

# FURIA ANCESTRAL

4ª Edição



Lenda dos  
Cinco Anéis

# FÚRIA

# ANOSTRAL

Por Fábio Firmino

“Você carrega o favor de nossos antepassados.  
Por isso, eles acelerarão sua jornada.”

Kitsu Katsuko

“Matsu!”

Akodo Tetsuru viu-se cercado. O grupo de Motos era resistente. Muitos tinham perecido bravamente sob sua lâmina, mas alguns permaneciam ali para enfrentá-lo. Onde estava o seu reforço?

“Matsu!”

Sua fúria aumentou quando viu a tropa Otaku em carga. Lindas e terríveis, elas gritavam enquanto vinham com suas lanças em riste. Seus cavalos soltavam baforadas como se fumo e fogo saíssem de suas ventas. Mulheres fortes seu clã também tinha. Mulheres capazes de enfrentar as Otaku de igual para igual. Matsu Hageshiko não lhe falharia, nunca lhe falhou. Sua admiração pela dama do Leão transcendia o respeito pela lutadora: Hageshiko tinha uma paixão pela vida tão grande quanto pela morte. Ela não abandonaria seus homens ali.

“MATSU!!!!!!”

As Otaku chegaram e varreram seus homens como bonecos de palha em um torneio de equitação militar. Não havia mais como oferecer resistência: os Unicórnios eram maiores em número e mais rápidos. Em um último ato desesperado,

Akodo Tetsuru saltou e conseguiu atingir uma das Otaku, que ainda assim encravou uma lança em sua barriga até a ponta sair do outro lado. Por pouco, o golpe não atingiu sua coluna e lhe impediu de dar um último corte na garganta da Dama de Batalha, encerrando sua vida.

Caído no chão, com uma lança lhe transpassando o lado, Tetsuru ainda tentou levantar, mas suas forças lhe faltaram. Precisava ficar vivo. Ela iria chegar. Ela TINHA que chegar. Havia dado ordem aos seus homens para manter o controle do local até a chegada do reforço. Ele ficaria ali, vivo, esperando por ela. Ele esperaria até o fim dos tempos, se fosse necessário.

De repente, uma figura imensa surgiu a sua frente. Do elmo vazio de uma armadura gigantesca, saíram palavras ditas por algo sem boca. Tetsuru queria ficar, queria esperar, mas a figura tenebrosa não deixaria.

“Venha, Akodo Tetsuru. Seu lugar não é aqui, preso junto aos seus homens. Deverá renascer e voltar a eles, para salvá-los. Só a você eles ouvirão.”

Fechou os olhos e, depois disso, viu apenas escuridão.

## Introdução

O passado de sua ancestralidade é um dos valores mais preciosos guardados pelo Clã do Leão. Cada passo, cada palavra, cada gesto de um samurai do Leão é feito tendo-se plena consciência de que seus ancestrais estão vigiando-o a todo o tempo. A espada não é apenas um ícone de status e de honra pessoal, ela é o símbolo do legado de gerações. O instrumento que defende a vida de um samurai defendeu a vida de seus antepassados, até o momento derradeiro em que Emma-O cobrou seu preço. Portá-la não é um direito, é um privilégio. Usá-la não é apenas uma necessidade, é um dever de honra.

Honrar esses ancestrais é honrar a memória do Clã. É retribuir as lutas e feitos dos antigos homens que o defenderam. É um momento solene reunir os membros do Clã para honrar a memória de um ancestral, recordando seus feitos e glória, para que sua história não esteja apenas escrita em pergaminhos de bibliotecas, mas também viva na memória das pessoas. Os ancestrais se comprazem a cada momento em que são recordados.

Entretanto, há fatos que podem manchar uma vida gloriosa, ainda mais quando são lembrados nesses momentos solenes. E as consequências desses fatos podem ser terríveis.

**Fúria Ancestral** é uma aventura centralizada no Clã do Leão, o clã mais tradicionalmente dedicado ao culto de seus ancestrais. Ela é projetada para durar uma única sessão, mas o desempenho de seus jogadores e as possibilidades de interação com seus vários personagens podem estendê-la, se for de desejo do grupo.

Recomenda-se que todos os PJ's sejam do Leão, mas exceções podem ser feitas sem atrapalhar muito o desenrolar da história. Entretanto, é importante que não haja personagens do Clã do Unicórnio no grupo, para que antigas rixas não provoquem enfrentamentos desnecessários. Em Shiranai Toshi, o Unicórnio deixou marcas profundas; a presença de um personagem Unicórnio certamente não seria bem vista por seus habitantes.

Independentemente da formação do grupo, é necessário haver um Akodo da Escola bushi e uma personagem feminina Matsu. Eles serão, respectivamente, a reencarnação de Akodo Tetsuru e Matsu Hageshiko. A relação Akodo/Matsu é um problema antigo, desde que a primeira Matsu recusou-se a casar com o Grande Kami. O destino às vezes é cruel: as ações de um antepassado podem trazer consequências para toda sua descendência.

Podem ser utilizados personagens de qualquer nível de experiência, mas é recomendado que já tivessem um status razoável (acima de 1,5) e alguns pontos de XP (40 além da quantidade inicial).

Recomenda-se também a presença de um personagem Kitsu *sodan-senzo* na história para estreitar a relação do grupo com os espíritos dos guerreiros do Leão. Para a sessão jogada, foram utilizadas as regras de *sodan-senzo* da 1ª edição, mas o grupo pode utilizar as regras da 4ª edição se os personagens já forem experientes.

## Ancestralidade Extra-Clã

*Então, seu jogadores preferem jogar com personagens de outros clãs?*

*Sem problemas. Casamentos entre clãs é algo comum e acabam resultando em muita confusão, principalmente quando se trata de ancestralidade. Contudo, a critério do mestre, é plenamente possível que um personagem de outro clã, mas com fortes laços sanguíneos com os Akodo ou Matsu possam herdar tais ancestrais, com poucos problemas mecânicos, mas com ótimas oportunidades de roleplay.*

*O mesmo pensamento é válido caso seus jogadores não desejem interpretar personagens do mesmo sexo que seus ancestrais (um homem para o Akodo e uma mulher para a Matsu), ou mesmo se preferirem seguir outras escolas que não as bushi. Mestre e os jogadores devem chegar a um acordo sobre as possibilidades, para garantir a diversão de todos.*

## A Cidade da Escuridão

Localizada na base da Montanha da Vigia, na província de mesmo nome nas terras da Família Ikoma, Shiranai Toshi é um dos primeiros postos avançados do Clã do Leão a serem construídos após o Clã do Ki-Rin partir com Shinjo. Uma equipe de batedores Ikoma estava buscando um lugar agradável para fundar uma cidade quando lhes surgiu uma grande visão nas terras do Clã de Shinjo. Os batedores estavam medindo a terra quando o solo abaixo deles começou a tremer – levemente a princípio, então aumentando a sua violência até que os Leões perceberam a si mesmos jogados na terra. Um dos Ikoma observou em silêncio incrédulo apoiado em suas mãos e joelhos quando uma montanha “cresceu” do solo a apenas um quilômetro de distância. Não houve nenhuma fissura ou saliência rompendo a terra, apenas um simples afloramento expandindo a si mesmo até se tornar uma grande montanha nas planícies. O batedor chamou-a de Montanha da Vigia, por permitir a qualquer um ver longe e claramente por sobre a planície.

Pouco depois, o Leão construiu aos seus pés a Cidade da Escuridão, assim nomeada por causa da sombra da montanha que cobre a cidade por pelo menos a metade do dia. Shiranai Toshi é uma das principais cidades de fronteira do Leão e manteve-se assim mesmo depois do retorno do Unicórnio. Enquanto muitas das terras do Unicórnio permanecem selvagens e incertas, os Leões da Cidade da Escuridão fazem as mesmas tarefas que seus ancestrais faziam três séculos atrás. Quando o Clã do Unicórnio retornou, o Leão cedeu a maior parte de suas terras a eles, mas recusou-se a devolver a região de Shiranai Toshi à Família Otaku. Por causa disto, os Ide têm disputado a cidade desde seu retorno e Unicórnios não são bem-vindos.

## SOL ESCALDANTE

Sol Escaldante é uma das mais bem sucedidas forjas em Shiranai Toshi. Foi fundada por Ikoma Jonetsu, um dos primeiros colonos da cidade. Foi assim nomeada por causa dos refinados trabalhos de cobre e ouro feitos por seus ferreiros.

## DOJO DA SOMBRA DA VIGIA

O *Dojo* da Sombra da Vigia é o principal *dojo* de Shiranai Toshi. É responsável por ensinar táticas de busca e caçada, de sentinela avançado e de combate a pé e montado.

## ESTÁBULOS DA GUARDA DE SHIRANAI TOSHI

Os Estábulos da Guarda são o *dojo* dos Leões Guardiães, uma força de elite do Leão responsável por vigiar as fronteiras do Clã. Os Estábulos foram construídos na Cidade da Escuridão uma geração após o retorno do Ki-Rin para instruir aos *bushi* do Leão as artes de combate montado e, assim, melhor combater o Unicórnio, os donos originais das terras onde Shiranai Toshi foi construída.



### Preparando-se para a Solenidade

A aventura ocorre no ano de 1165 e inicia-se com os personagens já presentes em Shiranai Toshi. Personagens *bushi* podem já estar por lá para conhecer os métodos do famoso *dojo* dos Estábulos da Guarda. O *dojo* é conhecido por suas táticas de cavalaria aprendidas com o Clã do Unicórnio, seja amistosamente através de instrutores diplomatas, seja na prática observando seus métodos enquanto se defendiam de seus ataques.

Personagens *omoidasu* ou cortesãos podem estar presentes para estudar os registros históricos da cidade (alguns deles belíssimos, cujas poucas cópias encontram-se apenas na Grande Biblioteca de Kyuden Ikoma, a poucos quilômetros dali) ou para registrar a trajetória do célebre governador da cidade, Ikoma Otemi. Depois de seus feitos na Ilha das Brumas, Otemi atraiu muito a atenção de grandes nomes do Clã e seus passos são observados a todo o momento. Grandes feitos são esperados desse jovem, mas proeminente, herói.

Personagens *shugenja* chegarão à cidade para participarem da cerimônia realizada em honra a um dos grandes ancestrais de Shiranai Toshi: Ikoma Nobutomo. Nobutomo governou a cidade há trinta e dois anos e é bastante conhecido por suas campanhas militares, sempre defendendo as terras do Leão de invasões estrangeiras. Sua capacidade de combate e de inspirar lealdade em seus guerreiros já se tornou lendária mesmo em tão pouco tempo após sua morte.

Um dos antepassados de um personagem poderia ser um subordinado de Ikoma Nobutomo ou, melhor ainda, um subordinado que tenha morrido na Batalha dos Cascos Trovejantes. Neste último caso, o envolvimento com o tema da aventura será ainda mais pessoal, o que poderá render boas interpretações ao final.

Se os personagens *shugenja* forem da Escola Kitsu, eles também poderão chegar participando da comitiva de Kitsu Katsuko, filha do *daimyo* Kitsu Juri. Katsuko é considerada uma das maiores *sodan-senzo* de sua geração e foi convidada pelo próprio Otemi para conduzir a cerimônia do nobre ancestral.

Após se prepararem para a ocasião (serão exigidos trajes de gala de todos os participantes da casta *samurai*), os personagens irão se dirigir a uma parte alta da Montanha da Vigia. A montanha é considerada mágica por conta de sua origem misteriosa

e diversos pequenos santuários em honra aos ancestrais encontram-se espalhados em seu cume. Um deles é dedicado a Ikoma Nobutomo e seus subordinados. A cerimônia em sua honra começará no meio da hora do Dragão. Somente será permitido aos presentes portarem sua *daisho* durante a cerimônia. Armas maiores ficarão sob os cuidados de monges zeladores do santuário.

São meados de primavera e um vento corre pela montanha nessa época devido a ondas térmicas aquecidas que vêm do mar e se chocam com a grande cordilheira montanhosa da Espinha do Mundo. O clima é ameno e agradável, tornando-se ainda mais fresco à medida que o grupo sobe a trilha para o santuário. Um *torii* localizado quase ao final da trilha indica a chegada a um lugar sagrado e, ao cruzá-lo, os personagens sentem o ambiente calmo da montanha tornar-se solene e abençoado.

O santuário é uma pequena construção com cerca de 5 metros de altura. Debaixo de seu telhado em pagode, foi colocada uma estátua de bronze representando o ancestral Ikoma Nobutomo. A estátua tem a forma de um samurai sentado em posição de comandante, com um leque de comando em sua mão direita. Aos seus pés há diversas urnas funerárias, uma com suas próprias cinzas, as outras com as cinzas de seus subordinados mais ilustres. O nome de cada subordinado pode ser visto escrito na urna que guarda seus restos.

A área ao redor do santuário está cercada por quatro cordões suspensos por bambus a uns dois metros do solo. Nos cordões há fetiches pendurados, destinados para proteção do local sagrado dos maus espíritos. Em frente ao santuário, uma grande barraca foi montada para abrigar o Governador, Ikoma Otemi, e sua pequena comitiva. Os convidados mais ilustres (ou os PJ's, a critério do Narrador) ficam sentados na entrada da barraca, em um nível mais baixo que o governador e de frente para o santuário.

Estarão presentes na cerimônia o Governador e sua esposa, o Assistente do Governador Ikoma Chikao que comandará os *shugenja* com máscaras de Leão, o ferreiro Ikoma Jonetsu (que oferecerá ao ancestral uma bela *daisho* fabricada por suas próprias mãos) o Mestre dos Estábulos Ikoma Natsu e Ikoma Naichingo, *omoidasu* de Otemi e chefe da biblioteca de Shiranai Toshi. Permita aos PJ's interagir com eles antes da cerimônia. Se o fizerem, perceberão também a presença de um casal da família Akodo: Akodo Kusamoto e Akodo Kasumi. Kusamoto veio ser aluno do *dojo* dos Estábulos e deseja se tornar um Leão Guardiã. Kasumi é sua irmã e o acompanha na cidade. Ambos têm status baixo (1,0) e são muito

simpáticos e respeitosos. Kasumi porta-se com extrema etiqueta e controle, chegando mesmo a se mostrar tímida em alguns momentos.

É de bom tom que os convidados depositem oferendas aos pés da estátua para reverenciarem ao ancestral ou a algum dos seus subordinados (no caso de um deles ser parente de um personagem). Oferendas simples podem ser incensos, arroz ou *moshi* (bolinhos de arroz). Oferendas mais elaboradas incluem *moshi* decorativos e objetos de uso pessoal que poderiam ser dados ao homenageado em vida (leques de guerra, leques decorativos, pequenas *tanto* decoradas, quimonos ou até *obis* e faixas decoradas).

As pessoas, para acessarem o altar, precisam passar por baixo das fitas que isolam a área. As fitas delimitam um retângulo de cerca de seis metros por doze metros de lado, separando o espaço do rito do espaço da audiência. Um monge baixo e atarracado acompanha as ofertas feitas ao santuário e responde a cada uma com um balançar dos guizos de seu bastão.

Ao final, o monge se dirige à estátua e faz preces recitando o nome de Ikoma Nobutomo como um mantra, exaltando cada sílaba e se curvando algumas vezes.

## A Cerimônia

Dê uma atmosfera tradicional e antiga, até mesmo antiquada, à cerimônia. Os Kitsu realizam este rito minuciosamente da mesma forma há muitos séculos.

O rito se inicia com três *shugenja* vestidos com roupas especiais e máscaras de leão, com grandes jубas. Os *shugenja* levam tambores na altura das suas barrigas e baquetas nas mãos. Um cortejo de flautas, localizado atrás do santuário, começa a emitir suas notas, iniciando o ritual. O Assistente do Governador sairá de sua posição na barraca e dará os comandos de frente aos três *shugenja*. Ele está vestido com um quimono amarelo e um *haori* marrom, com os símbolos do Clã. Ele também está segurando um tambor, um pouco maior que os deles. São dados três comandos batendo o tambor e um brado de início.

Os três *shugenja* se levantam em movimentos ritmados, quebrando a cabeça para os lados a cada batida dos tambores. Eles estão simbolizando, de fato, espíritos Kitsu que conduzem os ancestrais ao

Yomi. A ideia é eles trazerem os ancestrais para o mundo físico para participarem da cerimônia. Para isso, fazem evoluções individualmente em direção à estátua, às vezes de forma ameaçadora, para provocar o ímpeto guerreiro do ancestral. No ritmo das flautas e dos tambores eles dançam e de vez em quando dão brados lembrando o rugido de um leão.

Após isto, o cortejo de flautas, continuando a tocar, caminha em procissão de detrás do santuário e o circunda, no sentido horário. Depois que ele faz uma volta completa, os *shugenja* vestidos de leão o seguem, fazendo rodopios e bradando. Ao se colocarem novamente em frente ao santuário, eles param.

Os três Kitsu que vão conduzir o ritual de chamamento entram no perímetro das fitas em ordem crescente de posto. Se houver PJ's Kitsu, eles poderão fazer parte do grupo acompanhando a *sodan-senzo* Katsuko. A cada um que entra, os três *shugenja* vestidos de leão dançam em círculos, para purificá-los.

A sumo-sacerdotisa (Kitsu Katsuko) é a última a ser purificada. Depois disso, os leões saem em corrida e se postam ao lado do santuário. O monge responsável pelas orações abençoa e lava uma *katana* que é dada a sumo-sacerdotisa. A sumo-sacerdotisa levanta a espada para o altar solicitando bênçãos e pede que os espíritos ancestrais do Leão venham e a ajudem a prosseguir com a cerimônia.

Com a espada, a sumo-sacerdotisa corta cada fita do perímetro, iniciando pela da sua esquerda e seguindo o sentido horário. Ao final, ela se dirige ao altar e agradece aos espíritos a sua presença neste ritual, para depois colocar-se do outro lado do santuário (oposto aos dos *shugenja*) com os outros Kitsu.

Personagens *sodan-senzo* perceberão que na plateia há uma série de espíritos junto às pessoas, alguns armados e com armadura, mas nenhum em pose ameaçadora. Quando a sumo-sacerdotisa termina sua convocação, um dos espíritos – o mais brilhante – sai do meio dos presentes e se dirige ao santuário. Ele sobe até a estátua e toma posição a sua frente, assumindo a mesma posição da escultura. É o próprio Ikoma Nobutomo que veio participar de sua cerimônia. Apenas personagens capazes de ver espíritos podem percebê-lo nesta hora.

Chega a vez do bardo Ikoma Naichingo. O monge pega um leque que havia sido preparado para a ocasião e o consagra levantando-o aberto em direção ao altar. Em seguida, entrega-o ao *omoidasu* destinado a ser o orador dos feitos do ancestral.

O *omoidasu* recebe cerimonialmente o leque, dirige-se à frente do santuário e começa a recitar os feitos e conquistas do ancestral homenageado. Seu recital é na forma de canção, fazendo movimentos de dança com o leque que simboliza o poder da corte. O *omoidasu* é acompanhado por uma *biwa* ou um *shamisen* tocado por um dos presentes.

*Da sombra da Montanha,  
corre o vento da vitória,  
Vento que toma a forma  
do Senhor Nobutomo.  
O Senhor Nobutomo,  
senhor dos pés da montanha,  
Senhor das ricas minas e  
dos homens que lá trabalham,  
Senhor da Cidade Escura,  
senhor de seus guerreiros,  
De intermináveis vitórias,  
de espada invencível.  
Que venceu 2.000 homens  
na Província Gunsho,  
Que defendeu Gisei contra  
a invasão do Dragão,  
Que não se dobrou na  
Batalha dos Cascos Trovejantes...*



## O Desafio

Antes mesmo do *omoidasu* terminar seu recital, a harmonia do rito é interrompida por um brado inesperado. A recatada Akodo Kasumi, do meio dos convidados, grita de maneira desafiadora para a estátua do ancestral assim que o *omoidasu* recita o último verso:

*Mas abandonou seus soldados à míngua!*

Se ninguém fizer nada neste momento, ela continuará gritando.

*Você os deixou lá, para sempre! Eles ainda estão esperando e vão ficar assim por sua culpa! Você os abandonou à própria sorte e ainda se julga um ancestral honrado?*

Um teste de Percepção/Investigação (NA 15) mostrará que suas feições estão completamente diferentes das da moça pacata de minutos antes. Seu irmão, logo que ela começa a gritar, a segura e implora desesperadamente que pare com aquilo. O Governador Otemi ordena que ela pare com essa insanidade. O irmão Kasumoto implora ao Governador piedade, dizendo que sua irmã deve estar louca. O Mestre Ikoma Natsu já se dirige a ela com a mão no cabo da espada, disposto a acabar de vez com aqueles insultos da maneira mais rápida e violenta.

Se houver um *sodan-senzo* no grupo, permita que ele faça um teste de Percepção (NA 20) ao olhar

para a garota. Se bem sucedido, somente ele verá que há algo esquisito sobre ela: uma sombra maligna meio que se mescla ao seu corpo enquanto ela grita e olha atrevidamente para o ancestral. A moça, definitivamente, não está gozando de suas faculdades mentais normais.

Os jogadores poderão agir como quiserem neste momento, mas terão de ser rápidos. Natsu está realmente disposto a matar a garota se ela não for controlada. O *sodan-senzo* poderá dizer o que viu, mas isso não acalmará os presentes, pelo contrário. A vida dela está por um fio.

De qualquer forma, antes mesmo de Natsu desferir seu golpe, contido ou não pelos personagens, uma voz trovejante irromperá no local:

**BASTA!!!!!!**

Todos perceberão que a voz veio da direção da estátua. Os que olharem verão uma cena que guardarão para sempre: a forma de Ikoma Nobutomo aparecerá com uma iridescência branca e transparente mesmo para aqueles sem a menor sensibilidade espiritual. O espírito está se mostrando ali, fisicamente, para todos. Ele diz:

*Não a matem! Ela diz a verdade!*

Neste momento, todos caem sobre seus joelhos e praticamente encostam a cara no chão em reverência. Todos, exceto a garota alterada, que responde:

*Então admita que a responsabilidade era sua!*

*Sim, era – responde o ancestral – mas não pude salvá-los. Não estava ao meu alcance. Foi um erro, mas não tive escolha. Eles sofreram por isso, e essa é uma culpa que guardei até depois de minha morte.*

Neste momento a garota ensandecida ri malignamente... e desmaia. Antes de se machucar, é aparada por seu irmão. Se um *sodan-senzo* ou outro com visão espiritual observá-la agora, perceberá um homem de longas vestes rubras sair de seu corpo e portar-se atrás dela. Esse homem também olhará para o *sodan-senzo* em resposta e dará o sorriso mais maligno que o *shugenja* já viu, antes de se desvanecer como fumaça.

Enquanto isso, o ancestral chama pelo Governador, que prontamente se levanta e coloca-se aos seus pés. *Minha vida é sua, meu Senhor* – diz Ikoma Otemi, em posição de profunda reverência. O ancestral lhe diz:

*Meus homens estão sofrendo, mas não posso salvá-los. Encontre meu Leque de Comando e leve-o novamente ao lugar da Batalha dos Cascos Trovejantes. Salve meus homens de seu destino cruel. Reescreva a História.*

Após isto, o ancestral vira as costas para a plateia emudecida e anda em direção à estátua, onde desaparece.

## A Missão

O Narrador pode fazer com que o Governador escolha os personagens que participarão da missão ou, melhor ainda, os próprios PJ's podem se oferecer para cumpri-la (o que lhes renderá mais glória depois). De qualquer forma, o Governador tem uma série de obrigações urgentes e não poderá realizar a vontade do ancestral pessoalmente.

A garota ainda se encontra meio tonta e, se for perguntada, não se lembrará de nada do que aconteceu. O seu irmão, envergonhadíssimo, pedirá ao Governador a oportunidade de cometer *seppuku* por causa da desonra que sua irmã lhe causou. O Governador recusará. Se for perguntado pelos PJ's, Kasumoto dirá que está muito envergonhado para ir com o grupo e ficará na cidade cuidando da irmã.

O governador confiará aos PJ's a missão para honrar os ancestrais da cidade. Como é algo importantíssimo, ele dirá que todos os recursos da cidade estarão à disposição dos PJ's.

A partir daí, os próximos passos serão decididos pelos jogadores. Deixe-os escolherem qual caminho irão tomar. A situação é crítica e as pistas são escassas, mas suficientes para a conclusão da missão se os jogadores seguirem-nas corretamente.

## Pistas

**Pista nº 1:** O Ancestral se referiu à Batalha dos Cascos Trovejantes. Um teste bem sucedido de *Inteligência/Conhecimento: História (NA 20)* os fará lembrar que essa batalha ocorreu há 40 anos, num ataque do Unicórnio a Shiranai Toshi. Aqueles que forem historiadores e forem bem sucedidos no teste lembrarão também que é sabido que um destacamento se separou do restante durante a Batalha, mas não se sabe o que aconteceu com ele.

Mais dados poderão ser obtidos com uma pesquisa na Biblioteca de Shiranai Toshi.

**Pista nº 2:** Algum dos jogadores pode perguntar se ainda há sobreviventes da Batalha. Qualquer um da cidade poderá dizer que conhece o monge Ahiro, um antigo amigo de Ikoma Nobutamo-sama. Ele pode dar alguma informação sobre a localização do Leque, já que ele nunca foi recuperado depois da luta contra o Unicórnio. O monge mora numa vila próxima a Shiranai Toshi chamada Kofuku Koi Mura, a Vila da Carpa Esfomeada.

**Pista nº 3:** Se algum personagem quiser saber mais sobre o espírito que influenciou a menina, poderá pedir ajuda a Kitsu Katsuko. Ela é uma *sodan-senzo* habilidosa e viu o que aconteceu com a garota, tendo também enxergado o espírito do homem misterioso. Discreta, ela somente contará o que viu se perguntada pelos PJ's. Como a aventura abre a oportunidade para ganchos, o Narrador pode permitir que o homem de sorriso maligno seja um antepassado do Escorpião que contribuiu para o desenrolar da Batalha (ver capítulo da Biblioteca) ou algo ainda mais antigo, um mal terrível e ancestral que deseja a destruição do Leão a todo custo...



## A Biblioteca

Para os PJ's conseguirem entrar na biblioteca de Shiranai Toshi, precisarão da permissão de Ikoma Naichingo, o *omoidasu* da cerimônia. Mesmo com a autorização do governador para utilizar todos os recursos da cidade, Naichingo hesitará em permitir a entrada ao acesso restrito, onde se encontram os dados sobre a Batalha dos Cascos Trovejantes. Se insistirem com o argumento do governador, Naichingo pedirá a eles extrema discrição com o que descobrirem. Ele deixará apenas os PJ's do Clã do Leão terem acesso aos pergaminhos que narram a Batalha.

Um teste bem sucedido de Percepção/Investigação (NA 20) ou de Inteligência/História (NA 15) os fará encontrar um pergaminho recentemente escrito sobre a Batalha dos Cascos Trovejantes. No seu registro consta que é uma cópia e o original está guardado na Grande Biblioteca de Kyuden Ikoma. Em seu corpo, o pergaminho traz o seguinte texto (leia para os jogadores ou escreva você mesmo, como um *prop* de aventura):

### **Por Ikoma Masayoshi, *omoidasu* de 3º grau da Grande Biblioteca dos Ikoma:**

Um dos grandes orgulhos de nosso clã, Shiranai Toshi é uma prova incontestável da graça das Fortunas à Mão Direita do Imperador. Como é de conhecimento de nossos historiadores, Shiranai Toshi foi fundada muito antes da volta do Clã do Ki-Rin (no seu nome *gaijin* de Unicórnio) às terras do nosso estimado Império. Quando o batedor Ikoma foi enviado para explorar os limites das terras do Leão com o antigo Clã do Ki-Rin, qual não foi sua surpresa ao perceber que, no meio de uma planície nivelada, a pouco mais de um quilômetro da fronteira, crescia do solo uma montanha de magnífica altura e beleza, um verdadeiro presente dos Céus. Aos seus pés, Shiranai Toshi foi construída como um posto avançado de treinamento e um baluarte da capacidade do Leão de conquistar e expandir seus domínios. Do alto da recém-descoberta montanha, um grande posto de vigília seria erguido, observando a chegada dos inimigos a oeste.

Não era de todo surpresa, portanto, que os descendentes de Shinjo, após retornarem, além de desejarem todas as suas terras de volta – o que lhes foi justamente devolvido – interessarem-se também pela nova cidade, fundada e já mantida há séculos pelo Leão. Apesar das constantes tratativas de seus emissários, era direito do Leão manter sua cidade e a concordância de todos os Imperadores desde então garantiu a retidão de nossa posição.

Como confirmação divina de nosso direito sobre aquelas terras, as Fortunas nos proporcionaram uma segunda bênção: extensas minas de cobre, maiores que qualquer outra encontrada em nossas províncias, foram descobertas. Extensa mineração foi feita por mãos dedicadas e incansáveis e a cidade, antes um simples posto de vigília, tornou-se uma joia de cobre e ouro adornando o território do Leão.

A inveja e a ira de nossos vizinhos inflamaram-se e grandes discussões ocorreram nos salões imperiais entre os cortesãos. Em diversas Cortes de Inverno a questão da Cidade da Escuridão fora levantada, sempre sustentada como sendo nossa por direito, com o aval divino e peremptório do Filho do Céu. A construção dos Estábulos da Guarda foi mais uma farpa no orgulho do Clã do Ki-Rin. As discussões se acaloraram e os mais pessimistas já sentiam nos ares o cheiro de guerra eminente.

Até que, em 1125, um estranho incidente ocorreu em Shiranai Toshi. Guardas locais reportaram fumaça elevando-se da direção dos estábulos e, ao chegarem, tiveram muito pouco tempo para salvá-los. Mais da metade da construção estava incendiada, um fogo que todos



apontavam como tendo começado no depósito de feno. Os sinais indicavam que o incêndio era criminoso. Foi avistada uma estranha figura de roupas escuras com peles sobre o corpo fugindo sobre o lombo de um corcel como os usados pelos filhos de Shinjo.

Rapidamente a notícia correu por mensageiros e pássaros até chegar à Corte. Os ânimos, já acirrados, explodiram. Lorde Ujiaki, daimyo dos Ikoma na época, tomou uma decisão difícil, porém inevitável: iria proteger com todas as suas forças as terras do Leão contra a entrada de qualquer um do Clã do Unicórnio. O avistamento de uma pequena tropa de Moto próximo à Kofuku Koi Mura, uma comunidade de fazendas que suportava Shiranai Toshi, foi o suficiente para que o combate se iniciasse. Cercado, o pequeno grupo de 5 guerreiros lutou bravamente, mas sucumbiu à fúria dos Leões. A guerra havia sido declarada.

### **A Batalha dos Cascos Trovejantes**

Cerca de duas semanas depois, sentinelas da Montanha da Vigia reportaram um contingente de cerca de 2.000 homens com bandeiras roxas e brancas aproximando-se a grande velocidade da cidade. O governador de Shiranai Toshi, Ikoma Nobutomo, reuniu-se com seu principal estrategista, Akodo Tetsuru, para traçarem rapidamente um plano de guerra.

Akodo-sama avaliou a situação comparativa entre os dois exércitos e concluiu que os Leões somente poderiam vencer a batalha se recebessem reforço. O número e a habilidade dos Unicórnios sobre o cavalo lhes fazia ter uma vantagem de mobilidade que dificilmente superaríamos com seu pequeno contingente. Um mensageiro foi rapidamente designado para levar um pedido de suporte de Nobutomo-sama a Matsu Hageshiko, uma proeminente comandante Matsu que chefiava um esquadrão de 400 soldados. Após um dia de preparação e um dia de traslado, ela haveria de chegar à cidade. A indicação da comandante foi feita pelo próprio Akodo Tetsuru.

O conflito ocorreu cerca de um dia após o avistamento. Os Unicórnios desceram como um tsunami em Kofuku Koi Mura e nada da vila restou. As Tropas de Guarda de Akodo Tetsuru viram a necessidade de retirar o contingente de Unicórnios de perto dos limites da cidade e, devido a grande habilidade de seu comandante, conseguiram desviar o curso do combate para um bosque a 4 quilômetros. O Unicórnio, confiante de sua mobilidade, separou a tropa, como Tetsuru desejava, aumentando as chances de resistência do exército de Nobutomo-sama até a chegada das Matsu.

Dois dias se passaram e as Matsu não chegaram. O exército de resistência da cidade combatia os ataques rápidos dos Unicórnios, mas iria ceder em breve. Até que, ao invés de uma tropa de reforço, a salvação veio das mãos de um mensageiro: uma carta, assinada por Miya Sotooshi e com o Selo Imperial, ordenava o imediato encerramento da batalha e uma reunião com os generais. No dia seguinte, o emissário imperial chegou até o ponto de reunião e apresentou a ambos os generais o mon do Escorpião encontrado no incendiário que havia sido capturado.

Naquele mesmo dia, o esquadrão de Matsu chegou ao campo de batalha. Os corpos de Akodo Tetsuru e de centenas de Leões e Unicórnios foram encontrados pouco depois.

Ao ler o último parágrafo, o PJ que é a reencarnação de Akodo Tetsuru será tomado de forte emoção e deverá fazer um teste de Vontade (NA 15) para não perder o controle. Personagens mais atentos (Percepção 3 ou mais) notarão que seus olhos ficarão marejados mesmo se ele for bem sucedido no teste de Vontade.

## **O Monge Irreverente**

Se os personagens forem à Kofuku Koi Mura à procura do monge Ahiro, receberão a resposta de que ele se encontra atrás de seu almoço. A vila é um pequeno assentamento próximo à cidade e os PJ, se forem apressados, deverão chegar perto da Hora do Cavalo. Se solicitado, um camponês atlético poderá ser designado a levá-los até o monge.

O famoso Rio das Três Margens, que separa as terras do Leão, do Unicórnio e do Escorpião, passa pela vila. O guia camponês leva os PJ's ao monge



seguindo pela margem em direção ao norte. Em um momento ele para e aponta para um pequeno barco parado no meio do rio. Um grande chapéu de palha pode ser visto cobrindo um pequeno homem dentro do barco.

Apesar da tensão em que provavelmente estarão os PJ's, o monge Ahiro pesca calmamente em seu barco. Sua idade já lhe ensinou a não ter pressa para nada, principalmente para se pegar um peixe. Se os personagens o chamarem, ele não ouvirá a não ser que gritem. Mesmo assim, colocará as mãos em concha ao ouvido fingindo surdez. Ele está ouvindo, mas se fará de surdo, pois não tem a menor vontade de sair dali. Ahiro é preguiçoso e descompromissado, mas inteligente o suficiente para não enfrentar abertamente um grupo de *samurai*.

Os PJ's deverão encontrar alguma forma mais eficiente de chamar a atenção de Ahiro. O rio é fundo e com muita correnteza. O barco está distante demais da margem para ser alcançado, a não ser que algum personagem entre na água e nade até ele (teste de Força/Atletismo com NA 20 devido à correnteza).

Se os jogadores conseguirem chamar a atenção do monge de alguma forma, ele virá para a margem e descerá do barco. Os PJ's poderão então lhe perguntar sobre o Leque de Comando. Ele tentará se fazer de desentendido e troçará de maneira respeitosa com os PJ's, até que um deles diga que está ali a pedido do próprio Nobutomo. Neste caso, o monge parará com a brincadeira e lhes dirá a verdade. Ele sabe que o Leque de Comando está com um sobrevivente da Batalha dos Cascos Trovejantes e que esse *samurai* ainda poderá ser encontrado na casa de chá da vila. Se perguntarem ao monge sobre a Batalha, ele dirá que não sabe nada além dos registros históricos, pois estava na cidade no momento do ataque.

Se forem simpáticos e respeitosos mesmo com as troças do monge (que jamais ofenderá diretamente os PJ's, pois os teme e suas espadas afiadas), ele os acompanhará até a Casa de Chá. O monge teme também pelo que os PJ's poderão fazer ao sobrevivente da batalha e dirá para serem clementes com ele, pois o que fez não o fez por mal. Ele dirá que a vida já o puniu o suficiente. Até chegarem novamente à vila, o monge puxará conversa e falará sem parar.

## O Ronin Cego

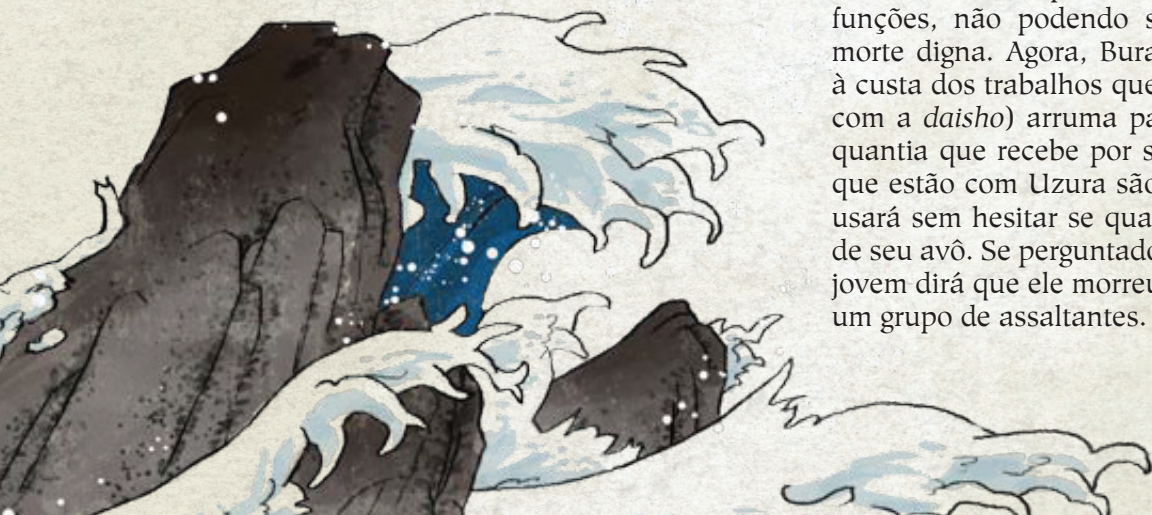
A Casa de Chá da vila chama-se Flor de Ameixeira e é a melhor construção do local. Apesar da vila em si ser pequena (uma dúzia de casas, não mais que isso), a Casa de Chá Flor de Ameixeira é surpreendentemente grande e bem arrumada. Ela passou a receber samurais importantes depois que Shiranai Toshi tornou-se rica devido às minas de cobre. Muito investimento foi feito na casa após a invasão do Unicórnio que devastou a vila e isso a deixou como uma das melhores opções de lazer da região.

A casa é toda feita de cedro novo e o cheiro da madeira se espalha pelo ambiente. Suas paredes de papel são todas decoradas com motivos suaves de flores e pássaros. Os PJ's são recepcionados pela moça Akiko, que serve os pedidos. Ela está muito bem vestida e trata-os de modo muito cortês e simpático. Se tiver oportunidade, ela troçará também com o monge, por ele ser um dos grandes frequentadores da casa (o que não é esperado, já que se acredita que um monge deva evitar o consumo de álcool).

O monge pergunta a Akiko por Burainto, ao que a moça alegremente responde que é claro que ele lá está, pois lá está sempre. Ela os levará até o outro lado da casa, mais reservado, que é onde ele realmente sempre fica. Os PJ's atravessam o jardim central da casa por uma ponte em arco, que passa sobre um belo lago de carpas. Akiko lhes dirá que o nome da vila veio de carpas desse lago que comiam qualquer coisa que os clientes lhe oferecessem.

Ao chegarem à parte dos fundos, Akiko lhes indicará um homem velho, de vestes muito simples, sentado em uma mesa ao fundo. Junto a ele, os PJ's perceberão também um rapaz, com cerca de 16 anos, portando uma *daisho*. O velho resmunga para o rapaz enquanto bebe saquê, claramente bêbado. Algo mais chama a atenção dos PJ's: o homem tem uma faixa enrolada que cobre completamente os olhos. Um teste de Percepção/Investigação (NA 25) nota que há a ponta de uma cicatriz se elevando da altura dos olhos por fora da faixa.

Inicialmente, Burainto será bastante ríspido com os personagens, sempre beirando o desrespeito. Ele é um soldado experiente que foi privado de suas funções, não podendo sequer ter recebido uma morte digna. Agora, Burainto vive como um cego à custa dos trabalhos que seu neto Uzura (o rapaz com a *daisho*) arruma para si e de uma pequena quantia que recebe por sua invalidez. As espadas que estão com Uzura são de seu pai e o jovem as usará sem hesitar se qualquer um ameaçar a vida de seu avô. Se perguntado a Uzura sobre seu pai, o jovem dirá que ele morreu ao defender Burainto de um grupo de assaltantes.



Os PJ's deverão convencer Burainto a mostrar onde está o Leque de Comando de Nobutomo. Ele dirá que o Leque foi entregue pelo Governador ao seu comandante, Akodo Tetsuru, para liderar as tropas que saíram da cidade. Burainto estava junto com Tetsuru na Batalha dos Cascos Trovejantes, mas somente falará se tiver certeza de que os samurais são honrados e que estão realmente a serviço de Nobutomo.

Se os PJ's forem respeitosos e conquistarem a confiança de Burainto, ele contará sua história. A Batalha dos Cascos Trovejantes foi a mais sangrenta em que participou. Ele contará detalhes de como os Unicórnios eram cruéis com seus inimigos, cortando as bocas dos homens feridos com suas espadas grosseiras. Ele se enfurecerá ao dizer que descobriu, depois, que os *gaijin* (como ele se refere aos Unicórnios) tiveram a audácia de chamar este golpe obscuro de O Sorriso de Shinsei. Ele falará das mulheres ensandecidas em seus cavalos que pareciam *onis* de cascos e se atiravam sobre os homens como se fossem devorá-los. Não há medo em sua fala, mas um profundo ódio alimentado por anos em uma condição miserável.

Se perguntado como conseguiu o Leque, ele dirá que o salvou das mãos impuras daqueles animais. Em um momento da luta, ele desmaiou atingido por um golpe forte na cabeça. Ao acordar, percebeu que todos, inclusive seu comandante, haviam morrido. Apenas ele tinha sobrevivido por estar desmaiado e ter sido confundido com um cadáver.

Foi quando ele viu se aproximarem do corpo de seu comandante dois homens Moto. Ele se escondeu numa das árvores e observou um deles revirar o corpo de seu líder com suas mãos imundas e pegar o leque de Nobutomo. Sua fúria foi tão grande que não se conteve: conseguiu atingir com um golpe mortal um dos homens mesmo em cima de seu cavalo. O segundo respondeu rapidamente e lhe fez um corte profundo na altura dos olhos, mas rapidamente recebeu o contragolpe de Burainto e caiu. Burainto, com a pouca visão que ainda lhe restava, pegou o Leque e partiu para a vila. Em poucas horas, sua visão sumiu de vez e ele nunca mais pode recuperá-la.

Os PJ's poderão pedir ao *ronin* que os leve ao Leque depois de ouvirem sua história. Deverão convencê-lo de que sua honra não foi manchada, mesmo tendo guardado o Leque de seu Senhor durante todo esse tempo. Se for convencido, Burainto os levará a sua grande e velha casa. A casa parecia

ter sido nobre no passado, mas agora estava velha e malcuidada, com as paredes e vigas muito desgastadas. No seu interior, praticamente não há mais móveis. O clima é de velhice e abandono.

Entretanto, Burainto abre uma porta corrediça num canto da parede e mostra algo surpreendente: um lindo e bem cuidado altar, contrastando completamente com a casa velha, com seus metais brilhando e nenhum traço de poeira. Ao centro do pequeno altar encontra-se, em pé, o Leque de Comando de Nobutomo.

## Reescrevendo a História

O PJ que for a reencarnação de Tetsuru sentirá imediatamente a força do Leque. Se pegá-lo, tenderá a ficar com ele.

Os PJ's poderão perguntar ao monge onde ocorreu a Batalha dos Cascos Trovejantes ou já terem obtido essa informação nos escritos da Biblioteca. Se perguntarem ao monge, ele lhes dará a indicação do caminho, mas não os acompanhará por dizer que o local é mal-assombrado. Os PJ's poderão finalmente dirigir-se para lá, mesmo sem saber ainda como afinal irão reescrever a História.

O local da batalha é um bosque próximo ao Rio das Três Margens partindo da vila na direção norte. Ao chegarem a suas proximidades, os PJ poderão ver a área de batalha por um pequeno platô.

A personagem Matsu que é a reencarnação de Matsu Hageshiko, antes mesmo de chegar ao local da batalha, sentirá uma ansiedade crescente. Passarão pela sua cabeça cenas de casas sendo queimadas em uma vila à noite. Ela se verá junto a um grupo de samurais ajudando camponeses a salvar sua vila. A personagem não sabe, mas essas são recordações de sua vida passada como Matsu Hageshiko, que não pode chegar a tempo da batalha por salvar sua vila de um incêndio criminoso. Por compromisso de dever com seus camponeses (que foi escolha própria, mesmo tendo sido aconselhada a partir para a guerra), Hageshiko perdeu um dia salvando famílias de camponeses de um incêndio. Ao chegar ao local de batalha, a personagem que é a reencarnação de Hageshiko sentirá uma agonia imensa e, em sua mente correrá o seguinte pensamento: *Ceguei tarde demais*.

Se os PJ's permanecerem no platô distante do bosque, ainda assim ouvirão sons esparsos de lâminas se chocando, gritos e sons de cascos de cavalos. Se descerem para o bosque, entretanto, surgirão visões

etéreas inicialmente, até se tornarem realidade com o tempo e o envolvimento do personagem.

De fato, a batalha foi tão sangrenta que o local tornou-se uma passagem para o Toshigoku, o reino dos mortos em eterno combate. Todas as almas que morreram neste combate, exceto a de Tetsuru, ficaram presas por lealdade ao seu comandante. Tetsuru só pode escapar por ter sido retirado pelo próprio Emma-O, que o julgou digno para salvar seus companheiros. Tetsuru reencarnou em um Akodo e agora volta ao seu local de morte para libertar seus soldados.

O PJ com o Leque deverá ser a reencarnação de Akodo Tetsuru. Ele deverá empunhar o Leque de Comando de Nobutomo como fez em sua vida passada, e comandar seus soldados para mudarem a história e vencerem.

A vitória somente será possível se a personagem Matsu, que é a reencarnação de Matsu Higesiko, também se envolver na batalha. Assim que ela o fizer, um grupo de 400 Matsu, a maioria mulheres, surgirá ao seu redor e ficará sob seu comando. Somente assim o exército do Leão terá alguma chance.

Se houver um *sodan-senzo* no grupo, ele verá a batalha por completo mesmo se estiver fora do bosque. A visão é totalmente contrastante com a impressão do mundo físico: no mundo espiritual, o lugar está preso em uma eterna noite de tempestade, com trovões ribombando freneticamente com gritos de guerra e pessoas morrendo com seu sangue pintando as árvores e o solo de vermelho. Enfatize o horror da guerra neste momento: quanto mais chocante, melhor o entendimento da razão dos espíritos estarem presos ali.

O comandante com o Leque somente tomará consciência da dimensão da batalha se entrar no bosque. Se tentar comandar os espíritos dos antigos guerreiros de Nobutomo do meio do bosque, precisará ser bem sucedido em um teste de Astúcia/Oratória (NA 25) para que os soldados o percebam. No coração da Batalha o envolvimento dos guerreiros é muito profundo e dificilmente ouviriam a alguém mesmo com o Leque de Comando.

A melhor forma de o novo comandante organizar seus soldados é fazer isso de fora do bosque, do platô que dá visada a todo o campo de batalha. Neste momento, o *sodan-senzo* do grupo (ou outro personagem com visão espiritual) poderá ajudá-lo. O *sodan-senzo* será os olhos do comandante, descrevendo exatamente o que ocorre durante a batalha para que o comandante não dê ordens às cegas. Se quiser tornar a situação mais dramática, faça com que o *sodan-senzo* perca um pouco da noção da diferença entre o mundo espiritual e o físico.

O bosque é o local de um eterno combate entre 1.000 soldados Moto e Otaku e 500 soldados do Leão. Os 500 do Leão dividem-se em 100 arqueiros, 300 cavaleiros e 100 soldados de infantaria armados com lanças. Em contrapartida, todos os soldados do Unicórnio estão a cavalo. A desproporção é mais nítida à medida que os personagens vão ficando mais tempo no interior do bosque. O Narrador pode escolher seguir o combate com as regras de Combate Massivo da 4ª Edição ou narrar cenas individuais uma a uma. O grupo em que esta aventura foi jogada preferiu a segunda opção.



Assim que o personagem Akodo tomar o comando de seus homens, a Batalha se reinicia do seu princípio. Esta é a oportunidade que o grupo terá de reescrever a História.

No início da Batalha, os exércitos se encontram separados por um estreitamento do Rio das Três Margens. Há uma ponte sobre o rio que permitiu a passagem dos Unicórnios às terras do Leão. Esta ponte, na atualidade, está derrubada, mas aparecerá inteira no contexto da Batalha. Ela é o ponto mais estratégico e seu domínio favorecerá imediatamente qualquer um dos lados.

Entre as ações de combate possíveis aos jogadores, estão as seguintes:

- Tomar a ponte sobre o rio para impedir a passagem dos Unicórnios;
- Disparar flechas contra os Unicórnios do outro lado do rio;
- Impedir que *shugenja* Unicórnios abram caminho entre as águas caso a ponte seja defendida;
- Se os Unicórnios atravessarem, aproveitar os obstáculos das árvores para fazer emboscadas e armadilhas para os cavalos dos inimigos.

Os personagens que ficarem fora do bosque verão apenas seus companheiros agindo e atingindo o nada, mas ainda assim ouvirão os sons de alguns gritos e outros barulhos de batalha. Os que estiverem dentro do bosque ou junto ao rio vivenciarão os combates com os espíritos do Toshigoku como se eles fossem completamente materiais. De fato, quem estiver no bosque já estará no Toshigoku, vivenciando com esses espíritos o seu drama.

Todos os pontos de dano que os personagens tomarem dentro do campo de batalha serão sentidos como se fossem reais. Não são seus corpos que estão lutando ali, mas seus espíritos.

## Epílogo

A batalha se encerra após quatro rodadas com as regras de Combate Massivo ou quando o Narrador entender que os Leões obtiveram várias vantagens por suas ações no combate.

Ao fim, o *shireikan* (general) Moto pedirá uma audiência com o comandante Akodo e proporá uma trégua para por fim àquela agonia interminável. Todos ali já cumpriram seus deveres em vida e não há mais sentido estarem medindo forças pela eternidade. Cabe ao personagem Akodo aceitar a rendição do *shireikan* do Unicórnio ou não.

Se os termos de rendição forem aceitos, ambos os exércitos desaparecerão. Os Unicórnios irão primeiro e os Leões por último, após comemorarem sua vitória com um brado ensurdecedor. Se isso acontecer, o bosque estará livre da influência do Toshigoku de uma vez por todas.

Se o bosque for libertado da influência do Toshigoku, imediatamente todos os traços de batalha desaparecem e nada mais é visto ou sentido no bosque relacionado a esse evento. Mesmo o dano tomado pelos personagens durante a batalha acaba, pois seus espíritos também foram redimidos.

Entretanto, se o líder Akodo preferir continuar e exterminar o exército invasor, a fúria dos Unicórnios continuará nos próximos dias e, mesmo os jogadores tendo a impressão da vitória naquele momento, em breve o local será novamente atormentado pelos fantasmas dos guerreiros que não encontraram paz ou sentido em sua luta interminável. Se um personagem morrer no campo de batalha pelo dano causado pela guerra, seu espírito ficará preso no Toshigoku junto com todos aqueles outros guerreiros.

# Personagens

## IKOMA OTEMI

GOVERNADOR DE SHIRANAI TOSHI

Sobrinho de Ikoma Sume – o atual *daimyo* dos Ikoma – Ikoma Otemi é um *bushi* do Leão que alcançou fama e glória muito mais rápido do que sequer imaginaria. Isto se deveu a sua gloriosa vitória na Ilha das Brumas contra o espírito do Orosi que matou o infame pirata Yasuki Fumoki, o que lhe rendeu o título de Capitão do Imortal, a antiga nau de Fumoki. Assumiu o governo da Cidade das Trevas como um presente de seu tio após ter libertado a Ilha das Brumas. Apesar de ser muito considerado no Clã do Leão e ter muitas responsabilidades devido ao seu cargo, sua mente vaga distante das fronteiras e pensando no mar que nunca esqueceu. Costuma deixar os cargos da cidade para seu assistente, Ikoma Chikao, tomando parte apenas de assuntos cerimoniais.

## IKOMA OTEMI

ESCOLA: Bushi Akodo 4

ANÉIS: Água 4 (Percepção 6), Ar 3, Fogo 4 (Inteligência 5), Terra 3 (Vontade 5), Vazio 3

HONRA 7,5 | GLÓRIA 4,9

PERÍCIAS: Esportes 4, Bardo 2, Batalha 4, Defesa 4, Diplomacia 3, Conhecimento: História 3, Cavalgar 6, Investigação 4, Kenjutsu 6, Kyujutsu 4, Conhecimento: Lei 4, Navegação 3.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Katana - 10k4 (Dano: 7k2),  
Wakizashi - 10k4 (Dano: 6k2)

INICIATIVA: 9k3.

VANTAGENS:

Ancestral (Akodo Samune), Grande Destino, Aliado Ratling (K'chee).

DESvantagens:

Noivado Amargo (Shosuro Yasuko), Idealista, Pequeno, Amor Verdadeiro (Matsu Kenji).

## IKOMA CHIKAO

ASSISTENTE DE GOVERNADOR

Ikoma Chikao pertence aos Leões Guardiães e foi convocado para ser assistente do governador após seu trabalho bem-sucedido em Renga Murai. No momento da aventura, além de assistente é *gunso* de uma tropa de 300 Leões Guardiães e também responsável pela fronteira de Shiranai Toshi.

## IKOMA CHIKAO

ESCOLA: Bushi Akodo 2/Guardião Ikoma

ANÉIS: Água 2 (Percepção 3), Ar 3, Fogo 3, Terra 2, Vazio 2

HONRA 6,5 | GLÓRIA 4,0

PERÍCIAS: Esportes 3, Batalha 2, Defesa 3, Cavalgar 2, Caçada (Rastreamento) 3, Iaijutsu 2, Investigação 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 5, Conhecimento: Bushido 3, Conhecimento: Lei 4, Navegação 2, Lanças (Yari) 4, Furtividade 3, Contar Histórias (Oratória) 4.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Katana - 6k3 (Dano: 5k2),  
Wakizashi - 6k3 (Dano: 4k2)

INICIATIVA: 9k3.

VANTAGENS:

Bênção de Ebisu, Coração da Vingança (Unicórnio), Caminho da Terra (províncias Ikoma).

DESvantagens:

Má Fortuna (pesadelos sobre a queda de Kyuden Ikoma), Culpa (Batalha).



## TRILHA DO GUARDIÃO IKOMA

Embora os exércitos dos Grandes Clãs não tenham, de fato, aderido ao uso da cavalaria até o retorno do Clã Unicórnio ao Império, há séculos o Leão mantém uma pequena força de cavalaria, datando quase da época da fundação do Império. Enquanto os Matsu e Akodo sempre se prepararam para a guerra, os Ikoma sempre foram relegados a garantir a segurança e manutenção da ordem dentro das províncias do clã. Por este motivo, os Guardiões Ikoma foram criados. Eles existem para patrulhar o perímetro e interior das províncias do Leão, normalmente se movendo pelas rotas terrenas mais comuns e conhecidas.

Os Guardiões possuem o status de magistrado dentro do clã, porém, caso tentem usar essa autoridade fora dos padrões delimitados por suas atividades costumeiras, podem ser convocados para se explicar por praticamente qualquer um. Os Guardiões são, de longe, os mais capazes cavaleiros dentro do Clã Leão, e frequentemente são convocados para servir aos exércitos do clã como cavalaria não somente para as forças Ikoma, mas para as Akodo e Matsu. Por esse motivo essas famílias costumam enviar indivíduos para treinar com seus primos, e os números de Guardiões a serviço do clã, em qualquer época, é maior do que qualquer um poderia esperar de um grupo cuja principal função é patrulhar e fazer cumprir a lei.

- Técnica Nível 2
- Substitui: Bushi Akodo 2 ou Sombra do Leão 2
- Requisitos: Cavalaria 3

**Técnica:** *Correr Como o Vento* – Um verdadeiro guardião compreende que o combate montado é tão natural quanto lutar na gloriosa infantaria Leão. Enquanto montado, você ganha um bônus de +1k0 em todas as rolagens de perícia Bugei. Além disso, quando gastar um ponto de Vazio para aumentar uma rolagem de Cavalaria e Investigação, você ganha um bônus de +2k2 ao invés de +1k1.

Texto traduzido e adaptado do suplemento *Strongholds of the Empire*, p. 135

### IKOMA YASUKO

ESPOSA DO GOVERNADOR

Ikoma Yasuko é seu nome de casada, pois seu nome original é Shosuro Yasuko. Dede bem cedo em sua infância, Shosuro Yasuko, por sua beleza e sagacidade, foi comparada a uma lenda no Escorpião: Bayushi Kachiko. Yasuko não se incomodava com isso, afinal, quem se incomodaria em ser comparada a uma lenda? A mando do Chanceler Imperial Bayushi Kaukatsu, em 1159 casou-se com Ikoma Otemi e tornou-se sua esposa, mesmo durante a cerimônia ter sido acusada por Togashi Giri de ser uma vilã enviada pelas Terras Sombrias. Seu relacionamento com Otemi tornou-se um típico casamento de aparências, pois sua sagacidade fê-la perceber o potencial de grandeza de Otemi, mas seu marido de fato torna-se muito distante dela quando estão em sua intimidade.

### IKOMA JONETSU

FERREIRO DE SOL ESCALDANTE

Ikoma Jonetsu é o grande e alegre Mestre Ferreiro de Sol Escaldante. Seu nome veio de uma homenagem ao seu ancestral que construiu Sol Escaldante há três séculos. Apesar de ser casado e ter diversos filhos, seu grande amor é por forjar metal na herança de seus ancestrais.

### IKOMA NATSU

MESTRE DOS ESTÁBULOS

Ikoma Natsu é, ao mesmo tempo, Mestre dos Estábulos da Guarda e *sensei* de combate à cavalo do Dojo da Sombra da Vigia. Sua reputação corre tão longínqua quanto os cavalos que comanda, pois todos os Leões Guardiões que patrulham as fronteiras do Leão desta geração passaram por ele. Um professor exigente durante o treinamento, mas companheiro de seus alunos, Natsu é o que poderia se esperar de um bom *sensei* e um bom companheiro de batalha.

### KITSU KATSUKO

SACERDOTISA KITSU

Kitsu Katsuko é a filha do atual *daimyo* dos Kitsu, Kitsu Juri. Seu pai a treinou tão bem para que desenvolvesse seus dons que Katsuko tornou-se uma das maiores *sodan-senzo* de sua geração. Atualmente, é uma líder cerimonial e grande-sacerdotisa do Salão dos Ancestrais. Na aventura, Katsuko é convocada para realizar uma cerimônia anual em honra de um dos grandes heróis de Shiranai Toshi: Ikoma Nobutomo.



## IKOMA NAICHINGO

ANTIGO OMODAISU DE KYUDEN IKOMA

Naichingo foi enviado a Shiranai Toshi para acompanhar e registrar os feitos de Ikoma Otemi. Quando tomou conhecimento das proezas de Otemi na Ilha das Brumas, Naichingo voluntariamente-se para compilar sua história e aumentar sua própria glória pessoal. No fundo um homem egoísta e covarde, Naichingo utiliza sua função de *omoidasu* para ganhar fama à custa dos feitos alheios. Ikoma Naichingo é o responsável pela biblioteca de Shiranai Toshi.

## AKODO KUSAMOTO

E AKODO KASUMI

DESCENDENTES DE SHIMIZU

A dupla de irmãos Akodo pode ser colocada pelo Narrador como personagens que permitem a criação de ganchos para a história, caso seja de interesse do grupo continuá-la como uma campanha.

Akodo Kusamoto é um aluno do *dojo* da Sombra da Vigia e deseja tornar-se um Leão Guardião em Shiranai Toshi. Sua irmã, Akodo Kasumi, o acompanha para testemunhar sua glória e contá-la para sua família.

Entretanto, seus verdadeiros propósitos podem ser escusos. Ele pode ter sido subornado ou chantageado pelo grupo de Escorpiões que, seguindo planos do clã de mais de 40 anos, deseja controlar as minas da região e descobrir os segredos da Montanha da Vigia.

Outra possibilidade tornaria sua origem ainda mais sinistra. Kusamoto e sua irmã são, na verdade, descendentes de Shimizu Otori, um antigo *maho tsukai* de uma família do Leão que foi dizimada por suas práticas de *maho* e agora atormenta o clã. Pode ser Otori o misterioso espírito que influencia Kasumi a desafiar Nobutomo no início da aventura.

De qualquer forma, Kasumi é inocente de todos os possíveis atos ilícitos de seu irmão ou do espírito que a controla.

## AKODO KUSAMOTO

ESCOLA: Bushi Akodo 3/Guardião Ikoma

ANÉIS: Água 3, Ar 3, Fogo 3, Terra 2 (Vigor 3), Vazio 3

HONRA 2,5 | GLÓRIA 3,5

PERÍCIAS: Batalha (Combate Massivo) 2, Defesa 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 2, Conhecimento: História 3, Conhecimento (Shimizu) 2, Sinceridade (Engano) 4, Cavalgar 3, Caçada 2, Investigação 2, Furtividade 3, Iaijutsu 2, Corte 3.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Katana - 7k3 (Dano: 7k2),  
Wakizashi - 7k3 (Dano: 5k2)

INICIATIVA: 6k3.

VANTAGENS:

Ancestral (Shimizu).

DESVANTAGES:

Segredo Negro, Obcecado (vingar a família).

## AHIRO

MONGE, ANTIGO IKOMA GAEMON

O monge Ahiro é uma das figuras mais exóticas de Shiranai Toshi. Normalmente é encontrado perambulando pela cidade, com sua postura irreverente e, às vezes, até mesmo desrespeitosa. Muitos falam dele, mas poucos conhecem suas origens. Um dos poucos em quem Ahiro confia é o governador Otemi, pois o considera justo e muito sábio. Ahiro é, de fato, Ikoma Gaemon, um antigo *bushi* que lutou a serviço de Ikoma Nobutomo há 40 anos, o último da cidade.

## BURAINTO

O RONIN CEGO

Burainto vive com seu neto Uzura em Kofuku Mura. Normalmente é encontrado na casa de saquê Flor de Ameixeira, onde gasta seus poucos recursos com saquê de baixa qualidade. Seu neto herdou as espadas de seu pai, Kiji, que morreu ao defender seu avô de assaltantes. Burainto foi, de fato, Akodo Burainto, um *gunso* que também era subordinado a Nobutomo. Na Batalha dos Cascos Trovejantes, Burainto estava com Akodo Tetsuru no destacamento que enfrentava os Unicórnios perto de Kofuku Koi Mura.

## Outros Personagens

### GUERREIROS SHIMIZU

TROPA QUE PODE AUXILIAR KUSAMOTO A RECUPERAR O LEQUE

ESCOLA: Bushi Akodo 1

ANÉIS: Água 2 (Percepção 3), Ar 3, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 2

HONRA 2,0 | GLÓRIA 2,0

PERÍCIAS: Batalha (Combate Massivo) 1, Defesa 3, Kenjutsu 2, Kyujutsu 1, Conhecimento: História 1, Conhecimento (Shimizu) 1, Sinceridade (Engano) 2, Cavalgar 2, Caçada 2, Investigação 1, Furtividade 2.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Katana - 7k3 (Dano: 7k2),  
Wakizashi - 7k3 (Dano: 5k2)

INICIATIVA: 4k3.

## GUERREIROS MOTO

ESCOLA: Bushi Moto 2

ANÉIS: Água 3, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

HONRA 3,5 | GLÓRIA 1,5

PERÍCIAS: Esportes 4, Defesa 3, Cavalgar 4, Caçada 3, Kenjutsu (Cimitarra) 3, Kyujutsu (Montado) 2, Batalha 1.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Cimitarra- 6k3 (Dano: 5k3)

INICIATIVA: 5k3.

TÉCNICAS:

- *O Caminho do Unicórnio* (+1k0 no dano, pode usar uma arma de duas mãos em uma só).
- *O Sorriso de Shinsei* (ganha metade da penalidade devido a ferimentos do inimigo em seu ataque)

## GUERREIRAS OTAKU

ESCOLA: Dama Guerreira Otaku 1

ANÉIS: Água 2, Ar 3, Fogo 2 (Inteligência 3), Terra 3, Vazio 2

HONRA 6,5 | GLÓRIA 1,5

PERÍCIAS: Batalha 2, Defesa 2, Cavalgar 4, Kenjutsu 2, Sinceridade 2, Kyujutsu 2.

NA DE ARMADURA: 20.

ARMAS:

Katana - 7k3 (Dano: 7k2),

Wakizashi - 7k3 (Dano: 5k2)

INICIATIVA: 5k3.

TÉCNICAS:

- *Cavalgando em Harmonia* (bônus igual ao Nível de Honra em um ataque, ou em um dano se montada. Bônus igual ao Nível de Honra em testes de Cavalgar).



## Aventura L5R

### FÚRIA ANCESTRAL

ESCRITO POR:

*Fábio Firmino*

EDITORAÇÃO E PROJETO GRÁFICO:

*Alexandre Santiago*

NARRADOR:

*Fábio Firmino*

JOGADORES:

*Marcello Telles*

*Luciana Fortuna*

*Rachel Almeida*

*Mikka Capella*

*Eder Marques*

*Marcio Senna*

Primeiramente, agradeço aos criadores de L5A por essa obra incrível, que inegavelmente expandiu o nosso conceito do que é RPG e do que é interpretar um personagem complexo. Essa aventura foi criada para ser uma simples *one shot* para um evento público de RPG; entretanto, ela serviu para reunir amigos que, depois dela, nunca mais ousaram se separar. Meus profundos agradecimentos vão para esses amigos e para o que nos une, que transborda nas incríveis aventuras, fictícias e reais, que já vivemos.

FÁBIO FIRMINO

Janeiro de 2017

