

O Caminho ao Altar de Flor de Lótus

Uma Aventura de *Terra Bansho Zero* por Albert Hwang

INTRODUÇÃO

Toki wa Sengoku – uma era de estados em Guerra. O mundo está manchado por centenas de anos de guerra contínua, sem um fim à vista. Este é apenas uma das muitas histórias da terra chamado Tenra... uma história de guerra, perda e luta... uma história de dor e coragem... a história do sangrento caminho ao altar de Flor de Lótus.

Os clãs Ayanokoji e Takatsukasa estão em guerra há muitas décadas. É uma guerra que custou a vida de muitos homens, destruiu muitos campos de arroz, e causou muita dor e sofrimento. É uma guerra que custou ao Lorde Ayanokoji a vida do seu filho. É uma guerra que deve acabar.

Lorde Ayanokoji está tão convencido deste fato que ele decidiu sacrificar um dos seus tesouros mais preciosos: a *kugutsu* chamada Flor de Lótus. Ele está enviando este tesouro inestimável para as terras do seu inimigo de longa data para casá-la com o jovem lorde de Takatsukasa: o impetuoso Lorde Shinji. A esperança de Lorde Ayanokoji é que este presente sirva como um gesto de boa vontade para que o coração do seu inimigo amoleça, e que esta guerra sangrenta possa chegar à uma conclusão.

Mas existem aqueles que querem que a guerra continue. Bandidos que pilham os mortos e agonizantes. Domínios vizinhos temem com razão uma possível aliança com as duas poderosas nações. Samurai e guerreiros que se entregaram ao ódio não podem abandonar suas armas. Até mesmo a impenetrável Igreja Xintoísta possui suas próprias razões para se opor à paz.

O caminho ao altar de Flor de Lótus será pavimentado com sangue.

Esta aventura foi escrita para três a seis jogadores, mas quatro ou cinco é o número ideal. Seis personagens prontos estão incluídos, mas você pode jogá-lo com personagens criados por você e seus jogadores se você quiser.

COMO USAR ESTA AVENTURA

Um “módulo” tradicional de RPG normalmente parece com uma série de mapas ou um roteiro de filme. O mestre é apresentado a uma série de lugares e monstros para desafiar os jogadores, ou uma série de eventos para eles viverem.

O **Caminho ao Altar de Flor de Lótus** é escrito de forma um pouco diferente. Ao invés de uma série rígida de diretivas, pense neles mais como objetivos a serem cumpridos e linhas gerais para despertar a imaginação. Você deve perceber que muitas das Grandes Questões não recebem respostas definitivas aqui. Ao invés disso, a aventura irá apresentar a questão, e talvez apresentar algumas possibilidades.

Ao longo da aventura, você e os seus jogadores irão encontrar as respostas vocês mesmos. Muito provavelmente, as respostas que você irão criar serão muito diferentes daquelas que outro grupo criaria, jogando a mesma aventura. Tudo bem. Não há resposta certa ou errada.

Sinta-se livre para ignorar ou mudar qualquer coisa nesta aventura para se adaptar melhor ao seu estilo pessoal de jogo ou àquele do seu grupo. Se o seu grupo não gosta muito de combates, então diminua a quantidade de vezes que ninjas

ciborgues voadores¹ aparecem para arruinar o seu dia. Se eles preferem mais combate, então adicione mais encontros com o inimigo. Se eles tiverem uma ideia que é melhor do que esta campanha, então atire este arquivo todo fora e jogue algo completamente diferente!

Afinal de contas, este é o seu jogo de *Tenra Bansho Zero*. Não o meu.

SOBRE NOMES E LUGARES

Você deve notar que há poucas descrições de lugares, pessoas e coisas. Eu deixarei isso para você e o seu grupo decidir.

O mesmo acontece com distância e tempo: de maneira geral, as coisas devem viajar “na velocidade do enredo,” ou a uma velocidade e ritmo que melhor se adequem ao drama da situação. Se o seu grupo está de acordo com isso, esta é a única resposta que você precisa dar.

De qualquer forma, se eles preferirem números mais concretos, diga a eles que são 120km entre os castelos, e que a Borboleta Flutuante voa a cerca de 7 km/h. Isso é o suficiente para uma distância razoável entre os dois castelos, enquanto permite que um único mensageiro seja enviado de volta em tempo hábil se o grupo decidir por esta opção.

A ESTRUTURA DA AVENTURA

A aventura é dividida em cinco atos. Cada ato consiste em cerca de duas a cinco cenas enfocando um ou mais personagens jogadores.

O **Ato Zero** serve para introduzir os personagens dos jogadores. O foco do Ato Zero é introduzir personagens

¹ Eu sei que eles não são exatamente ninjas, mas “Ninjas Ciborgues Voadores” soa tão bem, não acha?

importantes na história, apresentar um pouco do mundo, e encaminhar a dor e o sofrimento que foi vivido por ambos os reinos durante esta longa guerra. Há seis sugestões para cenas de Ato Zero (uma para cada personagem pronto) nesta aventura.

O Ato 1, **Uma Reunião de Flores**, prepara o palco para o resto da história. Durante este ato, os personagens irão se reunir no Castelo Ayanokoji e se preparar para a sua missão de paz.

O Ato 2 é chamado **As Coisas Desmoronam**. Durante este Ato, os personagens irão partir do Castelo Ayanokoji no mais rápido e luxuoso navio voador do reino, o Borboleta Flutuante. No fim deste Ato, o navio será atacado e derrubado.

No Ato 3, **A Perseguição**, o grupo foi separado. Flor de Lótus pode ter sido levada dos seus protetores e está sozinha, rodeada de bandidos. Este Ato termina com o grupo se reunindo novamente e seguindo para o Castelo Takatsukasa.

O Ato 4 é chamado **Sob Cerco**. Neste ato, os jogadores irão descobrir que o Castelo Takatsukasa está sob ataque, e fazer planos para completar sua missão.

O Ato 5 é chamado **A Noiva**. Este é o clímax da história, quando nós descobrimos o destino final dos nossos heróis... E dos reinos de Ayanokoji e Takatsukasa.

FORMATO DAS CENAS

Cada cena é organizada da seguinte forma:

- O nome da cena.
- Os personagens (dos personagens prontos) que a cena pode focar.
- Quaisquer antagonistas ou NPCs importantes.
- Uma descrição curta da cena propriamente dita. Em particular, a

descrição se foca em como começar e terminar a cena, e em como fazer a transição dela para a próxima.

- Algumas sugestões para o mestre de formas diferentes de rolar a cena, assim como formas diferentes de incentivar os jogadores a interpretar ou sugestões sobre o mundo.

Ao fim de cada Ato, algumas sugestões são dadas para cenas alternativas e variações, assim como sugestões sobre o que fazer caso a aventura desvie da sua estrutura planejada.

UMA NOTA SOBRE PERSONAGENS PRONTOS

Há seis personagens prontos incluídos nesta aventura. Estes são baseados nos seis personagens originais que jogaram a aventura na primeira vez que foi feita. No entanto, eles não são os únicos personagens que podem ser usados. Sinta-se livre para alterá-los ou substituí-los como quiser.

Isto dito, a minha opinião é que dois personagens deveriam ser usados neste cenário, se possível: **General Kaneyori** e a própria **Flor de Lótus**. General Kaneyori serve como uma fundação sólida sobre a qual o resto da aventura pode se apoiar; ele em especial personifica os temas de guerra, perda e busca da paz que esta aventura busca explorar (entre as batalhas contra ninja robôs).

Já a **Flor de Lótus**, trata-se de uma personagem que, na maioria das aventuras, seria apresentada como um NPC. Eu posso pensar em diversas formas em que esta aventura poderia ser jogada sem ela (por exemplo: os personagens poderiam simplesmente estar viajando para Takatsukasa como emissários de paz), mas eu sinto que ela perde algo se você o fizer. Ela é uma

boa escolha para jogadores que não gostam de combate, mas gostam de melodrama exagerado.

EMERGÊNCIAS

A primeira regra para mestres é que a sua campanha nunca irá sobreviver ao primeiro contato com seus jogadores. Na maioria dos casos, eu recomendo que você siga o fluxo e vá jogando, ao invés de tentar forçar os seus personagens de volta ao caminho: é mais divertido, os seus jogadores se sentirão empoderados, e você poderá descobrir que a sua jornada os trará de volta ao lugar onde você estava tentando levá-los de qualquer forma.

Existem, no entanto, algumas decisões que os seus jogadores podem fazer que podem levar a campanha a um fim prematuro ou insatisfatório, se não forem resolvidas com cuidado.

- O jogador da Flor de Lótus pode decidir abandonar as suas responsabilidades e fugir. Se os outros jogadores decidirem persegui-la, deixe-os seguir jogando. Se, por outro lado, ela fugir ou eles decidirem deixá-la ir, você pode ter um pequeno problema. Uma opção é tirar a Flor de Lótus da campanha, dar ao jogador um personagem novo e deixar o grupo continuar. A outra é seguir a Flor de Lótus enquanto ela explora a sua nova liberdade. É possível que chegue um momento em que ela decida continuar com a sua missão, e este será um momento de bastante drama.
- Um personagem jogador pode acabar morrendo em uma batalha prematura: a mais provável disto acontecer é na luta principal no fim do Ato 2. Isso normalmente não é tão ruim, exceto que pode fazer o jogador se sentir deixado para trás. Eu recomendo dar a ele um

“personagem de emergência” e seguir adiante (após um interlúdio apropriado para lamentar e refletir sobre a sua perda).

- O grupo pode simplesmente perder uma batalha prematura. Neste caso, recomendo fazer com que os vilões abduzam Flor de Lótus e rolar o resto da aventura com o resgate dela dos seus captores ou reunindo tropas para fazê-lo. Ao mesmo tempo, retorne de vez em quando à própria Flor de Lótus sendo ameaçada pelos vilões. Se possível, tente fazer com que eles tragam pelo menos um outro personagem jogador para que ela possa interagir / planejar uma fuga. Chie, a ninja disfarçada como sua serviçal, seria uma boa candidata.
- O grupo pode decidir matar inexplicavelmente um dos NPCs principais, como Lorde Ayanokoji. Eles podem até mesmo decidir matar uns aos outros. Neste caso, você não está mais jogando **O Caminho ao Altar de Flor de Lótus**, mas **A Caçada aos Assassinos de Fulano e Ciclano**. Eu não posso ajudá-lo a partir daí, mas espero que você se divirta com a sua nova história.

EM 3D&T

No 3D&T, a aventura foi pensada para personagens com entre 10 e 12 pontos. Para os personagens prontos, usei 12 pontos para criá-los, com exceção de Flor de Lótus, que possui apenas 7 pontos. Caso algum jogador queira utilizá-la, utilize as regras de Pontos de Destino vistas em *Mega City* e *Brigada Ligeira Estelar*.

Você deve possuir três livros para jogar esta aventura: o *Manual 3D&T Alpha*, o *Manual do Aventureiro Alpha*, e *Mega City*. Você também deve estar familiarizado com os termos e regras

das adaptações de *Terra Bansho* para o sistema no blog RPGista (rpgista.com.br). Não perderei tempo explicando o que é uma *kugutsu*, um *kongohki* ou um *kijin* – leia os textos originais que você entenderá.

É possível também aproveitar o roteiro da aventura nos outros cenários do sistema, embora sejam necessárias algumas adaptações. Tormenta é a que requer menos delas, já que se trata também de um cenário de fantasia: apenas coloque os clãs Aianokoji e Takatsukasa como províncias tamuranianas buscando se estabelecer após a recolonização da ilha; ou talvez até do passado da ilha, antes da unificação do império, se você quiser fazer uma campanha com ares históricos. Os artigos sobre o cenário de Terra no blog muitas vezes continha pequenas contextualizações deles em Arton, de forma que você pode aproveitar a maioria dos personagens quase sem alterações; se preferir, no entanto, pode aproveitar apenas as suas ideias gerais, e modificar aquilo que achar necessário para não quebrar o clima próprio de Arton. Talvez Navalha Voadora seja, ao invés de uma espécie de robô, um *samurai* preso em uma armadura amaldiçoada, por exemplo.

Em Brigada Ligeira Estelar, você precisaria ajustar alguns elementos chave, trocando a fantasia pela ficção científica. Flor de Lótus poderia ser uma androide pessoal ao invés de uma *kugutsu*, como uma espécie de *persocon*; mas se quiser você até pode aproveitar a vantagem única, considerando a habilidade Sonho das Borboletas como uma espécie de Implemento, que funcionaria através de hipnose. Os dois clãs rivais poderiam estar em Viskey, se você quiser manter a ambientação oriental, ou talvez aproveitar a divisão política de Winch para colocá-los um de cada

lado. Você pode até aproveitar a caracterização dos personagens prontos, mas adaptando os seus poderes sobrenaturais para habilidades únicas dos seus *mecha*: talvez Chie seja uma especialista em infiltração, com um *mecha* ágil e furtivo para entrar e sair com velocidade de bases inimigas; e Soujiro poderia ser um Proscrito reformado com uma Quimera monstruosa. O próprio Navalha Voadora, aliás, além das sugestões originais para o seu histórico, também poderia ser neste caso o líder de um bando Proscrito. Em todos os casos, no entanto, você provavelmente terá que refazer as fichas do zero.

Já *Mega City* é aquele em que é provavelmente o mais difícil de adaptar o contexto da aventura. A única forma de a guerra fazer sentido em um ambiente moderno como a Cidade das Cidades seria se os dois clãs fossem impérios criminosos rivais em uma disputa pelo domínio das ruas da

cidade, uma espécie de guerra de gangues ou mafiosos. Dentro desta ideia básica, você pode adaptá-la de acordo com o cenário que estiver usando: se quiser usar o livro em todo o seu escopo, pode manter a maioria dos elementos fantásticos próprios de Tenra, já que os artigos que escrevi adaptando-os no blog em geral cuidavam de contextualizá-los na Cidade das Cidades também; se estiver jogando apenas em Crônicas de Nova Memphis, você poderia fazer com que um dos lados fosse um clã de vampiros, e o outro uma tribo de lobisomens; em *Megadroide*, poderiam ser grupos rivais liderados por mecanoides; e em *Mega City Contra-Ataca*, famílias mafiosas antigas, com Flor de Lótus sendo substituída por uma noiva humana comum. Qualquer que seja o caso, este é aquele em que haverá um trabalho maior de adaptação por parte do mestre, para ajustar todos os personagens e converter todas as fichas.

REGRAS EXTRAS

A seguir estão algumas regras opcionais extras inspiradas no sistema original de *Tenra Bansho Zero*, e que podem ajudar a entrar no clima do jogo. São em geral regras para incentivar uma interpretação adequada e dentro dos parâmetros do cenário. Sinta-se livre para usá-las ou não, bem como para alterá-las conforme achar mais adequado para o seu grupo.

A MATRIZ DE EMOÇÕES

Tenra Bansho Zero utiliza um elemento próprio para determinar as reações iniciais dos personagens a novos NPCs apresentados durante o jogo: a **matriz de emoções**. Esta matriz consiste de uma pequena tabela, na qual você deve rolar dois dados e comparar o resultado para determinar qual é o primeiro pensamento do personagem sobre uma nova pessoa.

Para obter um resultado na matriz de emoções, role dois dados de seis faces de tamanhos ou cores diferentes, denominando um deles como as “dezenas” e o outro como as “unidades.” Então, procure o

cruzamento entre eles na tabela abaixo.

Esta tabela foi traduzida da *Emotion Matrix* que está disponível para *download* no [site oficial do jogo](#). A frase ou termo que aparece nela é um primeiro pensamento ou sensação que o personagem possui ao ver outra pessoa. Se não gostar do resultado, ou não souber como agir de acordo com ele, o jogador pode gastar 1 PE para ajustá-lo um nível para cima, baixo, direita ou esquerda do resultado original.

Note, é claro, que esta matriz não deve propriamente substituir a interpretação e impressões dos jogadores, mas apenas servir como uma faísca inicial para guiar a interação entre eles. Uma vez que você role na matriz de emoções, você deve pelo menos começar a interação como se tivesse aquele sentimento; com o tempo, na medida em que passa a conhecer melhor o novo personagem, pode mudar a sua visão sobre ele, mas esta deve ser a sua atitude *inicial*. Pense nela como um elemento a mais para incentivar a interpretação, um pouco de aleatoriedade para deixar as coisas mais interessantes e

	1	2	3	4	5	6
10	Uma mente transtornada	Conhecido	Desejo	Perseguidor	Nostalgia	Aniquilação
20	Lealdade	Eles o odeiam	Gosta das suas crianças	Sonhos sombrios	Admiração	Hmmm...
30	Ódio	Eu sou a salvação	Um aviso!	Impressão profunda	Rival	Companheirismo
40	Pureza / Inocência	Intenção assassina	Amor à primeira vista	Medo	Como um irmão / irmã	Emoções instáveis
50	Alma gêmea	Mestre	Choque	Boa vontade	Correntes do destino	Interesse estranho
60	Déjà vu	Caos	Rival digno	Sede de sangue	Parente de sangue	Uma chama negra

imprevisíveis nas interações.

Claro, também não perca tempo rolando a matriz de emoções para cada taverneiro que o grupo encontrar! Concentre-se nos personagens mais importantes, aqueles com quem a atitude dos jogadores pode realmente mudar os rumos da história.

AS FICHAS AIKI

Aiki é um termo que junta os caracteres *ai* (harmonia / união) e *ki* (espírito / *chi*). Colocados nesta ordem, o termo fica algo como a *harmonia do espírito*; em RPGs e cenários de artes marciais, é comum também vê-los na ordem inversa, *kiai*, que é normalmente traduzido como *espírito de luta*. O sistema original de *Tenra Bansho Zero* utiliza os dois termos: os pontos de *kiai* funcionam mais ou menos como os Pontos de Experiência de 3D&T, funcionando tanto para conseguir alguns benefícios de jogo como para aumentar os atributos e características do personagem; já as fichas *aiki*, possuem algumas particularidades no seu funcionamento e em como adquiri-las.

Basicamente, elas devem ser distribuídas durante o jogo, conforme os jogadores tenham ideias legais ou façam coisas divertidas durante a partida. A ideia é a mesma que guia os Pontos Heroicos de Mutantes & Malfeitores, ou os Pontos de Ação no novo Tormenta RPG. Como nestes jogos, além de distribuídos para recompensar bons momentos durante a sessão, o mestre também pode usá-las para “subornar” os jogadores quando quiser alguma coisa aconteça na história que os prejudicaria – por exemplo, fazê-los cair na armadilha do vilão sem direito a testes, ou serem capturados para que possam fugir mais tarde. Você pode usar marcadores como fichas de pôquer, moedas, talvez

até feijões e palitos de fósforos para manter a contagem de quantas fichas cada jogador possui.

Um ponto peculiar de TBZ, no entanto, é que ele sugere que não só o mestre, mas os próprios jogadores tenham o poder de distribuir fichas *aiki* uns para os outros. Isso faz parte da forma como ele tenta emular o ambiente de uma peça de teatro *kabuki*, onde há uma interação muito maior entre a plateia e os atores; no caso, cada jogador é considerado como um espectador, e, sempre que ele se considerar entretido por uma fala ou ideia de outro jogador, ele poderia dar a ele uma ficha *aiki*. Adotar este modelo pode ser uma boa ideia se você quiser se aproximar mais do clima do sistema, mas você não precisa fazê-lo se achar que o seu grupo irá abusar dele apenas para obter benefícios de jogo.

Uma vez que você possua fichas *aiki*, em todo caso, você pode gastá-las para realizar algumas ações específicas.

- Você pode gastar uma ficha *aiki* para receber instantaneamente um benefício de um Ponto de Experiência, como um sucesso automático, acerto crítico automático, ou até mesmo ajustar uma rolagem na matriz de emoções acima. Diferente do gasto de PEs normal, gastar fichas *aiki* desta forma não lhe dá Pontos Kármicos (veja mais adiante sobre eles), o que é uma grande vantagem.
- Você pode gastar uma ficha *aiki* para fazer uma rolagem de Sorte, e assim ganhar um punhado de PEs bônus para usar em uma situação. Mais

detalhes sobre isso no próximo tópico.

- Você gasta fichas *aiki* para adquirir novas Sortes, ou para aumentar o valor daquelas que você possui.
- Em uma batalha decisiva, um personagem pode gastar todas as suas fichas *aiki* para realizar um Momento da Verdade, conforme será explicado mais adiante.

SORTE E DESTINO

Tenra Bansho Zero utiliza um sistema particular para incentivar os jogadores a realmente interpretarem seus personagens e desenvolverem sua história. Com algumas adaptações, é possível aproveitá-lo em 3D&T também.

Basicamente, o personagem deve escolher ao criar seu personagem uma ou mais Sortes para ele, alguma coisa que determine a sua personalidade e razão de existir. Cada sorte deve ter uma palavra-chave que determine a sua natureza, e uma explanação do que ela representa. Por exemplo, um general reformado, que odeie a guerra, poderia ter a Sorte: Emoção (ódio pela guerra). Sempre que a interpretação guiá-lo de alguma forma a expressar esse sentimento de desprezo pelo derramamento de sangue, ele pode receber alguns benefícios. Outro exemplo é um personagem órfão que tem como objetivo descobrir a verdade sobre seus pais. Ele poderia ter a Sorte: Objetivo (busca pela verdade), e receberia alguns benefícios sempre que a história o guiasse para este objetivo.

Em geral, um personagem recém criado pode ter **duas** Sortes escolhidas pelo jogador de acordo com o histórico criado por ele. Uma delas terá valor 2, e

a outra valor 1. O mestre também pode dar uma Sorte especial a cada personagem no começo da aventura – chamada **Destino** –, representando aquilo que ele espera que o personagem faça durante a sessão, com valor 1. Nesta aventura, por exemplo, o Destino sugerido para Flor de Lótus é Objetivo (escolher entre liberdade e dever), pois é uma questão que o seu autor, quando a mestrou, gostaria de ver presente no jogo. Este valor pode ser aumentado durante a sessão, assim como é possível trocar a Sorte do seu personagem ao longo dele; voltarei a isso mais adiante.

O personagem pode usar a sua sorte para adquirir algumas pontuações bônus através do uso de fichas *aiki*. A qualquer momento em que a sua Sorte entrar em jogo de alguma forma, o personagem pode gastar uma ficha *aiki* para rolar uma quantidade de dados igual ao valor da Sorte (ou seja, dois dados para uma Sorte de valor 2, ou um dado para uma Sorte de valor 1). O valor rolado é a quantidade de PEs de bônus que o personagem recebe para resolver aquela situação. Você pode usar estes PEs para receber benefícios diversos, ou até mesmo gastá-los para receber bônus em algumas características e vantagens temporárias – mas todo o uso que fizer dele valerá apenas para aquele momento; ao fim do combate ou da cena, todos os pontos recebidos e PEs que não tenham sido usados desaparecem.

Ao longo do jogo, é claro, os interesses dos personagens mudam, e é possível que ele revise seu passado e deixe de ter os mesmos objetivos ou princípios. Por isso, a Sorte de um personagem deve ser muito mais dinâmica do que um elemento rígido. De acordo com os acontecimentos da história, você pode adicionar novas Sortes ao seu personagem gastando

uma ficha *aiki*; ou então aumentar uma das Sortes que você já possua da mesma forma. Por exemplo, ao encontrar durante uma aventura um personagem com quem você possui ligação no passado, você poderia gastar uma ficha *aiki* para receber a Sorte: Objetivo (derrotar rival). Assim, poderia receber um bônus importante ao reencontrá-lo no futuro. Outro exemplo é o personagem órfão acima, que poderia encontrar durante o jogo alguma pista sobre a sua família, e com isso resolver se dedicar com mais afinco a este objetivo; para representar isso, ele poderia gastar uma ficha *aiki* para aumentar a sua Sorte: Objetivo (busca pela verdade).

Da mesma forma, você também pode eliminar Sortes que deixem de ter significado para o seu personagem. Isto é chamado de *sublimar uma Sorte*, e traz um benefício muito importante que será explicado no próximo tópico.

KARMA E ASURA

Um *asura* é um espírito de destruição, uma pessoa que foi tão fortemente consumida pelos próprios desejos que simplesmente deixa de se importar com a vida, sua ou dos seus conhecidos. Na prática, ele deixa de ser humano.

A transformação em *asura* é um temor constante para qualquer habitante de Tenra, em especial aqueles que se empenham em partir em busca de objetivos complexos e se envolvem com as políticas e conflitos do mundo. O controle de o quão próximo um personagem está de ver isso acontecer é feito através de uma nova característica chamada *Karma*.

O *Karma* de um personagem representa o nível de envolvimento dele com o mundo à sua volta, o quando ele é guiado e focado nos próprios objetivos, e o quanto isso

macula o seu espírito. O seu valor inicial é fixo, dependendo sua pontuação ao ser criado:

- **Novato (5 pontos):** *Karma* 0.
- **Lutador (7 pontos):** *Karma* 1.
- **Campeão (10 pontos):** *Karma* 2.
- **Lenda (12 pontos):** *Karma* 3.

Você pode ajustar esse valor gastando os seus próprios pontos – cada ponto abaixo do seu valor inicial conta como uma vantagem de 1 ponto; e cada ponto acima como uma desvantagem de -1 ponto. Assim, se você é um Campeão e quer começar com *Karma* 1, isso lhe custará 1 ponto; se, por outro lado, for um Novato e aceitar ter um *Karma* de 2, isso contará como uma desvantagem de -2 pontos, seguindo todas as restrições apropriadas.

Você também pode negociar com o mestre a possibilidade de possuir uma pontuação mais baixa que a dos demais jogadores. Se o fizer, além do *Karma* reduzido, você também pode ganhar alguns Pontos de Destino para ajudá-lo nas sessões.

E para além desse valor inicial, como você acumula *Karma*? Vivendo, se aventurando e fazendo coisas, basicamente. Sempre que você gastar 1 PE, seja para evoluir o seu personagem, adquirir itens mágicos ou ganhar benefícios de jogo, você ganhará 1 Ponto Kármico (ou PK). A cada 10 PKs que você acumular, o seu *Karma* aumentará em 1 ponto automaticamente.

Note que é praticamente impossível evitar o acúmulo de *Karma*: é algo que faz parte do próprio crescimento e amadurecimento ao longo da vida. Contrário a algumas

ideias comuns, *karma* não significa necessariamente fazer coisas ruins ou que tragam consequências ruins; significa simplesmente *fazer*. Qualquer ação, de uma forma ou de outra, trará consequências boas e ruins em diferentes proporções, fazendo girar a roda do *samsara*, o ciclo eterno de vida, morte e renascimento. O simples fato de você se relacionar com outras pessoas e se envolver com o mundo já é o bastante para fazê-lo acumular *karma*.

Assim, o limite de *Karma* para um personagem sem sofrer consequências é de 5. Uma vez que chegue a *Karma* 6, ele será consumido pelas próprias ambições até o fim da cena, tornando-se um *asura*. Um personagem que se transforme em *asura* não pode mais ser controlado pelo jogador: ele passa a ser considerado perpetuamente sob os efeitos da desvantagem Fúria, buscando apenas destruir tudo no caminho entre ele e o seu objetivo, e se tornará na prática um NPC.

E como você reduz o seu *Karma* para evitar que isso aconteça? Sublimando as suas Sortes. Sempre que você decide sublimar uma das suas Sortes, você pode reduzir o seu valor do seu *Karma* atual. Assim, eliminando uma Sorte de valor 2, por exemplo, você também irá reduzir o seu *Karma* em 2 pontos.

A contrapartida, é claro, é que você sempre deve justificar a sublimação da Sorte. As pessoas não desistem dos seus objetivos de uma hora para outra, e deve haver uma boa razão para que uma delas seja simplesmente eliminada da sua ficha. Por exemplo, pode ser que nas suas aventuras você descubra de fato a verdade sobre a sua família e porque você se tornou um órfão, não sendo mais necessário que você possua a Sorte: Busca pela Verdade. Ou então talvez você não tenha encontrado o que procura, mas

alguma coisa aconteceu que fizesse você rever este objetivo, e concluir que talvez ele não fosse assim tão importante. O importante é que ele deixe de fazer parte do seu personagem, afastando-o um pouco mais do mundo dos homens.

O uso das regras de Sorte, *Karma* e a transformação em *asura*, assim, não servem apenas para ganhar bônus de jogo, mas também para incentivar os jogadores a criarem uma história repleta de transformações e mudanças para os seus personagens!

Armaduras *yoroi*. Uma nota final vai para os personagens que utilizem as regras de *Karma* da adaptação das armaduras *yoroi* do blog. Sugiro que as substitua por esta versão revisada, embora o seu cerne seja fundamentalmente o mesmo – apenas a forma de reduzir o *Karma* do personagem é especificada aqui como acontecendo apenas através da sublimação de Sortes, e não com gasto de PEs. No entanto, há uma outra mudança fundamental: mantenha um valor de *Karma* separado para o piloto e a armadura; todo *Karma* adquirido enquanto ele a pilota vai para o espelho *meikyo* da armadura, e não para ele. Uma vez que a soma do seu *Karma* e o da armadura chegue a 6, no entanto, estará tudo terminado: a armadura o prenderá dentro dela, e, mesmo que consiga sair, sua carreira como piloto efetivamente se encerrará. Por outro lado, no entanto, apesar de ser perigoso para o piloto, o *Karma* acumulado pelo espelho *meikyo* é usado para acelerar as funções da armadura: ela sempre receberá um bônus em todas as suas jogadas de FA e FD igual ao *Karma* que possui.

MOMENTO DA VERDADE

Uma última regra extra retirada de *Tenra Bansho Zero*, mais simples do

que as demais, é chamada de **Momento da Verdade**. Ela ocorre geralmente nos momentos finais de uma história, quando um personagem, confrontado com a morte e a possibilidade de derrota, de repente desperta de uma reflexão sobre os seus objetivos, e parte com uma fúria renovada contra seus inimigos. Ele simplesmente não pode perder ali, e irá lutar até o fim se for preciso!

Apenas um personagem pode declarar um Momento de Verdade uma única vez por aventura. Como parece óbvio, este direito deve ser negociado entre os jogadores, para saber qual deles receberá o benefício. De preferência, deve ser alguém que possua um motivo especial para tê-lo naquele momento, envolvendo uma ou mais das suas Sortes de valor mais alto.

Ao declarar um Momento da Verdade, o jogador deve gastar imediatamente todas as suas fichas *aiki*. Os outros jogadores, se quiserem,

também podem ceder as suas próprias fichas para ele, para aumentar o seu total. Para cada ficha *aiki*, ele rolará uma quantidade de dados igual ao valor da sua maior Sorte – se ele possuir quatro fichas *aiki*, por exemplo, e a sua maior Sorte possuir valor 3, ele rolará nada menos do que doze dados! Como no uso normal da Sorte, o valor total rolado é convertido em PEs para o personagem usar até o fim da batalha ou da cena.

Note, no entanto, que possuir um Momento da Verdade é uma faca de dois gumes: você receberá uma quantidade enorme de PEs para usar contra os seus adversários, mas cada PE que você gastar *ainda* será convertido em um Ponto Kármico! No fim, na melhor das hipóteses, você estará provavelmente a apenas um fio de se transformar em um *asura*, e deverá correr atrás de Sortes para sublimar...

NPCs IMPORTANTES

LORDE AYANOKOJI

Lorde Ayanokoji é o líder do clã Ayanokoji. Foi ele quem ordenou ao grupo escoltar Flor de Lótus até os Takatsukasa.

- Lorde Ayanokoji pode ser um homem velho e cansado que viu demais da guerra, e deseja sinceramente para que ela acabe.
- Lorde Ayanokoji pode ser um monstro traiçoeiro que está enviando a Flor de Lótus para assassinar secretamente o Lorde Shinji.
- Talvez Lorde Ayanokoji esteja até mesmo enviando os personagens jogadores para as suas mortes, para que ele possua uma desculpa para intensificar ainda mais a guerra com a bênção da Igreja Xintoísta.

LORDE TAKATSUKASA

Lorde Takatsukasa, também conhecido como Lorde Shinji, é o jovem líder do clã Takatsukasa. Ele é convidado a se casar com Flor de Lótus como um sinal de reconciliação entre os dois domínios.

- Lorde Shinji pode ser um jovem lorde que também deseja sinceramente o fim da guerra. A sua personalidade pode ser qualquer coisa de silencioso e acadêmico até alto e rude.
- Lorde Shinji pode ser um senhor frio e calculista, que mandou assassinar Flor de Lótus para ter uma desculpa para intensificar a guerra com os Ayanokoji.
- Lorde Shinji pode ser ele próprio um *kugutsu*, disfarçado como o (assassinado? Perdido?) herdeiro do clã Takatsukasa para evitar que os generais do clã tentem assumir o trono.

NAVALHA VOADORA

O vilão principal da história, Navalha Voadora é um *kongohki* que utiliza duas lâminas amaldiçoadas. É um mestre no uso da espada, e o líder do bando de *kijin* e *kongohki* que tenta matar ou capturar Flor de Lótus.

- Navalha Voadora foi contratado pelo clã vizinho dos Kusanagui (que teme uma aliança entre os seus vizinhos mais poderosos) para impedir as negociações de paz entre os Ayanokoji e os Takatsukasa.
- Navalha Voadora foi contratado pela Igreja Xintoísta para manter o estado de guerra entre os Ayanokoji e os Takatsukasa, por razões misteriosas.
- Navalha Voadora foi contratado secretamente pelo Lorde Ayanokoji ou o Lorde Takatsukasa para impedir as negociações de paz e jogar a culpa no outro domínio.
- Navalha Voadora foi contratado por alguém para sequestrar Flor de Lótus e fazer parecer que ela morreu. Talvez ele tenha sido contratado por um colecionador de *kugutsu* que a quer para si, ou talvez apenas um nobre ambicioso que a quer como noiva.

Além destas motivações, a identidade de Navalha Voadora também pode ser definida de diversas formas.

- Navalha voadora pode ser a alma de uma pessoa que um dos personagens conheceu em vida, transformada em *asura* e trazida do túmulo para uma vida de caos e destruição.
- Navalha Voadora pode ser a alma de alguém que foi injustiçado por um dos clãs, e pode estar tentando impedir as negociações de paz como um ato de vingança.

- Navalha Voadora pode ser um membro do Exame *Hyakki*, um grupo de *kongohki* renegados que recuperaram a memória da sua vida anterior e enlouqueceram, e agora

vivem apenas para causar morte e destruição até que toda Tenra seja nada mais do que um amontoado de cinzas.

ATO ZERO

GENERAL KANEYORI

General Kaneyori caminha por um campo de batalha coberto pelos mortos e agonizantes. Seu exército está destruído, seus homens mortos ou morrendo. E agora, neste lugar, neste momento, seu senhor, Lorde Ayanokoji, chega trazendo congratulações... Ou talvez censura.

- Foco: o que aconteceu na Batalha do Lago de Fogo que fez com que o General Kaneyori abandonasse a espada?
- Matriz de emoções: Lorde Ayanokoji.

FLOR DE LÓTUS

Lorde Ayanokoji encomendou Flor de Lótus como um presente para o seu filho, o jovem Lorde Hiroyuki. No entanto, Lorde Hiroyuki morreu em batalha antes que os dois fossem casados. Como era o seu relacionamento? Como foi o dia em que Flor de Lótus soube da sua morte?

- Foco: como é a vida para uma *kugutsu* que foi criada e viveu os primeiros anos da sua vida dedicada um propósito que foi de repente tirado dela?
- Matriz de emoções: Lorde Ayanokoji, Chie.

CHIE, A LÂMINA ESCARLATE

Chie é uma *kunoichi*, uma *shinobi* que mata através de enganação e trapaça. Ela foi designada para proteger o filho de Lorde Ayanokoji, o jovem Lorde Hiroyuki. Ela falhou nesta missão. O que aconteceu?

- Foco: qual foi a causa da grande falha de Chie, e como isso mudou a forma como ela vê o mundo?

- Matriz de emoções: Lorde Ayanokoji, Flor de Lótus.

SOUJIRO, A VÍBORA DE AÇO

Soujiro é um monstro, um *shinobi* assassino que foi infestado com criaturas demoníacas que lhe dão poderes bizarros e aterrorizantes. Como ele se tornou este monstro, e quais são seus sentimentos com aqueles que o torturaram até que se tornasse um?

- Foco: que tipo de coisa pode fazer um homem se transformar em um monstro? E que tipo de homem transforma um ser humano em uma máquina de guerra?
- Matriz de emoções: Lorde Ayanokoji, Chie.

AKIZUKI NOBUTAKI

Nobutaki nem sempre foi um *samurai*. Ele tomou a decisão de se tornar um, e então entrou no serviço de Lorde Ayanokoji. Como este jovem entrou no serviço deste lorde, e quais são os seus sentimentos quanto ao seu mestre?

- Foco: por que Nobutaki segue Lorde Ayanokoji? Quão profundos são os laços entre *samurai* e mestre?
- Matriz de emoções: Lorde Ayanokoji, Ryuunosuke, General Kaneyori.

RYUUNOSUKE

Um mercenário vive da guerra. Como é para um homem como este servir a um lorde honorável? E quais são os seus sentimentos agora, à beira da paz?

- Foco: quando matar é o que você faz, como você se sente quando a paz está chegando?

- Matriz de emoções: Lorde Kaneyori.
Ayanokoji, Nobutaki, General

ATO UM: UMA REUNIÃO DE FLORES

Em que nós somos introduzidos ao nosso elenco de personagens e eles partem em uma missão de paz em tempos de guerra.

O LEÃO NO INVERNO

Elenco: General Kaneyori, Nobutaki, Ryuunosuke.

Lorde Ayanokoji envia um emissário até o General Kaneyori, o herói da Batalha do Lago de Fogo. Ele requer o seu serviço mais uma vez, em uma missão que pode ajudar a acabar com esta guerra para sempre.

- O que Ryuunosuke e Nobutaki conversam no caminho para a casa do General Kaneyori?
- Quais são as suas opiniões sobre o General? Esta é uma boa oportunidade para usar a matriz de emoções, se você não usou ainda.
- O que o General Kaneyori está fazendo quando os enviados chegam? O que ele fez desde que abandonou a sua espada e encerrou a sua vida de guerras?
- Qual a sua reação ao ser avisado que o seu Lorde requer os seus serviços mais uma vez?

UMA AUDIÊNCIA COM LORDE AYANOKOJI

Elenco: Florde Lótus, Chie, Soujiro.

Lorde Ayanokoji convoca a *kugutsu*, Flor de Lótus. Ele a avisa que ela foi prometida em casamento o jovem Lorde Takatsukasa para acabar com a guerra.

- Como era o relacionamento de Lorde Ayanokoji com Flor de Lótus após a morte do seu filho? Romântica? Paternal? Distante? Desgosto aberto?
- Como a guerra e a morte de seu filho afetou o Lorde Ayanokoji?

RETORNO AO CASTELO

Elenco: todos.

Os emissários retornam. General Kaneyori está de volta ao Castelo Ayanokoji depois de muitos anos. Ele irá se encontrar com Flor de Lótus e os outros membros dos emissários de paz, que estão perto do final das suas preparações.

- Como foi a viagem de retorno ao Castelo Ayanokoji? Ryuunosuke e Nobutaki tiveram alguma oportunidade de conversar com o Grande General?
- Como são os sentimentos de Flor de Lótus quando encontra o homem que irá escolta-la ao seu novo marido?
- Quais são os sentimentos do General Kaneyori quando ele retorna ao castelo pela primeira vez em tantos anos?

A NOITE ANTERIOR

Elenco: qualquer um.

É a noite antes dos emissários de paz partirem em sua missão... O que os nossos heróis fazem na noite anterior ao começo da sua jornada?

Algumas sugestões:

- Algum deles vai para uma caminhada silenciosa no jardim iluminado pela lua? Talvez encontrar outra pessoa sob as estrelas ou as flores de cerejeira caindo?
- Algum deles sai para beber ou encontrar amigos?
- Algum encontro de última hora com amantes? Alguma última noite gasta com entes queridos ou família?

- Alguma preparação para batalha? Espadas a serem afiadas? Armaduras a serem limpas? Roupas a serem remendadas ou testamentos a serem escritos?
- Talvez algum dos personagens mais marciais queiram passar algum tempo praticando as suas técnicas?

A PARTIDA

Elenco: todos.

O Ato termina quando o navio celeste Borboleta Flutuante parte em direção às terras dos Tatsukasa. Esta é a chance perfeita para os personagens dos jogadores fazerem alguns comentários introspectivos, ou talvez algumas predições sobre como será a jornada...

- A natureza do navio celeste dos Ayanokoji fica a seu cargo e/ou dos seus jogadores. Provavelmente ele será o mais rápido e luxuoso dos navios do reino. Ele não deve ser muito armado ou fortificado. À parte por isso, pode ser qualquer coisa entre um dirigível à vapor *steampunk* e um navio massivo impulsionado por *shikigami*, ou até um barco mágico remado por servos.

INTERLÚDIO

No próximo ato, o navio celeste Borboleta Flutuante continuará sua

jornada em direção às terras dos Takatsukasa. Os personagens irão encontrar um misterioso novo inimigo, e a Borboleta Flutuante será derrubada e naufragará.

NOTAS E DICAS

O primeiro Ato tem o objetivo de introduzir os jogadores, reunir o grupo e enviá-los na sua missão. Possui pouca ação, então foque-se principalmente no desenvolvimento dos personagens. Mantenha o ritmo calmo e relaxado: as coisas irão esquentar logo. Também é um bom momento para os personagens rolares a matriz de emoções uns com os outros, e para distribuir algumas fichas *aiki*.

Uma ideia que funcionou bem para mim foi intercalar “O Leão no Inverno” com “Uma Audiência com o Lorde Ayanokoji.” Eu comecei O Leão no Inverno com Nobutaki chegando até a casa do General Kaneyori. Quando o General perguntou a ele porque Nobutaki havia vindo, eu fui para Uma Audiência com o Lorde Ayanokoji como um *flashback*. Depois de a cena terminar, voltamos para o General Kaneyori e rolamos o resto da cena.

Tenha certeza de dar bastante desenvolvimento para o personagem de Lorde Ayanokoji. Depois deste Ato ele meio que desaparece da aventura, então você deve se certificar de que ele cause uma impressão forte.

ATO DOIS: AS COISAS DESMORONAM

Em que uma força sombria aparece, a missão é interrompida, e o navio celeste destruído.

A JORNADA CONTINUA

Elenco: qualquer um.

Já faz cerca de um dia desde que o navio celeste partiu do Castelo Ayanokoji. A jornada foi pacífica desde então, e as coisas estão calmas.

Peça aos jogadores para fazerem uma descrição daquilo que estão fazendo. Pode ser uma nova oportunidade para desenvolver seus personagens, ganhar umas fichas *aiki*, ou para rolar na matriz de emoções com aqueles com quem ainda não haviam feito.

Sinta-se livre para estender esta por uma ou duas cenas se quiser, mas se as coisas começarem a ficar tediosas, é a hora de seguir para a próxima cena e atacar a todos com ninjas ciborgues voadores.

Algumas sugestões:

- A tripulação do navio está jogando um jogo de dados, e convidam um dos jogadores a se juntar a eles.
- O capitão pergunta a Flor de Lótus se ela irá cantar uma música ou dançar para entreter a tripulação.
- O navio sobrevoa uma faixa de terra destruída pela guerra, trazendo de volta memórias e gerando discussão.
- Um dos personagens jogadores pode querer preparar uma cerimônia do chá ou sessão de poesia ou algum outro estereótipo de passatempo japonês.
- E, é claro, apenas incentivar uma conversa entre personagens dos jogadores é uma boa ideia também.

NINJAS CIBORGUES VOADORES

Elenco: todos.

Inimigos: 2x atacantes *kijin* para cada personagem, atacando em duas ondas.

O ataque pode acontecer durante o dia ou a noite, o que você achar mais apropriado. À noite é melhor se você quer que seja um ataque surpresa, enquanto durante o dia é melhor para um ataque frontal violento.

Qualquer que seja o caso, um navio celeste negro, mais rápido e menor mas mais pesadamente armado do que o Borboleta Flutuante, irá se aproximar. Assim que os dois estiverem a cerca de 200m, duas ondas de *kijin* irão voar para o Borboleta Flutuante para tentar capturá-lo. Envie metade dos inimigos na primeira onda, e a segunda onda uma ou duas rodadas depois (dependendo de quão rápido os jogadores despachem a primeira onda).

Para manter as coisas interessantes, tente dividir o grupo: pode ser algo simples como um grupo de *kijin* tentando parar o motor do navio, enquanto o segundo grupo tenta capturar Flor de Lótus. No caso de uma emboscada noturna, pode ser que o grupo simplesmente esteja dividido desde o começo: alguns podem estar nos andares inferiores dormindo, e os outros estavam acordados quando o ataque começou. Outra ideia é fazer com que o inimigo dispare um canhão que faça diversos buracos no casco do Borboleta Flutuante: os *kijin* inimigos podem então subir por eles para chegar aos andares inferiores, enquanto outro grupo ataca o convés.

Se qualquer dos jogadores pensar em voar até o navio celeste negro, deixe-os: Navalha Voadora estará no convés do outro barco, pronto para enfrentá-los. Neste momento deve ser impossível para eles realmente o derrotarem. Se, no entanto, parecer que pode acontecer, pode não ser uma má hora para seguir para a próxima cena. (Ou você pode deixar os jogadores derrotarem-no e criar um Grande Vilão Malvado para a batalha final. Você quem sabe).

Se você achar que a batalha está indo rápido demais, sinta-se à vontade para enviar uma terceira onda de *kijin*. Se a batalha estiver muito difícil... Bem, mantenha em mente que os *kijin* não estão tentando matar os personagens. Eles possuem dois objetivos:

1. Derrubar o Borboleta Flutuante;
2. Capturar Flor de Lótus.

Fazer com que alguns dos *kijin* abandonem a batalha para instalar explosivos nos motores, ou tentar agarrar Flor de Lótus, pode não ser uma ideia ruim.

De qualquer forma, não arraste o combate por tempo demais. Mantenha as coisas interessantes e acontecendo com velocidade.

AS COISAS DESMORONAM

Elenco: todos.

A batalha acaba com o navio celeste Borboleta Flutuante sendo derrubado.

Como isso acontece fica a cargo do mestre. Se a batalha com os *kijin* estiver complicada para os heróis, pode ser tão simples como os inimigos explodindo os motores do navio e derrubando-o. Alternativamente, Navalha Voadora pode pegar uma espada ZAKT-8 que por acaso estava por perto, pula, e parte o Borboleta Voadora em dois. Ou o navio celeste

negro pode disparar um segundo canhão para derrubar o navio se a batalha começar a ficar ruim para eles, abandonando qualquer esperança de capturar Flor de Lótus para destruir as evidências.

Pode até ser que as próprias ações dos jogadores irão fazer o navio naufragar, especialmente se algum deles tiver a ideia de abalroar o outro barco.

Quando o naufrágio acontecer, todos recebem dano massivo e ficam inconscientes.

INTERLÚDIO

No próximo Ato, os sobreviventes da queda irão se reunir. Eles irão fugir de patrulhas do seu novo inimigo e completar sua jornada até as terras Takatsukasa... Onde irão descobrir uma nova ameaça à paz entre as duas nações.

NOTAS E DICAS

A estrutura das cenas dos Atos 2 e 4 são um pouco mais soltas do que os outros três: isto é porque, na minha experiência, o combate tende a introduzir bastante aleatoriedade, e é difícil prever o que irá acontecer a seguir. Apenas siga o fluxo e improvise.

Uma coisa a cuidar é que os *kijin* podem ter sucesso em abduzir Flor de Lótus. Se Flor de Lótus for um NPC, não há problema: isso irá mudar um pouco o arco do próximo Ato (já que Flor de Lótus precisará ser resgatada), mas isso não será necessariamente uma coisa ruim.

Se Flor de Lótus for um personagem jogador, então você possui algumas opções diferentes. Você pode seguir com isso e intercalar algumas cenas no próximo ato com ela sendo ameaçada pelos seus captores enquanto eles a levam para algum

lugar. Ou você pode libertar Flor de Lótus dos seus captores quando o Borboleta Flutuante for derrubado.

Qualquer que seja o caso, não é necessariamente o fim da aventura.

ATO TRÊS: A PERSEGUIÇÃO

Em que a missão continua, e aqueles que sobreviveram lutam para roubar a vitória das garras da derrota.

CERCADO POR BANDIDOS

Elenco: Flor de Lótus, outros.

Se Flor de Lótus for um dos jogadores, comece a cena com ela.

O navio celeste foi derrubado, e os personagens dos jogadores estão entre os sobreviventes. Entre o restante da tripulação, os que sobreviveram não estão em condições de continuar a jornada.

Enquanto isso, um grupo de bandidos viu o navio celeste ser derrubado, e correu até o naufrágio para saquear os mortos.

- O que Flor de Lótus faz? Ela aproveita a oportunidade para tentar escapar? Ela cuida dos feridos?
- Há algum sobrevivente entre os inimigos? O que os personagens fazem quando eles encontram um homem agonizante que há pouco estava tentando matá-los?
- Como os personagens reagem aos bandidos?
- Se algum dos personagens morreu durante o Ato 2, agora é um bom momento para incluir um substituto: um bandido de bom coração, talvez, ou um soldado do Castelo Takatsukasa sob cerco que vem ajudar os sobreviventes.

A FUGA

Elenco: qualquer um.

O inimigo ainda está próximo, e o grupo deve se mover com velocidade. A tripulação do navio irá ficar para trás para cuidar dos feridos. Os jogadores

deverão seguir para o Castelo Takatsukasa à pé.

Dê aos jogadores alguns minutos para planejar sua fuga. Ouça com cuidado e anote algumas ideias sobre como rolar a perseguição.

- Como o grupo pretende escapar dos perseguidores?
- Eles *querem* escapar dos perseguidores? Eles podem preferir enfrentá-los de frente.
- Agora é uma boa oportunidade para decidir a identidade de Navalha Voadora. Se algum dos jogadores quiser fazê-lo, ele pode usar uma ficha *aiki* para adquirir alguma Sorte envolvendo ele.

A CAÇADA

Elenco: qualquer um.

Inimigo: Navalha Voadora, assaltantes *kijin*. O número total de inimigos deve ser equivalente ao número de pessoas no grupo.

Em algum momento após o grupo deixar o naufrágio, eles perceberão que Navalha Voadora encontrou a sua pista e está no seu encalço. Se você estiver se sentindo sádico, espere até que os jogadores estejam longe o bastante para que eles não possam voltar e ajudar, e faça com que o inimigo desça sobre o naufrágio e comece a assassinar os sobreviventes que eles acabaram de resgatar.

Após estabelecer que Navalha Voadora começou a perseguição, jogue o resto dela. A cena pode acontecer como uma série de testes, dependendo em como o grupo pretende escapar dos *kijin*. Use as regras de Fuga (*Manual*

3D&T Alpha, pg. 1d+72) para determinar o resultado, se os jogadores conseguem despistá-los ou se algum deles fica para trás e é alcançado pelos inimigos.

Se o grupo tentar se esconder, lembre-se de que Navalha Voadora possui o Sentido Especial Radar. Eles terão que se lembrar disso se quiserem escapar dos seus perseguidores.

A CHEGADA

Elenco: todos.

Em todo caso, o resto da jornada segue sem incidentes. Eles chegam ao Castelo Tatsukasa (ou alguma vila próxima de onde ele pode ser visto), apenas para encontra-lo sob ataque.

- Quem está cercando o castelo? Como são os seus exércitos? O que eles estão fazendo? Eles estão apenas acampados do lado de fora, ou estão atacando as muralhas?
- Qual a sua relação com os *kijin* que estavam perseguindo o grupo até aqui?

INTERLÚDIO

No próximo Ato, os jogadores terão se reunido e reagrupado. Agora eles terão um novo desafio... Encontrar uma forma de se infiltrar no cerco ao Castelo Takatsukasa e resgatar seu outrora inimigo.

NOTAS E DICAS

A parte mais complicada deste Ato é ajustar A Caçada. Você terá que seguir em uma corda bamba entre fazê-la muito curta e insignificante, e fazê-la durar por tempo demais. De forma simples, se não está divertido e você e o seu grupo estão começando a se distrair, é hora de terminar a caçada e seguir adiante.

Se acontecer uma batalha e ela seguir de forma ruim (seja porque os jogadores decidiram esperar e lutar, seja porque eles falharam em fugir da patrulha), você pode termina-la fazendo a cavalaria (na forma de duas armaduras *yoroï* e alguns soldados do Castelo Takatsukasa) vir ao seu resgate (um pouco *deus ex machina*, mas certamente adequado ao gênero). Pode ser uma boa oportunidade para introduzir personagens substitutos, caso algum personagem tenha morrido nas cenas anteriores.

Se Flor de Lótus foi capturada no Ato 2, então o Ato 3 será bastante diferente. Pode ser que os jogadores sejam aqueles realizando a perseguição, ao invés do inimigo. Se for assim, Navalha Voadora não irá parar e lutar até a morte: uma vez que a batalha comece a se voltar contra ele, ele tentará fugir para lutar outro dia. Pode ser até mesmo que os jogadores falhem em alcançar Flor de Lótus. Nesse caso, ao invés de se infiltrar no cerco ao Castelo Takatsukasa, podem ser eles que tentarão atacar um castelo.

ATO QUATRO: SOB CERCO

Em que um castelo está cercado, uma batalha começa, e a batalha final pela paz começa.

LINHAS DE BATALHA

Elenco: todos.

O Castelo Takatsukasa está sob ataque. O cerco deve ser quebrado para a aliança acontecer. Mas o inimigo é contado aos milhares. Como alguns podem enfrentar tantos?

- O grupo pode decidir que eles querem enviar um emissário de volta ao Castelo Ayanokoji e pedir por reforços. Chie é a escolha ideal entre os personagens, devido à vantagem Aceleração e suas técnicas *ninja*. Outra opção seria enviar um NPC ou tentar algum meio como *onmyojutsu*.
- Os personagens podem tentar quebrar o cerco eles próprios. Eu não recomendo deixar seis heróis destruir todo um exército, principalmente porque se esses caras pudessem fazê-los sozinhos, a guerra teria acabado muito tempo atrás! Mas um ou mais deles pode tentar lutar o seu caminho e chegar até o castelo. (Claro, isso ainda quer dizer que eles terão que lidar com o exército do lado de fora...)
- Eles podem tentar procurar aliados em outros lugares. Talvez eles possam se unir aos bandidos locais, ou então pode haver outro reino próximo a quem eles possam se voltar em busca de ajuda.

- Qualquer que seja a forma escolhida... **Deve haver uma batalha final.** Pare um momento para pensar em como Navalha Voadora pode se envolver nos seus planos, e pense em alguma forma como introduzi-lo no confronto final.

A HORA DO LOBO

Elenco: qualquer um.

O que quer que seja decidido, reserve um momento para recuperar o fôlego antes de pular para a ação. Na calmaria antes da tempestade, dê aos heróis algum tempo para pensar no desafio que virá.

- Algum personagem foi morto nos Atos anteriores? Como os sobreviventes se sentem a respeito? Há algum juramento de vingança, alguma promessa?
- Quais são as preparações que os heróis fazem à beira da grande batalha da qual eles podem não sobreviver?
- Algum personagem possui uma conexão pessoal com Navalha Voadora? Quais são os seus pensamentos, considerando o fato de que é quase certo que ele o encontrará em batalha?

ENGAJAR

Elenco: ???

Inimigos: ???

Execute o plano. Jogue-o.

Como eu não sei o que o seu grupo irá tentar fazer, eu não posso te dar

nenhum nome de cena ou direções aqui. Tudo o que eu posso fazer é desejar boa sorte, e divirta-se!

O importante é manter um bom ritmo, mas tente não escalonar demais. Tente alternar entre momentos de agitação e calma, para dar aos jogadores a chance de recuperar o fôlego.

Se o plano envolver uma batalha, comece com uma onda de capangas com o mesmo número que os personagens jogadores. Faça uma segunda onda com o dobro de tamanho, e vá adicionando novas ondas conforme necessário. Também adicione um ou dois “soldados de elite” com cada onda para apimentar o combate.

Tenha certeza de que o combate não se torne apenas todo mundo atacando aleatoriamente contra vilões genéricos por muito tempo. Tente adicionar pelo menos uma complicação para evitar que tudo se resuma a apenas rolar dados. Algumas sugestões:

- Os bandidos da floresta se juntam à batalha: seja ao seu lado ou dos inimigos.
- Lorde Shinji surge do castelo à frente da sua guarda pessoal, com sua armadura de batalha, e se une à batalha. Os reforços são bem vindos, mas agora Lorde Shinji está em perigo!
- Uma poderosa arma de cerco chega e deve ser enfrentada: ela irá disparar em duas rodadas, causando alguma coisa ruim (as muralhas do castelo cairão, muitas pessoas morrerão), a menos que alguém consiga causar pelo menos 20 pontos de dano a ela.
- Uma pessoa que se pensou estar morta subitamente

aparece novamente, com contas a acertar.

TUDO ACABA AGORA

Elenco: ???

Inimigo: Navalha Voadora.

Uma vez que este Ato tenha durado o suficiente, é hora de introduzir Navalha Voadora.

Agora é hora de qualquer troca de palavras de último minuto ou tentativas de levar à razão. Agora é a hora perfeita para dizer coisas como “eu sei que você está aí!” e “isso acaba agora!” Tenha certeza de que qualquer um que tenha alguma ligação com Navalha Voadora tenha uma chance de dizer alguma coisa.

Encerre o Ato no momento do primeiro ataque. Não role nenhum dado ainda, no entanto...

INTERLÚDIO

Tudo acaba no próximo Ato. Os destinos dos personagens jogadores serão decididos. O destino final de Navalha Voadora será revelado. E nós finalmente responderemos à questão: a paz pode mesmo vir no meio de tanto sangue derramado?

NOTAS E DICAS

Este Ato será um verdadeiro desafio para o mestre planejar, porque é muito dirigido pelos jogadores. Com sorte seus jogadores agora já se sentem confortáveis o suficiente com seus personagens para que você possa se sentar e deixa-los guiá-lo.

Existem duas armadilhas em que um mestre pode cair quando lidando com planos dirigidos pelos jogadores. A primeira é permitir que tudo o que eles planejarem aconteça. Tente criar pelo menos uma ou duas complicações não previstas com que os jogadores

tenham que lidar para que seus planos funcionem.

No outro extremo estão os mestres que frustram tudo que os jogadores tentam planejar. Se os jogadores sentirem que qualquer coisa que eles pensarem não irá acontecer, eles simplesmente pararão de tentar fazer planos legais, e isso é chato.

Uma boa regra geral é a regra do “sim, e...” ou “sim, mas...” Basicamente, se você não consegue pensar em nenhuma razão óbvia pela qual um plano deva falhar, deixe-o funcionar... Mas adicione uma complicação. Por exemplo: os jogadores decidem enviar um mensageiro para buscar ajuda. Você pode dizer: “sim, mas ele terá

que escapar das patrulhas de Navalha Voadora para chegar até o Castelo Ayanakoji.”

De maneira geral, deixe os jogadores tomarem a iniciativa em definir os termos da batalha final. Você só deve fazer os inimigos atacarem se o plano envolver parar e esperar demais. Neste caso, faça com que Navalha Voadora os rastreie até onde quer que eles estejam se escondendo e realize o seu ataque. Mas se os jogadores estão sendo pró-ativos e tendo ideias interessantes, você deveria premiá-los fazendo com que seus planos funcionem.

ATO CINCO: A NOIVA

Em que tudo termina.

NAVALHA VOADORA

É isso. A batalha com o chefe. A batalha final com o cara que está perseguindo o grupo desde o Ato 2.

Deixe de brincar. Não hesite em matar personagens. Force-os a gastar PEs, Pontos de Destino, fichas *aiki*. Faça-os ficar no limite do seu *Karma*. Faça desta uma batalha para se lembrar.

Agora é também uma boa oportunidade para apresentar os jogadores às regras de Momento da Verdade. Lembre-os de todas as regras que eles possam usar para ganhar bônus de FA e causar dano extra, porque eles vão precisar.

Use alguns capangas para evitar que todos os que estejam em volta de Navalha Voadora parta para cima dele. Lembre-se que este duelo é apenas uma parte da batalha: devem haver outros membros das forças inimigas que ainda estão tentando completar sua missão.

Role as ações dos personagens. Se eles quebrarem suas armas, faça-os pegar novas armas no campo de batalha (para que possam quebrá-las também!). Se eles tentarem mirar um canhão nele, faça testes de Força para que consigam movimentá-lo. Se tentarem sequestrar um navio celeste para derrubar sobre ele, faça-os enfrentar capangas para tomar o controle.

Se os jogadores tiverem um plano realmente legal mas os dados não concordarem, não o deixe falhar apenas por causa de uma jogada de dados ruim. Talvez a ideia deles de jogar uma casa sobre Navalha Voadora não funcione da primeira vez, necessitando que o samurai do grupo

recorra a outras energias ou algo assim.

É possível que alguém tente convencer Navalha Voadora a parar de lutar. Você pode fazer isso com um teste de Manipulação, que o *kongohki* pode resistir com um teste de Resistência. Então você pode proceder de duas maneiras:

- No primeiro sucesso, você pode ativar a desvantagem Assombrado dele, reduzindo as suas características em -1. O jogador pode continuar tentando convencê-lo a desistir, causando redutores de -1 cumulativos nas suas características até que ele chegue em R0, quando ele irá largar suas espadas e desistir. Isso é adequado se você estiver considerando Navalha Voadora como uma alma perdida que ainda pode ser redimida.
- A cada sucesso, dê uma “ficha de penalidade” ao jogador, que ele pode jogar na próxima rolagem de dados do *kongohki* para causar um redutor de -1 nela. Isso é adequado se você vê Navalha Voadora como um assassino frio, que não pode ser convencido a desistir da batalha, mas ainda quiser dar um benefício aos jogadores pelo *roleplay*.

ENCERRANDO

Mais do que instruções sobre como dirigir o final, a seguir estão algumas

questões que você pode querer responder.

- A missão teve sucesso? Haverá paz entre os Ayanokoji e os Takatsukasa? Ou o Caminho ao Altar de Flor de Lótus será apenas outro capítulo sangrento na história desta guerra sem fim?
- Se a missão teve sucesso, os lordes dos dois reinos podem querer recompensar os heróis. Como eles o farão?

Algumas sugestões se você estiver usando os personagens prontos:

- A missão de paz de General Kaneyori se transformou em outra batalha. Como isso afeta o seu ódio da guerra, e como isso afeta a sua decisão de parar de lutar?
- Chie falhou uma vez em uma missão importante. Como ela se redimiou deste fracasso? Como a relação dela com Flor de Lótus mudou? O que ela fará agora?
- Soujiro veio a aceitar os vermes que hospeda? Ele veio a apreciar o seu poder? Ou ele irá aproveitar a oportunidade para se livrar deles para sempre?
- Nobutaki queria provar a si mesmo para o seu lorde. Ele conseguiu? Como a sua opinião sobre o Lorde Ayanokoji mudou? Ele quer continuar a serviço do seu lorde... Ou ele seguirá em frente?
- Ryuunosuke viveu da guerra por toda a sua vida. Ele conseguirá ter uma nova vida em tempos de paz? Ou ele partirá das

terras dos Ayanokoji e procurar novos campos de batalha?

- E por fim... Flor de Lótus. A mulher que inspirou tanta esperança, e tanto derramamento de sangue. Ela irá seguir com o seu casamento com Lorde Takatsukasa? Ou irá desaparecer como uma lenda, para nunca ser visto? O que ela irá escolher? Dever? Liberdade? Amor? Alguma outra coisa?

No final, depende de você e dos seus jogadores decidirem.

CONTINUANDO A AVENTURA

O Caminho ao Altar de Flor de Lótus foi pensada como uma aventura *one shot*. No entanto, não precisa ser o fim para estes personagens em particular.

Uma possibilidade: os eventos que aconteceram revelaram novos inimigos e novas ameaças. Certos personagens podem terminar se unindo a um exército para lutar contra quem quer que estivesse cercado o Castelo Takatsukasa, ou perseguir e punir os responsáveis por sequestrar Flor de Lótus.

Você também poderia seguir as vidas dos heróis que escolheram sair do serviço de Lorde Ayanokoji. Talvez Nobutaki tenha se tornado um ronin, ou a própria Flor de Lótus tente fugir. Talvez eles partam atrás de felicidade em outro lugar... Ou talvez eles tenham que fugir dos soldados de Lorde Ayanokoji que foram enviados para trazê-los de volta.

Uma terceira possibilidade seria trocar para a perspectiva do inimigo. Quem são os *kijin* que atacaram o navio celeste, e o que eles irão fazer depois dos eventos da aventura? Quais são as

suas motivações? Talvez eles possam até mesmo seguir o próprio Navalha Voadora (se ele sobreviveu).

Você poderia até mesmo retornar ao passado, e olhar os eventos que transformaram estes personagens nas pessoas que eles são. Você poderia jogar a Batalha no Lago de Fogo, quando o General Kaneyori abandonou a sua espada, ou a morte de Lorde Hiroyuki, ou o começo da guerra de décadas entre os dois clãs.

No mínimo, faça os eventos desta aventura parte da história sua Terra particular. Talvez um taverneiro em

uma terra distante em uma sessão futura fale algum comentário sobre “os bandidos que tentaram sequestrar uma *kugutsu* perto de Takatsukasa.” Talvez um personagem em uma aventura futura tenha sido uma testemunha destes eventos. Lorde Shinji ou Lorde Ayanokoji podem aparecer em aventuras futuras como antagonistas ou patronos. Se há algo que faz um mundo de campanha parecer vivo, é encontrar consequências das escolhas de aventuras anteriores.

CONCLUSÃO

A CAMPANHA ORIGINAL

O tópico original sobre o **Caminho ao Altar de Flor de Lótus** pode ser encontrado aqui: <http://forum.rpg.net/showthread.php?666677-Tenra-Bansho-Zero-Lotus-Cloud-s-Bridal-Path>

Você deve perceber algumas diferenças: a mais óbvia é o nome da personagem principal, e diversas outras. Eles foram trocados por diversas razões: no caso de Nuvem de Lótus, seu nome foi mudado porque eu percebi que o havia roubado do ótimo romance de Barry Hughart *Bridge of Birds*.

(Nota paralela: se você não leu *Bridge of Birds*, leia. É ótima. As sequências não são tão boas, mas ainda são boas leituras).

A maioria das diferenças entre a minha aventura original e esta versão revisada estão no ritmo. Eu havia originalmente feito o grupo partir do Castelo Ayanokoji imediatamente após o General Kaneyori chegar: em retrospecto, isso foi meio rápido, e o jogo realmente precisava de um momento para que todos pudessem se conhecer melhor antes de amissão começar. E em segundo lugar, eu tive uma batalha no final do Ato Três contra um grupo de armaduras *yoro*i que eu cortei do jogo propriamente dito: entre um naufrágio de navio celeste e uma perseguição desesperada, eu achei que era um pouco demais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Eu havia originalmente escrito **O Caminho ao Altar de Flor de Lótus** como uma versão refinada da primeira aventura que joguei com meus amigos de *Tenra Bansho Zero*. Não funcionou.

A essência de *Tenra* (e alguns devem argumentar que de todos os jogos de RPG) é mudá-lo e transformá-lo em seu. Dizer aos outros para jogar exatamente como eu havia feito não parecia muito certo.

É por isso que eu decidi escrever a aventura como um conjunto de questões e possibilidades. Se você precisa de mais detalhes, sinta-se à vontade para completar as lacunas você mesmo. Se você não gostar de algo do que eu escrevi, sinta-se à vontade para ignorar e utilizar suas próprias ideias. Como eu disse diversas vezes até que você estivesse cansado disso: esta é a sua sessão. Aproprie-se dela.

Se você rolar **O Caminho ao Altar de Flor de Lótus**, eu gostaria de ouvir as suas ideias sobre ela. Você pode responder ao tópico da RPG.net original, ou enviar uma mensagem privada para **themocaw**. Você também tentar enviar um e-mail para albyhys (arroba) hotmail (ponto) com, mas há uma chance de que ele cairá na pasta de spam, então enviar uma mensagem privada para RPG.net é provavelmente uma ideia melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais para: Jordan Byers, Jason Bjorklund, Garrett Fox, Kirk Oliver e David Silberstein por participar na sessão de jogo original. John Beattie e "Doc Burns" fizeram uma leitura inicial e sugestões para facilitar a leitura.

Agradecimentos especiais a Larry e Candance Byers por tantos anos hospedando longas noites de rolagem de dados, argumentos sobre regras arcanas, e arremessos de miniaturas.

Por fim, um grande *bro-fist* para Andy K, não apenas por reservar

tempo para traduzir este jogo fantástico para nós *gaijin*, mas por disponibilizar uma tonelada de materiais e criar uma comunidade em volta dele.

Abert Hwang
21 de janeiro de 2013.

(E um agradecimento final do tradutor: ao Andy e Albert pelo ótimo trabalho, e por autorizarem que eu fizesse esta tradução e adaptação. *BURP, 31/03/2013*).

APÊNDICE A: NPCs GENÉRICOS

ASSALTANTES *KIJIN*

Os *grunts* genéricos. Não são muito desafiadores e morrem rápido.

F1 H0 R0 A0 PdF1 1 PV e 1 PM

Kit: Capanga

Poder: flanquear.

Vantagens / Desvantagens:
Ciborgue (Cérebro Orgânico).

KIJIN DE ELITE

Um capanga um pouco mais resistente. Adequado se você precisa de um tipo de tenente ou líder, ou para os capangas do fim da aventura.

F2 H1 R1 A1 PdF2 5 PVs 5 PMs

Kit: Capanga.

Poder: arma impressionante.

Vantagens / Desvantagens:
Ciborgue (cérebro orgânico).

BANDIDOS / SOLDADOS

Use estes se você está querendo o bandido genérico para ameaçar as pessoas, ou soldado de infantaria inimigo ou aliado. Um pouco melhor que um assaltante *kijin*, mas ainda não tanto quanto um *kijin* de elite.

F1 H1 R0 A0 PdF1 1 PV 1 PM

Kit: Combatente.

Poder: chuva de ataques ou força bruta (escolha um).

Vantagens / Desvantagens: --

LÍDER BANDIDO / MILITAR

Adequado para representar um líder genérico de uma gangue de bandidos ou um exército inimigo, ou como um sargento aliado.

F2 H2 R2 A1 PdF2 10 PVs 10 PMs

Kit: Combatente.

Poder: ataque inesperado.

Vantagens / Desvantagens:
Ataque Especial.

PILOTO DE ARMADURA *YOROI KIMEN*

Um piloto de armadura *kimen* genérica (aliado ou inimigo).

F0 H2 R1 A0 PdF0 5 PVs 5 PMs

Kit: Piloto de *Mecha**

Poder: duelo de *mecha*.

Vantagens / Desvantagens:
Aliado (armadura *yoroi*).

Armadura:

F2 H0 R1 A1 PdF1 5 PVs 5 PMs

Kit: Soldado*

Poder: travar mira.

Vantagens / Desvantagens:
escala meio-*sugoi* (multiplica características relevantes x5, ao invés de x10); *Mecha*.

*kits descritos no *netbook Mechas para 3D&T Alpha*, encontrado no blog RPGista.com.br

APÊNDICE B: NAVALHA VOADORA

Navalha Voadora é um monstro. Um kongohki banhado de sangue, com uma face demoníaca e olhos escarlates cruéis, ele é um mestre do estilo do *Dragão e do Tigre sob o Mesmo Céu* (*Dragon and Tiger Under the Same Sky*). Ele gosta de pegar as armas dos inimigos derrotados e adicioná-las à sua coleção.

Pelo menos um jogador deveria ter uma ligação pessoal com Navalha Voadora, seja de antes da sua morte ou após ele se transformar em um kongohki. À parte por isso, deixo os detalhes para você.

(Nota do tradutor: o estilo do *Dragão e do Tigre sob o Mesmo Céu* tem como característica golpes tão fortes que quebram a arma usada para desferi-los. Em 3D&T, optei por transformar estas técnicas em um Ataque Especial Poderoso; mas você pode manter ele quebrando as armas e colhendo outras entre os mortos para quebrá-las novamente como um detalhe descritivo se quiser.

Os kongohki de Tenra também possuem uma habilidade especial chamada *Overdrive*, que permite que eles recebam um certo bônus no seu funcionamento. Em regras, considere que esta habilidade é equivalente ao poder Sangue de Ferro do kit Máquina de Combate. Outras habilidades especiais típicas possuídas por ele incluem o Lifepulse, ou a capacidade de detectar vida em um raio de 900m, funcionando através da vantagem Sentidos Especiais; e o poder de auto-destruição, um Ataque Especial Amplo usando as regras de Sacrifício Heroico).

MODIFICANDO NAVALHA VOADORA

A ficha de Navalha Voadora é descrita abaixo. Sinta-se à vontade para alterá-la de acordo com a sua

versão de O Caminho ao Altar de Flor de Lótus.

Uma ajuste é mandatório: caso você possua muitos jogadores, você pode dar mais um nível de PVs Extras para ele para cada personagem acima de três no grupo. Assim, você garante que ele tenha uma boa quantidade deles para resistir aos seus ataques.

A próxima escolha óbvia é mudar as suas características. (Nota do tradutor: recomendo que você faça isso em especial se optar por usar as regras extras descritas neste arquivo, como Momento da Verdade. Neste caso, você pode aumentar todas as suas características principais em 1 ou 2 pontos, para equilibrar o fato de que os personagens terão muitos benefícios ao enfrentá-lo, e forçá-los a gastar massivamente suas fichas *aiki* e PEs).

Você pode considerar também trocar o seu estilo de luta por algum outro. O *Punho do Kongohki Celestial* (*Fist of the Celestial Kongohki*) é uma boa escolha, assim como as Táticas da Lâmina da Lua Crescente (*Crescent Moon Blade Tactics*) e o *Estilo Antigo do Ataque Relâmpago* (*Ancient Style Lightning Strike*). Se você quiser fazer um tema de “armas de fogo X espadas,” você poderia até mesmo dar a ele o *Estilo do Revólver da Asa Negra* (*Black Wing Gun Style*), embora neste caso você pode querer trocar o nome dele por algum outro (Chuva de Balas? Pomba Branca da Morte?).

(Tradutor: o *Punho do Kongohki Celestial* é um estilo que aprimora o corpo mecânico do kongohki para uso em artes marciais. Se decidir usá-lo, considere dar a ele os demais poderes do kit Máquina de Combate, além de um Poder Oculto para representar o seu Sangue de Ferro aprimorado e talvez mais algumas habilidades a mais para os seus Ataques Especiais.

As *Táticas da Lâmina da Lua Crescente* são as tradicionais técnicas de *iaijutsu*. Se optar por esta opção, dê a ele o kit Mestre de *Iaijutsu* em adição ao Máquina de Combate.

O *Estilo Antigo do Ataque Relâmpago* é um estilo que permite realizar vários golpes tão rápidos que parecem ser simultâneos. Você pode dar a Navalha Voadora a vantagem Ataque Múltiplo, e talvez o kit Monge para melhorar o uso dela.

Por fim, o *Estilo do Revólver da Asa Negra* é um estilo marcial para o uso de armas. Troque a sua Força por Poder de Fogo, obviamente, e você pode adquirir para ele o kit Pistoleiro se quiser, ou então usar algumas das técnicas do artigo sobre *Gun Fu* publicado no blog RPGista.)

Navalha Voadora nem precisa ser um *kongohki* se você não quiser. Um *kijin* ou um piloto de *yoroi* poderia cumprir o seu papel da mesma forma.

Um onmyoji poderia ser uma variação interessante se você quer uma campanha mais orientada pelo sobrenatural. Um *samurai* foragido também é uma boa escolha, e pode render um bom drama se o passado do vilão estiver de alguma forma relacionado ao Lorde Ayanokoji.

Navalha Voadora

F4 (corte) H3 R6 A5 PdF0 60 PVs
30 PMs

Kit: Máquina de Combate.

Poderes: sangue de ferro.

Vantagens / Desvantagens:

Mecha (incluindo o Modelo Especial para o kit Máquina de Combate); Ataque Especial Poderoso (F+2, crítico x3, 3 PMs), Ataque Especial IV Amplo Perto da Morte (PdF+8, 5 PMs), PVs Extras x3, Assombrado, Inculto, Monstruoso.

APÊNDICE C: PERSONAGENS PRONTOS

GENERAL KANEYORI

Um velho general que busca abandonar a espada e viver uma vida de paz.

General Kaneyori é inspirado por personagens do tipo “velho general” como Shimada Kambei (tanto o original do filme *Os Sete Samurais* de Akira Kurosawa como a sua versão anime reimaginada *Samurai 7*), e o personagem General Makabe de Toshiro Mifune no filme de Akira Kurosawa *A Fortaleza Escondida*.

Mecanicamente, ele é pensado como um combatente menos físico, que depende mais da sua experiência e inteligência para compensar sua falta de juventude e velocidade. Ele também pode prover bônus aos outros personagens através das suas habilidades como Oficial.

(*Nota do tradutor*: originalmente, Kaneyori possuía o *Estilo da Claridade do Paraíso* (*Clarity of Heaven Style*), que visa incapacitar os oponentes ao invés de matá-los. Em 3D&T, isso pode ser feito com a vantagem Paralisia e os poderes do kit Pacificador. Ele também possui um leque de ferro que pode usar para defletir ataques, usando a vantagem Deflexão).

General Kaneyori (12 pontos)

F2 H3 R3 A3 PdF0 15 PVs 15 PMs

Karma 4.

Kits: Oficial*, Pacificador.

Poderes: ordens de combate, ataque subjante.

Vantagens/Desvantagens:

Deflexão, Manipulação, Paralisia, Patrono, Código de Honra dos Heróis, da Honestidade e dos Cavalheiros, Ponto Fraco (velho e lento), *Karma* +1.

Sortes: Emoção (ódio pela guerra) 2, Emoção (os tempos estão mudando) 1.

Destino: Objetivo (trazer paz ao reino) 1.

*O kit Oficial é equivalente ao Oficial de Yuden no *Manual do Aventureiro Alpha*.

FLOR DE LÓTUS

Uma kugtsu (marionete), prometida em casamento ao daimyo de um reino vizinho.

Flor de Lótus é a “inocente” deste cenário. Ela inspirada por personagens como a Princesa Leia da trilogia Star Wars original, a Princesa de A Fortaleza Escondida, e uma vasta quantidade de protagonistas femininas de animes de ação que não são treinadas como guerreiras, mas possuem grande força de personalidade.

Flor de Lótus foi pensada para ser uma personagem social. Seus atributos mais físicos são baixos, deixando-a bastante vulnerável em combate próximo, mas ela possui algum talento em arquearia, de forma que ela pode ao menos participar dos combates.

(*Nota do tradutor*: uma das variações sugeridas na aventura original é chamada de “A Cortesã do Aikido,” usando um estilo de luta do jogo baseado em contra-ataques, chamado de *Punho Vazio* [*Empty Fist*]. Se acha que seus jogadores vão gostar mais desta possibilidade, você pode aumentar a sua pontuação para 10 ou 12 pontos, trocar seus pontos em PdF por Força, Resistência e Armadura, e talvez comprar algumas Técnicas de Luta de *Mega City*).

Flor de Lótus (7 pontos)

F0 H2 R1 A0 PdF2 (perfuração) 5 PVs 5 PMs

Karma 1.

Kit: Noiva-Sacrifício.

Poderes: talento artístico.

Vantagens / Desvantagens: *Kugutsu*; Artes, Boa Fama, Patrono (Lorde Ayanokoji, futuramente Lorde Shinji), Devoção (é leal ao Lorde Ayanokoji), Insano: Depressiva.

Sortes: Emoção (lealdade ao Lorde Ayanokoji) 2, Emoção (solidão) 1.

Destino: Objetivo (deve escolher entre a liberdade e o dever) 1.

CHIE, A LÂMINA ESCARLATE

Uma shinobi mulher que serve a Flor de Lótus como ama e guarda-costas.

Chie é uma ama ninja. Ela serve como confidente de Flor de Lótus, e (junto com Soujiro), uma contraparte com relação personagens mais honrados e diretos como General Kayenori. Ela é inspirada em todas as ninjas femininas da cultura *pop*. Suas armas incluem uma adaga e algumas *shuriken*, as famosas estrelas ninja.

Chie é uma Shinobi padrão com algumas variações. Ela deve funcionar como uma guerrilheira: embora não seja tão boa como outros personagens numa luta corpo-a-corpo, ela é uma combatente de bater-e-correr. As suas habilidades mágicas (veja adiante) também podem dar a ela um papel fundamental como mensageira e batedora para o resto da equipe.

Chie (12 pontos)

F1 (corte) H4 R2 A0 PdF2 (perfuração) 10 PVs 10 PMs

Karma 3.

Kit: *Shinobi*.

Poderes: golpe de misericórdia.

Vantagens / Desvantagens: Aceleração, Invisibilidade, Magia Negra, Patrono, Devoção (como descrito no kit do MAA), Protegida Indefesa (Flor de Lótus), Munição Limitada (6 *shuriken*).

Sortes: Emoção (odeia hipocrisia) 2, Desgraça (é propriedade do clã) 1.

Destino: Desgraça (falhou na sua missão anterior) 1.

Novo feitiço: Distorção de Movimento

Escola: todas.

Custo: 1 PM por rodada em combate, ou 5 PMs por hora em longas viagens.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Este feitiço é adaptado do livro *Holy Avenger 3D&T*. Ele permite que o personagem dobre a sua movimentação enquanto o manter ativo, podendo atingir grandes distâncias com mais facilidade. Você pode dar este feitiço a Chie como um dos feitiços extras concedido por Patrono; escolha outros dois que achar adequado ao seu conceito. Somando ele à vantagem Aceleração, Chie pode ser uma boa escolha para enviar uma mensagem solicitando reforços em uma determinada cena do Ato 4 da aventura.

SOUJIRO, A VÍBORA DE AÇO

Um aprendiz de ninja anelidista que também serve a Flor de Lótus como servo e guarda-costas.

Soujiro é um dos personagens mais “tenranianos,” e realmente enfatiza alguns dos aspectos mais bizarros do cenário. Na tradição do gênero de horror corporal, ele é um bom personagem para quem quiser enfatizar a batalha contra o “monstro interior.”

A sua principal característica é o parasita Demônio da Batalha que ele possui (descrito após a ficha). Tenha certeza de que de que o jogador entenda exatamente como ele funciona. Além disso, Soujiro é treinado também em artes ninja, sendo

responsável, junto com Chie, pela proteção de Flor de Lótus.

Soujiro (12 pontos)

F2 H2 R3 A2 PdF0 15 PVs 15 PMs

Karma 3.

Kit: Ninja.

Poderes: técnicas ninja.

Vantagens / Desvantagens:

Crime, Invisibilidade, Demônio da Batalha (veja abaixo), Código de Honra dos Ninja, Devoção (se livrar do Demônio da Batalha).

Sortes: Emoção (ódio do parasita) 2, Desgraça (pertence ao clã) 1.

Destino: Objetivo (se livrar do Demônio da Batalha) 1.

Novo parasita: Demônio da Batalha (10 PEs)

O Demônio da Batalha é um parasita que se aloja no cérebro do anelidista, e é considerado um dos mais horripilantes de Tenra. Quando ele sente um perigo iminente, duas antenas nascem imediatamente da testa do hospedeiro e começa a absorver o sha ao seu redor. Com esta energia acumulada, ele reescreve o código genético do usuário, transformando-o em uma espécie de meio-humano/meio-inseto. É um processo tão intenso que alguns anelidistas perdem o controle sobre si, e passam a ser controlados pelo parasita.

Em regras, o personagem recebe a vantagem Transformação de Batalha (descrita no artigo sobre o samurai de Tenra no blog RPGista). No entanto, também passa a sofrer os efeitos da desvantagem Fúria; e, sempre que utiliza a vantagem, precisa passar em um teste de Resistência para não ser tomado pelo parasita, que passará a atacar indiscriminadamente qualquer um que perceber como uma ameaça.

Alimentação: normal, mas o hospedeiro deve consumir o dobro da

quantidade diária de uma pessoa comum.

AKIZUKI NOBUTAKI

Um jovem samurai, e um dos mais inexperientes guerreiros de Lorde Ayanokoji.

Nobutaki é um samurai padrão quase direto do livro. Ele pode ser tanto um jovem herói que amadurece e cresce durante a aventura, ou um jovem parceiro para os membros mais velhos e experientes do grupo.

Nobutaki é o melhor combatente básico do grupo. É o único que possui uma arma com gatilho de gemas espirituais, e, principalmente na sua forma de samurai, pode despachar diversos capangas inimigos com facilidade. Ele é um pouco fraco contra ataques à distância, então se você quiser fazer este personagem se preocupar, comece a usar canhões e metralhadoras contra ele.

Nobutaki (12 pontos)

F3 (4) (corte) H2 R2 A2 PdF0 10 PVs 10 PMs

Karma 3.

Kit: *Samurai Shiki.*

Poderes: transformação duradoura.

Vantagens / Desvantagens: Arma Mágica (*katana* F+1, gatilho), Patrono, Transformação de Batalha, Código de Honra do Combate, Monstruoso.

Sortes: Emoção (ódio da fraqueza) 2, Desgraça (perdeu a sua coisa mais preciosa) 1.

Destino: Objetivo (provar-se como guerreiro) 1.

RYUUNOSUKE

Um mercenário e franco-atirador que trabalha para o clã Ayanokoji como soldado.

Ryuunosuke é um contraponto aos outros personagens prontos. Diferente deles, Ryuunosuke é menos motivado por coisas abstratas como honra e dever; ele luta para viver. É o arquétipo “mercenário cínico.”

Um franco-atirador, Ryuunosuke tem a possibilidade de batalhas de emboscada emocionantes contra os inimigos. Ele possui o maior Poder de Fogo no grupo, e é um dos mais poderosos. Se ele estiver presente, isso significa que quaisquer cenas envolvendo perseguição ou fuga podem virar um beco sem saída. Mantenha em mente, no entanto, que mesmo o rifle de Ryuunosuke não possui tanta distância: um capanga *kijin* deve ser capaz de alcançá-lo em um ou dois turnos... Se puder descobrir onde ele está. Além disso, a munição para o seu rifle é cara e difícil de encontrar. O melhor *sniper* ainda pode ser vencido pela quantidade de inimigos se ficar sem balas.

Ryuunosuke (12 pontos)

F0 H3 R2 A1 PdF3 (perfuração) 10
PVs 10 PMs

Karma 3.

Kit: Franco-Atirador.

Poderes: mira perfeita, posição vantajosa.

Vantagens / Desvantagens: Crime, Tiro Carregável, Má Fama, Munição Limitada (9 tiros).

Sortes: Emoção (ambição) 2, Tabu (deslealdade) 1.

Destino: Objetivo (viver a “boa vida”).

PERSONAGENS EXTRAS

Você pode usar outros personagens típicos de *Tenra Bansho Zero* nesta aventura também. Abaixo estão algumas sugestões.

- **Piloto de yoroi.** Provavelmente não muito adequado para um personagem inicial, mas pode ser usado como um personagem de emergência a partir do Ato 3. Para uma reviravolta interessante, o piloto poderia ser o próprio Lorde Shinji.
- **Onmyoji.** Poderia assumir o lugar do General Kaneyori, como um mago de guerra aposentado. Alternativamente, poderia ser o criador de Flor de Lótus, ou outro vassalo de Lorde Ayanokoji.
- **Samurai.** Nobutaki é um samurai padrão. Adicionar um segundo pode ser divertido num estilo meio dupla-policia.
- **Monge budista.** Novamente, poderia assumir o lugar do General Kaneyori, após ele se aposentar das batalhas e decidir se dedicar à meditação.
- **Kijin.** Apesar de a maioria dos vilões serem *kijin*, não é impossível ter um deles como personagem jogador. Talvez um dos inimigos decida desertar e ajudar Flor de Lótus. Ou talvez um dos jogadores poderia assumir o papel de um inimigo simpático caso Flor de Lótus seja sequestrada. Ou poderiam ser apenas

kijin a serviço de Lorde Ayanokoji.

- **Shinobi.** Chie é basicamente uma *shinobi* padrão. Como no samurai, dois shinobi poderiam ser uma variação interessante.
- **Kugutsu Princesa da Batalha.** Outra variação interessante no papel de Chie: a protetora de Flor de Lótus poderia ser uma *kugutsu* também, mas uma treinada para batalha. Ela pode ser até mesmo secretamente a *kugutsu* prometida em casamento a Lorde Shinji, ao invés de Flor de Lótus: toda a missão poderia ser um blefe!
- **Anelidista.** Esta poderia ser uma boa variação de Soujiro: um médico de batalha, ao invés de um matador involuntário.
- **Oni.** E se os bandidos que aparecem no naufrágio do navio celeste no Ato Três

não forem humanos, mas *oni*? E se um deles decidir ajudar esses humanos na sua missão em troca de... Alguma coisa?

- **Agentes da Igreja Xintoísta.** A Igreja Xintoísta pode estar interessada no resultado da jornada de Flor de Lótus. Um agente poderia estar sabotando o resto do grupo, ou ajudando-o.
- **Caçador de yoroi.** Pode substituir facilmente Ryuunosuke ou Nobutaki como o personagem de combate.
- **Meio-Ayakashi.** Pode ser um bom personagem de emergência para o Ato Três se você estiver precisando de um substituto: um meio-*ayakashi* curioso que se aproxima do navio celeste derrubado e decide ajudar por suas próprias razões.