

BLING FOR CRAWLER

#1



**4 ESCUDO DO MESTRE:
ORIENTE SUA AVENTURA**

Dicas para criar um clima oriental em suas aventuras

7 MÁSCARA DE KONDOR

Um artefato magnífico que desperta a cobiça de um jovem Pesquisador.

11 KONDOR

O reino das ilhas, um lugar cheio de aventuras e tradições, um preview do livro básico de Kallian.

**19 HIKURANGUI
A CIDADE DAS MÁSCARAS**

Conheça a cidade que gira em torno do famoso baile promovido pelo Imperador.

24 SHIGOSHI

A descrição completa da pequena vila que serve de cenário para a aventura abaixo.

**26 AVENTURA:
O SONHO DO ONI**

Nossa primeira aventura, cortesia do nosso colaborador Valberto Filho.

NA CAPA

Ilustração de Douglas Draco



3 EDITORIAL

31 ARMAS ORIENTAIS

Uma excelente matéria encontrada na Web.

BANZAI!

No Editorial anterior eu mencionei que o primeiro reino que surgiu em Kallian foi Torkstone, curiosamente foi o último a ser escrito no livro do cenário.

O mesmo aconteceu com o arquipélago oriental de Kondor, que só agora, aqui na Dungeon Crawler, será descrito esse reino das ilhas.

Durante todo o processo de Kallian procurei criar um mundo que reunisse todas as características que eu gostava num cenário de fantasia. É claro que não poderia faltar um mundo oriental, mas não poderia ser algo distante, de forma que não pudesse mesclar os dois mundos. Nem tão próximo como um reino no meio dos demais, pois dessa forma a cultura não seria singular e nova, como gostaríamos que fosse.

A ideia de colocar um arquipélago surgiu, óbvio, do próprio Japão e a primeira providência foi parar de chamá-lo de arquipélago oriental, já que ele NÃO fica no Oriente.

Como foi dito na edição anterior o Leandro utilizou Torkstone e Kondor na aventura que deu origem à Kallian e foi dela que surgiram as primeiras ideias e fatos históricos dessas ilhas de tradição e honra.

Nessa edição de Dungeon Crawler visitamos o arquipélago e mostramos algumas ideias de como trazer um clima oriental às suas aventuras, seja jogando em Kondor, seja jogando no continente. Pode ser até que seja no seu mundo de jogo favorito, afinal um arquipélago com uma nova cultura pode ser descoberto em Forgotten Realms ou (porque não?) em Eberron.

Sim, seu ninja ou samurai poderá estar no mesmo grupo que o feiticeiro, o bárbaro ou qualquer outra classe, afinal a diversidade é uma das características de Kallian.

Itens mágicos, armas, locais e uma aventura pronta completam a edição e queremos aproveitar para agradecer ao Valberto que nos cedeu a aventura o Sonho do Oni para publicação.

Esperamos que vivam grandes aventuras e não deixe de acompanhar Kallian, pois lembre-se que o mundo está sempre em mudança.

Boa Leitura

Vicente Tavares, editor





Ilustração de Douglas Draco

ESCUDO DO MESTRE

ORIENTE SUA

AVENTURA

Não é de hoje que o Oriente causa verdadeiro fascínio aos ocidentais. Toda a beleza, leveza e ao mesmo tempo fúria dos samurais, o mistério quase mágico dos ninjas, a honra, os símbolos e todos os elementos orientais que são tão diferentes dos ocidentais.

Nos RPGs sempre encontramos tais elementos, seja em sua terra natal – como nos suplementos Kara-Tur, Aventuras Orientais – ou como estrangeiros.

O cenário oriental de Kallian é o pequeno arquipélago de Kondor, um conjunto de quatro ilhas (Kondor, Sakay, Akamine e Haraguni) que vivem uma cultura totalmente diferente daquela vivida no continente de Alburg.

Existem diversas formas de criar um clima oriental numa aventura de RPG, vamos analisar quatro exemplos:

UM TOQUE ORIENTAL

Neste exemplo os personagens são todos ocidentais vivendo suas vidas de aventuras normalmente, mas surge algum elemento diferente na aventura, algum elemento oriental que pode ser:

Uma **arma** tipicamente oriental como uma katana ou nunchaku ou kusari-gama ou qualquer outra, para exemplos veja Armas Orientais.

PLOT: Uma serie de assassinatos começa a acontecer na região e um ponto existe em comum com todas as vitimas é que todos morreram por uma pequena estrela de metal muito afiada (uma shuriken).

Ao investigar os personagens podem se deparar com mais elementos orientais, como:

Um **personagem** oriental como um ninja, samurai ou até mesmo uma gueixa.

PLOT: Os assassinatos são cometidos por um ninja que busca vingança. O crime

das vitimas foi ter encontrado uma jovem gueixa.

Usando este plot aliado ao anterior os personagens devem investigar e vão juntando as pistas até encontrarem a gueixa.

Mas para completar nossa idéia de toques orientais podemos incluir outro elemento da cultura oriental:

Um **valor** ou **filosofia** oriental como a honra, a servidão à um daymio (senhor feudal), a proibição dos personagens não samurais usarem uma katana, o estilo de luta de um clã, etc.

PLOT: A gueixa é irmã de um famoso samurai do clã do Macaco, os mais nobres samurais de Kondor, e agora esse samurai vai ter que escolher entre a honra de sua família – que diz que a gueixa deve morrer, pela vergonha – e a própria honra – que diz que deve levá-la ao seu daymio como ordenado.

Dessa maneira os personagens ocidentais vão ser confrontados com diversos elementos da cultura kondoriana, ficar no meio de um conflito entre uma gueixa fugitiva, um ninja apaixonado e um samurai obstinado.

Paladinos sentem-se num grande dilema numa aventura como essa, porque afinal quem está correto e quem está errado?

A gueixa foge porque é mantida como escrava pelo daymio, o ninja mata as pessoas que fazem mal à sua amada e o samurai só tenta seguir os princípios de bem e honra que aprendeu durante toda sua vida.

PERSONAGENS ORIENTAIS NO MUNDO OCIDENTAL

Neste exemplo os personagens são orientais vivendo num mundo ocidental ou há um personagem oriental no grupo e em determinado momento esse oriental em terras estranhas vai ser o foco da atenção e suas tradições e costumes podem ser o motivo de muita confusão.

PLOT: No grupo de aventureiros há um samurai que está acompanhando o grupo para pagar uma dívida de honra (salvaram sua vida de um monstro, por exemplo). Mas numa aventura em que a negociação com o rei vizinho é a chave para um período de guerra ou de paz o samurai encontra o ninja renegado que assassinou seu mestre e agora



a honra do samurai diz que o ninja deve morrer, mesmo que isso signifique iniciar uma guerra entre os dois reinos...

PLOT2: O ninja faz parte do grupo, mas descobre que o rei fez mal à sua amada gueixa, o ninja usara suas técnicas furtivas e mortais para assassinar o rei, mesmo sabendo que esse rei conta com a proteção de um samurai há muito seu rival...

PERSONAGENS OCIDENTAIS NO MUNDO ORIENTAL

Neste exemplo os desastres são ainda maiores, uma vez que o simples fato de dirigir-se a uma mulher pode ser considerado “inapropriado”.

Violar essas regras orientais é bastante simples, mas respeitá-las pode ser uma confusão ainda maior, afinal o guerreiro não saberá que deve olhar nos olhos do daymio quando falar com ele, mas olhar nos olhos do imperador Yamashita é crime punível com a morte, ou “apenas” arrancando os olhos, se forem estrangeiros.

PLOT: Os personagens estão caminhando pelas ruas de Kondor admirando toda sua beleza local, mas percebem que todos fogem e se escondem deles. Não demora muito são abordados por samurais agressivos. Sem falar a língua deles como saber que estão a serviço do senhor local e que os personagens estão violando as leis, pois não podem caminhar com suas armas à mostra.

Para trabalhar bem essa última idéia é ideal que o Mestre conheça bem o cenário de Kondor e suas particularidades, mas os jogadores vão se divertir mais se NÃO conhecerem essas mesmas características.

PERSONAGENS ORIENTAIS NUM MUNDO ORIENTAL

Nesse último exemplo não há conflito de filosofia ou choque de cultura, mas é o tipo de aventura que garante muita diversão e ação.

Vivendo aventuras no oriente com personagens orientais é a imersão total no

conceito e proposta de *orientar sua aventura*.

Para esse exemplo mestre e jogadores devem conhecer o cenário para poderem interpretar bem seus personagens, que devem pertencer a classes fascinantes como samurai, ninja, etc.

PLOT: Os personagens são chamados pelo próprio imperador Yamashita para cumprir uma missão: Ir ao que sobrou da ilha de Sakay e procurar um pergaminho que não deve ser aberto.

Esse pergaminho estava no antigo templo do clã Cobra, mas piratas estão tentando encontrá-lo também além do fato de que a Ilha está dominada pelas Águas Negras

Essas são apenas algumas poucas ideias para começar a jogar com elementos orientais em suas aventuras.

Confira ainda o reino de Kondor, armas orientais, classes, e muito mais. Ω





Ilustração de Douglas Draco

ITEM DE COLEÇÃO

MÁSCARA DE KONDOR

Bendita seja a hora em que decidi ingressar à Ordem dos Pesquisadores, um mundo se descortinou a minha frente, incríveis máquinas e seres que nunca imaginei existirem eram agora revelados.

Em minhas pesquisas e busca pelo conhecimento decidi viajar ao magnífico e misterioso arquipélago de Kondor.

Um único relatório não seria suficiente para explicar todo o esplendor desse povo de honra colocada acima da própria vida.

Mas esse relatório destina-se a explicar um único item: a Máscara de Kondor.

Como tradição desse povo fui recepcionado pelo kondoriano Konoye e levado à presença de seu imperador, Yamashita, o imperador Dragão. Segundo a crença local, Yamashita é o último dragão vivo de Kallian, mas isso é assunto para outra oportunidade.

Yamashita providenciou uma festa em minha homenagem, ocasião em que eu conheci um de seus guardas de elite, Amano Matayashi, conhecido como Demônio da Morte.

Matayashi é de estatura mediana, os olhos amendoados, como é característico desse povo, possui excelente constituição física, muito reservado e introspectivo.

Ele portava sempre consigo uma máscara do rosto de um demônio esculpida em Jade, com as presas do mais puro marfim, os olhos perversos em rubis lapidados e os chifres (sete no total) de uma esmeralda tão pura como eu nunca vi. Essa é a Máscara de Kondor.

Durante a festa perguntei a Matayashi a respeito daquela maravilhosa peça e ofereci um preço para comprá-la

Ele me disse que a Máscara não estava à venda e não quis me falar a respeito do tal objeto. Somente quando Yamashita notou meu interesse pela Máscara ordenou a Matayashi que a colocasse no rosto e me fizesse uma demonstração.

Imaginei ver um espetáculo de dança folclórica no qual os participantes vestem-se com fantasias e máscaras alegóricas. Entretanto o que ocorreu em seguida foi um assombro não apenas para mim, mas para a maioria das pessoas presentes na festa.

Quando Matayashi colocou a Máscara no rosto ela aderiu à sua pele criando uma espécie de elmo vivo, com horrendas veias metálicas pulsando uma espécie de sangue verde e ácido. Em seguida criou uma armadura, também horrenda, cobrindo cada parte do seu corpo com uma espécie de pele negra e metálica, com protuberâncias ósseas e veias de sangue ácido pulsando.

Não pude conter um grito de pavor quando o vi se transformar daquele modo. Todos os participantes da festa fugiram aterrorizados, restando apenas eu a mercê

daquele demônio e o Imperador Dragão em seu trono de jade.

As garras daquele demônio gotejavam uma substância gosmenta grudenta e ácida. Quando ele se aproximou para me agarrar pelo pescoço uma ordem do imperador o fez parar. Por fim fazendo uma reverência o demônio arrancou a máscara fazendo Matayashi voltar ao normal.

Impressionado percebi que deveria iniciar um relatório sobre aquele item. Pedi mais informações à Matayashi sobre a origem daquilo e perguntei-lhe se podia ver, ouvir e falar com a máscara, ele disse que sim.

Quanto à origem Matayashi não sabia dizer como aquilo foi criado. Sabia apenas que a máscara era chamada de Máscara da Morte, e que ele próprio era chamado de Demônio da Morte ou Filho do Demônio.

Ele não me respondeu quando lhe perguntei onde e como ele conseguiu aquela máscara, por esse motivo creio que ele a conseguiu por meios ilícitos, algo que o desonrasse, talvez, sendo assim desisti de



perguntar sobre isso e perguntei que poderes a máscara lhe trazia.

O primeiro é o mais obvio, uma poderosa armadura que protege seu corpo do ataque como uma armadura de placas de metal faria e ainda protege contra o frio e calor excessivos.

O segundo refere-se aos seus sentidos olfato, audição e visão. Ele pode sentir cheiros que não sentimos como o cheiro do medo; pode ouvir o que não ouvimos, um mero sussurro pode ser um grito para seu ouvido mágico; e pode ver o que não vemos, ele enxerga no escuro como os elfos, pode enxergar o invisível e o que é mágico sem nenhum esforço e pode ver tão longe quanto uma águia.

Talvez por isso suas armas favoritas sejam o Daikyu e o Itankyu é como eles chamam o Arco Longo e o Arco Curto, respectivamente.

Além disso, suas garras nas mãos e nos pés lhe conferem maior agilidade podendo agarrar-se numa parede, árvore ou qualquer outra superfície. Acredito que essa

aderência seja devido à substância pegajosa que suas garras secretam.

Nenhum outro poder foi observado até o momento, então perguntei sobre que desvantagens a máscara trazia.

Ele disse que as pessoas o temiam como a um verdadeiro demônio e que a água era como o ácido para ele e quando estava com a máscara seu comportamento mudava e ele se tornava irracional e isso lhe trazia muita vergonha.

Eu tinha planos de continuar a estudar Amano Matayashi e a Máscara de Kondor, mas fui forçado a partir às pressas do arquipélago, pois estou voltando a Torkstone com uma nova aquisição para a Ordem dos Pesquisadores: a magnífica Máscara de Kondor.

Durante a noite, horas após a festa segui Matayashi até sua casa e roubei a máscara enquanto ele dormia, parti durante a madrugada a bordo do Falcão da Neve. Tenho um grupo de mercenários comigo, fazendo minha segurança. Quando Matayashi acordar, já estarei longe.

Ao chegar em Torkstone, estudarei melhor a Máscara e quem sabe utilizarei em mim mesmo esse item glorioso.

Só o conhecimento é poder.

Ekim Hashiba, pesquisador.

- Relatório enviado à sede da Ordem dos Pesquisadores em Torkstone.



“Que todos os pesquisadores saibam que este comportamento de Ekim Hashiba não será tolerado entre os Pesquisadores. Nenhum pesquisador pode roubar quaisquer criaturas, itens ou artefatos, nem mesmo para estudos detalhados, nem mesmo é permitido estudar algo que seu dono não permita. Este não é o estilo dos Pesquisadores.

Quanto a Ekim, eu mesma irei repreendê-lo e fazê-lo devolver o item ao seu verdadeiro dono.

Todo Pesquisador que for pego traindo, matando ou desrespeitando quaisquer leis será punido severamente, podendo inclusive perder seu status, a liberdade ou em casos extremos, a própria vida.

Que ninguém desrespeite a Ordem dos Pesquisadores.

Só o conhecimento é poder.

Gwand Silverleaf, líder da Ordem dos Pesquisadores”

“Que todos os pesquisadores conheçam o destino de Ekim Hashiba, que por violar as regras da Ordem dos Pesquisadores foi expulso da mesma, perdendo todos os direitos que o status lhe concedia.

A partir desta data Ekim Hashiba e sua irmã Emim Hashiba são acusados dos crimes: desrespeito às leis de Kondor, desrespeito às leis da Ordem dos Pesquisadores e roubo de itens de Kondor e da própria Ordem e ainda traição em todos os níveis. Ambos são considerados no momento, renegados e fugitivos.

A punição para Emim é prisão por 120 anos ou o Labirinto da Morte em Keminy

A punição para Ekim é a morte definitiva sendo, portanto, impossível ressuscitá-lo.

O mesmo destino se reserva para todos aqueles que se aliarem a Emim ou Ekim ou ainda oferecer-lhes proteção ou ocultar informações sobre seu paradeiro.

A traição não será tolerada na Ordem dos Pesquisadores.

Só o conhecimento é poder.

Artoo, escrevente chefe da Ordem dos Pesquisadores. Ω





Ilustração de Douglas Draco

KONDOR

Um arquipélago ao sul do continente de Alburg, formado por quatro ilhas principais (Kondor, Akamine, Haraguni e Sakay) e dezenas de pequenas ilhotas é o mais antigo reino da porção ocidental de Kallian.

Ninguém sabe precisar quando o reino se formou embora estudiosos kondorianos investiguem vestígios que expliquem suas origens a lenda dos Sete Espíritos do Dragão ainda é muito usada quando querem dar o assunto por encerrado.

Nessa lenda o mundo existe graças ao deus-dragão que criou sete raças principais extraídas de seus sete espíritos.

Os humanos são a determinação; os elfos, o orgulho; os anões, a fúria; os orcs, o

medo; os zelotes, o poder; o povo cobra, o espírito oculto; e a nobreza era representada por uma raça mítica de portadores da herança draconiana.

Quando os povos foram lançados à terra começaram a lutar uns contra os outros e isso desagradou ao deus-dragão que baniu as raças que considerou impuras.

E assim os elfos e orcs foram mandados para além do mar das sombras, para terras de dor e sofrimento. Os anões por sua fúria também foram banidos, entretanto um pequeno grupo implorou clemência jurando que controlariam sua fúria, e foram poupados.

Por várias eras houve paz até que os zelotes investiram com seu poder contra seus senhores e destruíram a raça nobre por completo.

Tamanha foi a tristeza do deus-dragão que se afastou do mundo que já não admirava, mas para não abandonar seus súditos fieis deixou um homem imbuído do poder de falar com a divindade, somente ele, e sua descendência poderiam falar com o deus. Surgiu o primeiro Imperador.

A primeira decisão do Imperador foi punir os zelotes, condenando-os ao exílio assim como os elfos, orcs e anões (na maioria).

Já os estudiosos chegaram à conclusão mais plausível de que grupos de navegadores do continente de Arania se aventuraram pelos mares revoltos muito antes de Alburg e usaram as ilhas como um entreposto para chegar ao continente, onde formaram reinos de elfos, anões e orcs.

Quanto aos zelotes, não há registros precisos, mas de fato houve uma revolução dos escravos zelotes contra seus senhores que, diferente do que dizem as lendas, não possuíam nada de nobre, ao contrário eram cruéis e assassinos.

O período da revolução coincidiu com o surgimento do Imperador realmente e, embora não seja possível precisar a data em que esses eventos ocorreram, é provável que seja pelo menos há dois mil anos.

O exílio dos zelotes também não teve nenhuma interferência divina, o mais provável é que tenha sido uma manobra política. Por um lado seria arriscado manter um bando de escravos revoltados e com seus recém descobertos poderes psíquicos por perto. Por outro, o povo cobra, frequentemente escravizados pelos humanos de Kondor, poderiam, por influência, se rebelar contra seus senhores.

Da mesma forma o extermínio sistemático da chamada raça nobre, não foi obra dos zelotes, mas provavelmente dos partidários do Imperador que havia acabado de surgir, dessa forma num único movimento conseguiriam estabelecer o regime ditatorial que o Imperador impunha e eliminar qualquer chance de resistência ou contestação.

Talvez por essa manobra política não haja qualquer registro escrito da história de Kondor.

A falta de registros confiáveis levou o povo a manter sua história através de tradição oral, frequentemente alterando pequenos detalhes aqui e ali, que terminou

por formar lendas pouco precisas ou até opostas para um mesmo fato.

Os feiticeiros se valeram de uma dessas lendas para se levantarem proclamando-se os portadores da herança draconiana e por direito governantes da ilha de Haraguni, onde, segundo as lendas viveu a raça nobre antes do extermínio causado pelos zelotes.

A ânsia pelo poder levou os feiticeiros a iniciar uma das mais sangrentas guerras do arquipélago, dominando Haraguni completamente e avançando à Sakay. Quando a situação chegou a este ponto o Imperador decidiu intervir.

Novamente lendas exageradas falam que o Imperador Yamashita, que na verdade é um dragão real, surgiu nos céus e ordenou que os líderes da revolução se apresentassem a ele.

Diante de tal magnitude do Imperador, os líderes se apresentaram e foram considerados desonrados, não apenas eles, mas todos os feiticeiros dali em diante seriam párias, todos considerados sem casta. Impuros.

Envergonhados os dez líderes se prostraram de joelhos diante de Yamashita e, implorando seu perdão e buscando recuperar sua honra, sacaram as espadas e cometeram suicídio.

Assim, considerados honrados por seu sacrifício, os dez feiticeiros revoltosos deram início a um costume que perdura até os dias de hoje em Kondor, que é o ritual de seppuku.

No ano de 234 CD navios mercantes de Torkstone chegaram às ilhas, logo após se perderem numa tempestade e a partir desta data os reinos do continente passam a reconhecer Kondor e os registros deixam de serem lendas para serem documentos.

Um ano depois da chegada do primeiro torkestoneano às ilhas é assinado entre os dois reinos um contrato de comércio.

GOVERNO E POLÍTICA

O arquipélago é governado com mão de ferro pelo Imperador Yamashita. Sua palavra *nunca* é questionada e suas ordens são obedecidas com rigor religioso.

Não é para menos, existe uma aura de divindade e misticismo em torno da figura do Imperador. Ele pertence ao clã do Dragão, mas é dito que Yamashita é um dragão verdadeiro e o único capaz de se comunicar com Kiro, o deus dos kondorianos.

Há dois mil anos Yamashita é o Imperador, não uma linhagem com vários sucessores, mas sim o mesmo indivíduo, é claro que isso ajuda na aura de divindade atribuída a ele, e o fato de não ser permitido olhar diretamente para o Imperador também facilita que ele não seja reconhecido.

Apesar de seu poder e comando incontestáveis o Imperador não costuma se envolver em questões mundanas o que deixa o controle das ilhas para os chefes dos clãs.



GRUPOS DE PODER

Os clãs são os detentores do poder sendo o clã do dragão o maior e mais poderoso, mas não o único. Qualquer família pode criar seu próprio clã, basta que tenha suas terras e meios para defendê-la, afinal esse foi o principal motivo da organização desses grupos, proverem proteção aos agricultores contra monstros e outros perigos.

Diz a lenda que quando surgiu o Imperador, escolhido pelo deus dragão, cinco guerreiros foram selecionados para fazer sua guarda. Os cinco maiores e melhores guerreiros de todo o arquipélago.

Cada um deles possuía um estilo diferente de luta, inspirados na natureza os cinco guerreiros deram origem aos principais clãs: Víbora, Garça, Louva a Deus, Macaco e Tigre.

Com ataques rápidos, mortais e muita furtividade o clã da Víbora era especializado nas artes furtivas dos ninjas. Entretanto quando a ilha Sakay foi destruída por um imenso maremoto, o clã praticamente desapareceu, poucos restaram

espalhados nas outras ilhas para manter viva sua filosofia.

Originalmente o clã da Garça era formado quase inteiramente por mulheres, guerreiras graciosas e mortais donas de grande velocidade e sutileza são o segundo grupo mais poderoso na ilha de Kondor, perdendo apenas pelo clã dominante do Dragão.

Hoje tanto homens quanto mulheres são do clã da Garça e sua honra é seu maior tesouro, por isso uma vez que tenha dado sua palavra o membro desse clã ira fazer tudo para mantê-la. São confiáveis e justos e por isso grandes aliados ao clã Dragão servindo como conselheiros ou braço armado quando necessário.

Até a destruição do clã da Víbora, o clã do Louva a Deus era o menor. Suas terras e sua área de atuação principal ficam na ilha de Kondor. Reconhecidos como sábios e guias espirituais é comum encontrá-los como juízes em disputas legais ou como conselheiros, principalmente do clã do Dragão.



Ilustração de Douglas Draco

São os menos ambiciosos e mais interessados em questões espirituais o que faz deles grandes clérigos. Não se enganem os que acreditam que por essa postura espiritual os guerreiros do clã Louva a Deus são menos perigosos. Seus ataques são precisos e não é raro que vençam o inimigo com apenas um golpe.

Todos os clãs possuem samurais, mas nenhum possui o porte e garbo dos samurais do clã do Macaco. Nobres e disciplinados são grandes diplomatas e muito inteligentes, considerados estrategistas sem igual.

Foram generais do clã do Macaco que planejaram toda a campanha militar contra Selton , em Torkstone, que terminou com a vitória kondoriana.

Também não é por acaso que o clã conquistou e mantém toda a ilha de Akamine sob seu comando, são considerados justos, mas também implacáveis, sendo admirados e temidos.

O clã do Tigre prova o quão mortal e perigoso pode ser a combinação de ferocidade com disciplina. Com sua força eles dominaram a ilha de Haraguni e seu controle

não é questionado nem ameaçado por ninguém.

Durante a guerra em Torkstone foi o clã do Tigre quem comandou e executou as campanhas planejadas pelo clã do Macaco. Dessa guerra surgiu uma grande parceria entre os dois clãs, embora suas disputas e desavenças não tenham sido esquecidas, saídas diplomáticas e acordos que beneficiam ambos, têm sido mais frequentes.

RELIGIAO

Apesar de ter conhecimento sobre os panteões venerados no continente, os kondorianos seguem apenas ao deus dragão, que os Pesquisadores acreditam seja uma interpretação do deus Kiros, mas não há consenso quanto a isso.

Para Kondor o deus não possui nome e não precisa, visto que é o único. Ele reina supremo sobre todos os espíritos.

De acordo com a religião deles o Imperador é uma espécie de avatar ou representante direto, pois somente através dele é possível falar com a divindade.

É comum no dia a dia o povo invocar e suplicar aos espíritos para que lhe concedam favores, os espíritos são tão diversos quanto os deuses: espírito das águas, das chuvas, do fogo, da colheita, dentre uma infinidade de outros.

PRINCIPAIS CIDADES

Oficialmente chamado apenas de Palácio Imperial, a capital do arquipélago, localizado na ilha de Kondor, é conhecida como *Cidade Proibida*, esse título se deve ao fato que somente o Imperador, seus ministros e algumas pessoas autorizadas podem entrar em suas dependências. Quaisquer outros que entrarem sem autorização são sumariamente executados.

O palácio possui mais de mil divisões entre quartos, salas, salões, etc. toda a cidade é protegida por uma grande muralha constantemente vigiada por guardas bem armados e bem treinados, os guardas imperiais, selecionados entre os melhores guerreiros do clã Dragão.

A cidade é a sede do governo, construída por volta do ano 580 A.C.D. para ser uma fortaleza e proteger a família



imperial. Com o tempo prédios foram sendo construídos contíguos à fortaleza até que em 603 A.C.D. a cidade estava concluída com as muralhas externas de cerca de oito metros de altura e todas as mais de mil divisões que existem até hoje.

Para a maioria dos camponeses de Kondor a Cidade Proibida é a manifestação da morada dos deuses na terra. Muitos sonham morrer e serem cremados e que suas cinzas sejam espalhadas nas calçadas da cidade, ou ao menos atiradas às muralhas.

Hoje o Palácio abriga uma deslumbrante coleção de itens mágicos, obras de arte e artefatos, um verdadeiro tesouro, digno do Imperador Dragão Yamashita.

Entre outras coisas a Cidade abriga um maravilhoso jardim e o harém imperial com todas as noivas que Yamashita seleciona anualmente no seu Baile de Máscaras.

Akamine sempre foi uma ilha importante, e embora não se tenha registros o clã do Macaco afirma que eles já foram a capital do arquipélago, entretanto em

tempos mais recentes a importância da ilha se deve principalmente ao comércio muito intenso com o continente, e a única cidade autorizada pelo Imperador a negociar com Torkstone é o *Porto Togushi*.

Além de seguro o Porto Togushi é a cidade mais próxima do continente. Tão grande e organizada quanto uma capital, essa cidade portuária é um exemplo da influência do continente na cultura kondoriana, isso porque a cidade é cosmopolita, dotada de uma enorme variedade cultural, abrigando costumes do continente, falando seus idiomas, enfim, permitindo a miscigenação.

Alguns dizem que o Imperador mantém somente essa cidade com autorização de negociação com o continente para evitar que os costumes deturpados daquele povo infeste todas as ilhas, entretanto alguns acham que tudo não passa de puro oportunismo dos líderes do clã do Macaco, pois controlando todo o comércio com o continente podem cobrar exorbitantes taxas e impostos e faturar muito com a intermediação.

O centro da cidade fica num forte, que abriga todo o tesouro e é protegido pelos melhores samurais, e ninguém jamais conseguiu passar por eles.

O mercado negro também é muito eficiente e qualquer coisa, pode ser encontrada e comprada com esses mercadores astutos, é claro que tudo tem seu preço, mas a discricão é garantida. Dizem que a mercadoria que é mais vendida é justamente a flor de lótus negro, a mais poderosa variação dessa planta.

Nem tudo é belo e perfeito no arquipélago: *Shimanuki*, as Terras das Serpentes Yuan-ti, em Haraguni é a prova disso.

As florestas ao Leste são território proibido para qualquer kondoriano, pois são as áreas dominadas por esses monstros.

Eles clamam serem os verdadeiros donos da ilha e planejam retomar seus territórios, usurpados pelos humanos. Pouco é conhecido sobre a região uma vez que o Povo Cobra é extremamente agressivo e mortal com qualquer um que invada seu território, mas sabe-se que eles

desenvolveram uma sociedade bem organizada, provavelmente uma estrutura tribal, mas já foram avistadas pelo menos sete ou oito cidades ou cidadelas Yuan-ti.

O clã do Tigre já fez de tudo para tentar destruí-los, mas as selvas quentes e úmidas são aliadas das traíçoeriras serpentes, todas as táticas já se provaram infrutíferas. E por enquanto eles são obrigados a aceitar a presença indesejada das cobras.

LOCAIS IMPORTANTES

Construída há muito tempo, por ordem do Imperador Dragão, cujo nome não pode ser pronunciado, a *Muralha de Kondor* permaneceu por mais de mil anos de pé, como um símbolo da grandeza do arquipélago.

A muralha se estendia desde a parte sul da ilha de Akamine até a porção norte de Sakay, ou pelo menos, assim acreditam os pesquisadores, mas não é possível determinar com certeza se os restos de muro que existem avançando nas águas e no litoral de Sakay são realmente parte da mesma muralha.

O que impressiona na muralha além de sua grandiosidade é a posição estratégica em que ela está localizada, uma vez que ela acompanha ao longo da costa e com isso serve de proteção contra ataques marítimos ou das próprias ondas.

Aliás, foi a muralha que salvou a ilha de Akamine de ser destruída pelo tsunami que devastou a ilha Sakay. Com a força da onda a muralha ruiu em vários pontos, sendo levada para o fundo do mar. Apesar de poucos danos físicos em Akamine, houve um grande impacto psicológico na destruição do símbolo da grandiosidade do arquipélago. Muitos interpretam isso como o início da decadência do império de Kondor.

Desde o terrível tsunami, ocorrido em 1201 CD que a *ilha de Sakay* se transformou num imenso cemitério, outrora um lugar de beleza e tradição, governado pelo clã da Víbora, agora só há escombros e morte.

Quando Asgaroth invocou o meteoro que caiu no mar e provocou o tsunami, as ilhas de Akamine e Sakay foram as mais atingidas.

Akamine, devido à proteção da Muralha de Kondor não sofreu danos maiores. Já Sakay foi completamente arrasada pela fúria das águas.

E desde então o Imperador vem tentando enviar equipes de resgate a procura de sobreviventes ou apenas para resgatar os tesouros materiais que ficaram na ilha antes que os saqueadores o façam. Entretanto sempre que algum barco ou navio se aproxima é atacado pelas mortais Águas Negras.

Poucos capitães foram ousados e competentes o bastante para conseguir atravessar essa ameaça e chegar à ilha, apenas para constatar que Sakay também está tomada pelas Águas Negras e suas terríveis criaturas.

Hoje o antigo lar do clã da Víbora é uma ilha repleta de tesouros inacessíveis. A cobiça fez muitos navios e aventureiros perderem suas vidas e barcos.

O próprio Imperador já ofereceu belas recompensas para quem conseguir se aventurar onde tantos outros já falharam.



Os Pesquisadores também estão tentando chegar à Ilha, mas com o interesse de estudar as Águas Negras e seus efeitos.

Kondor é um arquipélago de muitas belezas naturais, mas de todas, a mais reverenciada é o *Monte Hojimi*.

Não é apenas pela majestade de ser a maior e mais imponente montanha do arquipélago com cerca de três mil metros de altitude, nem a neve que recobre seus topos permanentemente, derretendo em parte no verão tornando o rio Hojimi caudaloso o suficiente para gerar a estação das cheias,

essencial ao cultivo do arroz e à sobrevivência de todos.

Para os kondorianos a montanha é sagrada. É onde surgirá o deus dragão para purificar as ilhas de todo o mal. Por esse motivo no topo eternamente congelado há um templo onde pessoas, em busca de orientação espiritual, vão para meditar.

A escalada até o topo da montanha dura entre uma semana e dez dias e só pode ser feita no verão quando a temperatura é mais amena e suportável, entretanto sempre há o risco de deslizamentos e avalanches.

RUMORES E BOATOS

Boatos começaram a crescer recentemente com a perigosa aliança que tem se formado entre os clãs do macaco e do tigre. Ferocidade e planejamento podem ser mortais, especialmente se os planos de invasão da cidade proibida forem verdadeiros. De acordo com os boatos, esses dois clãs pretendem tomar o poder do clã do Dragão para poderem libertar o Imperador que eles acreditam que vive aprisionado.Ω



Ilustração de Douglas Draco

HIKURANGUI A CIDADE DAS MÁSCARAS

Na ilha de Haraguni existe uma cidade que não possui grandes atrativos e parece ser apenas mais uma cidade típica kondoriana, é a cidade de Hikuranguí.

Entretanto uma vez por ano Hikuranguí se torna a cidade mais importante do arquipélago, pois é nessa cidade que todos os anos o imperador Yamashita comemora seu aniversário durante o tradicional Baile de Máscaras.

Ninguém sabe ao certo porque Yamashita escolheu Hikuranguí ao invés de sua cidade natal, *Hanisaka* para realizar sua festa de aniversário e a escolha de sua esposa, mas alguns historiadores kondorianos afirmam que foi nessa cidade que nasceu a mulher que Yamashita verdadeiramente amou, mas o que teria acontecido com essa mulher ninguém se arrisca dizer.

Antes do Baile de Máscaras Hikuranguí era uma cidade pacata, com poucos moradores e muitas fazendas de cultivo de arroz e especiarias.

O BAILE DE MÁSCARAS E AS NOIVAS DO IMPERADOR

Todos os anos, no vigésimo dia do quinto mês, é realizada a festa de aniversário do imperador Yamashita durante o grande Baile de Máscaras de Kondor. Neste dia (e alguns dias depois) são realizados, em todo o arquipélago, bailes de máscaras em comemoração e homenagem ao Imperador.

Durante o Baile, na cidade de Hikuranguí, o imperador escolhe uma donzela para se juntar ao seu harém e ser a esposa do imperador.

Em Hikuranguí parece que tudo funciona em função do Baile. Um ano inteiro de preparação para o maior evento do arquipélago.

A cidade é famosa por produzir as mais belas máscaras cerimoniais de Kondor, habilidade dos artesãos que confeccionam as máscaras e dos artistas que as pintam com cores e desenhos incríveis.

Por esse motivo a cidade ganhou o título de Cidade das Máscaras.

As moças da cidade (somente as virgens) sonham com a oportunidade de fazer parte do harém do imperador e por esse motivo se preparam de todas as formas para agradar Yamashita.

Essa corrida pela preferência do imperador transformaram Hikuranguí na capital oriental da beleza e da vaidade, não é por acaso, portanto, que a deusa da beleza – Aleema – seja cultuada e venerada com tanto fervor nessa cidade.

A verdade é que as kondorianas de Hikuranguí desenvolveram diversas formas de pintarem seus rostos surgindo as primeiras maquiagens de Kallian. Esses artifícios são usados para que elas fiquem mais bonitas.

E o costume de se maquiarem acabou sendo exportados para outras cidades de Kondor e também do continente, sendo o reino de Torkstone grande comprador das maquiagens de Hikuranguí.

Mas as moças de Hikuranguí só usam maquiagem na noite do Baile de Máscaras.

As roupas das chamadas ‘noivas do Imperador’ são minuciosamente confeccionadas, com finos bordados para que tudo fique perfeito.

Dentre todas as mulheres do arquipélago que desejam se tornar esposas do Imperador apenas 50, por ano, tem o privilégio de serem vistas por ele.

Por isso uma semana antes do Baile começa a escolha das 50 noivas para que apenas uma seja transformada em Esposa.

A escolha das 50 noivas é feita, todos os anos, por cinco juizes que são indicados por Yamashita, sendo cada um dos juizes de um dos 5 clãs (Tigre, Dragão, Macaco, Louva-a-deus e Garça).

Cada juiz deve escolher 10 mulheres que não podem pertencer ao seu próprio clã, sendo assim, o juiz do clã Macaco não pode escolher nenhuma mulher que pertença ao clã Macaco.

O CONTROLE DA CIDADE

A Cidade das Máscaras abriga dois grandes clãs, cada qual dominando um grande feudo. Ao norte fica o feudo Mokusatsu, dominado pelo clã do Tigre que tem como família regente os Mokusatsu, são nobres e vivem em paz com a família Massanori do feudo ao sul.

A família Massanori e o feudo ao sul pertencem ao gracioso clã da Garça.

Apesar dos dois feudos serem independentes o suficiente e disciplinados o bastante para controlar suas terras cada qual a sua maneira a cidade ainda conta com um regente.

Seu nome é Mokusatsu Shiro, um samurai do clã do Tigre que foi escolhido pelo próprio Imperador para reger Hikurangui. E ele o faz de modo exemplar.

Shiro é justo e sábio, corajoso e fiel aos costumes e tradições, por isso consegue manter os dois clãs sobre uma bandeira de paz, mesmo quando seus clãs guerreiam em outros locais do arquipélago.

Para auxiliar em seu trabalho de regência Shiro nomeou um conselho de Hikurangui formado por membros do clã do Tigre e Garça e todas as decisões da cidade são discutidas pelo conselho, mas a palavra final ainda é de Shiro. Com isso Hikurangui prospera a cada ano, a cada Baile de Máscaras.

AS ÁREAS DA CIDADE

A PRAÇA CENTRAL DE HIKURANGUI

Os feudos de Hikurangui são bem grandes, mas em sua maior parte abriga grandes fazendas que ainda cultivam arroz e especiarias, fazendo que Hikurangui seja independente na produção de arroz, não

havendo necessidade de importar de outras cidades mais prosperas.

Dessa forma a área urbana de Hikurangui é bastante pequena se considerarmos sua extensão total. E é bem no centro dessa área urbana que fica a Praça Central que é nada menos que o ponto chave da cidade.

A Praça abriga alguns jardins, e lagos artificiais onde os peixes favoritos do Imperador são criados, possui também um palanque de onde o Imperador assiste ao Baile (que se realiza nessa Praça) e onde ele recebe uma por uma das candidatas para escolher sua esposa.

A MANSÃO DO IMPERADOR

Um pouco ao norte da cidade fica a suntuosa mansão onde o Imperador Yamashita se hospeda durante as comemorações de seu aniversário.

Essa mansão belíssima foi um presente do clã do Dragão ao Imperador e possui grandes e magníficas estátuas esculpidas em Jade além dos grandes salões de mármore.



Yamashita fica em Hikurangui por cinco dias enquanto comemora seu aniversário e escolhe sua esposa, e nesse período é comum que ele faça visitas aos moradores da cidade sem nenhum aviso.

É claro que receber a visita do imperador é algo digno de orgulho para qualquer um e essa família visitada normalmente prospera grandemente no ano seguinte, por isso é dito que a visita de Yamashita é prenúncio de boa sorte.

A FABRICA DE MÁSCARAS

Top é o apelido do único gnomo nascido em Kondor, Topplefingerhazenflindel. Os pais de Top eram grandes amigos do imperador e viviam em seu Castelo na ilha de Kondor.

Quando Top nasceu a sua família se mudou para Hikurangui, na ilha Haraguni, onde passaram a produzir as belas máscaras para o aniversário do Imperador.

Como todos os gnomos a família de Top criou engenhocas para cortar a madeira e envergá-las para facilitar na fabricação das máscaras.

Com o tempo as engenhocas aumentaram e Top assumiu a fábrica quando seus pais se mudaram para Torkstone, para a Floresta de Ckurtulmak, mais precisamente.

Hoje Top fabrica centenas de máscaras para a festa e as vende a preços muito mais acessíveis que seus concorrentes artesanais, o que lhe garante sucesso, especialmente nas famílias mais humildes.

ESTALAGENS

Devido ao Baile atrair muitas mulheres do arquipélago para tentar serem escolhidas pelo Imperador a cidade de Hikurangui possui muitas estalagens que oferecem serviços mais comuns para os turistas que desejam visitar o Baile e serviços de excelente qualidade para as mulheres que tentam ser noivas do imperador, não é raro que as estalagens ofereçam massagens relaxantes, chás tranquilizantes e banhos quentes e agradáveis para fazer as mulheres ficarem mais confortáveis.

A maioria das estalagens é voltada para receber famílias ou mulheres. As estalagens para homens (e turistas) são de qualidade inferior e raramente oferecem algo diferente de um jantar razoável e uma cama simples padrão.

CASA DE GUEIXAS

Existem poucas em Hikurangui, talvez três ou quatro, dessas estalagens que oferecem o serviço de gueixas, apesar de não ser proibido o 'ofício' de gueixa é visto como extremamente desonroso, bem como visitar essas casas também é motivo de desonra para qualquer kondoriano, ainda assim essas casas são muito bem movimentadas.

Houve um caso recente de um samurai do clã do Dragão que matou um artesão que ameaçava contar ter visto o samurai saindo de uma casa de gueixas. O samurai, cujo nome não deve ser pronunciado, foi morto pelo chefe do seu clã.

Essas casas oferecem belas mulheres kondorianas, além de massagens, banhos e música. São lugares luxuosos e caros.

A CASA DE YASMIN

As moças de Hikurangui buscam a beleza de todas as formas, tanto que foram elas que criaram a maquiagem, que hoje pode ser encontrada em diversos reinos, mas foi em Hikurangui que tudo começou.

E a primeira a usar esse tipo de pintura foi Yasmin, que enquanto pintava a máscara que sua filha usaria no dia do Baile teve a idéia de pintar o rosto de sua filha.

Vendo que as tintas normais não poderiam ser usadas no rosto ela criou uma tinta especial feita a partir de pétalas de rosas que além de conceder uma bela cor

ainda garantia um perfume suave e agradável.

As cores que Yasmin conseguiu criar foram: o vermelho – usado nos lábios – o branco – usado no rosto – e o azul – usado nos olhos – mas posteriormente outras cores e perfumes foram obtidos.

Keiko, a filha de Yasmin foi escolhida como esposa do Imperador naquele ano e Yasmin ficou rica com a venda do segredo de suas tintas de mulher.

Ela se tornou sumo sacerdotisa de Aleema e sua casa se transformou num salão de belezas medieval.

Em sua casa, mulheres se preparam para a festa do Imperador e tudo é usado para garantir a beleza: banhos de lama, águas térmicas, poções nos cabelos, penteados diferentes, pinturas no rosto e no corpo e até mesmo tatuagens são feitas na casa de Yasmin.

Muitas mulheres afirmam que esses artifícios são usados apenas por gueixas, mas o fato de que as quatro últimas esposas do Imperador saíram da Casa de Yasmin, tem derrubado esse preconceito e tem até mesmo superado os valores exorbitantes que são cobrados por essa kondoriana sozinha, velha e sábia. Ω

SHIGOSHI

Shigoshi é uma vila pequena que, como muitas outras, sobrevive do comércio do arroz – cultivado nas fazendas ao sul – da fabricação do saquê e da fabricação de pergaminhos.

A vila está dividida em quatro grandes blocos que são cercados por todos os lados por uma pequena fortificação.

A segurança da vila é feita por alguns samurais do clã do Dragão enviados pelo Imperador desde que criaturas estranhas, afetadas pelas Águas Negras, surgiram atacando a vila que até então era bastante pacata.

A movimentação de samurais mudou bastante a rotina da vila.

O CONTROLE DA VILA

O Daimyo desta região é um Shugenja do clã Louva-a-deus chamado Shiba

Kaji que apesar de ter ultrapassado seu sexagésimo aniversário até o momento não deu sinais de estar pronto para se preparar para a próxima vida.

É um homem metódico e, algumas vezes, supersticioso, mas é também muito caloroso nas recepções em sua residência. Seus hóspedes são muito bem tratados e aqueles que lhe prestam serviços são muito bem recompensados.

Porém Shiba Kajié também um homem vingativo e costuma buscar aqueles que o traem para a única punição possível: a morte.

Até hoje não houve ninguém que tenha escapado de sua fúria vingativa, e alguns afirmam que ele contrata ninjas para cumprir suas vinganças. Shiba Kaji nunca negou ou confirmou tal fato.

O TEATRO KABUKI

No centro da vila fica o motivo de orgulho de Shigoshi, o teatro Kabuki onde shows são encenados sempre que há ocasiões especiais.

Apesar de pequeno o teatro é bastante confortável, construído com bambus e paredes de papel especial, ele foi construído como uma homenagem à esposa falecida de Kaji, que apreciava muito o teatro kabuki.

O primeiro e mais tradicional espetáculo do teatro é a Dança do Macaco.

CASAS DE CHÁ

Lugares de paz, tradição e bom gosto. Nas casas de chá de Shigoshi é possível experimentar uma das especialidades da vila, o chá. Diversos sabores e estilos, e também é possível encontrar o saquê.

Alem disso é nas casas de chá que muitas pessoas vão procurar a cura para muitos males e doenças, afinal diversas ervas medicinais são usadas nos chás de Kondor.

Alguns boatos falam que algumas casas de chá de Shigoshi servem chá de Lótus para alguns clientes mais abastados.

O chá de Lótus apesar dos poderes curativos é proibido em todo o arquipélago por suas propriedades alucinógenas.

A pena para quem comercializa esse chá pode ser o exílio em desonra ou a morte.

O MERCADO DE SHIGOSHI

É claro que o mercado de Shigoshi não pode ser comparado com justiça com os grandes mercados de Kondor, mas se levarmos em conta que se trata do mercado de uma vila, é um grande mercado.

No mercado as especialidades da vila são mercadorias recorrentes. Pergaminhos, arroz e saque de todas as qualidades tipos e preços.

Mas a variedade do mercado realmente impressiona, desde armas e armaduras, ate pecas de arte como mascaras usadas nos espetáculos do teatro kabuki.

DOJOS DE COMBATE

Existem dois deles na vila, um do clã do Dragão e outro da Louva-a-deus

Ambos são freqüentados diariamente por samurais de diversos clãs e ate por aqueles que apesar de não serem samurais desejam aprender a disciplina e luta.

Mais do que um local de treinamento, os Dojos são locais de paz, de disciplina, meditação e espiritualidade.

O Dojo do Dragão é mantido por Shimakawa Kuroko, um samurai que é mestre no uso do Daisho – a katana e a wakizashi, respectivamente a espada longa e espada curta de Kondor.

O dojo Louva-a-deus é mantido por Mesawa Kurama que prefere usar dois Sai ao invés de espadas, Kurama ainda utiliza muito as Shurikens – as pequenas e mortais estrelas ninjas

IDEIAS PARA AVENTURAS

Investigação em Shigoshi: criaturas são transformadas pelas Aguas Negras e atacam a vila.

Vingança de Shiba: Shiba Kaji contrata os PCs para capturar um traidor. Ω

O SONHO DO ONI

PROLOGO

Seguindo pela estrada do Imperador, para as paragens ao norte das terras vigiadas eternamente pelo clã do caranguejo ergue-se uma pequena, porém próspera vila. Sob o domínio de um poderoso e justo Shugenja do clã de Louva-a-deus, as terras antes improdutivas e secas foram ao longo dos anos produzindo iguarias que, embora não fossem em grande quantidade, surpreendiam pelo sabor e qualidade.

Shiba Kagi é um homem velho. Apesar de já ter a muito tempo ultrapassado seu sexagésimo aniversário até o momento ele não deu sinais de estar se preparando para raspar a cabeça e se preparar para a próxima vida como um monge.

De fato, embora não possua um castelo digno de nota na maioria dos mapas imperiais, sua biblioteca é vasta e costuma atrair não apenas shugenja de Louva-a-deus, mas de outros clãs também.

Agraciado com o cargo de Daimyo daquela pequena região Shiba Kagi vem sendo atormentado por um estranho sonho todos os dias desde o último inverno. O sonho mostra a reencarnação de um poderoso espírito ancestral no corpo de uma jovem criança. Também mostra que o poder que este jovem vai arregimentar pode abalar ou perpetuar para sempre o Império Esmeralda de Hantei. O sonho também fala de vários samurai jovens, de um traidor e de um demônio...

Ilustração de Arashiro



CONVOCADOS

Cada personagem é contatado por seu respectivo daimyo para que se dirija até as terras de Shiba Kagi. O Daimyo informa que recebeu uma carta do próprio Shugenja exigindo a presença de cada um dos personagens. Eles devem rumar para lá o quanto antes.

A VIAGEM

Tanto pode ser mais longa ou mais curta. O ideal é que dois ou mais personagens viagem juntos a fim de interagirem entre si.

CHEGADA A SHIGOSHI

Shigoshi é uma vila pequena, com pouco mais de 200 habitantes. Todo comércio gira em torno da cultura de arroz, da fabricação de saquê, e a fabricação de pergaminhos. A vila é dividida em quatro grandes blocos, cercado pelos quatro lados uma pequena fortificação. Existem uns poucos samurai pelas ruas cuidando da

segurança local. A maior parte deles são do clã do caranguejo, uma vez que aquela vila também faz parte, quer queria ou não, da fronteira com as terras das sombras.

Os jogadores causam algum alvoroço pelas ruas da vila enquanto passam com seus cavalos em direção ao castelo de Shiba Kagi.

A recepção no castelo é calorosa. Os personagens são convidados a jantar com o próprio Shiba Kagi, que se mostra muito feliz em saber que as fortunas permitissem que aqueles samurai de seu sonho pudessem se reunir tão rápido. No entanto três samurai ainda faltam chegar: Akodo Toguro do Clã de Macaco, Soshi Shinaiko do Clã de Escorpião, e Isawa Omimura do Clã de Louva-a-deus. Enquanto todos não estiverem reunidos Kagi não pode revelar seu sonho aos personagens.

Mas insiste que eles apreciem sua hospitalidade, contando inclusive com um espetáculo de kabuki, a ser realizado num pequeno, porem confortável teatro no centro da cidade.

Os personagens aqui neste ponto estão livres para irem onde quiserem dentro da vila. Existem casas de chá, dois dojos de combate e um mercado tão variável quanto possível. O show de teatro kabuki só será realizado no dia seguinte.

O TEATRO KABUKI

No dia seguinte a chegada dos personagens um mensageiro irrompe ao castelo. Ele está cansado como se viajasse a vários dias sem descanso. Ele traz uma mensagem dos três samurai que faltam chegar: avisam eles que só chegarão à noite, bem depois de anoitecer por causa de uma tempestade que derrubou uma ponte perto do castelo de Akane.

Um pouco contrariado Shiba Kagi convida os personagens a irem ver o teatro com ele. É uma peça muito conhecida: a dança do Macaco. Qualquer personagem com a perícia apropriada notará pequenas falhas na montagem da peça e nos passos dos bailarinos, e até mesmo na escolha do leque para a dança de honra, no segundo ato: normalmente o leque usado é de bambu

recortado com fitas de seda e este é feito de metal.

No meio da dança de honra o palhaço-kabuki faz uma longa pausa. Ele olha para a platéia e o leque que ele carrega se incendeia em suas mãos. O leque incendiado é atirado na direção do Mestre Shiba Kagi!

Cabe aos personagens fazer algo aqui. Algum deles pode optar por defender Shiba Kagi, seja tentando bloquear o leque flamejante com sua arma (um fato realmente difícil, reflexos + kenjutsu, TN 30), ou saltando na frente dele para protegê-lo (neste caso recebendo o dano de 2k2).

O caos está instalado na platéia e as pessoas correm sem direção. O mestre kabuki corre para os bastidores. Se algum personagem conseguir atingi-lo, ele se desfará numa explosão de fumaça. Na verdade, o assassino apenas foge para os bastidores e depois para os camarins, onde, numa das janelas, do lado de fora, aguarda um cavalo.

Ele morrerá, mas não revelará a sua identidade.

Caso Shiba Kagi seja ferido ele será levado ao palácio, e neste caso estará muito ferido. Todos os personagens envolvidos devem fazer um teste de honra, pois falharam em proteger seu anfitrião. Mesmo que ele não esteja ferido deverá ser levado ao palácio com urgência.

REVELANDO O SONHO

Do lado de fora do teatro podem se ouvir gritos de pessoas pelas ruas. Estranhas criaturas que mais se parecem com macaco de pelo azul escuro e face semelhante a morcegos estão raptando todas as crianças da vila, matando qualquer um que se meta em seu caminho. As crianças são engolidas por uma boca na altura do peito e lá ficam, numa espécie de bolsa membranosa. Nessa hora, as criaturas, pouco maiores que um homem, liberam asas de couro em suas costas e saem voando em direção ao sul.

Os personagens podem optar em combater as criaturas e tentar deter o rapto das crianças ou levar Shiba Kagi para um lugar seguro. Nessa hora os três samurai que faltavam chegam, expulsando alguns demônios.

O mais graduado deles, Akodo Toguro do Clã de Macaco, ordena que levem o shuguenja para o palácio - se é que isso não foi feito ainda.

Lá, Kagi conta o seu sonho:

O céu negro como uma túnica das trevas eu vi o nascimento de um guerreiro com a força de mil gerações de ancestrais em suas mãos. O maior dos campeões esmeralda. Mas sobre ele pendia a balança das fortunas. O bem e o mal, Hantei e Fu Leng lutam pelo guarda do jovem. Os guardiões que impediriam que a criança caísse em mãos erradas são vocês. Cada um de vocês me apareceu num sonho, como um defensor da verdade e da honra. Mas na caverna do Oni, onde repousa um mal ancestral, um de vocês irá trair os outros, e se saberá a verdade. Vão para o sudeste, além da floresta pela trilha esquecida e vocês acharão a montanha do Oni...



Α ΜΟΡΤΑΛΗ ΔΟ ΟΝΙ

Cabe ao mestre deixar o caminho mais ou menos fácil. Ele pode dispor arqueiros nas árvores, escondidos para emboscarem os personagens. Ou pode ser que alguns Tengu-onis estejam a espreita, ainda em busca de alguma criança que fugiu para as matas, ou mesmo animais selvagens, o mestre escolhe.

Durante a viagem peça aos jogadores uma jogada secreta de Carisma + Sinceridade TN 25. Para aqueles que passarem diga que eles começam a ficar atentos para a facilidade com que os samurai do Clã de Macaco e do Clã do Escorpião, se desvencilham da trilha traiçoeira ou parecem estar sempre um passo a frente dos inimigos para se protegerem. Até mesmo em ataques surpresa, eles estão sempre "investigando atrás de uma árvore".

A caverna fica na base de uma montanha negra, facilmente reconhecida como a do sonho do Shugenja. A entrada é escavada na rocha e está guarnecida por algumas lanternas de papel com inscrições profanas.

Áreas da caverna:

1 - Esta sala, escavada na rocha nua e ao que parece, muito recentemente, abriga dois Tengu-onis que estão devorando um cavalo.

2 - A passagem apertada leva a uma outra antecâmara, ainda maior do que a da área 1. Aqui existem restos de animais mortos e putrefatos, num chão coberto de palha. Parece que os Tengu-oni dormem ali, quando precisam.

3 - Um poço seco se encontra no meio do corredor. Qualquer um que olhe dentro dele será atacado por um tentáculo espinhoso. O tentáculo causa 2k2 de dano e será "cortado" se receber mais de 10 pontos de dano. Se alguém tiver a brilhante idéia de olhar de novo, mais um tentáculo surgirá e atacará. No fim dessa área, um portão de ferro barra a passagem. Removê-lo é problema dos personagens.

4 - Nessa grande câmara da caverna existem cerca de 1d10 Tengu-onis (ou um para cada personagem). Essa área faz divisa com a área 7, 6 e com a 5.

5 - Um estreito corredor que no seu centro tem uma armadilha de pedras que cai do teto. Quem a ativar recebe o dano de 4k3.

6 - Vigiada por 1d Tengu-onis (ou um para cada personagem) aqui existe uma espécie de portal que parece não levar a lugar nenhum. Qualquer Shugenja pode dizer, com um teste de inteligência (TN 20) que é um portão mágico, que deve levar diretamente a terra das sombras.

7 - Aqui terá palco a batalha final. Num canto deste imenso aposento estão todas as crianças seqüestradas. Ali também está um enorme Oni, com quase 4 metros de altura, berrando com alguns Tengu-onis assim que os personagens chegam.

Seus incompetentes. Não podem matar alguns meros samurai e nem mesmo achar uma criança humana. O Mestre não vai ficar satisfeito. Procurem!

Quando termina de dizer essas palavras ele se volta para os personagens como que alertado por uma força invisível.

Eles estão lá... acabem com eles!



O combate tem início. Existe pelo menos um Tengu-oni para cada personagem e no meio do combate haverá uma reviravolta: Akodo Toguro do Clã de Macaco ataca o Shugenja Isawa Omimura do Clã de Louva-a-deus. Ele sorri e lambe o sangue de sua katana.

Então parece que eu finalmente vou dar cabo do sonho daquele velho idiota. Vou matar todos vocês e treinar a criança para ser o grande campeão que irá derrubar o Império Esmeralda de uma vez por todas! E vocês, tolos honrados não podem fazer nada para me deter. Abram seus olhos e se juntem a mim.

Toguro foi corrompido pelo poder do Oni dias atrás. Ele acredita que Hantei é o inimigo e Fu Leng é o verdadeiro mestre do mundo. Para concretizar o sonho do Oni, Toguro é capaz de qualquer coisa. Enfrentá-lo é dureza, pois ele é um páreo duro. Ele já está no terceiro nível de treinamentos do seu clã e é um exímio espadachim. Mas ele não luta limpo.

CONCLUINDO

Caso vençam todos os desafios desta aventura, os personagens serão novamente recebidos por Shiba Kagi e tratados como heróis. A cada um deles será dado um presente especial como forma de agradecimento. Estes presentes estarão de acordo com o gosto e necessidades dos personagens.

Se forem derrotados, os personagens acordam mais tarde, com Toguro e o Oni mortos na caverna, e com todas as crianças desacordadas. O que acontece neste caso? Ninguém sabe. Ω

Ilustração de Douglas Draco





Ilustração de Douglas Draco

DIÁRIO DE CAMPANHA USO DAS ARMAS ORIENTAIS

PERSONAGENS OCIDENTAIS

Estas armas foram feitas para o uso em reinos orientais, portanto, o reino de Kondor.

Alguns orientais, peregrinos de Kondor, estão vagando pelo mundo, o que pode possibilitar algum encontro, mas dificilmente eles vão ceder suas armas para alguém, muito menos samurais e ninjas. Se por acaso os personagens encontrarem algum armeiro oriental em suas explorações, poderão negociar um preço (não menos que o dobro dos preços listados, afinal os PJs não conhecem direito as armas orientais, nem seu real valor no mercado). Outra possibilidade é

rolar a campanha em Kondor e os personagens podem ir até o reino oriental e comprarem as armas (com um pouco de sorte podem até receber uma Katana ou Wakizashi, de algum daymio poderoso... mas não sem provocar inveja), neste caso vale lembrar que armas são proibidas em muitos feudos orientais e não só a aquisição de algumas como também as próprias armas ocidentais dos personagens podem ser um problema.

Alguns exploradores podem ir até lugares mais distantes e retornar com algumas armas e vendê-las em praça pública (triplo ou mais do preço listado), ou se tais viagens forem relativamente comuns pode-se encomendar as peças. Os próprios orientais podem manter uma rota comercial com o ocidente com comércio de armas e tráfico de aventureiros entre as regiões, o que tornaria o acesso às armas mais fácil.

Em qualquer dos casos acima, nem a Katana nem a Wakizashi podem ser negociadas livremente, apenas ladrões e ferreiros inescrupulosos negociam tais armas, e mesmo assim não serão capazes de obter mais de uma em seis meses ou até mais tempo; se um samurai avistar qualquer uma destas armas na bainha de algum ocidental, irá questioná-lo sobre a origem da arma

(quando for presenteada por algum daymio, uma carta a acompanhará, dizendo que o usuário é um homem de honra): se ele suspeitar que ela foi, de alguma forma, adquirida de maneira ilícita (compra ou confecção sem autorização são considerados ilícitos) o samurai irá intimar o personagem a devolvê-la ou lutará até a morte para recuperá-la; se por acaso for derrotado, quebrará a lâmina das suas armas e se possível se suicidará. Neste caso, outros samurais e até ninjas podem ser enviados para averiguar o que aconteceu, e se descobrirem, os personagens terão sérios problemas. Outro detalhe: nunca um "não-samurai" (ocidental ou oriental) poderá usar ambas as armas (daisho) sem que seja caçado por outros clãs.

A arte da confecção da Katana e da Wakizashi é conhecida apenas por alguns armeiros e estes são protegidos como tesouros pelas famílias com status de samurai. São bem tratados e em geral honrados, mesmo quando ameaçados não será fácil convencê-los a produzir tais armas e as famílias serão capazes de qualquer coisa para recuperar seu armeiro caso ele fuja ou seja capturado.

PERSONAGENS ORIENTAIS

Se o Mestre permitir PJs orientais não haverá problema em adquirir as armas, no entanto elas são proibidas em muitos feudos do oriente e sua posse pode ocasionar desde prisão até execução; além disso, apenas samurais podem usar ao mesmo tempo uma Katana e Wakizashi, e a pena para quem desobedecer a esta tradição é a morte.

Outras características importantes: a sociedade oriental organiza-se em clãs que competem entre si pelo poder. Existem clãs de mercadores, samurais, ninjas, nobres, camponeses etc. Alguns podem pertencer a mais de uma classe. Por exemplo, um clã de mercadores pode ser também de ninjas (o que explicaria seu sucesso), mas de qualquer forma um clã ninja é sempre secreto. Se o daymio (equivalente ao senhor feudal ocidental – o nobre) descobrir que há um clã ninja em suas terras, seus seguidores serão perseguidos até o último representante e o daymio poderá usar até outros ninjas na caçada. Por outro lado, o próprio clã do daymio pode ser um clã ninja, mas neste caso pequenos nobres da região irão revoltar-se contra este e tentar derrubá-lo, talvez com a ajuda de algum clã rival.





Ilustração de Douglas Draco

Os clãs samurais são exclusivamente guerreiros (porém um clã ninja pode ter status de clã samurai) e são sustentados pelo daymio da região em que estão, ou pelo clã imperial; nenhum preço fará com que um clã inteiro traia seu senhor, mas corromper um membro isolado ainda é possível.

Os clãs camponeses na verdade nada mais são que famílias unidas por casamento que exercem alguma atividade artesanal e/ou comercial. Podem ter alguns Ronin (samurais renegados que não obedecem a nenhum mestre) a seus serviços, mas em geral valem-se de ninjas mercenários (de clãs inferiores) para protegerem-se e procuram casar suas filhas com integrantes de clãs mercadores mais poderosos ou até mesmo clãs samurais.

Texto: Esse texto já foi publicado na internet dezenas de vezes sem mencionar os autores.

Ω

