda que é utilizado para intimidar os inimigos.

Pré-Requisitos: Car 13

Benefício: Ao balançar seu chocalho, o Naga emite um som que desperta um medo ancestral em todos os seres vivos. 2 vezes ao dia, sob concentração e sem executar nenhuma ação (exceto seu deslocamento padrão), o Naga poderá emitir o som necessário para a manobra. Todos (excetos os aliados) em um raio de 9 metros (6 quadrados) do Naga entrarão em pânico se não obtiverem sucesso em um teste de Resistência de Vontade (CD 10 + nível de personagem + bônus carisma). O Chocalho da Cascavel adiciona +2 em todo teste de Intimidar.

Especial: Este talento está disponível somente para personagens de 1º nível. Os Tokages são racialmente imunes a esta habilidade.

OLHAR DA COBRA [GERAL]

O Naga é capaz de hipnotizar seu oponente por alguns segundos.

Benefício: Olhando atentamente para um alvo, o personagem será capaz de prender a sua atenção. O alvo será incapaz de se defender corretamente de qualquer ataque ou realizar tarefas complexas. O Naga não pode fazer nada além de usar o Olhar da Cobra (exceto seu deslocamento padrão). O alvo precisa ter sucesso em um teste de Sabedoria (CD 15 + bônus de Sabedoria do Naga), ou ficará deslumbrado com o olhar hipnotizante e irá parar de fazer qualquer coisa para o observar, perdendo seu bônus de Destreza na CA. Um Naga poderá utilizar o Olhar da Cobra 3 vezes por dia. Alvos com mais de 5 Dados de Vida não são afetados, a não ser que o próprio Naga tenha 5 Dados de Vida a mais que o alvo.

Especial: Uma falha crítica no teste para resistir ao Olhar da Cobra indica que o alvo largou qualquer coisa que estivesse segurando.

PRESA PEÇONHENTA [GERAL]

O personagem desenvolveu a capacidade de inserir o veneno de seu corpo em suas mordidas.

Benefício: Em qualquer mordida realizada pelo personagem, ele poderá inserir um pouco de veneno por seus dentes caninos. O veneno é considerado como um veneno normal de cobra, e não surtirá efeito ao Naga que o originou.

Normal: Todo Naga possui veneno em seu corpo, mas é impossível extrair este veneno de maneira que não mate o personagem. Alguns feiticeiros e xamãs de Handívia descobriram utilidades mágicas para este veneno, o que origina algumas expedições de caça a espécimes Naga para a extração do veneno.

Especial: O veneno pré-extraído do Naga tem apenas a metade de sua eficácia.

ONI, TAKONG

Extra-planar Médio

Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 20 (+7 Meia Armadura, +3 Destreza), toque 13, surpresa 17

Bônus de Ataque/Agarrar: +6/+3

Ataques: Corpo a corpo: Espada Larga +6 (2d6+4); ou à distância: Arco Longo +5 (1d8)

Ataque Total: Corpo a corpo: Espada Larga +6 (2d6+4)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 1,5 m (1/1 quadrado)

Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia, *Chifres Mágicos dos Onis*

Qualidades Especiais: Imunidade ao fogo, Visão no Escuro 18 metros, imunidade a venenos, resistência a ácidos 10, resistência à magia 10, telepatia 30m

Testes de Resistência: For +5, Ref +6, Von +7

Habilidades: FOR 19, DES 17, CON 14, INT 16, SAB 12, CAR 10

Perícias: Escalar +6, Concentração +6, Ouvir +8, Procurar +6, Intimidar +4, Conhecimento (Militar) +6, Observar +2, Cavalgar +2, Identificar Magia +4, Ouvir +2

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Ataques Múltiplos, Magias em Combate

Terreno/Clima: Planos Infernais, ou Plano Material (quando invocado)

Organização: Solitário ou tropa (4 Takongs)

Nível de Desafio: ND 5

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Sempre Leal e Mau

Avanço: 4- 12 DV (Médio)

Soldados vindos do inferno nos cercaram por todos os flancos. Eram horrendos, com a pele vermelha e brilhante, com olhos amarelos



malignos, e enormes presas surgindo de suas bocas. Do alto de suas cabeças, os demônios soldados tinham três chifres retos, que brilhavam quando eram usados para atacar os nossos homens. Eles eram muito fortes e poderosos, e jamais expressavam nenhum sentimento além do ódio, enquanto cortavam as cabeças de nossas tropas.

Os Takongs são os soldados das tropas infernais de Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico. Demônios humanóides de pele avermelhada, os Takongs são guerreiros muito poderosos, hábeis na espada e com grande conhecimento de estratégia militar. Criados a partir de almas de guerreiros pecadores, os Takongs são completamente leais aos seus comandantes Bargongs, e não medem nenhuma consequência ao cumprir suas missões. Além de sua grande habilidade de combate, os Takongs também usam os seus chifres mágicos como parte do seu ataque.

COMBATE

Os Takongs são guerreiros inteligentes e estratégicos, e usam seu conhecimento militar para realizarem emboscadas e para minar as forças dos adversários. Eles normalmente usam os *Chifres Mágicos dos Onis* para debilitar e enfraquecer o inimigo, para depois terminar o combate usando sua grande capacidade de luta armada.

Habilidades Similares à Magia: *Cegueira/ Surdez* (CD 12, 1/dia), *Bola de Fogo* (1dia, 1d6 de dano) porém essa *Bola de Fogo* é feita do Fogo Infernal que brilha nas

armas do Takongs e seu dano e seus efeitos são idênticos ao do fogo normal, tirando o fato de que não pode ser apagado em hipótese alguma. O fogo infernal dura 1d4 rodadas, e depois se apaga.

Chifres Mágicos dos Onis: Os Takongs usam os seus três chifres mágicos como ataques, cada um contendo uma magia que pode ser utilizada apenas uma vez por dia. Cada magia (a ser definida pelo mestre) poderá ser escolhida entre as de 2º nível, sendo que os Takongs de 4 ou mais DVs podem escolher as magias de 3º nível, e os que atingem 12DV poderão escolher magias de 4º nível. Essas magias são fixas e dadas por Yen-Lo-Lung no momento em que o Takong é criado. Aqui estão algumas sugestões de magias para os *Chifres Mágicos dos Onis* dos Takongs mais comuns: *Flecha Ácida de Melf*, *Escuridão*, *Nublar*; ou *Toque do Carniçal*, *Invocar Criaturas II*, *Invocar Enxames*, entre outras combinações de magias arcanas de 2º nível. O CD para testes de resistências contra as magias dos Chifres é 12. Os *Chifres Mágicos dos Onis* funcionam como varinhas mágicas de 20 cargas quando retirados dos corpos dos Takongs mortos, contendo cargas da magia que era específica do chifre.

ONI, BARGONG

Extra-planar Grande

Dados de Vida: 8d8 + 36
(56 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4
Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m (6
quadrados)

CA: 23 (-1 tamanho, +3 natural,
+7 meia armadura, +4 Destreza), toque
16, surpresa 19

Bônus de Ataque/Agarrar: +11/+11

Ataques: Corpo a corpo: Espada Larga
+16/+11/+6 (2d6+5); ou à distância: Arco
Longo +15/+10/+5 (1d8)

Ataque Total: Corpo a corpo: 3 ataques com
Espada Larga +18/+13/+8 (2d6+5)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 3 m (1
quadrado)

Ataques Especiais: Habilidades Similares
à Magia, *Invocar Onis*, *Incandescer Arma* (+1d6 de
dano de fogo infernal nas armas usadas por um
Bargong), *Chifres Mágicos dos Onis* (Ext), *Invocar*
Pesadelo – criatura (Ext)

Qualidades Especiais: Imunidade
ao fogo, Visão no Escuro 36 metros,
imunidade a venenos, resistência a ácidos
10, resistência à magia 10, telepatia 30m

Testes de Resistência: For +10, Ref +8, Von +8

Habilidades: FOR 20, DES 19, CON 16, INT 16,
SAB 12, CAR 10

Perícias: Escalar +10, Concentração +10, Ouvir +16,
Procurar +10, Intimidar +16, Conhecimento (Militar) +15,
Observar +11, Cavalgar +16, Identificar Magia +9, Ouvir +9

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Ataques
Múltiplos, Combater com Duas Armas, Magias em Combate

Terreno/Clima: Planos Infernais, ou Plano
Material (quando invocado)

Organização: Solitário ou tropa (1 Bargong, 6 Takongs)

Nível de Desafio: ND 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Avanço: 8-14 DV (Grande), 15 – 21 DV (Enorme)

O temível General Bargong olhava imponente sobre sua montaria, um cavalo negro infernal de crinas e patas de fogo, e impecável em sua armadura negra, como os Dez Mil Abismos de onde veio. Em sua cabeça, o demônio ostentava dois enormes chifres curvos, além de três chifres menores entre eles. Completando o aspecto demoníaco, o Bargong ostentava uma cabeleira de fogo infernal, e seus olhos brilhavam em chamas vindas das próprias entranhas do Dragão Negro Cósmico Yen-Lo-Lung. O demônio estava rodeado por suas tropas de soldados Takongs, e gritava ordens de massacre e de morte para seus soldados.



Os Bargongs são a suprema encarnação do militarismo das tropas de Onis de Yen-Lo-Lung, o Dragão Negro Cósmico. Eles são generais inteligentes, comandantes das tropas de Takongs dos Dez Mil Abismos. Eles sempre usam Pesadelos (Livro dos Monstros, p.155) como montaria, mas gostam também de combater diretamente com seus inimigos. Têm uma mentalidade militar, e não acreditam em misericórdia com seus inimigos.

COMBATE

Os Bargongs são guerreiros supremos, e usam as habilidades mágicas de seus chifres de Oni



para ganhar vantagem no combate. São muito rápidos em seus ataques com espada, além de serem habilidosos arqueiros. Também usam os Pesadelos que cavalgam no combate, comandando as criaturas para usarem suas habilidades especiais, como a *Fumaça* e os *Cascos Flamejantes*.

Habilidades Similares à Magia: *Dissipar Magia* (2/dia), *Invocar Onis* (um Bargong tem 60% de chance de invocar 1d4 Takongs por dia, essa habilidade é equivalente à uma magia de terceiro nível), *Cegueira/Surdez* (3/dia CD 14), *Aterrorizar*, *Bola de Fogo* (2/dia, 4d6 de dano; porém essa *Bola de Fogo* é feita do Fogo Infernal que brilha nas armas do Bargong, e que é a essência de Yen-Lo-Lung; porém, seu dano e seus efeitos são idênticos ao fogo normal, tirando o fato de que não pode ser apagado em hipótese nenhuma. O fogo apagará normalmente após 1d4 rodadas.

Incandescer Arma (Ext): Todas as armas usadas por um Bargong, sendo elas mágicas ou não, se incandescem com uma chama negro-púrpura. Essa chama, vinda da própria essência de Yen-Lo-Lung, dão um dano adicional de 1D6, como se fosse um dano de fogo normal (porém só apaga depois de 1d4 rodadas). Esse dano aumenta para 2D6 quando o Bargong atinge 15DV ou mais, e chega até à 3D6 quando o Bargong atinge 21 DV.

Chifres Mágicos dos Onis: Assim como os Takongs, os Bargongs usam os seus três chifres mágicos como ataques, cada um contendo uma magia que pode ser utilizada apenas uma vez por dia. Cada magia (a ser definida pelo mestre) poderá ser escolhida entre as de 5º nível, sendo que os Bargongs de 15 DVs ou mais podem escolher as magias de 6º nível, e os que atingem 21DV poderão escolher magias de 7º nível. Essas magias são fixas, e dadas por Yen-Lo-Lung no momento em que o Takong cresce de poder e recebe a transformação em Bargong. Aqui estão algumas sugestões de magias para os *Chifres Mágicos dos Onis* dos Bargongs mais comuns: *Teletransporte*, *Cone Glacial*, *Pesadelo*; ou *Telecinésia*, *Vôo Prolongado*, *Onda de Fadiga*, entre outras combinações de magias arcanas de 5º nível. O CD para testes de resistências contra as magias dos Chifres é 16. Os *Chifres Mágicos dos Onis* funcionam como varinhas mágicas de 20 cargas quando retirados dos corpos dos Bargongs mortos, contendo cargas da magia que era específica do chifre.

Invocar Pesadelo - criatura (Ext): Os Bargongs podem invocar os Pesadelos (*Livro dos Monstros*) que moram nos Dez Mil Abismos para lhes servirem de montaria. Eles também usam as criaturas para atacar seus inimigos.

RAUKEN

Construto/ Morto-Vivo Grande

Dados de Vida: 10d10+30 (85 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

CA: 20 (-1 tamanho, +1 monge, +2 destreza, + 2 sabedoria, + 6 natural), toque 14, surpresa 18

Bônus de Ataque/Agarrar: +3/+18 (+4 Agarrar Aprimorado, +4 bônus tamanho)

Ataques: desarmado +10 (2d8+10)

Ataque Total: 2 punhos +9 (2d8+10)

Face/Alcance: 3 m / 3 m (2 / 2 quadrados)

Ataques Especiais: Agarre Aprimorado, Causar Medo (SM), Absorção de Energia (Ext).

Qualidades Especiais: Ataque Chi (mágico), Imune à expulsão, forma de construto, redução de dano 5/ adamantium, imunidade à magia, visão no escuro 20 metros, visão na penumbra.

Testes de Resistência: For +4, Ref +4, Von

Habilidades: FOR 25, DES 14, CON -, INT -, SAB 14, CAR 1

Perfícias: Acrobacia +10, Equilíbrio +10, Saltar +8

Talentos: Rajada de Golpes, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Queda Suave (6 m)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: ND 8

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Sempre Neutro e Mau

Avanço: -

Ajuste de nível: -

O último corredor. Perigos sem igual foram superados. Nada pode detê-los, a recompensa está a poucos metros. Uma brisa suave... Um vulto. Todos são atingidos e vão ao chão. Dor. Seria uma rocha arremessada na velocidade de um falcão? Infelizmente, os três metros de argila sólida que surgem à frente negam essa possibilidade, e não sugerem que alguém passará facilmente.

Um Rakuen tem a forma humanóide, com o corpo feito de argila. Nos punhos, sempre cerrados, e pés, concentra-se um volume maior de argila. O rosto não tem definição; apenas um leve esboço do que seria a boca, os olhos e o nariz. No peito, em alto-relevo, o rosto e mãos de um monge com uma expressão de terror inigualável.

Desenvolvidos pelos Mandarins da Morte de Xien Liang, os Rakuen são o resultado de um temível ritual que cria um golem de argila a partir do sacrifício de um monge. Com o sacrifício humano, a alma do monge é aprisionada no corpo do golem, e não pode escapar pela força e resistência mágica aplicada à argila pelos poderes

necromantes. Diferente de outros golens, o golem de argila de Mohat é ágil. Ágil o bastante para desferir potentes e velozes golpes com seus punhos e pés maciços.

Eles são normalmente utilizados para guardar lugares específicos, ou mesmo como eficientes guarda-costas. Devido à crescente disparidade entre Xien Liang e Mohat, os monges e lamas de Mohat têm sido os alvos mais utilizados para a criação dos Rakuens.

COMBATE

Seguindo orientações previamente estabelecidas, o Rakuen atacará primeiro inimigos que portem armas e armaduras (basicamente samurais e guerreiros), depois passará a atacar alvos que estejam em combate corpo-a-corpo, deixando por último os que atacam à distância (arqueiros e magos). Quando o Rakuen tiver sofrido algum dano relevante, realizará a manobra de *Absorção de Energia* em qualquer oponente a 1,5 m de distância.

Absorção de Energia (SM): Quando já tiver levado algum dano relevante, o Rakuen atacará com sua manobra especial de *Absorção de Energia* (3/dia). Neste caso, o Rakuen realiza uma manobra de *Agarre Aprimorado* (+18) no alvo escolhido. Caso obtenha sucesso na manobra, em uma Ação Livre, o rosto aterrorizante do monge emergirá do peito do Rakuen amedrontando o adversário com os efeitos de *Causar Medo* (Habilidade Similar à Magia - CD 15). Em 1d4 rodadas os braços cadavéricos do monge e os do Rakuen levarão o alvo para dentro do golem. O alvo terá direito a testes resistidos de *Agarre* (ou *Arte da Fuga*) caso tenha resistido à (SM) *Causar Medo*, caso contrário, ele estará *atordado* e não poderá realizar nenhum tipo de ação para tentar escapar. O alvo será absorvido pela argila do corpo do Rakuen permanecendo apenas parte do corpo amostra. Durante a *Absorção de Energia* o Rakuen absorve a energia vital da vítima e se regenera com ela retirando do alvo 1d8 PV's por rodada que são adicionados aos seus atuais. Durante a manobra *Agarrar* e enquanto absorve energia vital, o Rakuen não poderá realizar uma manobra de *Ataque Total*, e ficará restrito à metade de seu deslocamento padrão como ação de rodada completa. No momento em que o Rakuen inicia a manobra de *Causar Medo*, o monge em seu interior ficará suscetível a ataques e

poderá ser *repelido* como um Morto-Vivo (2 d12 + 30 (46 PV) AC 16) para o interior do Rakuen.

A manobra *Absorção de Energia* irá permanecer ativa até que os pontos de vida do alvo cheguem a zero ou até que os pontos de vida do Rakuen cheguem ao seu máximo. Caso fracasse na manobra *Agarrar*, o monge retornará para o interior do golem e está novamente protegido e pronto para um outro ataque em 2 rodadas.

RYU, DRAGÃO

Era uma visão impressionante. Estávamos quase chegando ao porto de Kyoto quando vimos as duas gigantescas criaturas brigando. Elas lutavam obscurecendo o próprio sol, e seu embate gerava ondas que por pouco não partiram a nossa embarcação. Eram dois Ryus, dois dragões de tempos esquecidos. Um deles possuía um corpo serpentino e asas com penas coloridas e hipnóticas. O outro, mais parecido com uma gigantesca serpente, tinha poderosas garras e parecia deslizar no ar como se fosse água. Apenas os Kamis sabem porque escapamos com vida!

Os Ryus são os Dragões criados pela união dos poderes de Pai-lung com os seres celestes que lutavam na Guerra dos Imortais, os Gunshins, os Devas e os Kamis. Inicialmente eram os soldados de Pai-Lung, o Dragão Branco Ancestral, que enfrentaram os Onis de Yen-Lo-Lung e os Asuras de Ravana. Após o fim da Guerra dos Imortais, os Ryu foram acolhidos como súditos do Imperador Celestial. Quando Lich foi criada, o Imperador permitiu que os Ryus fossem conhecer o mundo que ele havia criado. Os Ryus aceitaram o convite e foram para Lich, para serem os guardiões dos mortais. Com o passar dos anos, porém, muitos dos Ryus esconderam-se dos olhos mortais, e até hoje vivem em seus santuários guardados e protegidos pelas mais variadas criaturas. Apesar de serem considerados benevolentes, muitas vezes os seus desejos e objetivos demonstram-se contrários aos dos povos que vivem na região onde habitam. Isto pode causar problemas e até conflitos entre os Ryus e as comunidades que vivem próximas ao seu lar.

Existem três grandes famílias de Ryus, e duas delas são descritas abaixo: os Ryus da Mente e os Ryus do Espírito.

Membros da terceira família (os Ryus da Virtude) são muito raros em Lich, vivendo mais



nos planos exteriores do Grande Círculo. Todas possuem o poder de *Alterar Forma* (que funciona como a magia *Alterar Forma* do Livro do Jogador, pág.199). Porém essa magia, concedida pelo Imperador Celestial, só permite ao Dragão Ryu assumir uma forma humanoíde (qualquer uma das raças apresentadas no *Caminhos do Oriente*, por exemplo). Nessa forma, o Ryu detém todas as suas habilidades e características físicas, menos os ataques corporais que dependem do seu tamanho e do seu corpo de Dragão (como garras, mordidas e cauda), podendo voar como se estivesse em sua forma original. Os Ryus podem ficar na forma humanoíde o tempo que quiserem, e retornar para sua forma Dragão quando acharem necessário. A mudança leva 1 rodada para se completar. Essa foi a maneira que o Imperador Celestial encontrou para que os Ryus pudessem viver em paz em Lieh.

O alcance do sopro dos Ryus varia pelo tamanho do dragão:



Adulto

Jovem (Grande) - linha

de 24 m (16

quadrados) com

1,5m de altura (1

quadrado) e 1,5 m (1

quadrado) de largura ou um cone de 12 metros (8

quadrados) de largura e altura.

Adulto (Enorme) - linha de 30 m (20 quadrados) com

1,5m de altura (1 quadrado) e 1,5 m (1 quadrado) de largura

ou um cone de 15 metros (10 quadrados) de largura e altura.

	Dragão Ryu do Espírito(Adulto Jovem)	Dragão Ryu do Espírito(Adulto)	Dragão Ryu do Espírito(Ancião)
Tamanho:	Grande	Enorme	Imenso
Tipo / Subtipo:	Dragão (Ar)	Dragão (Ar)	Dragão (Ar)
Dados de Vida:	16d12 + 32 (145 PV)	19d12 + 57 (190 PV)	31d12 + 155 (351 PV)
Iniciativa:	+11 (+7 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)	+12 (+8 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)	+14 (+10 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15m (10 quadrados), Vão 45 m (perfeito) (30 quadrados)	15m (10 quadrados), Vão 45 m (perfeito) (30 quadrados)	15m (10 quadrados), Vão 45 m (perfeito) (30 quadrados)
CA:	25 (-1 Tam, +7 Des, +8 natural) toque 17, surpresa 18	27 (-1 Tam, +8 Des, +10 natural) toque 18, surpresa 19	33 (-2 Tam, +10 Des, +15 natural) toque 24, surpresa 23
Bônus de Ataque/Agarrar:	+16/+24	+19/+29	+31/+50
Ataques:	+20 Corpo-a-Corpo (2d6+5, mordida), (1d8+5, garras), (1d6+5 cauda)	+23 Corpo-a-Corpo (2d6+6, mordida), (1d8+6, garras), (1d6+6 cauda)	+40 Corpo-a-Corpo (3d6+9, mordida), (3d8+9, garras), (2d6+9 cauda)
Ataque Total:	+20 Corpo-a-Corpo (4d6+10, 2 mordidas) ou (2d8+10, 2 garras)	+23 Corpo-a-Corpo (4d6+12, 2 mordidas) ou (2d8+12, 2 garras)	+40 Corpo-a-Corpo (6d6+18, 2 mordidas) ou (6d8+12, 2 garras)
Ataques Especiais:	<i>Sopro de Luz (Sob)</i> 10d6 de dano de luz causticante, magias	<i>Sopro de Luz (Sob)</i> 12d6 de dano de luz causticante, magias	<i>Sopro de Luz (Sob)</i> 20d6 de dano de luz causticante, magias
Face / Alcance:	1,5 m/3 m (1 / 2 quadrados)	3 m/6 m (2 / 4 quadrados)	6 m/12 m (4 / 8 quadrados)
Qualidades Especiais:	Sopro de Luz (Sob), Presença Aterradora (CD 19) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune a <i>sono</i> e <i>paralisia</i> , Resistência à Magia 19, Redução de dano 3 (Armas Cortantes), <i>Controlar o Clima</i> (habilidade semelhante à magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada), <i>Fascínio das Asas</i>	Sopro de Luz (sob), Presença Aterradora (CD 20) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune a <i>sono</i> e <i>paralisia</i> , Resistência à Magia 21, Redução de dano 5 (Armas Cortantes), <i>Controlar o Clima</i> (habilidade semelhante à magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada) <i>Fascínio das Asas</i>	Sopro de Luz (sob), Presença Aterradora (CD 28) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune a <i>sono</i> e <i>paralisia</i> , Resistência à Magia 28, Redução de dano 10 (Armas Cortantes), <i>Controlar o Clima</i> (habilidade semelhante à magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada) <i>Fascínio das Asas</i>
Testes de Resistência:	For +15, Ref +18, Von +13	For +17, Ref +19, Von +14	For +23, Ref +26, Von +20
Habilidades:	FOR 20, DES 25, CON 15, INT 17, SAB 17, CAR 17	FOR 22, DES 27, CON 17, INT 20, SAB 20, CAR 19	FOR 28, DES 30, CON 18, INT 17, SAB 23, CAR 17
Perícias:	Blefar +9, Conhecimento (Línguas de Lieh) +16, Esconder-se (nas nuvens) +13, Diplomacia +12, Ouvir +18, Procurar +17, Intimidar +12	Blefar +12, Conhecimento (Línguas de Lieh) +20, Esconder-se (nas nuvens) +24, Diplomacia +22, Ouvir +19, Procurar +18, Intimidar +19	Blefar +23, Conhecimento (Línguas de Lieh) +26, Esconder-se (nas nuvens) +30, Diplomacia +22, Ouvir +28, Procurar +27, Intimidar +22
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso,	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Trespasar	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Trespasar Maior, Ataque Giratório
Terreno/Clima:	Ryuujin	Ryuujin	Ryuujin
Organização:	Solitário ou casal	Solitário ou casal	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	ND 10	ND 15	ND 25
Ajuste de Nível:	+9	+12	+20
Alinhamento:	Geralmente Caótico e Bom	Geralmente Caótico e Bom	Geralmente Caótico e Bom
Avanço:	16-18 DV	19-30 DV	31-37 DV
Tesouro:	Três vezes o padrão	Três vezes o padrão	Três vezes o padrão

Ancião (Imenso) - linha de 36 m (24 quadrados) com 1,5m de altura (1 quadrado) e 1,5 m (1 quadrado) de largura ou um cone de 18 metros (12 quadrados) de largura e altura.

RYUS DO ESPÍRITO

Os Dragões do Espírito são muito diferentes de sua contraparte ocidental. Como todos os Ryus, eles têm um corpo serpentino. Porém, os Dragões do Espírito possuem enormes asas com penas de um colorido hipnótico. Eles possuem dois chifres que às vezes lembram galhos de árvores, e alguns deles também apresentam grandes bigodes. Têm uma aparência que transmite poder e sabedoria, são formidáveis guerreiros e mestres das abjurações e invocações. São normalmente de alinhamento Neutro e Bom. Seu sopro é mágico, e é feito de uma nuvem de luz pura e branca, capaz de desintegrar a matéria e transformando-a em energia. Por causa da sua relação com o Plano do Ar, os Dragões do Espírito são muito rápidos e graciosos, e voam com uma velocidade incrível para o seu tamanho, usando as nuvens para se esconderem.

COMBATE

Os Dragões Ryus do Espírito apenas atacam quando se sentem ameaçados. Eles costumam ter seus lares nas mais altas montanhas de Ryujin, porém existem alguns que residem em meio às nuvens. Eles saem de seus santuários (muitos são adorados por monges e montanheseiros) para se alimentarem ou por pura curiosidade. Eles usam sua habilidade natural de comandar o clima de um local para criar as nuvens que utiliza como cobertura para seus ataques. Eles se escondem nessas nuvens e atacam a partir delas, usando magias ou o *Sopro de Luz*, um jato de luz causticante e cegante que os Ryus do Espírito emitem.

Controlar o Clima (SM): Essa habilidade funciona como a magia *Controlar o Clima*, *Livro do Jogador* (pág. 221), porém a conjuração e a manifestação



dos efeitos é instantânea. A magia altera o clima em um círculo de raio de 3 km centrado no dragão (4,5 km para os Ryus do Espírito de tamanho Enorme e 10 km para os Ryus do Espírito de tamanho Imenso). O clima varia de acordo com o desejo do dragão, podendo criar tornados, chuvas torrenciais, névoa, frio forte, etc. O clima alterado dura por 4d12 horas.

Sopro de Luz (Sob): Os Ryus do Espírito soltam uma baforada de luz branca fortíssima e causticante. A luz é muito forte, e chega a destruir a matéria com danos variáveis de acordo com a idade dos Ryus do Espírito (10d6 para os Adultos Jovens, 12d6 para os Adultos e 20d6 para os Anciões). O alvo poderá ignorar metade do dano se passar em um teste de Reflexos contra uma CD determinada pela idade do dragão (CD 21 para os Adultos Jovens, CD 24 para os Adultos e CD 30 para os Anciões).

Fascínio das Asas (SM): Uma vez por dia, os Ryus do Espírito usam suas asas de cores hipnóticas para fascinar seus inimigos. Ao bater suas asas de maneira especial, o Ryu do Espírito faz com que seus inimigos percam as ações das rodadas seguintes. O poder do *Fascínio das Asas* varia de acordo com a idade do dragão, assim como o teste de Força de Vontade necessário para anular o efeito hipnótico:

Adulto Jovem (Grande) - Área de 12 metros (8 quadrados) de largura e altura, CD 19 para testes de Força de Vontade

Adulto (Enorme) - Área de 15 metros (10 quadrados) de largura e altura, CD 21 para testes de Força de Vontade.

Ancião (Imenso) - Área de 18 metros (12 quadrados) de largura e altura, CD 25 para testes de Força de Vontade.

Magias: Os Ryus do Espírito pode conjurar magias como clérigos de níveis que variam de acordo com a idade do dragão. Eles conjuram magias dos domínios do Ar e do Sol. Um Ryu do Espírito Adulto Jovem, casta magias como um clérigo de 4º nível (6/4+1/3+1), um Adulto casta magias como um clérigo de 6º nível (6/4+1/4+1/3+1) e um Ancião casta magias como um clérigo de 10º nível (8/6+1/5+1/4+1/4+1/3+1)

RYUS DA MENTE

Apesar de possuírem o corpo serpentino comum a todos os Ryus, os Dragões da Mente não possuem asas. Porém, eles também conseguem voar pelo ar, usando seus poderes mágicos para manipular a matéria. Os Dragões da Mente são os Mestres das Artes Marciais, e muitas escolas de artes marciais de Ryuujiin foram fundadas por um Dragão da Mente usando uma forma humana. Algumas escolas, inclusive, possuem Dragões da Mente ensinando seus conhecimentos sem revelar sua verdadeira natureza. Foram os Dragões da Mente que ensinaram aos humanos a meditar, a concentrar, e a treinar a energia corporal para os feitos extraordinários das artes marciais. Eles afiam suas garras metálicas para ficarem afiadas como espadas.

COMBATE

Os Dragões Ryus da Mente são guerreiros por natureza. Eles gostam de andar em suas formas humanas procurando desafios marciais para testar suas habilidades, e também arrumarem discípulos para passarem seus conhecimentos de artes marciais. Em combate, eles inicialmente estarão em sua forma humana, para depois, se necessário, adotar sua forma de Dragão. São proficientes em diversas armas, e andam sempre com katanas especialmente feitas para eles por mestres da arte da espada. Eles também podem usar, em suas formas humanas, todas as armas que um samurai de nível igual ao Nível de Desafio do Ryu da Mente possa usar. Assim, as armas que um Ryu Adulto (ND 15) pode usar são equivalentes à que um samurai de 15º nível pode usar.

Sopro Sônico (Sob): Os Ryus da Mente emitem, ao invés do sopro tradicional dos dragões, uma rajada sônica ensurdecedora. O som é fortíssimo, a ponto de estourar

tímpanos, ensurdecer e causar danos que variam de acordo com a idade dos Ryus da Mente (5d6 para os Adultos Jovens, 6d6 para os Adultos e 9d6 para os Anciões). O alvo poderá ignorar metade do dano se passar em um teste de Fortitude contra uma CD determinada pela idade do dragão (CD 21 para os Adultos Jovens, CD 24 para os Adultos e CD 30 para os Anciões). Se o alvo não passar no teste, ele estará atordoado por 1 rodada. No caso do *Sopro Sônico* dos Ryus anciões, além desse efeito, os alvos ficarão surdos por 4d6 rodadas.

Magias: Os Ryus da Mente pode conjurar magias como clérigos de níveis que variam de acordo com a idade do dragão. Eles conjuram magias dos domínios da Guerra e da Destruição. Um Ryu da Mente Adulto Jovem, casta magias como um clérigo de 4º nível (6/4+1/3+1), um Adulto casta magias como um clérigo de 6º nível (6/4+1/4+1/3+1) e um Ancião casta magias como um clérigo de 10º nível (8/6+1/5+1/4+1/4+1/3+1).

	Dragão Ryu da Mente(Adulto Jovem)	Dragão Ryu da Mente(Adulto)	Dragão Ryu da Mente(Ancião)
Tamanho:	Grande	Enorme	Imenso
Tipo / Subtipo:	Dragão (Terra)	Dragão (Terra)	Dragão (Terra)
Dados de Vida:	17d12 + 85 (192 PV)	22d12 + 132 (264 PV)	31d12 + 279 (434 PV)
Iniciativa:	+9 (+5 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)	+10 (+6 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)	+13 (+9 de Des, +4 de Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15m (10 quadrados), Vão 30 m (ruim) (20 quadrados)	15m (10 quadrados), Vão 30 m (ruim) (20 quadrados)	15m (10 quadrados), Vão 30 m (ruim) (20 quadrados)
CA:	29 (-1 Tam, +5 Des, +15 natural) toque 14, surpresa 24	33 (-1 Tam, +6 Des, +18 natural) toque 15, surpresa 27	40 (-2 Tam, +9 Des, +23 natural) toque 17, surpresa 31
Bônus de Ataque/Agarrar:	+17/+25	+19/+29	+31/+50
Ataques:	+20 Corpo-a-Corpo (2d6+7, mordida), (1d10+7, garras metálicas), (1d6+7 cauda), katana (<i>em forma humana</i>) 1d10+7	+25 Corpo-a-Corpo (2d6+8, mordida), (1d10+8, garras metálicas), (1d6+8 cauda), katana (<i>em forma humana</i>) 1d10+8	+31 Corpo-a-Corpo (2d6+10, mordida), (1d10+10, garras metálicas), (1d6+10 cauda), katana (<i>em forma humana</i>) 1d10+10
Ataque Total:	+25 Corpo-a-Corpo (4d6+14, 2 mordidas) ou (2d10+10, 2 garras)	+25 Corpo-a-Corpo (4d6+16, 2 mordidas) ou (2d10+16, 2 garras)	+31 Corpo-a-Corpo (4d6+20, 2 mordidas) ou (2d10+20, 2 garras)
Ataques Especiais:	<i>Sopro Sônico (Sob)</i> 5d6 de dano sônico	<i>Sopro Sônico (Sob)</i> 6d6 de dano sônico	<i>Sopro Sônico (Sob)</i> 9d6 de dano sônico
Face / Alcance:	1,5 m/3 m (1 / 2 quadrados)	3 m/6 m (2 / 4 quadrados)	6 m/12 m (4 / 8 quadrados)
Qualidades Especiais:	Sopro Sônico (Sob), Presença Aterradora (CD 19) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune magias de som, Resistência à Magia 19, Redução de dano 3 (Magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada)	Sopro Sônico (Sob), Presença Aterradora (CD 21) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune a magias de som, Resistência à Magia 20, Redução de dano 5 (Magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada)	Sopro Sônico (Sob), Presença Aterradora (CD 29) (Ext), Habilidades Similares a Magia, Percepção às Cegas (Ext), Imune a magias de som, Resistência à Magia 25, Redução de dano 10 (Magia), <i>Alterar Forma</i> (apenas humana, duração ilimitada)
Testes de Resistência:	For +19, Ref +12, Von +13	For +20, Ref +14, Von +13	For +27, Ref +19, Von +24
Habilidades:	FOR 25, DES 20, CON 20, INT 17, SAB 16, CAR 15	FOR 27, DES 23, CON 23, INT 17, SAB 18, CAR 17	FOR 31, DES 28, CON 28, INT 22, SAB 23, CAR 20
Perícias:	Blefar +8, Conhecimento (Artes Marciais) +16, Esconder-se +13, Diplomacia +14, Ouvir +19, Procurar +13, Intimidar +14	Blefar +12, Conhecimento (Artes Marciais) +20, Esconder-se +15, Diplomacia +17, Ouvir +21, Procurar +14, Intimidar +18	Blefar +22, Conhecimento (Artes Marciais) +30, Esconder-se +25, Diplomacia +24, Ouvir +28, Procurar +23, Intimidar +26
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Armas Exóticas	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Ataque Giratório, Armas Exóticas	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Ataque Giratório, Reflexos de Combate, Ataque Atordoante, Armas Exóticas
Terreno/Clima:	Ryuujin	Ryuujin	Ryuujin
Organização:	Solitário ou casal	Solitário ou casal	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	ND 10	ND 15	ND 25
Ajuste de Nível:	+9	+12	+20
Alinhamento:	Geralmente Leal e Bom	Geralmente Leal e Bom	Geralmente Leal e Bom
Avanço:	17-19 DV	19-22 DV	21-37 DV
Tesouro:	Três vezes o padrão	Três vezes o padrão	Três vezes o padrão

SAKUGOROSHI

Planta Média

DV: 3D10 +3 (18) – Caule: 1d6 +3 (6)

Iniciativa: +1 (Destreza +1)

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

CA: 14 (+3 natural, +1 Destreza); Caules: 18 (+3 natural, +5 de Destreza), toque 11, surpresa 13.

Bônus de Ataque/Agarrar: +1 / +3

Ataque: Chicotada – Caules +2 (1d6+1) e Mordida +2 (1d6 +1 + veneno)

Ataque Total: 3 Chicotadas +2 (1d6+1) e 1 Mordida +2 (1d6 +1 + veneno)

Face/Alcance: 1,5 metros / 3 metros (1 quadrado/ 2 quadrados)

Ataques Especiais: Cerejas Iluminadas (SM)

Qualidades Especiais: Redução de dano 3/perfuração/ corte, vulnerabilidade a fogo, Mordida Venenosa (Ext)

Testes de Resistência: For +4, Ref +1, Von +3

Habilidades: FOR 13, DES 13/galho:20, CON 13, INT 3, SAB 10, CAR 13

Perícias: -

Talentos: Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: florestas que têm cerejeiras.

Organização: Grupos pequenos (2-4) ou solitário.

Nível de Desafio: ND 3



Tesouro: Padrão

Tendência: sempre neutro

Avanço: 7-10 DV (Grande); 11 –20 DV (Enorme)

As Sakugoroshi são relativamente raras. Elas existem principalmente em regiões com muitas cerejeiras, embora duas vivam em um castelo. Mesmo em regiões com várias Sakugoroshi, elas tendem a se organizar em pequenos grupos para caçar, pois são carnívoras. Elas se deslocam bem vagarosamente e aparentemente são idênticas a cerejeiras normais, tendo o mesmo ciclo de florescimento e frutificação. Há lendas de Sakugoroshis anciãs, imensas, sábias e poderosas. Mas nunca alguém viu uma.

Quando a Sakugoroshi se transforma para atacar, ela toma uma aparência que lembra a humanóide. Ela diminui de tamanho e as raízes retraem-se para formar pernas quase humanas, que lhe dão boa agilidade e um rosto deformado com uma grande boca dentada logo acima. Três caules finos projetam-se, acima do rosto, para fora do tronco, formando um Y ao redor deste.

COMBATE

Elas atacarão se se sentirem ameaçadas ou se estiverem com fome.

Caules: São finos e serrilhados. São muito ágeis e sempre vão atacar (alcance 3 metros, 2 quadrados).

Cerejas Iluminadas (SM): As folhas são chacoalhadas, lançando várias cerejas negras que, ao tocarem em algo, explodem em uma profusão de cores que atordoam os inimigos, funciona exatamente como a magia *Leque Cromático*. Este ataque é utilizado uma vez por dia: no início da luta, ou no fim, para fugir.

Mordida Venenosa (Ext): Quando a Sakugoroshi morde uma vítima, esta deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 13) para não ficar inconsciente. Caso não passe em um segundo teste de Fortitude, 1 minuto após o envenenamento, a vítima ficará 2d4 horas desacordada.

TULPA

Elemental Médio - Mental

Dados de Vida: 8d8+22 (56 PV)

Iniciativa: +9 (destreza +5, Iniciativa Aprimorada +4)

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 19 (+5 destreza, +4 natural), toque 15, surpresa 14

Bônus de Ataque/Agarrar: +6/+12

Ataques: Corpo a corpo: encontrão +12 (2d6+2), garras +8 (1d6+2)

Ataque Total: 2 Garras +8 (1d6+2)

Face/Alcance: 1,5m por 3m / 1,5m (1 quadrado por 2 / 1 quadrado)

Ataques Especiais: Atordoamento Mental (Ext), Causar Medo (SM), Drenar Força Vital (SM)

Qualidades Especiais: Resistência à magia 5, Redução de Dano 3/-

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +11, Von +6

Habilidades: FOR 15, DES 21, CON 16, INT 10, SAB 11, CAR 1

Perícias: Ouvir +4, Procurar +4, Furtividade +11, Esconder-se +8, Escalar +8

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: ND 6

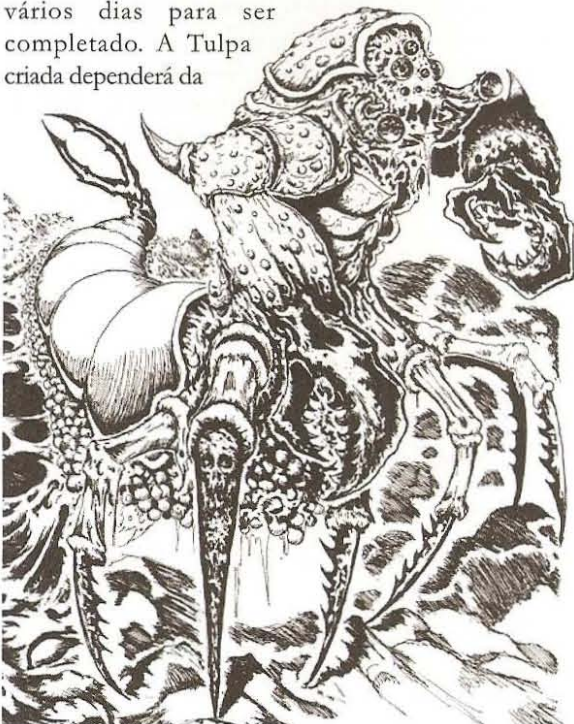
Tesouro: Padrão

Alinhamento: Sempre Neutro e Mau

Avanço: 10-15 PV (Grande); 15-20 DV (Enorme)

Essa criatura parece algo vindo de um pesadelo. Monstruosa, ela possui partes de insetos por todo o seu corpo borrendo, e parece deslizar quando se movimenta. Uma gosma verde-amarelada escorre de seu rosto coberto de olhos multifacetados e de suas garras negras que vibram de maneira grotesca.

As Tulpas são um dos maiores perigos que os aventureiros podem enfrentar em Lieh. Resultado de centenas de anos de experimentos malignos pelos **Lamas Negros de Mohat**, as Tulpas são formas elementais criadas a partir do medo, extraído das vítimas dos rituais de sacrifício feitos pelos **Lamas Negros da Mão Esquerda**. O Ritual de Criação, também chamado de **Dubthab**, leva vários dias para ser completado. A Tulpa criada dependerá da



quantidade de medo existente nas vítimas usadas, e no poder do Lama Negro que realizou o ritual.

As Tulpas possuem uma forma que lembra vagamente a de uma criatura insetóide, e apresentam variações entre si. Elas são aterrorizantes de se ver, sendo que as maiores podem causar insanidade em aventureiros impressionáveis. Elas se arrastam pelo chão de maneira extremamente rápida, e sabem se fazer passar despercebidas, usando sombras, cavernas, e túneis para se deslocar. São usadas pelos Lamas Negros (ou outros magos malignos) como servos, guarda-costas ou assassinos. As Tulpas se comunicam mentalmente com seus mestres, e obedecem todas as suas ordens. Porém, se o seu mestre morrer, ela fica livre para ir onde quiser. Normalmente, as Tulpas livres costumam assombrar os lugares onde o seus falecidos mestres costumavam ficar.

COMBATE

As Tulpas utilizam inicialmente ataques mentais, para depois usarem seus ataques físicos. Seus ataques mentais são feitos com Habilidades Similares à Magia. Quando o alvo está debilitado, ela usa *Drenar Força Vital* para matar.

Maestria Mental (Ext): As Tulpas ganham um bônus de +3 nos testes de resistência de Vontade contra magias de controle mental e ataques psiônicos.

Redução de Dano e Resistência à Magia: Por serem feitas de substância mental solidificada, as Tulpas tem resistência à dano de 3 pontos e possuem resistência à magia.

Atordoamento Mental (Ext): Uma Tulpa pode, 3 vezes por dia, lançar **Atordoamento Mental**, uma onda de energia mental que deixa o alvo **atordoado** (larga qualquer coisa que estiver segurando, sofre -2 de penalidade no seu CA e perde o seu bônus de Destreza, se houver). Pode ser resistido com um teste de Vontade, CD 17.

Habilidades Similares à Magia: *Causar Medo* (CD 14, 2/dia) e *Drenar Força Vital* (CD 14, 3/dia), *Aterrorizar* (CD 14, 1/dia), *Assassino Fantasmagórico* (CD 16, 1/dia), *Desespero Esmagador* (CD 15, 1/dia).

YEREN

Gigante Grande

Dados de Vida: 5d8 + 20 (46 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados; não pode correr)

CA: 19 (-1 tamanho, +5 natural, +4 camisa de cota de malha), toque 9, surpresa 19

Bônus de Ataque/Agarrar: +3/+12

Ataques: Corpo a corpo: machado grande +8 (1d12+8) ou espada larga +8 (2d6+8); ou à distância: azagaia +1 (1d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +8 (1d12+8) ou espada larga +8 (2d6+8); ou à distância: azagaia +1 (1d6)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 3 m (1 quadrado)
Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia.
Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Visão de Calor 18m.

Testes de Resistência: For +8, Ref +0, Von +1
Habilidades: FOR 26, DES 11, CON 18, INT 10, SAB 11, CAR 6

Perícias: Concentração +10 (+4 para magias), Ouvir +8, Procurar +12, Sobrevivência +12

Talentos: Magias em Combate, Fortitude Maior

Terreno/Clima: Florestas e Montanhas

Organização: Solitário, casal ou gangue (3-6)

Nível de Desafio: ND 5

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Geralmente Caótico e Mau

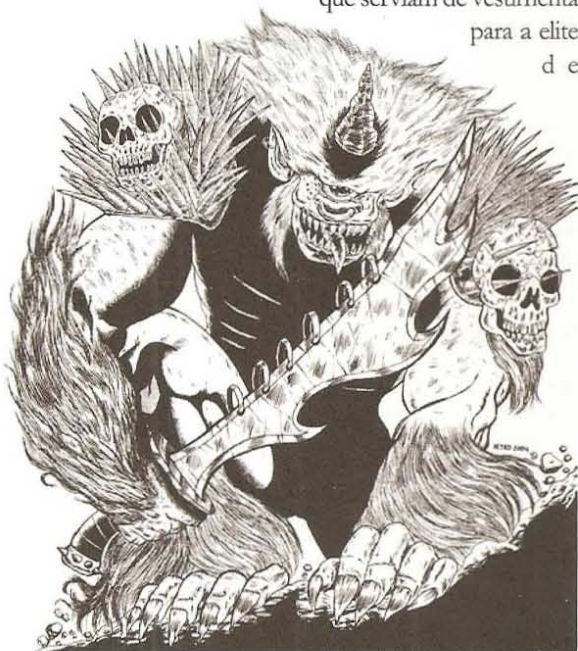
Avanço: 5-13 DV (Grande)

Ajuste de nível: +5

A enorme criatura surge do meio da floresta fazendo o chão vibrar com os seus passos. Ela tem um pêlo marrom que cobre parte do seu corpo, e usa uma armadura feita de partes roubadas dos guerreiros de Xien Liang, adornada com caveiras e mãos humanas. Suas feições lembram vagamente as de um gorila, se estes tivessem apenas um enorme olho vermelho-fogo no centro da face e um chifre retorcido crescendo no centro da testa. Em suas mãos ela carrega um machado enorme, manchado com o sangue de suas antigas vítimas.

Os Yeren são uma raça amaldiçoada de humanóides-selvagens. Muito antes do nascimento do Império Fênix, os Yeren eram um povo pacífico, que vivia em suas cavernas nas Montanhas de Xien Liang. Porém, com a ascensão do Império, os Yeren foram caçados por suas belíssimas peles, que serviam de vestimenta

para a elite
d e



Xien Liang. Um xamã Yeren conseguiu invocar o grande Dragão Negro Cósmico Yen-Lo-Lung e pediu poderes para sua raça poder enfrentar os humanos. Em troca dos seus olhos esquerdos, o Dragão Negro Cósmico lhes deu um Olho de Fogo, capaz de enxergar no escuro e de ver o calor dos corpos vivos, assim como um Chifre Demoníaco, um chifre distorcido com poderes mágicos. Porém, junto com esses dons, Yen-Lo-Lung também colocou nos Yeren uma fome voraz por carne humana, que ficou conhecida como a Fome. Essa Fome acabou enlouquecendo os Yeren, transformando-os no perigoso Povo Canibal das Florestas de Xien Liang.

Apesar dos seus novos poderes, os Yeren foram perseguidos e caçados pelos humanos até que se organizaram em cavernas secretas por toda a região montanhosa de Xien Liang. Vivendo em pequenos bandos, eles organizam caçadas a humanos em pequenas vilas, para saciar a Fome deixada por Yen-Lo-Lung. Eles usam as armas e armaduras que saqueiam de suas vítimas, mas não possuem o conhecimento de como construí-las.

Os Yeren moram em cavernas escondidas nas Montanhas de Xien Liang e, por serem poucos, podem muitas vezes se associar às tribos de orcs ou goblins. Por causa de sua imensa força e poderes, os Yeren muitas vezes se tornam comandantes e até mesmo líderes dos bandos de goblinóides de Xien Liang.

COMBATE

Além dos poderes dados pelo Dragão Negro Cósmico, os Yeren aprenderam com o tempo a usar as armas dos humanos, adaptando-as grosseiramente ao seu tamanho (de 2,50 a 3 metros de altura, em média). Eles preferem atacar as vilas à noite, usando a Visão de Calor ao tirarem proveito da escuridão. A Visão de Calor (Sob) é uma ação livre, e quando o Yeren a usa, seu olho brilha como se estivesse em chamas. Nesse momento ele pode ser cegado por 1d4 rodadas com uma fonte de luz intensa.

Habilidades Similares à Magia (SM): Quando o Yeren usa suas magias, seu chifre começa a brilhar com uma energia púrpura-negra. Ele precisa apenas passar em um teste de Concentração, caso esteja em combate. Nesse teste ele tem +4 de bônus devido ao seu talento Magias em Combate. O Yeren pode usar as seguintes magias uma vez por dia: *Escuridão* (CD 16), *Explosão Sonora* (CD 16), *Fúria*.

Normalmente, eles usam a magia *Escuridão* para então poderem atacar usando a Visão de Calor dos seus olhos (que, apesar de brilharem, não aparecem na *Escuridão* quando invocada pelos Yeren). *Explosão Sonora* é usada para atordoar e confundir seus inimigos, e o *Fúria* é usado quando o combate parece estar mais difícil do que os Yeren tinham imaginado. Y

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another,

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

OPEN GAME CONTENT

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The names Mitica, Sombras no Oriente, all the names of places, characters (and their game stats), organizations, legend, myth and history about this scenario, all the plots and storylines, and its Deities are designed as Product Identity and may NOT used as Open Game Content.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: All the new Races, new Prestige Classes, new Feats and new Monsters are designed as Open Game Content

MÍTICA

SOMBRAS NO ORIENTE

A queda de uma deusa...

O horror espreitando o Império Eterno...

Monstros que percorrem cada sombra de Lieh...

E as mentes malignas manipulando o destino de nações.

Mítica - Sombras no Oriente é o complemento indispensável para o primeiro cenário de fantasia oriental produzido e publicado no Brasil, **Mítica - Os Caminhos do Oriente**.

Aqui você encontra os grandes inimigos dos aventureiros de Lieh: monstros, vilões e organizações malignas, descritos com detalhes e que servirão de base para aventuras e campanhas cheias de terror, suspense, heroísmo e sacrifício.

Inspirados nos mitos e lendas do oriente, neste livro você encontrará:

- A trágica história da queda de uma deusa com o início da Guerra dos Três Infernos, e suas conseqüências para os habitantes de Lieh.
- Sete Organizações criminosas detalhadas, com hierarquias e membros, além de novas Classes de Prestígio.
- Oito Vilões detalhados, com suas motivações, histórico, métodos e influência nas sociedades de Lieh.
- Vinte novas Criaturas, inspiradas nos mitos e lendas do Oriente, prontos para ser usados em aventuras e campanhas para o Sistema D20.
- Uma nova raça para jogar, os Nagas de Lieh, sobreviventes de uma civilização perdida.
- Novos poderes, magias, e talentos vindos do submundo de Mítica.
- Muitas idéias para aventuras e campanhas em Lieh, como o perigo da Irmandade da Mão Esquerda, os Mandarins da Morte, o temível Ringu, o trágico destino do samurai Etsu Meguro, e muito mais!

Um novo e incerto caminho o aguarda junto às
Sombras no Oriente!



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



Classificação Indicativa: 18 anos
ISBN 85-98062-03-0



9 788598 062037