

A TUMBA DOS ESPÍRITOS GUARDIÕES

4ª Edição



Lenda dos
Cinco Anéis

A TUMBA DOS SETE

ESPÍRITOS GUARDIÕES

Introdução

Sonhos estranhos sempre lhe assombrou, você se lembra de que sempre teve o mesmo sonho: você está sozinho em um local fechado e escuro com uma única luz brilhante, e assim que você se aproxima da luz, alguma coisa acontece e você acorda.

Após o seu gempuku, a frequência desses sonhos começou a aumentar e você passou a ver que havia mais pessoas nesse local, mas nunca conseguia falar com ninguém, só seguia em direção a luz. Até que seis meses atrás o sonho se tornou um pesadelo e você descobriu que a luz vinha de uma espécie de joia e que ao se aproximar dela, uma figura traiçoeira escondida nas sombras o mata. Cada vez se tornou mais difícil dormir, até que você procurou um shugenja para lhe contar o seu sonho e descobrir o que isso significava.

Depois de algum tempo, você é convidado para ir até a casa de um grande shugenja do Fênix chamado Isawa Tenko, uma grande autoridade em interpretações de sonhos. Ele concordou em recebê-lo para uma conversa, algo que muito lhe honra, pois o shugenja é uma figura de grande prestígio no império.

Ao chegar ao castelo de Tenko-sama, você nota que samurais de outros clãs também estão aguardando por uma audiência com o shugenja.

(APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS)

Após os seis samurais se reunirem na entrada do castelo, um servo convida a todos para entrarem juntos no local onde serão recebidos pelo mestre. Todos são recebidos numa sala ampla, atrás de uma pequena mesinha há uma almofada confortável posicionada no tatame para cada um sentar formando um semicírculo. Uma vez que todos estejam acomodados, o servo

anuncia Isawa Tenko. Entra no local um senhor na casa dos seus 70 anos. Apesar de sua aparência, ele anda com muita firmeza e exala certo ar de elegância em seus gestos, indicando que ele é muito familiar com os modos da corte. Apesar de sua fama e sua moradia, ele se veste com um quimono simples, porém muito elegante, feito de seda e tingido com o vermelho característico do fênix, mas sem portar nenhum mon de clã ou de família. Sem que nenhuma palavra seja dita ainda, uma serva entra no aposento e prepara a mesa para o chá, servindo a todos.

Uma vez que todos estejam servidos, Isawa Tenko fala:

“É uma honra para eu receber jovens tão promissores dos mais variados clãs de Rokugan. Pelo que me foi dito, vocês possuem sonhos estranhos que os atormenta há um bom tempo. Acredito que pode haver alguma conexão entre eles, por isso solicitei que todos estivessem no mesmo dia em minha residência para que possamos juntos chegar a uma conclusão.”

Olhando para o jogador ao lado, ele fala:

“Você meu(minha) caro(a), peço que compartilhe conosco o seu sonho.”

Ao final do relato, todos percebem que estão tendo um sonho estranhamente parecido, com pouca variação entre os relatos. Isawa Tenko está perdido em seus pensamentos quando percebe que todos estão esperando uma manifestação sua. Ele sorri e diz:

“Vou contar uma história para vocês, meus jovens samurais. Uma história que poucas pessoas ouviram, e muito provavelmente poucas ouvirão. É uma história que começa antes da criação...”

A História da Joia

Diz-se que, no princípio dos tempos, logo após o mundo ser formado, Lorde Onnotangu travou um confronto contra os agentes do caos pela posse de uma joia que seria uma lasca da casca do ovo primordial de onde surgiram todas as coisas. As criaturas pretendiam utilizar o poder desse fragmento para desestabilizar a estrutura do mundo e disseminar novamente o caos. Lorde Onnotangu conseguiu se apossar do fragmento e para impedir que ela pudesse cair em mãos erradas, ele a colocou no lugar mais protegido que conhecia, seu estomago.

O tempo passou, e ocorreu o episódio em que Lorde Onnotangu engoliu seus filhos, posteriormente tendo sua barriga aberta por Hantei que buscava salvar seus irmãos. Os Kamis acabaram caindo na terra, e o mesmo acontecendo como o pequeno fragmento que repousava na barriga do deus da lua, fato este que passou despercebido até que fosse quase tarde demais.

Logo após a derrota de Fu Leng para os sete trovões, por volta do ano 78 um shugenja peregrino encontrou uma joia numa área isolada das Kyodai na Kabe Sano Kita (A Grande Muralha do Norte) e sentiu que dela emanava um enorme poder. Ele então passou a estudá-la e eventualmente conseguiu manifestar alguns dos poderes menores do fragmento, mas foi o suficiente para chamar a atenção de entidades que a muito procuravam pela joia.

Os agentes do caos caçaram o portador da joia, que teve algum sucesso em rechaçá-los utilizando-se dos poderes dela. Eles então convenceram outros shugenjas a combaterem o portador ao revelar que aquele que possuísse a joia desvendaria os segredos sobre a magia. O conflito que permanecia velado começou a chegar aos ouvidos dos shugenjas de todos os clãs, que mobilizaram as tropas de seus clãs para conseguirem obter o artefato ou pelo menos não deixar que ele caísse nas mãos de seus rivais.

Quando parecia que um confronto aberto seria deflagrado entre todos os clãs, dois viajantes, aparentemente ronins, fizeram algumas informações chegar a Hantei II (Hantei Genji) a respeito da joia e os diversos interesses em sua posse. O imperador conseguiu unir os clãs para rechaçar os agentes do caos e localizar o shugenja em questão para trazê-lo perante ele. O shugenja abriu mão da joia em troca de uma grande recompensa e não se sabe até hoje seu nome ou paradeiro depois deste acontecimento. O caso foi abafado e todos os documentos referentes aos acontecimentos foram selados por Hantei II em algum local secreto de seu castelo, onde estão escondidos até hoje.

Os dois ronins foram nomeados os responsáveis pela proteção da joia. Por orientação deles, no ano

de 81 foi construída uma tumba para selar a joia e ela nunca mais ser encontrada. Cada clã teve que nomear um samurai de grande valor para ser o protetor da joia por toda a eternidade, inclusive os remanescentes do clã Ki-rin, que acabara de partir de Rokugan. Os samurais foram selados dentro da tumba onde cometeram seppuku. Estes espíritos foram ligados ao destino da joia por toda a eternidade, através de magias poderosas, e receberam a missão de proteger a joia contra todos os invasores. E por mais de mil anos, estes espíritos cumpriram sua missão.

A Missão

Isawa Tenko explica que muitos shugenjas de certa idade ouvem falar de uma lenda sobre uma joia que guarda os segredos sobre a magia. Qualquer um que tomar posse dessa joia poderá criar todos os tipos de magias, sem restrição. No entanto poucas pessoas sabem que essa lenda é verdadeira e diz respeito sobre a história que acabaram de ouvir, pois apenas duas pessoas no império sabem sobre a joia: a Imperatriz e Isawa Tenko. Ele foi nomeado por Toturi I em 1129 para ser o guardião da joia e desde então cumpre sua missão de protegê-la. Há sempre dois guardiões, um é o mestre e o outro o iniciado. Quando o mestre morre, o iniciado recebe o cargo das mãos do imperador e as informações mais detalhada sobre a joia. E por mais de mil anos a joia esteve segura.

No entanto, Isawa Tenko está contando essa história aos samurais, pois ele acredita que eles são a reencarnação dos espíritos destinados a guardar a joia por toda a eternidade, e os sonhos são uma forma de alertá-los que a joia corre perigo. Para confirmar sua suspeita, eles devem viajar até a vila de Isakura, nas Montanhas da Espinha do Mundo, onde encontrarão com Shiba Kakubei, o iniciado. Apesar dele ter um acesso restrito de informações sobre a joia, ele guarda a tumba e ninguém conseguirá acessá-la sem o seu conhecimento, e por isso Isawa lhes dá uma carta que deve ser entregue a Kakubei, que permitirá o acesso deles a tumba. Dentro dela haverá sete criptas e dentro dessas criptas estão artefatos ligados aos espíritos guardiões e ao destino da joia. A missão dos samurais é recuperar esses artefatos, e abrir o caminho até a cripta onde a joia está selada para ver o que aconteceu com ela. Isawa Tenko ficará em seu território para cuidar de certas burocracias e tentar localizar o último espírito guardião reencarnado. Mas ele espera logo juntar-se a vocês em Isakura.

Isawa Tenko

Isawa Tenko é um dos grandes shugenjas de sua geração. Mas, por mais reconhecido que seja entre a comunidade de shugenjas, as pessoas o consideram um velhinho excêntrico que mora no topo de uma montanha nas imediações de Nikesake.

Tenko foi companheiro de academia de Isawa Kaede, futura Toturi Kaede, mas ao contrário da companheira que se tornou Mestre do Vazio, Tenko se isolou de todos os cargos políticos a que foi convidado. Ele era cotado para ser o Mestre da Água, mas educadamente rejeitou o cargo por razões desconhecidas, alegando que tinha outras responsabilidades com o clã.

Após a coroação de Toturi como imperador, Tenko se tornou uma presença constante na corte de Otosan Uchi, e tinha um relacionamento afetuoso com o imperador, que sempre fazia questão de recebê-lo pessoalmente. Por mais que desse conselhos ao imperador, este estranhamente nunca o nomeou a nenhum cargo de confiança. Foi então que aconteceu o sequestro do imperador pelos arautos da Escuridão, e Tenko ficou muito abalado com isso, e mesmo com a volta do imperador após a Batalha do Portal do Esquecimento, ele se distanciou da vida da corte. Após o retorno de Toturi, durante a Guerra dos Espíritos, Tenko aceitou participar da educação de Sezaru nos caminhos da magia.

Quando surgiu a vaga para campeão de jade, muito se especulava que esta era a oportunidade que Tenko estava esperando. No entanto, ele nem se inscreveu para o torneio, o que frustrou grande parte da comunidade de shugenjas (aqueles que não estavam inscritos no torneio).

Tenko é reconhecido entre os shugenjas por sua acessibilidade, ele recebe a todos que o procuram em seu castelo nas colinas próximas a Nikesake (uma vez que a jornada é árdua, poucos se atrevem a realizá-la). Ele também possui uma grande rede de aliados, os quais se comunicam por carta. Entre estes aliados se destacam os maiores shugenjas de cada clã, que não se envergonham de pedir conselhos a quem chamam respeitosamente de mestre. Uma vez que Tenko é muito mais acessível que qualquer um dos membros do Conselho dos Cinco, ou mesmo do Campeão de Jade, seus serviços responsáveis pelas correspondências estão sempre com muito trabalho.

O que ninguém sabe é que Mestre Tenko é o último descendente de uma linhagem de shugenjas que protege o segredo do Túmulo dos Sete Espíritos Guardiões. Ele guarda todos os conhecimentos sobre a localização da tumba e os segredos por trás da joia celestial. Tenko tem por responsabilidade passar estes conhecimentos ao imperador quando ele assume o trono, e a um discípulo. Ele era bastante ligado ao imperador Toturi I que lhe incumbiu desta tarefa e se transformou em um conselheiro informal. Quando os arautos da escuridão sequestraram Toturi, ele achava que estavam tentando se apossar dos segredos da joia, e por isso se afastou da corte.

Tenko estava se preparando para realizar uma última jornada por Rokugan em busca da iluminação, pois pressentia que não iria viver muito mais. Ele treinou o jovem Shiba Kakubei para ser seu substituto, e estava orgulhoso com o desempenho do seu discípulo. Mas a morte de Toturi III fez com que alterasse seus planos, tendo que aguardar para saber quem seria o próximo imperador. Ele agradeceu pelo fato de não ter saído em sua jornada, pois recentemente ele recebeu seis cartas de clãs diferentes, mas com conteúdos semelhantes. Se o que havia escrito nelas se comprovasse, seus temores se tornariam realidade e sua aposentadoria teria que esperar...



A Vila de Isakura

Com cerca de 100 habitantes, Isakura é uma pequena vila no meio das montanhas sem muitos atrativos. Ela fica no noroeste da província da família Asako em Kyodai na Kabe Sano Kita (A Grande Muralha do Norte), entre Michita Yasumi (Cidade do Repouso Esperançoso) e Aojiroi Oku Shiro (Castelo do Carvalho Branco), próximo da fronteira com as terras do Dragão. Local pacato e de poucos visitantes, a região parece ter parado no tempo, levando o mesmo tipo de vida que seus ancestrais. A maior construção do local é um templo dedicado a Shinsei e seus ensinamentos, e alguns monges perambulam pelas ruas enviesadas que margeia as construções. O local isolado e com fluxo mínimo de pessoas é o local perfeito para se manter algo em segredo para o restante do império. O local possui apenas uma hospedagem singela, destinada a monges peregrinos que constantemente cruzam a montanha em busca dos conhecimentos dos monges do dragão.

Shiba Kakubei não será encontrado em nenhum local, por mais que questionem as pessoas da vila, dizem que ele sempre aparece na vila, mas também desaparece sem deixar vestígios durante algum tempo, e então reaparece. A solução será ficar na hospedagem e esperar o próximo dia.

A noite, os heróis são abordados por um indivíduo vestido como um monge, ele diz ser o contato de Shiba Kakubei na vila, e que o samurai deixou com ele uma mensagem para ser entregue ao grupo. A mensagem diz o seguinte:

“Saudações honoráveis samurais, espero que minhas palavras cheguem até vocês rapidamente e encontre-os em paz. Sou o responsável por manter a tumba de vocês livre de qualquer invasor, por isso fiquei surpreso ao saber da existência de vocês, uma vez que para localizar a tumba o invasor deveria ter que passar por mim ou mestre Tenko antes. Como eu e meu mestre estamos vivos, acredito que algo não está certo nesta história toda. Minha vontade era ter ido ao encontro de vocês, mas acho que encontrei algo de grande importância para nós todos, e quero descobri-la imediatamente. Eu ainda não sei se a tumba foi saqueada, e nem sei se os artefatos que outrora pertenciam a vocês ainda estão no local. Se vocês quiserem me encontrar, por favor acompanhem Takezo-san, o rapaz que entregou essa mensagem. Eu sei que seus modos são rudes, mas conto com a compreensão de vocês. É tempo para apreensão, pois o retorno dos senhores nos coloca num grande perigo se a joia cair em mãos erradas. Espero que vocês se unam a mim, talvez a tempo para que juntos possamos reivindicar a vossa herança, e ainda ter esperança de recuperar a joia antes que seja tarde demais”.

Se eles pedirem ajuda para o guia ou se eles parecerem hesitantes, Takezo se oferecerá para levá-los até o local indicado pelo seu mestre. Se os personagens tentarem arrancar maiores informações de forma agressiva, Takezo irá tentar fugir e se esconder. Ele nunca esteve na tumba que a carta acabou de mencionar, apesar de sua localização ter sido indicada pelo seu mestre antes de partir. Se pressionado por força ou magia, Takezo descreverá seu mestre como um homem esguio, de pele branca e cabelos escuros vestindo um kimono vermelho com detalhes em laranja e amarelo.

Takezo se afasta um pouco para trás após entregá-lhes a mensagem. Ele aguarda silenciosamente enquanto vocês analisam a carta, esfregando a mão distraidamente contra seu manto encardido. Agora, ele limpa sua garganta para falar:

“Meu mestre pediu-me que entregasse esta mensagem a vocês. Ele também pede que eu seja seu guia se desejarem. Eu conheço o caminho. Fica a um dia de viagem daqui, nas proximidades de um santuário abandonado. Eu não o segui até lá, mas sei o caminho, assim como todos os aldeões dessa vila, apesar de que ninguém ousar viajar até lá. Ele me enviou para levá-los até lá. Vocês virão?”

Seguindo em Frente

Se os personagens pensarem em perguntar a outros aldeões questões sobre o santuário abandonado, eles poderão receber novas informações. Entre as coisas que os personagens podem ouvir se perguntarem nas redondezas, incluem:

- Desde que se lembre, o santuário sempre esteve abandonado e nunca foi utilizado por nenhum tipo de seita ou esconderijo para bandidos. Frequentemente se ouve boatos de peregrinos que tentaram pousar no local e fugiram no meio da noite para nunca mais voltar.
- Diz-se que o local do santuário é protegido por espíritos dos antepassados, quando um conflito deflagrou-se na região, matando muitas pessoas e tornando o local assombrado.
- Esta área nunca foi palco de acontecimentos interessantes, o último acontecimento que mobilizou todos os cidadãos foi a construção do templo a mais de duzentos anos. De lá para cá as coisas continuam iguais ao que eram naquela época.
- Esta região, assim como toda a área da Kyodai na Kabe Sano Kita (A Grande Muralha do Norte), é assolada periodicamente por terremotos. O maior de que se tem notícia aconteceu há quase vinte anos atrás, e danificou.

O Que Mais Está Acontecendo

Sem conhecimento dos personagens, algumas coisas não estão certas. Devido aos fortes terremotos que acontecem na região, e uma vez que a magia da tumba vem enfraquecendo ao longo do tempo, pequenas rachaduras surgiram na estrutura. O poder da joia contribuiu para avariar o cofre onde estava guardada, que no último terremoto se rompeu e a joia caiu numa caverna abaixo da estrutura. Este evento fez com que os espíritos dos samurais protetores fossem libertados e renascessem com a missão de recuperar a joia e protegê-la novamente. Com as chuvas que caíram estes anos todos, a joia foi levada pela correnteza e hoje seu paradeiro é desconhecido.

Acontece que um dos membros renascidos dos espíritos guardiões foi descoberto em sua adolescência por um grupo de agentes do caos que se chamam de Senhores da Morte, que a corromperam e perverteram sua missão de proteger a joia para controlar a joia. A samurai corrompida passou a se chamar de Sombra da Lua e está procurando o paradeiro da joia e de seus antigos companheiros de círculo. Seu mestre Máscara do Inverno sabe que sem os antigos companheiros de círculo, Sombra da Lua não conseguirá chegar até o cofre da tumba onde a joia está guardada. Ela tentará trazê-los para o seu lado, e aqueles que se recusarem serão eliminados.

Alguns dias atrás, um dos agentes de Máscara do Inverno interceptou a mensagem de mestre Tenko para Shiba Kakubei. Sombra da Lua então assumiu a missão e levou a mensagem para Kakubei se fingindo passar pelo mensageiro de Tenko ludibriando o Fênix. Ela o instigou a levá-la a tumba onde ela revelaria alguns segredos supostamente transmitidos por Tenko. Kakubei caiu na armadilha e morreu quando se recusou a revelar seus conhecimentos a traidora.

Sombra da Lua chamou seu servo Takezo e os dois prepararam uma armadilha para os guardiões. Ela ficou na tumba para estudar seu conteúdo e aguarda os antigos companheiros chegar. Enquanto isso Takezo se fez passar por ajudante de Kakubei e aguarda os guardiões para garantir que eles sejam levados até a tumba.

Sombra da Lua não planeja matar seus antigos companheiros, pelo menos não até estar de posse da joia, apenas se eles se recusarem a colaborar e um confronto for inevitável ela irá utilizar seus poderes profanos recém adquiridos para conjurar os seus servos do caos e matar seus opositores.

A Tumba

A Tumba dos Sete Espíritos Guardiões é uma maravilha da engenharia do começo do império, construída pelos melhores arquitetos de sua época, chefiados por um dos arquitetos de Otosan Uchi. Infelizmente os segredos de sua construção estão trancados juntos com outros documentos em algum lugar do castelo da imperatriz.

Os operários que trabalharam na construção da antiga tumba fundaram o vilarejo de Isakura e seus descendentes vivem por lá até hoje, mesmo que a localização do vilarejo já tenha mudado algumas vezes devido a devastação causada pelos terremotos comuns na região. O vilarejo é cheio de pessoas humildes, camponeses produtores de arroz e alguns artesãos. Estas pessoas sabem que não devem se aproximar do local da tumba devido as histórias horripilantes passadas de geração em geração. Eles se recusam a ir até lá ou dar qualquer informação a estranhos.

A responsabilidade sobre a tumba fica a cargo de um mestre e um discípulo, que são os únicos que sabem a localização exata do local e alguns segredos sobre o que existe lá dentro. As lendas sobre o poder da joia realmente circula no meio dos shugenjas, mas mestre Tenko é um homem muito influente e sempre manobra para desencorajar quem procura por mais informações.

O papel de Kakubei é ficar na vila, trabalhando como um magistrado responsável pela região. Seu ponto de observação normalmente é no santuário abandonado, um local cheio de passagens secretas ideal para ludibriar viajantes e curiosos e emboscar invasores. Recentemente o templo local queria reformar o santuário para abrigar seus monges, mas graças a uma rápida ação de Tenko, eles ficaram impedidos de se apropriar do local, no entanto as incessantes visitas de monges ao local causou bastante transtorno para o jovem aprendiz.

A tumba em si foi construída dentro de uma montanha, com sua entrada entalhada no paredão de um penhasco profundo. Mesmo viajantes casuais teriam dificuldade em encontrar o local, a não ser que ficasse de frente com a entrada, pois diversas reentrâncias na pedra camuflam-na.

Com o passar dos anos e a sequência de terremotos, com ajuda do desgaste causado pelos encantamentos que foram lançados, a tumba não é mais impenetrável. Pequenos animais conseguem se esgueirar pelas rachaduras e transformar o amplo local em lar. No entanto, as armadilhas das sete salas ainda estão armadas e são mortíferas para qualquer invasor, preservando as tumbas como foram deixadas a quase mil anos atrás.

No Vale da Morte

Os heróis escolhem a melhor hora de partir, mas se demorarem muito Takezo começa a se impacientar, tentando apressar os samurais afirmando que seu mestre os aguarda com urgência, pois tem informações importantes para eles.

Assim que partirem, Takezo toma a dianteira e os guia através das fazendas da região, passando pelo bosque que cerca.

Com Takezo como guia, vocês encontram rapidamente o santuário abandonado e entra num vale que leva até a base de um penhasco, cercado por grandes paredes de pedra. A partir do vale, fazem seu caminho através da floresta espessa, passando entre líquens negros recém-crescidos. À frente, vocês veem o sol refletir em sua antiga tumba. Parece que Kakubei aguarda vocês aqui, pois uma carroça solitária aguarda aos pés da colina não natural.

A CARROÇA MALDITA

Uma carroça atolou suas rodas vagarosas na lama mole da colina, e atrás da carroça fica a entrada para a tumba. Pergunte aos jogadores se eles estão se aproximando da carroça, escalando a colina ou fazendo qualquer outra ação.

Se os personagens subirem a colina, então leia esta parte em voz alta:

A lateral da colina é extremamente compacta, com a grama esmagada por diversas pegadas.

Cada jogador pode rolar Caça NA 15 (ou Investigação NA 20). Leia esta parte para o jogador que obtiver sucesso:

Vocês notam que existem áreas mais regulares que claramente devem ter servido para armar tendas recentemente. Com um pouco mais de observação, vocês encontram evidências de fogueiras relativamente frescas cobertas com terra, talvez de alguns dias atrás.

Se os personagens se aproximarem da carroça, então leia esta parte em voz alta:

A carroça parece estar aqui por um bom tempo, talvez semanas. Suas rodas estão atoladas na lama mole da colina. Os arreios, os quais um ou dois cavalos puxam a carroça, estão cozinhando debaixo do sol. A lona que cobre a carroça está balançando com a brisa suave. Quando se aproximam, uma visão desagradável salta sobre seus olhos. Corpos em decomposição estão depositados na frente do vagão, com moscas circulando eles ferozmente.

Cada jogador pode rolar Investigação (NA 15). Leia esta parte se a maioria dos jogadores tiveram sucesso:

Vocês notam um buraco feito as pressas que leva para dentro da colina. Feito onde a carroça repousa, parece que alguém colocou a carroça propositalmente na frente da entrada. Não há sinais da companheira de Kakubei ou de qualquer outra pessoa nas proximidades. De repente, com um movimento brusco, os corpos da carroça levantam-se, avançando na direção de vocês, aparentemente querendo fazer vocês se juntarem a eles na morte.

Escondido dentro da carroça, os dois condutores azarados que trouxeram a Senhora até a tumba repousam sem descanso. Cada um dos homens agora é um cadáver ambulante aguardando qualquer pessoa, que não seja a Senhora ou não esteja vestindo o símbolo dos Senhores da Morte, se aproximar para atacar.

Este é um encontro rápido posicionado aqui para dar ao grupo o primeiro sabor de um combate. Os zumbis têm pouco a oferecer aos vencedores, pois portam apenas seus quimonos de hinin.

Se algum personagem estiver montado a cavalo, o cavalo irá se assustar com os Zumbis e irá relinchar e derrubar o cavaleiro, ao mesmo que ele passe num teste de Cavalaria (NA 15). Se ele cair do cavalo,

ZUMBI (3)

ANÉIS:

Água 1 (Força 3), Ar 0 (Reflexos 1), Fogo 0 (Agilidade 2), Terra 3

INICIATIVA: 1k1

ATAQUES:

Punhos 4k2 (Complexa) / 3k1 de dano
Clava 4k2 (Complexa) / 3k2 de dano

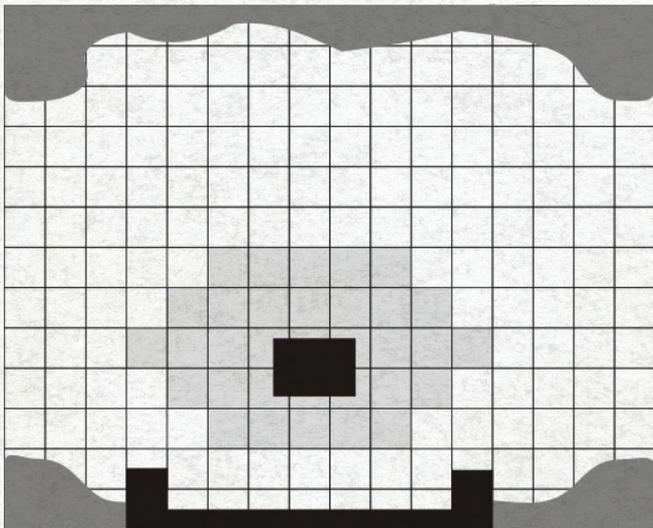
NA DE ARMADURA: 10 / REDUÇÃO: 5

FERIMENTOS: 72: MORTO

NÍVEL DE MÁCULA: 3

HABILIDADES ESPECIAIS:

- **Decapitação:** Um zumbi só pode ser normalmente destruído literalmente cortando-o em pedaços (reduzindo-o a Morto). Porém, ele também pode ser destruído instantaneamente arrancando sua cabeça. Isto requer realizar os Incrementos para um Golpe Preciso e então causar ao menos 18 Feridas.
- Medo 3.
- Morto-vivo.



MAPA DAS ÁREAS AO REDOR DA CARROÇA

sofre um 1d10 de dano de concussão. Seu cavalo também fugirá dos zumbis a toda velocidade, com ou sem cavaleiro, a menos que o cavaleiro (considerando que ele ainda esteja montado) passe em outro teste de Cavalaria (NA 15) para controlar o cavalo.

O PORTÃO DOS MORTOS

Após o combate terminar, os personagens presumidamente irão investigar o túnel de entrada. Quando eles estiverem prontos para fazerem isto, leia o texto a seguir para eles.

Se os personagens subirem a colina, então leia esta parte em voz alta:

A terra deste buraco parece ter sido escavada recentemente o bastante para a vegetação não ter se recuperado ainda. Conforme se aproximam do túnel que leva para dentro da colina, vocês prontamente vêem os restos de uma porta grossa de pedra, sustentada por pilares de granito habilidosamente decorados. Esta porta está despedaçada, com estranhas marcas negras em sua superfície polida. Os destroços forma movidos para ambos os lados do túnel de entrada. Como se não fosse obvio o bastante que alguém tenha passado por aqui, vocês podem ouvir vozes abafadas vindo de dentro da tumba. O sol do meio-dia revela que os destroços continuam por uma boa distância túnel adentro.

Sombra da Lua foi forçada a destruir a porta uma vez que não conseguiu superar os mecanismos de defesa que a travavam. Os personagens que examinarem as pedras podem fazer um teste de Investigação (NA 25) ou Feitiçaria (NA 15) notam que uma magia foi utilizada para destruir a porta.

Se os personagens entrarem no túnel, então leia esta parte em voz alta:

O comprimento do túnel é preenchido com pedaços de estatuas quebradas. Parece que alguém desfigurou as esculturas alinhadas a parede do corredor e deixou os restos ao longo do caminho. As estatuas estão claramente vestindo quimonos, portando o daisho e em posição para desembainhar a katana. Sua aparência sugere que talvez eles sejam guardiões simbólicos da entrada. O túnel se torna cada vez mais escuro a medida que se afastam da entrada, mas vocês conseguem ver uma luz iluminando a câmara que fica a frente. As vozes ficam mais audíveis, aparentemente um grupo de homens falando rokugani com sotaque carregado.

O túnel corre por cerca de 50 metros antes de atingir a câmara central. As estatuas quebradas eram guardiões mágicos criados para deter invasores de tumbas. Os rostos das estatuas foram destruídos pelo mesmo feitiço que Sombra da Lua utilizou para destruir a entrada da tumba. Os personagens podem descobrir a natureza mágica das estatuas com um teste de Feitiçaria (NA 25).

Os personagens podem ouvir vozes na câmara da frente. As vozes são dos bandidos que estão na câmara central da tumba, por ordem de Sombra da Lua, e no momento eles estão devorando os seus almoços. A maioria dos comentários dizem respeito a comida ou piadas cruéis. Se os personagens fizerem uma grande quantidade de barulho do lado de fora, isto fará com que os bandidos se preparem para o combate. Se todos os personagens entrarem na câmara seguinte, então os bandidos certamente atacarão eles mesmo se tiverem que preparar suas armas desajeitadamente ou se aguardarem com antecipação.

A Câmara do Sol

A câmara central atualmente é o lar de 12 ladrões, cujos sacos de dormir estão espalhados por todos os lados. Eles são bandidos da estrada que Sombra da Lua contratou para servirem de peões em seu plano maléfico. Eles irão reagir por medo, fúria e ódio. Esta câmara central permite que a luz do sol penetre através do teto por algumas aberturas estreitas que propositalmente lançam a luz para uma mesa de pedra ornamentada com o símbolo do Sol (Amaterasu – Deusa do Sol naquela época) na sua tampa, e o símbolo dos sete clãs maiores nas laterais. A maioria da câmara é iluminada desta forma. A mesa de mármore branco tem o tamanho apropriado para abrigar um sarcófago (1,20 m de largura por 2,10 m de comprimento). Atualmente, ela está coberta por sangue coagulado, de não mais do que dois dias atrás.

Uma escadaria solitária se estende do chão da câmara até um grande arco com 4,5 m de altura. Os personagens não se lembram, mas esta escadaria e

arco deslizam de um par de pilares a outro conforme o chão gira para permitir a entrada em uma única câmara de cada vez. Atualmente as escadas estão levando até a Câmara do Leão, onde Sombra da Lua repousa, estudando pilhas de pergaminhos e executando rituais necromantes de sangue. Entretanto, quando os personagens entrarem em combate com os bandidos dentro da Câmara do Sol, algum acidente irá disparar a rotação da escadaria da sala, trancando-a para fora da câmara central e revelando a entrada para a Câmara do Dragão. Não tema, certamente os jogadores irão procurar em todas as câmaras, ainda que não saibam da presença de Sombra da Lua. Não é necessário que os personagens entrem em cada câmara na ordem correta, mas o mecanismo que move a escada e o arco irá revelar a entrada para uma câmara de cada vez, em no sentido horário.

Se alguém se aproximar furtivamente ou os personagens entrarem na sala:

A câmara é uma sala impressionante, facilmente atingindo 50 m de diâmetro com um domo no teto. A luz do sol chega através de pináculos no domo, iluminando inteiramente a câmara, revelando que ela foi construída quase que inteiramente de mármore branco. O raio de sol é direcionado diretamente para uma mesa de pedra no centro da sala, com cerca de 1,20 m de largura com 2,10 m de comprimento, decorada com o símbolo do Sol.

O teto está enegrecido por fumaça ao redor dos pináculos de onde a luz do sol entra.

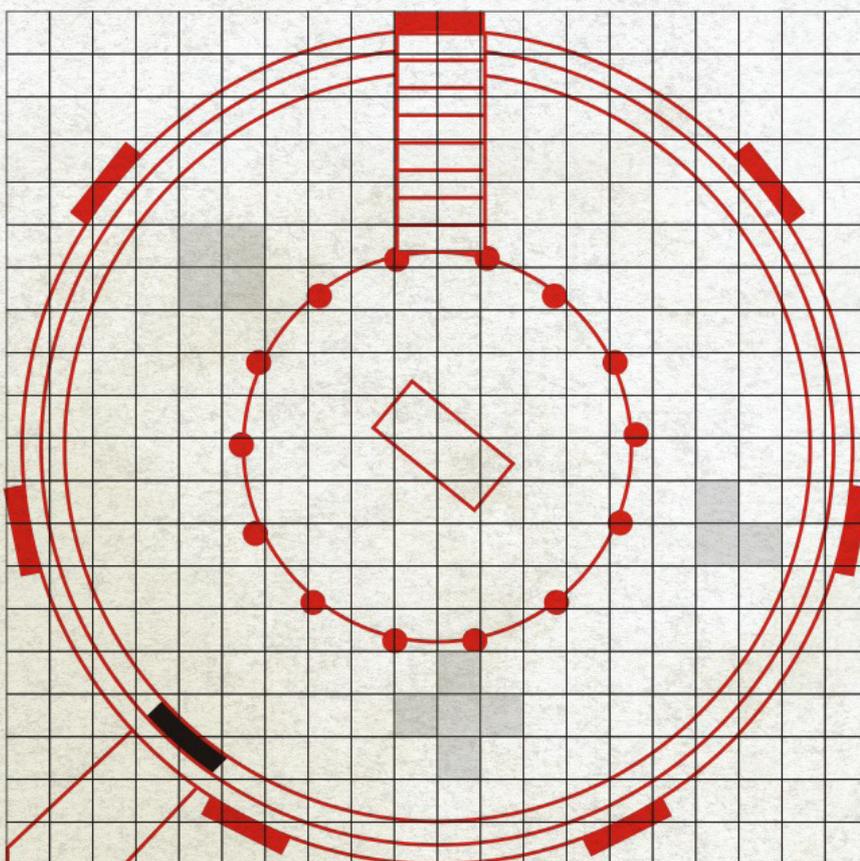
Uma escadaria de pedra, com cerca de 4,5 m de largura e 13,5 m de comprimento, começa em um par de pilares a direita da arcada onde o túnel conduz a câmara central e se estende por 4,5 m no ar para se encontrar com o arco que foi encaixado no granito que circula a sala naquela altura. Sete pares de pilares circulam a mesa no centro da câmara, cada uma parecendo corresponder a um arco encaixado no granito acima da parede curvada na câmara. As outras seis arcadas estão fechadas e não há escadarias que levam até ela. Outrora, esta câmara foi um belíssimo trabalho da glória da antiguidade. Agora, está parecendo o esconderijo de um grupo de bandidos, com sacos de dormir e restos de comida espalhados por todo o local.

Se os personagens fizerem muito barulho, leia o texto a seguir:

Existe cerca de uma dúzia de bandidos. Eles estão empunhando suas armas na direção do túnel esperando vocês aparecerem.

Se os personagens não fizeram barulho nenhum, leia o texto a seguir:

Existe cerca de uma dúzia de bandidos brigando sobre os restos de uma refeição recém aquecida numa fogueira improvisada próxima a mesa central.



CÂMARA DO SOL

No chão, sob os escombros há um desenho de um círculo com sete espadas cravadas nele, com suas bainhas apontando para a entrada de cada câmara.

A Câmara do Sol está bem iluminada, ao menos durante o dia, por que aberturas permitem a luz do sol entrar e refletir na mesa brilhante abaixo. Entretanto, as outras câmaras não estão bem iluminadas. A menos que seja providenciado algum tipo de luz, os personagens sofrerão as penalidades cabíveis em todas as ações que requerem a visão, incluindo combate, enquanto estiverem na área escura. É possível fazer uma tocha a partir do fogareiro dos capangas.

Se os bandidos forem alertados pelo barulho, eles estão esperando com suas armas em punho. Entretanto, eles ainda podem perder a iniciativa, e agirem depois dos personagens. Os arqueiros estão posicionados atrás esperando para disparar suas flechas, os guerreiros estão esperando para atacar e o líder do bando mantém seus subordinados parados esperando o momento certo para atacar.

Se os bandidos não estiverem cientes da aproximação dos personagens, eles serão pegos de surpresa e estarão desembainhando suas armas e tentando se organizar seguindo as ordens de seu líder. Os homens sabem que a qualquer momento chegará um grupo de samurais na tumba, e por isso não serão pegos totalmente despreparados.

Leia esta parte quando a batalha começar:

Os bandidos se movimentam para atacar, certos de que acabarão com vocês, uma vez que estão em maior número. Um deles tropeça num balde próximo a fogueira e cai em cima do altar na cabeceira da mesa de mármore. Um barulho de pedra se arrastando começa a soar e a escada começa a deslizar para a esquerda. A abertura para onde a escada levava se fecha, e uma nova abertura se abre onde a escada para.

Se algum personagem passar num teste de Percepção NA 15, leia o seguinte:

Antes que a porta se feche, você ouve um gemido de surpresa vindo da porta que se fecha, e algumas palavras que o seguem mas que são abafadas pelo som da luta.

Os doze capangas foram contratados por Sombra da Lua para emboscar os samurais. O grupo é um bando de bandidos que assola as terras do Fênix há algum tempo, e Sombra da Lua geralmente faz acordo com eles quando necessário. Desta vez ela os levou para a tumba e os orientou a combater um grupo de samurais que chegaria ali dentro de dois ou três dias. O plano inicial era que eles atacassem o grupo recebendo o suporte de Sombra da Lua fazendo o grupo se render. Se não, os samurais deveriam ser mortos. Para isto, Takezo os pegaria de surpresa pelas costas matando qualquer shugenja que houvesse no grupo ou outro personagem que parece ser o mais frágil. Mas agora que Sombra da Lua está presa na câmara do seu clã, os capangas terão que se virar sem ela e nem Takezo, que está instruído a esperar as ordens de sua mestra para atacar.

Considerando que os personagens derrotarão os bandidos, os sobreviventes irão implorar por perdão e a chance para partirem vivos. Eles irão voluntariamente deixar para trás quaisquer armas, armaduras e outros bens se necessário, contudo sua natureza egoísta eles certamente tentarão manter qualquer coisa que não forem explicitamente forçados a deixar para trás. Por terem sido derrotados,

CAPANGAS (12)

ANÉIS:

Água 2 (Força 3), Ar 2, Fogo 2,
Terra 2, Vazio 2

HONRA 1,4 / STATUS 0 / INFÂMIA 1,1

NÍVEL DE SABEDORIA 1

INICIATIVA: 3k1

ATAQUES:

Arma escolhida 5k2 (Complexa) / 5k2 de dano

NA DE ARMADURA: 18 / REDUÇÃO: 1

FERIMENTOS: 38: MORTO

PERÍCIAS:

Kenjutsu 3, Caça 3, Esportes 2, Defesa 1

VANTAGENS:

Recuperação Acelerada

DESVANTAGENS:

Azarado

OBSERVAÇÃO:

Cada bandido tem um arco com 12 flechas (2k2) e uma arma (4 naginata, 4 Kama, 2 Yari e 2 Parangu). Cada um também usa uma Armadura Ashigaru portando o mon do Templo Negro (para saber essa informação, o jogador deve passar em um teste de Conhecimento: Heráldica NA 30).

eles não tentarão esperar os personagens no lado de fora, entretanto o Narrador que desejar adicionar mais encontros no final da aventura poderá o fazer. Se questionados, os bandidos derrotados poderão explicar para os personagens que o altar tem um mecanismo que faz com que a escadaria se mover de uma câmara para a seguinte. Nenhum deles revela detalhes sobre Sombra da Lua, pois a temem mais do que a própria morte.

Os personagens que examinarem o altar deverão fazer um teste de Percepção NA 25 ou Investigação NA 20 para descobrir como o mecanismo funciona. O altar possui uma estrela de sete pontas encrustada na parte de cima. Um ponteiro de relógio solar esta colocado sobre o altar e a sua sombra recai em uma das pontas da estrela que apontam para os símbolos de clã que cercam a estrela e fazem a escadaria se mover para a câmara apropriada. O ponteiro gira apenas em sentido horário e faz a escada parar em cada uma das câmaras fechando a porta da câmara anterior e abrindo a porta de granito da câmara seguinte. Após a batalha, os personagens encontram a escadaria levando para a câmara do Clã Dragão.

Ainda ao redor do altar, estão encrustados os símbolos dos clãs nas laterais feitos de metal. Esses símbolos podem ser deslocados, Percepção NA 25 ou Investigação NA 20, e embaixo de alguns símbolos há um entalhe em depressão com um buraco no meio onde notadamente alguma coisa se encaixa (Percepção NA 20 ou Investigação NA 15 identifica que o entalhe é no formato de uma tsuba – empunhadura da katana)

A Câmara do Dragão

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã dragão. A câmara foi decorada como um santuário de meditação, contendo nenhuma decoração além de um altar de oração feito de madeira com dois castiçais portando velas acesas, uma de cada lado do altar, um talão de oração, uma roda de oração emanando um leve cheiro de incenso do seu interior e algumas varetas de incenso. Pendurada na parede há uma faixa de oração com a seguinte frase escrita nela: “Nem eu sairei”.

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã do dragão tem uma visão de sua vida passada, ele se vê em cima de uma montanha meditando sob a neve. Um mensageiro sobe a montanha e se posiciona ao seu lado. Você o percebe desde que ele começou a subir a montanha, e assim que ele se senta você o questiona sob o motivo de vir até ali. Ele lhe responde que o grande dragão o convoca, levanta e parte. Após alguns minutos, você se levanta, veste o quimono e vai para o palácio de Togashi. Lá, o grande dragão o aguarda e lhe diz que tem uma missão a ser cumprida, mas para ver se se é a pessoa certa, pede que vá até o altar e medite sob o significado da oração ali escrita. Ao se posicionar e começar a se concentrar, um esquadrão de monges entra no local e começou a executar katas gritando a cada movimento, mas logo sua mente deixa de se concentrar no barulho e se volta para a oração a sua frente. A seguir, a visão lhe mostra ajoelhado nesta sala escrevendo em um pedaço de papel e a seguir cometendo seppuku.

Nada acontecerá nesta sala até que o personagem interpretando o samurai do dragão se aproxime deste altar e se ajoelhe. O jogador deverá acender um incenso e meditar sobre os dizeres da oração a sua frente até a vareta estar totalmente queimada. Enquanto faz isso, uma manifestação do kami da terra treme o local e tenta tirar a concentração do personagem. Para resistir, o personagem deve realizar um teste de Meditação (NA 20) para ficar imóvel durante esse período. O incenso queimará por 30 minutos. Falhar no teste enfurecerá enfurece o kami fazendo conjurar *Terra se Torna Céu*, que ergue um dos ladrilhos do chão da tumba e a lança contra o alvo causando 2k2 de dano.

Leia essa parte em voz alta:

Esta é uma câmara simples com aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por 18 metros de diâmetro e coberto com ladrilhos usado na entrada de templos. A câmara não possui nenhuma outra decoração, a única coisa que chama a atenção é um altar encostado na parede oposta. O altar tem um estilo bem antigo, mas chama a atenção por conter todos os itens ainda usados hoje em dia bem conservados.

Ao cumprir o objetivo, o kami da terra será apaziguado e erguerá os ladrilhos do chão, revelando o local onde está enterrado o guardião do Dragão. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do guardião segurando uma katana na sua mão direita, e um pergaminho na sua mão esquerda. A katana está em uma bainha simples e na base da sua lâmina está gravado o kanji **Makoto** (Sinceridade). No pergaminho há um haiku de despedida e uma mensagem cifrada deixada pela encarnação passada do guardião. Meditar sobre a mensagem NA 30 revela um segredo escondido – o kiho Punho de Terra.

A Câmara do Caranguejo

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã caranguejo. A câmara foi decorada como um o santuário dedicado a um guerreiro de antigamente, com muitas cenas de batalhas entalhadas na parede circular. O meio da sala é um pouco mais elevado que o restante da câmara. O local está entalhado com o símbolo do clã em toda sua extensão e há um suporte sustentando uma armadura pesada ajoelhada no lado oposto a entrada. Atrás da elevação está uma mesa de mármore branco, igual ao da Câmara do Sol, mas com um sarcófago posicionado sobre sua superfície. Esse sarcófago está ornamentado com os símbolos do clã do caranguejo e com os símbolos de Amaterasu e Onnotangu em sua superfície. Nas laterais, entalhes detalham os feitos do guardião em conflito contra seres das Terras Sombrias.

Leia essa parte em voz alta:

A parede dessa câmara circular está toda entalhada com cenas de batalhas de samurais contra monstruosidades terríveis. A câmara em si tem aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por 18 metros de diâmetro. No centro do círculo interior está uma armadura pesada muito antiga, posicionada sobre um suporte como se estivesse ajoelhada em plena meditação. Atrás da armadura está uma mesa de pedra similar a

encontrada na câmara central abaixo. Sobre a mesa está um sarcófago de pedra ornamentado com entalhes em toda sua extensão.

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã do caranguejo tem uma visão de sua vida passada, ele se vê sob a Muralha Kaiu lutando contra os mais terríveis tipos de criaturas das Terras Sombrias. Ele se vê saboreando suas vitórias junto de seus companheiros, até que é chamado por seu daimyo (Hida Osano-Wo) que lhe dará uma missão muito perigosa mas de grande honra. No entanto, para poder ser designado para essa missão, deverá passar por um teste e provar sua força: derrubar o filho do daimyo (Hida Kenzan) numa disputa de força. Após um começo em desvantagem, você provou sua força ao erguer o filho de seu daimyo e jogá-lo no chão. Você se vê nessa mesma câmara, muito mais iluminada e sem sua armadura no meio dela, você está ajoelhado na mesma posição em que sua armadura se encontra hoje e se vê realizando o seu próprio Sepukku.

A armadura possui um encanto que não permitirá que nenhuma pessoa se aproxime mais do que 5 metros do sarcófago. Se alguém subir na parte mais elevada da sala, a armadura também se levanta. Se essa pessoa for a reencarnação de seu antigo dono, a armadura assumirá a posição de desafio típica dos lutadores de jiu-jitsu. Se qualquer outra pessoa subir na parte mais elevada ou se aproximar pelas laterais a cinco metros do sarcófago, a armadura conjura um tetsubo de pedra. Não há nenhum ser vivo controlando armadura, apenas o kami da terra, dessa forma a única maneira de pará-la é a destruindo. Magias feitas contra a armadura tem um acréscimo de +10 no NA por conta do encantamento na sala. Qualquer shugenja que estiver com o grupo pode utilizar Feitiçaria (NA 15) para verificar que a sala é um local coberto de magia. Com um sucesso de mais de 25, o shungeja poderá ter uma idéia do que se é necessário para apaziguar o kami, libertá-lo do encantamento e permitir que o grupo investigue o sarcófago.

O personagem interpretando o samurai do caranguejo deverá entrar no círculo elevado e realizar uma disputa de Força (Jiu-jitsu) contra a armadura e derrotá-la. Depois que o personagem conseguir derrubar a armadura no chão, ela se levantará e retornará para sua posição ajoelhada e o encantamento será desfeito. A partir desse momento, os personagens estarão livres para investigar a sala e o sarcófago. A armadura é uma Armadura Pesada do clã caranguejo e poderá ser utilizada pelo personagem. Por causa do seu contato com o kami da terra durante todos esses anos, a armadura possui +1 na Redução contra dano. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do samurai do caranguejo segurando uma katana. A bainha possui uma decoração simples e a lâmina possui um entalhe na base com o kanji **Yu** (Coragem).

ARMADURA DO CLÃ CARANGUEJO

ANÉIS:

Água 2 (Força 3), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 4, Vazio 2

INICIATIVA: 3k2

ATAQUES:

Tetsubo 5k3 (Complexa) / 5k2 de dano

NA DE ARMADURA: 25 / REDUÇÃO: 5

FERIMENTOS: 100: Morto

PERÍCIAS:

Kenjutsu 3, Esportes 2, Defesa 1, Jiu-jitsu 1

A Câmara do Ki Rin

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã unicórnio. A câmara está decorada com desenhos na parede mostrando uma tropa de cavaleiros deixando Rokugan e uns poucos ficando. Dos que ficaram, um de seus filhos se destacou da multidão e veio cavalgando até a tumba. No meio da sala há uma área um pouco mais elevada que o restante da câmara. O local está entalhado com o símbolo do Ki Rin em toda sua extensão e há uma estátua de cavalo com armadura na frente de uma mesa de mármore azulado, igual ao da Câmara do Sol, mas com um sarcófago posicionado sobre sua superfície. Esse sarcófago está ornamentado com os símbolos do clã Ki Rin e com os símbolos de Amaterasu e Onnotangu em sua superfície. Nas laterais há entalhes de cavaleiros em uma cavalgada veloz.

Leia essa parte em voz alta:

A parede dessa câmara circular está toda entalhada com cenas de cavaleiros partindo, alguns ficando e dos descendentes deles um cavaleiro sai em disparada para o templo. A câmara em si tem aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por 18 metros de diâmetro. No centro do círculo interior está uma estátua de um cavalo usando uma armadura para cavalos verdadeira. Atrás da estátua está uma mesa de pedra azulada similar a encontrada na câmara central abaixo. Sobre a mesa está um sarcófago de pedra ornamentado com entalhes em toda sua extensão.

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã da unicórnio tem uma visão de sua vida passada, ele se vê em uma vasta planície onde

alguns cavalos selvagens pastam. Se vê se dirigindo para trás de um cavalo e num movimento brusco subindo nas costas dele. O animal empina, dá coice, grita, mas você fica firme usando uma corda em volta do peito do garanhão para evitar cair. No fim, você consegue acalmar o cavalo e passa a andar com ele. E assim desce de suas costas e coloca a sela e os arreios. Na distância seu pai te olha, com um olhar de orgulho e pesar. Ao se aproximar, ele lhe diz que tem uma missão. A visão muda e agora você se vê nessa mesma câmara, ajoelhado na mesma posição em que a estátua se encontra agora e se vê realizando o seu próprio Sepukku.

A estátua possui um encanto que não permitirá que nenhuma pessoa se aproxime mais do que 5 metros do sarcófago. Se alguém subir na parte mais elevada da sala, a estátua ganha vida. Se essa pessoa for a reencarnação do guardião Ki Rin, a estátua ficará parada. Se qualquer outra pessoa subir na parte mais elevada ou se aproximar pelas laterais a cinco metros do sarcófago, a estátua relincha e se prepara para o ataque. A estátua está sendo controlada por um kami do ar e não pode ser parada, a menos que seja destruída. Magias feitas contra a estátua tem um acréscimo de +10 no NA por conta do encantamento na sala. Qualquer shugenja que estiver com o grupo pode utilizar Feitiçaria (NA 15) para verificar que a sala é um local coberto de magia. Com um sucesso de mais de 25, o shungeja poderá ter uma idéia do que se é necessário para apaziguar o kami, libertá-lo do encantamento e permitir que o grupo investigue o sarcófago.

O personagem interpretando o samurai do unicórnio deverá entrar no círculo elevado e começar a andar flanqueando a estátua. Assim que chegar atrás, deve montar em suas costas e dominar sua selvageria com um teste de Cavalaria NA 20. Se falhar no teste, o cavaleiro será arremessado a dez

metros de distância e sofrerá 2k1 pontos de dano. Se conseguir dominar a estátua, o kami do ar será apaziguado e sumirá, fazendo a estátua ruir e se desmanchar. A armadura do cavalo fica e o kami a mantém no ar por um instante, depois a monta como a figura de um samurai e a repousa no chão antes de sumir como um sopro de vento em direção a porta da câmara. Ela é uma Armadura Leve e por causa do seu contato com o kami durante todos esses anos, possui um bônus de +1 no NA de Armadura. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do samurai do ki-rin segurando uma katana. A bainha possui uma decoração simples e a lâmina possui um entalhe na base com o kanji **Jin** (Compaixão).

A Câmara do Escorpião

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã Escorpião. A câmara está decorada com desenhos na parede mostrando cenas de uma corte. No meio da câmara há uma parte mais elevada com uma estátua ajoelhada em frente a um tabuleiro, segurando um cajado em uma das mãos e utilizando uma máscara em seu rosto.

Leia essa parte em voz alta:

A parede dessa câmara circular está toda entalhada com cenas de uma corte. A câmara em si tem aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por 18 metros de diâmetro. No centro do círculo interior está uma estátua de um homem sentado na frente de um tabuleiro, segurando um cajado com uma das mãos e usando uma máscara em seu rosto. Atrás da estátua está uma mesa de pedra similar a encontrada na câmara central abaixo. Sobre a mesa está um sarcófago de pedra ornamentado com entalhes em toda sua extensão.

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã escorpião tem uma visão de sua vida passada. Ele se vê em várias cortes até voltar para o castelo Bayushi, onde é chamado para uma audiência com o próprio Bayushi. Chegando lá, o daymio o aguarda em uma sala circular ajoelhado na frente de um tabuleiro. Você se ajoelha em frente a ele, que move seus lábios sem emitir um som. Em um papel estendido em sua frente há uma folha, e você usa o pincel para escrever a mensagem lhe dita. O daimyo sorri para você, e a visão muda para seu sepukku, onde você retira sua máscara e entrega para uma pessoa de quimono branco. E depois você usa sua wakizashi para realizar o harakiri.

A máscara da estátua é idêntica a máscara da visão, cobrindo todo o seu rosto exceto a boca.

ESTÁTUA DO CAVALO

ANÉIS:

Água 2 (Força 4), Ar 3, Fogo 1 (Agilidade 2), Terra 2 (Vigor 4), Vazio 2

INICIATIVA: 3k2

ATAQUES:

Casco 3k2 (Simples) / 5k2 de dano

NA DE ARMADURA: 20 / REDUÇÃO: 10

FERIMENTOS: 48: Morto

PERÍCIAS:

Caça (Rastreo) 4, Intimidação 2

HABILIDADES Especiais:

Veloz 3 (Se move como se Água fosse 5)
Imenso

No tabuleiro a sua frente há duas folhas de papel e dois pincéis. Ao sentar em sua frente, o guardião do Escorpião verá a boca da estátua se mover dizendo a seguinte frase: “A dor é a única recompensa do mentiroso”. Para entender, o guardião deverá passar em um teste de Percepção NA 15 e escrever a mensagem no papel a sua frente Caligrafia NA 10. Se errar, o cuidado da estátua lhe acertará o rosto causando 2k1 de dano. Você só terá mais uma chance, ou se conseguir outro pedaço de papel. Se acertar, a estátua sorri e se desfaz, com a máscara voando junto com o kami do vento. Ele diz para o guardião “Agora você sabe como nadar”. E ele parte, deixando a máscara cair sob o tabuleiro.

Qualquer um que tente abrir o sarcófago sem apaziguar o kami ativará uma armadilha que causará 3k2 de dano elétrico em todos ao redor do sarcófago. Para desativar a armadilha, deve-se passar em um teste de Engenharia NA 30.

A máscara é a mesma da primeira encarnação do guardião, e devido seu contato com o kami do ar, ela concede um Incremento livre em testes para detectar se alguém está mentindo para você. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do samurai do escorpião segurando uma katana. A bainha possui uma decoração simples e a lâmina possui um entalhe na base com o kanji **Chugo** (Dever).

A Câmara da Fênix

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã fênix. A câmara foi decorada como um templo de adoração aos kami, contendo nenhuma decoração além de um altar de adoração com:

- 1 – Kamidana: sim, essa “casinha” também é chamada de kamidana, e é a principal peça do altar. É dentro dela que será guardado o ofuda do kami a ser cultuado.
- 2 – Espelho: o espelho é um dos três tesouros de Rokugan. Simboliza o espelho que foi utilizado para fazer a kami Amaterasu sair de sua caverna, e é uma das representações do kami no altar. Deve-se sempre rezar de frente para o espelho.
- 3 – Osara: pratos para oferendas onde se coloca arroz.
- 4 – Osara: pratos para oferendas onde se coloca sal.
- 5 – Mizuire: jarro especial para se colocar água.
- 6 – Heiji/Omikitsubo: jarros para shinshu, o sake sagrado oferecido ao kami.
- 7 – Rousoku-tate: castiçais.



- 8 – Sakaki-tate: vasos para sakaki. Sakaki é uma planta sagrada do shinto, e seus ramos são colocados no kamidana como um símbolo da presença do kami.
- 9 – Shimenawa: é a corda de palha trançada.
- 10 – Shide: é a tira de papel dobrada em ziguezague.
- 11 – Um papel de oração com uma prece a Fukurokujin, a fortuna da sabedoria

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã fênix tem uma visão de sua vida passada. Ele se vê em um templo treinando jovens discípulos nos caminhos da magia. Após a aula um mensageiro vem até o templo e entrega uma mensagem de convocação pelo Conselho dos Cinco. Chegando lá, os mestres o aguardam em uma sala circular ajoelhados em áreas equidistantes. Você é posicionado no meio e recebe a informação que foi convocado por uma missão vital para o império, mas antes deve provar diante do conselho seu valor. De dentro de uma caixa aberta pelo mestre do fogo sai um grande kami enfurecido, os mestres parece não se sentir incomodados com sua presença, mas o fogo emanado por ele queima sua pele. Usando seus conhecimentos, você consegue apaziguar o espírito e o fazer entrar novamente dentro da caixa. A seguir, a visão lhe mostra ajoelhado nesta sala rezando e se purificando, e a seguir escrevendo sua mensagem de despedida e cometendo seppuku.

Nada acontecerá nesta sala até que o personagem interpretando o samurai da fênix se aproxime deste altar e se ajoelhe e olhe para o espelho posicionado na frente do altar. Ao se ajoelhar e olhar para o espelho, o personagem verá seu rosto se transformando no rosto de sua encarnação passada. Caso outro personagem ajoelhe e olhe para o espelho, ele verá seu rosto se transformando na figura de um oni (teste de Vontade NA 15 para verificar se não fica com Medo). Qualquer shugenja que estiver com o grupo pode utilizar Feitiçaria (NA 15) para verificar que a

sala é um local coberto de magia. Com um sucesso de mais de 25, o shungeja poderá ter uma ideia do que se é necessário para apaziguar o kami e libertá-lo do encantamento.

O personagem deverá realizar um teste de Feitiçaria (NA 20) para realizar o ritual necessário e apaziguar o kami. No entanto deve-se tirar mais do que 15 para perceber que os itens do ritual estão com a posição trocada no altar. Realizar o ritual com os itens na posição errada enfurece o kami do fogo ligado ao altar, fazendo conjurar *Chamas Invejosas* contra o alvo causando 2k2 de dano. Tentar desmontar o altar sem apaziguar o kami antes é mortal, fazendo-o se enfurecer e conjurar *Sopro do Dragão de Fogo* em todos os presentes na sala causando 4k4 de dano antes de desaparecer consumindo o altar.

Leia essa parte em voz alta:

Esta é uma câmara se assemelha com um templo, exceto por ser circular, medindo aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura. Uma parte redonda do chão eleva-se a 30 centímetros de altura e possui 18 metros de diâmetro. A câmara possui um altar de reverência aos kami montado sob uma plataforma de pedra no centro da sala. O altar parece ser bem antigo, mas contém todos os itens ainda usados hoje em dia para reverenciar os kami.

Ao organizar o altar e realizar o ritual corretamente, o kami do fogo será apaziguado e queimará todo o altar, revelando a tumba do guardião do clã Fênix na plataforma abaixo. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do guardião segurando uma katana em sua mão direita e um pergaminho na mão esquerda. O pergaminho contém um haiku de despedida e uma mensagem cifrada que ensina conjurar a magia *Envious Flames* – o shugenja pode usar o pergaminho uma vez por dia para conjurar essa magia sem gastar um slot, mas em contrapartida não pode usar raise. A bainha possui uma decoração simples e a lâmina possui um entalhe na base com o kanji **Gi** (Honestidade).

A Câmara da Garça

Este é o local de descanso da encarnação passada do guardião do clã garça. A câmara foi decorada como um dojo dedicado ao treinamento dedicado de um duelista, com cenas de duelos entalhadas na parede. O meio da sala é um pouco mais elevado que o restante da câmara. O local está entalhado com o símbolo da garça em toda sua extensão e há um suporte sustentando uma armadura leve ajoelhada no lado oposto a entrada. Atrás da elevação está uma mesa de mármore azulado, igual ao da Câmara do Sol, mas com um sarcófago posicionado sobre sua superfície. Esse sarcófago está ornamentado

com os símbolos do clã da garça e com os símbolos de Amaterasu e Onnotangu em sua superfície. Nas laterais, entalhes retratam os grandes duelos travados pelo guardião.

Leia essa parte em voz alta:

A parede dessa câmara circular está toda entalhada com cenas de embates entre dois duelistas. A câmara em si tem aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por 18 metros de diâmetro. No centro do círculo interior está uma armadura leve muito antiga, posicionada sobre um suporte como se estivesse ajoelhada em plena meditação, portando uma katana em seu obi. Atrás da armadura está uma mesa de pedra azulada similar a encontrada na câmara central abaixo. Sobre a mesa está um sarcófago de pedra ornamentado com entalhes em toda sua extensão.

Nesse momento o personagem interpretando o samurai do clã da garça tem uma visão de sua vida passada, ele se vê em dojo treinando diversos samurais na prática do Iajutusu. Ele se vê corrigindo a postura de seus alunos ensinando-os a buscar sempre a perfeição. No final de sua aula, é chamado por seu daimyo de Clã, a própria Lady Doji, que aguarda sua chegada e logo lhe pergunta se está preparado para dar sua vida pelo império, ao que você responde afirmativamente sem um hesitar. Ela sorri e elogia sua determinação, mas diz que para ser selecionado, você deve provar sua habilidade: derrotar seu neto (Kakita Takahiro) filho de Kakita Shimizu, fundador da Academia Kakita de Duelo. Você fica honrado com a oportunidade de duelar com o filho do Campeão Esmeralda, apesar de ser apenas um garoto. Ele sai do lado da avó e assume a posição de duelo, você sorri do ímpeto do garoto e faz uma longa reverência como manda a etiqueta, encabulando Takahiro que saiu de sua posição para devolver o cumprimento. Você vê que o rapaz tem uma belíssima postura, mas consegue enxergar uma brecha apesar de ser um golpe arriscado que, se falhar, abrirá toda a sua guarda podendo ser facilmente derrotado, mas que se prova uma tática vencedora. Após o desafio, você se vê nessa mesma câmara, ajoelhado na mesma posição em que sua armadura se encontra agora e se vê escrevendo sua despedida e realizando o seu próprio Sepukku.

A armadura possui um encanto que não permitirá que nenhuma pessoa se aproxime mais do que 5 metros do sarcófago. Se alguém subir na parte mais elevada da sala, a armadura também se levanta. Se essa pessoa for a reencarnação de seu antigo dono, a armadura assumirá a posição de desafio típica dos lutadores de iajutsu. Se qualquer outra pessoa subir na parte mais elevada ou se aproximar pelas laterais a cinco metros do sarcófago, a armadura conjura um yari de ar. Não há nenhum ser vivo

controlando armadura, apenas os kamis, dessa forma a única maneira de pará-la é a destruindo. Magias feitas contra a armadura tem um acréscimo de +10 no NA por conta do encantamento na sala. Qualquer shugenja que estiver com o grupo pode utilizar Feitiçaria (NA 15) para verificar que a sala é um local coberto de magia. Com um sucesso de mais de 25, o shungeja poderá ter uma idéia do que se é necessário para apaziguar o kami, libertá-lo do encantamento e permitir que o grupo investigue o sarcófago.

O personagem interpretando o samurai da garça deverá entrar no círculo elevado e se curvar para a armadura demonstrando seu conhecimento da etiqueta de um samurai. A armadura então se curvará e irá assumir sua postura para um duelo de iaijutsu. O samurai da garça deverá derrotar a armadura em um duelo, o que fará com que a armadura se curve em uma longa reverência e retornará para sua posição ajoelhada, a katana se quebrará revelando que o encantamento foi desfeito. A partir desse momento, os personagens estarão livres para investigar a sala e o sarcófago. A armadura é uma Armadura Leve do clã garça e poderá ser utilizada pelo personagem. Dentro do sarcófago está o corpo embalsamado do samurai da garça segurando uma katana em sua mão direita e um pergaminho na mão esquerda. No pergaminho está escrito uma mensagem de despedida e uma mensagem cifrada, que ensina a utilização do kata *Estilo Rajada de Vento*. A bainha possui uma decoração simples e a lâmina possui um entalhe na base com o kanji **Rei** (Cortesia).

ARMADURA DO CLÃ GARÇA

ANÉIS:

Água 2, Ar 2 (Reflexos 4), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

INICIATIVA: 3k2

ATAQUES:

Yari 5k3 (Complexa) / 5k2 de dano

NA DE ARMADURA: 30 / REDUÇÃO: 3

FERIMENTOS: 80: Morto

PERÍCIAS:

Iaijutsu 3, Kenjutsu 2, Lanças 2, Esportes 2, Defesa 1, Jiujutsu 1

A Câmara do Leão

O conflito final potencial para a história. Aqui, os personagens invariavelmente encontrarão Sombra da Lua, a guardiã do clã Leão encontrada e corrompida por Máscara do Inverno. Ela foi enviada a tumba para recuperar o artefato do clã Leão, bem como dos outros clãs. Caso os outros guardiões se unam a ela, eles serão bem vindos a causa de Máscara de Inverno, senão, devem ser destruídos. Quando a estrela finalmente se mover em direção a esta câmara, ela rapidamente sairá pelo arco para encontrar o Círculo no topo da escada por medo de ficar presa ali novamente.

Leia esta parte em voz alta:

Quando o movimento circular da escadaria para, uma figura sai apressadamente pelo arco para se posicionar no topo da escada. Essa figura está vestida um quimono branco muito largo e com as mangas tão longas que arrastam no chão. Pelo formato do corpo, parece ser uma mulher, com os cabelos muito pretos e compridos, mas usando uma horripilante máscara branca que cobre totalmente seu rosto com apenas buracos nos olhos delineados em vermelho. Ela ergue sua mão e pode se ver que segura alguma coisa vermelha em sua mão direita enquanto empunha uma katana na mão esquerda. Quando fala, sua voz soa rouca e fria.

“Bem vindos meus companheiros guardiões. Vejo que a joia consegui nos unir novamente. Eu não sei o que vocês ouviram ou foram convencidos, mas peço que não se enganem, a joia controla nossos destinos e nós estamos destinados a cumprir seus designios neste mundo. Meu mestre conseguirá lhes guiar pelo caminho da verdade assim como fez comigo, basta me entregar os artefatos e jurarem sua fidelidade a mim.”

Caso todos se recusem, ela lhes diz:

Tolos, vocês se arrependerão de sua ignorância. Experimentem o poder da verdade.

E com um movimento de mão, Sombra da Lua arremessa a joia no chão fazendo-a se estilhaçar, potencializado a magia que ela passa a conjurar e faz com que os corpos caídos dos bandidos se ergam e combatam os personagens. Apesar de poderosa, Sombra da Lua é uma pessoa convencida e dificilmente aceitará sua derrota, tentando fugir apenas quando todos os zumbis forem destruídos. Após derrotarem Sombra da Lua, os personagens estão livres para explorarem a Câmara do Leão. Ao lado do seu corpo fica caída a katana do clã do leão, que possui um entalhe na base com o kanji **Meyo** (Honra).

SOMBRA DA LUA

ANÉIS:

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

HONRA 0,5 / STATUS ? / INFÂMIA ?

NÍVEL DE SABEDORIA 2

INICIATIVA: 4k3

ATAQUES:

Katana 4k2 (Complexa) / 6k2 de dano

NA DE ARMADURA: 20 / REDUÇÃO: 0

FERIMENTOS: 57: Morto

PERÍCIAS:

Feitiçaria 3, Kenjutsu (Katana) 2, Caligrafia (Cifra) 2,
Conhecimento: História 2, Conhecimento: Teologia 2,
Etiqueta 1, Batalha 1.

VANTAGENS:

Amiga dos Elementos (Água)

DESVANTAGENS:

Amor Verdadeiro, Má Fortuna, Segredo Sombrio

FEITIÇOS:

Água [3] (Energias Complacentes, Reversão de
Fortunas, Clareza de Propósito), Ar [3] (Tempestade
de Ar, Caminho da Ilusão, Sangue e Trevas*), Terra [3]
(Estagnação da Terra, Invocar Campeão Morto-Vivo*), -
*Maho. Vazio [3]

OLHOS DOS ANCESTRAIS: Os Kitsu descendem de criaturas místicas, e como tal são capazes de cruzar o véu entre os mundos e falar com seus ancestrais. Você pode fazer um Teste de Conjuração (como se fosse um feitiço de Água) contra Vontade x 5 do alvo. Se tiver sucesso, você descobre todas as Vantagens e Desvantagens Espirituais que o indivíduo possua, exceto a Mácula das Terras Sombrias. Ao gastar um Ponto de Vazio, você pode anular qualquer Vantagem Espiritual que um oponente possua por um número de minutos igual ao seu Nível de Escola. Você também ganha um Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Batalha.

VISÃO SOMBRIA: O personagem é capaz de enxergar nas sombras e escuridão quase tão facilmente quanto na luz normal. Como Ação Simples, o personagem pode procurar nas sombras ao seu redor por qualquer pessoa que esteja tentando usar Furtividade para se esconder. Ao fazer o teste apropriado para localizar um alvo oculto (normalmente um Teste Disputado de Investigação/Percepção contra Furtividade/Agilidade do alvo) ele ganha dois Incrementos Livres. Além disso, o personagem também ganha +1k0 em qualquer Teste de Combate feito numa área que esteja substancialmente sombreada ou obscurecida.

ZUMBI (6)

ANÉIS:

Água 1 (Força 3), Ar 0 (Reflexos 1),
Fogo 0 (Agilidade 2), Terra 3

INICIATIVA: 1k1

ATAQUES:

Punhos 4k2 (Complexa) / 3k1 de dano

Arma 4k2 (Complexa) / 5k2 de dano

NA DE ARMADURA: 10 / REDUÇÃO: 5

FERIMENTOS: 72: Morto

NÍVEL DE MÁCULA: 3

HABILIDADES ESPECIAIS:

- **Decapitação:** Um zumbi só pode ser normalmente destruído literalmente cortando-o em pedaços (reduzindo-o a Morto). Porém, ele também pode ser destruído instantaneamente arrancando sua cabeça. Isto requer realizar os Incrementos para um Golpe Preciso e então causar ao menos 18 Feridas.
- Medo 3.
- Morto-vivo.

Leia esta parte em voz alta;

A parede dessa câmara circular está toda entalhada com cenas de uma batalha entre homens e criaturas semelhantes a leões, sobrando cinco criaturas. Dentre os descendentes delas, um é escolhido e vem para a tumba. A câmara em si tem aproximadamente 25 metros de diâmetro, com o teto a quase 6 metros de altura e com uma parte redonda do chão elevada com 30 centímetros de altura por

18 metros de diâmetro. No centro do círculo está uma mesa de pedra azulada similar a encontrada na câmara central abaixo. Sobre a mesa está um sarcófago de pedra ornamentado com entalhes em toda sua extensão. Em uma parede há uma estante com diversos pergaminhos e papiros que foram desorganizados recentemente, inclusive com alguns caídos no chão.

O sarcófago está aberto, com a tampa jogada para trás. O sarcófago está vazio, o corpo do guardião não se encontra no sarcófago, pois foi consumido em uma magia profana realizada por Sombra da Lua para criar a joia maligna que potencializou sua magia. Dentro da câmara, encontram-se tomos da família Kitsu, sendo alguns textos cerimoniais para apaziguar a alma presa na tumba e outros tratados médicos explicando o processo de embalsamento, praticado pelos Kitsu. Também há uma carta não finalizada que Sombra da Lua estava escrevendo apressadamente para seu mestre, Máscara do Inverno, que seus planos de capturar e corromper os Guardiões estão correndo tudo bem.

A Câmara da Lua

Assim que tiverem todos os artefatos, os personagens podem usá-los no altar da Câmara do Sol para abrir a passagem que leva até a Câmara da Lua, onde a Joia Celestial deveria estar guardada, mas ao descer as escadas, eles descobrem o que aconteceu com ela.

Leia esta parte em voz alta:

O altar desliza para frente e revela uma passagem no chão com uma escadaria circular descendo para a escuridão. No final da escadaria, uma passagem leva até uma câmara subterrânea circular, similar a câmara acima, mas em menor escala. No centro há um altar com uma espécie de suporte apoiado em sua superfície. Nas laterais há sete pilares representando os grandes clãs conforme disposição das tumbas. No meio sala há uma grande rachadura que leva para uma grande escuridão abaixo.

Depois de um terrível terremoto, a estrutura já comprometida pelo poder da joia rachou, e o artefato caiu até chegar ao rio subterrâneo abaixo. Para detectar o rio, os personagens poderão fazer um teste de Percepção NA 25 ou Investigação NA 20 para ouvir o barulho de água ou consultar os kami. A joia foi levada para um destino desconhecido e os personagens deverão retornar para Isawa Tenko e reportar suas descobertas. Com as informações de que a joia desapareceu e a corrupção do guardião do Leão, Tenko poderá decidir o próximo caminho a ser seguido.



Aventura L5R

A TUMBA DOS SETE ESPÍRITOS GUARDIÕES

EDITORAÇÃO E PROJETO GRÁFICO:

Alexandre Santiago

ADAPTAÇÃO E CONVERSÃO:

Rafael Viana Silva

Essa aventura foi baseada na aventura gratuita *Return to the Tomb of Five Corners* para *Exalted*, cujo original pode ser obtida aqui:

<https://goo.gl/OPI8EU>

Essa aventura é muito interessante e eu sempre quis ter a oportunidade de narrar ela, mas como meu grupo nunca se interessou por *Exalted*, resolvi adaptá-la para *Legends of the Five Rings* cujo tema da aventura se encaixa perfeitamente, especialmente se for usada como início de uma nova campanha.

A aventura, como a original, foi feita com base nos personagens dos jogadores, e por isso os desafios são direcionados. Recomendo que, em primeiro lugar, seja feita as fichas dos jogadores, e após isso, os desafios sejam adaptados para as características dos personagens. Os desafios apresentados podem ser usados como base.

Divirtam-se!

RAFAEL VIANA SILVA

Dezembro de 2016

