



RUROUNI KENSHIN RPG DAEMON

MADE BY CLERON

https://www.instagram.com/cleron_frost/

<https://www.youtube.com/c/ForestFrost>

RUROUNI KENSHIN

Samurai X foi lançado em 1994 no Japão, sob o título de Rurouni Kenshin. Escrito por Nobuhiro Watsuki e publicado originalmente nas páginas da revista Shonen Jump, da editora Shueisha, o mangá narra as aventuras de Kenshin Himura, um homem que proibiu a si mesmo de matar pessoas. Na verdade, ele é Battousai, o Retalhador, um dos monarquistas que abriu caminho para uma nova era na história do Japão, durante o Bakumatsu – guerra que deu fim ao sistema feudal no qual o país estava mergulhado havia séculos. Kenshin abandonou as batalhas e se tornou um pacífico andarilho. Depois de 10 anos peregrinando pelo Japão, Battousai encontra no Dojo Kamiya, da bela e explosiva Kaoru, o lar que nunca teve. Sua fama e seu passado, porém, jamais o abandonaram. Ele conta ainda com novos inimigos que surgem para desafiar o lendário Retalhador. Para manter a sua promessa de não matar e ainda proteger seus amigos, o herói carrega consigo uma Sakabatou (espada de lâmina invertida), com a qual enfrenta seus novos desafios.

CENÁRIO

A era Meiji no Japão foi época de certa paz onde grandes crimes, golpes de estado, criminosos e samurais querendo a volta de seus privilégios lutavam e causavam conflitos, cenário perfeito para um Ronin, novos espadachins, artistas marciais, espões e ninjas tentando reaviver sua glória, poder ou se adaptar a esse novo mundo.

Personagem pode ser qualquer uma dessas coisas e lidar com problemas dos dias dia, crimes e tentativas de samurais e antigos membros do Xogunato em retomar o poder, ou pura e simples vingança.

MATERIAL NECESSÁRIO

Tudo que você precisa é essa adaptação, obviamente as regras básicas de Daemon podem ser encontradas na internet ou em seu Daemon wikia:

https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Bem-vindo_%C3%A0_RPGWiki

Cenário pode ser Tóquio ou Kyoto da era Meiji, a industrialização estava chegando, estrangeiros podiam ser visto nos portos e armas de fogo e armas europeias (apesar de raras) poderiam ser encontradas. Fique livre pra criar sua própria aventura e saga dentro da história obscura dos retalhadores.

PERSONAGENS

Ex retalhadores, Ronins, Espiões, Ninjas, artistas marciais, qualquer que seja, isso se encaixa no cenário de Rurouni Kenshin.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

Pontos de Vida: (Força + Constituição) / 2.

Idade 16 a 25 anos.

Estilo estilo de combate.

Atributos

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

Perícias: INT X 5 + 150

Aprimoramentos: 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

Técnicas: técnicas especiais de combate que ele tem.

Equipamentos: varia com personagem e da permissão do Narrador.

APRIMORAMENTOS

Ambidestria (2 pontos): o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Aparência Inofensiva (1 ponto): você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Arma Especial: Possuir uma arma especial, única, criada por um grande ferreiro ou pertencente a família por gerações, independente de onde seja, ela é única e mais poderosa que normal.

2 pontos: o Personagem possui uma espada curta ou adaga, com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa).

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de $1d6 + \text{bônus de FR}$ quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de $1d10 + \text{bônus de FR}$ quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de $2d6 + \text{bônus de FR}$ quando faz um ataque desarmado.

Ataque Furtivo: Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional. O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder se defender OU ter dificuldade na defesa (teste difícil por exemplo). Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentro de 9 metros. Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis—mortos-vivos, constructos, geleias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de $1d6$.

2 pontos: dano adicional de $2d6$.

3 pontos: dano adicional de $3d6$.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos corpo-a-corpo ou com armas brancas. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa o $1d6$ de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque especial que causa dano extra de $+2d6$, então ele precisa esperar um turno para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X-1 turnos de espera sendo que X são os pontos gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque Ataque Poderoso quando quiser, seguindo as regras de espera.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques. 1 Pontos: +1 Ataque Extra 2 Pontos: +2 Ataques Extras 3 Pontos: +3 Ataques Extras E Assim por diante...

1 Pontos: +1 Ataque Extra.

2 Pontos: +2 Ataques Extras.

3 Pontos: +3 Ataques Extras.

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Classe Social: Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

2 pontos: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

3 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

4 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador.

Isso não afeta o valor inicial em dinheiro do personagem em regra todo recurso conquistado mantém esse local especial.

Concentração (3 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Eloquente (1 ponto): você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábria e Liderança.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques em área ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Empatia com Animais (1 ponto): os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Com mestre personagem pode escolher um Estilo dos listados nesse Netbook para seu personagem.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Noção de Combate (2 Pontos)

(Exigências PER 14 e INT >10): Personagem consegue analisar os movimentos do oponente e entende-os como um todo, entendendo seus pontos fortes e fracos durante uma luta, ele precisa de três turnos inteiros observando o oponente para ter essa vantagem, caso consiga ele ganha +10% nos testes de Ataque e Defesa contra aquele oponente em específico e pode lutar com ele até mesmo sem vê-lo ou ouvi-lo.

Patrono (2 pontos): um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda. Valor abaixo pode ser passado para cenário a escolha

1 ponto: Renda de até 1000 dolares

2 pontos: Renda de até 2000 dolares

3 pontos: Renda de até 4000 dolares

4 pontos: Renda de até 8000 dolares

5 pontos: Renda de até 16000 dolares

Sábio (1 ponto): existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Personagem também ganha +3 na Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

Sedutor (1 ponto): seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção (1 ponto): seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido): o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve (1 ponto): seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Talento (1 ponto por Arte): todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truçulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Analfabeto (-1 ponto): por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Código do Samurai (-1 ponto): Sempre obedecer a seu Patrono, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Má Fama (-1 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

Marca do Predador (-1 ponto): os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Megalomaniaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Pacifista Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

PERÍCIAS

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER):

É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Avaliação de Objetos* (PER)

Camuflagem (PER):

Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Concentração (WILL)

Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração. Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração ele não perderá a concentração e

ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER):

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Escudo (0/DEX):

O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

Esquiva (AGI):

Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete (DEX), Caça (PER), Corrida (CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Etiqueta (CAR):

Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Falsificação (INT):

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

Furtar (DEX):

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI):

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Idiomas (0):

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia.

Jogos*

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lâbia (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras(DEX):

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Aparar armas de Projétil (40): Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil (armas de fogo também) usando-se uma espada, lança, bastão, qualquer outra arma similar ou até mesmo as mãos (personagens de estilo de luta definido). Pode aparar flechas, adagas de arremesso.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longas), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se

tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Mineração* (0):

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos). O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa. Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Montaria (AGI)

O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para montá-la.

Navegação (INT):

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se está em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR): Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia está relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Primeiros Socorros (INT)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura(PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreo(PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência(PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o está procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Venefício (INT)

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

NOVAS REGRAS

Battoujutsu (DEX / 0): Perícia de combate para uso de Katanas, o usuário desliza a lâmina pela bainha e desfere golpe mais rápido e mais forte. é uma técnica que só pode se feita no início do combate e precisa ser declarada antes. Quando declarada o personagem usa a Destreza ao invés de Agilidade na Iniciativa. O dano causado (se acertar) é dobrado. Essa técnica é usada para encerrar combate rapidamente. A perícia Battoujutsu funciona igual Perícia Arco e Flecha, sempre custa o dobro, ou seja, para ter Battoujutsu 40%, precisa gastar 80 pontos de Perícia.

DUELO DE BATTOUJUTSU

Quando ambos os combatentes possuem essa perícia e irão usar a técnica eles começam um duelo de Iai. Em regras não muda muita coisa, a iniciativa de ambos é a Destreza ao invés de Agilidade, caso dê empate, ambos atacam ao mesmo tempo com dois possíveis resultados a escolha dos espadachins:

1 Choque de Lâminas: Ambos declaram e não há necessidade de teste de Battoujutsu, se um dano for o dobro do outro, então a espada com menor dano se quebra.

1 Ambos se atingem: Se essa for a opção declarada, cada jogador faz teste de Battoujutsu contra o Battoujutsu do outro, aquele que passar acerta, se ambos tiverem sucesso, então eles se atingem e dano é contabilizado.

Battoujutsu só pode ser feito com a espada embainhada (motivos óbvios), depois disso não pode ser feito, em regras embainhar a espada em batalha gasta um ação.

ESTILOS DE COMBATE

Existe uma variedade de estilos de combate em Rurouni Kenshin, desde espadas para estilos de ninja e artes marciais, você pode criar seu próprio estilo juntando perícias e aprimoramentos de combate, mas caso consiga ter acesso a um desses estilos, ele ganha efeitos extras. Abaixo existe estilos citados no Anime e Mangá, incluindo os mais famosos.

Cada estilo tem um custo e uma exigência, cumprindo as exigências personagem pode aprender o estilo. Obviamente ele precisa de um mestre ou alguém que pode ensina-lo. Aprender uma técnica leva tempo, não é algo feito em horas ou dias, em geral se leva semanas ou meses aprendendo e aprimorando. Tempo é determinado pelo Narrador de acordo com a situação da campanha.

CONTRA ATAQUE

Manobra perigosa, poucos conseguem sobreviver a ela, muito arriscada para ambos os lados. existem duas formas de fazê-la:

CONTRA ATAQUE BÁSICO:

Quando está sendo atacado, o defensor pode optar por essa manobra, ele faz teste com sua Perícia de Ataque contra a Perícia de Ataque do oponente. Se tiver sucesso, ambos se acertam e dano é contabilizado. Na realidade seria como tentar atingir o oponente enquanto ele está te atacando. Em caso de acerto crítico, quer dizer que personagem atingiu o oponente ANTES dele acertá-lo. Quando executa essa manobra o personagem PERDE sua próxima rodada (pula sua vez).

DANO X DANO:

Não exige teste e segue a regra normal de contra ataque (se fizer sssa manobra, perde seu próximo turno), mas há uma disputa de dano. Cada personagem rola o dano de seus respectivos ataques, maior vence. Se for com armas a diferença vai direto na arma e o perdedor deve fazer teste de Destreza, se falhar ele é desarmado. Se a disputa for entre combate corpo a corpo (dois socos se chocando) então a diferença vai de dano para o perdedor. Em casos raros quando a diferença de dano é muito grande, a arma do perdedor pode se quebrar. Isso acontece quando o dano que a arma recebe (diferença entre os danos) for MAIOR que a Dureza da arma (ver tabela de armas).

ESTILO HITEN MISTURUGI

Hiten Mitsurugi-ryū é um antigo estilo de kenjutsu do Sengoku Jidai, desenvolvido para permitir que um único samurai derrote vários inimigos sozinho, criado por Hiko Seijūrō I. Enraizado no conceito de ichi no tachi, ou para atacar em um único golpe, os praticantes deste estilo usam uma combinação de imensa velocidade e agilidade, battōjutsu e pseudo-clarividência adquirida, baseada em observação que permite ao praticante antecipar os movimentos de um oponente. Ambas as manobras ofensivas e defensivas são executadas com o mínimo de movimento para aumentar a capacidade do praticante de contra-atacar e conservar energia. Como tal, feito com eficiência e economia de esforço em face de batalhas de escala de guerra, mas com movimentos poderosos e coordenados para facilmente derrubar ameaças em longos e indeterminados períodos de tempo, está entre um dos mais fortes e antigos estilos de kenjutsu no Japão, uma vez que conhecido como o estilo de assinatura que definiu Hiko Seijūrō The I como o homem que poderia cortar cem em um golpe. Diferentemente de estilos de Samurai que buscam uma morte honrada, o Estilo hiten deriva sua força na vontade de viver.

EXIGÊNCIAS PARA APRENDE:

Aprimoramento Noção de Combate, PER 15, Perícia Battoujutsu 40%, Espada 30/30

ESTILO DE HITEN MITSURUGI RYU TSUI SEN:

Ataque vindo do ar, saltando e caindo sobre oponente com sua espada

Exigências: Salto: 40%

Efeitos: Bônus de Força Dobrado na soma do Dano.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI RYU KAN SEN:

Girando com sua espada pegando todos os oponentes a volta, personagem executa um golpe e acerta todos os inimigos próximos a ele a sua volta.

Exigências: DEX: 15, AGI 15

ESTILO DE HITEN MITSURUGI RYU SHO SEN:

Ataque vindo baixo para cima, visando pegar pescoço e a cabeça com sua espada suportando com o braço

Exigências: Salto: 40%, FR 15, AGI 15, DEX 15

Efeitos: Ataque específico na cabeça com teste normal

Desvantagem: próxima rodada personagem tem testes de Esquiva ou Defesa difícil contra ataques.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI DO RYU SEN:

Acertando o chão com força, permite espalhar a terra acertando inimigo a frente e a longa distância (até FR em metros).

Exigências: FR: 18

Efeitos: Dano da espada (sem bônus de Força) no ataque.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI SO RYU SEN:

Ataque de Battoujutsu, personagem golpeia normalmente com a espada, mas com a outra mão segurando a bainha acertando em seguida pegando oponente de surpresa.

Exigências: Ambidestria, Battoujutsu 40%

Efeitos: Alvo precisa fazer teste de PER VS DEX do usuário, se falhar, ele é atingido sem chance de defesa, caso passe ele faz defesa normal.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI HI RYU SEN:

Girando o corpo e disparando a espada da bainha como se fosse uma flecha, atingindo oponente a distância com ela.

Exigências: Battoujutsu: 40%, FR 18

Efeitos: Dano é apenas dano da espada, mas se soma efeito de Battoujutsu.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI RYU MEI SEN:

Embainhando a espada batendo com extrema força gerando uma onda sônica capaz de prejudicar pessoas com audição aguçada.

Exigências: Battoujutsu: 40%, FR 18

Efeitos: Alvo faz teste de Constituição contra a DEX do personagem, se ele falhar, terá testes difíceis no ataque, defesa e esquiva na próxima rodada.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI KUZUU RYU SEN:

Usuário avança com super velocidade e desfere vários ataques de uma vez só, são tão rápidos que parece que estão sendo executados ao mesmo tempo.

Exigências: Ataque Múltiplo 4, Espada 100%, Salto 50%, AGI 18, DEX 18

Ativação: turno completo.

Efeitos: Alvo tem teste de difícil em Defesa para todos os ataques.

ESTILO DE HITEN MITSURUGI AMAKAKERU RYŪ NO HIRAMEKI:

Quando executa battoujutsu personagem dá um passo a frente, nessa técnica ele dá passo adicional gerando uma força extraordinária. Fazer isso exige tremendo controle emocional e equilíbrio. Essa é técnica mais forte do Estilo Hiten Mitsurugi.

Exigências: Ataque Múltiplo 4, Espada 100%, Salto 50%, AGI 18, DEX 18, FR 18, Battoujutsu 100%

Efeitos: Dano máximo do ataque do usuário com a espada, mais efeitos de battoujutsu. Caso oponente defenda, deve fazer teste de Força VS Destreza do usuário, se falhar o oponente fica preso no vórtice de vácuo que golpe cria e perde turno, o segundo ataque do estilo acerta automático e causa DOBRO do dano total do personagem.

ESTILO SHINKO RYU

"O verdadeiro Estilo Antigo" é uma organização de kenjutsu fundada e liderada por Isurugi Rajjūta com o propósito de revitalizar o kenjutsu japonês através da força. Apesar de sua postura como uma "escola", seria mais preciso descrever Shinko-ryū como uma liga de espadachins habilidosos que foram convocados de todo o país, independentemente de quais estilos eles usam ou de quais escolas eles são - espadachins descobertos para ser de habilidade suficiente é dada a escolha de se juntar à organização ou ser morto por ela. Aqueles que escolhem assimilar estão a par do verdadeiro objetivo de Shinko-ryū: a erradicação forçada das quinhentas escolas existentes de kenjutsu e kendo para abrir espaço para um novo exército de espadachins cujas habilidades de satsujinken combinam com as dos antigos "mestres do redemoinho". " do Sengoku Jidai e não pode ser derrotado por outras formas de arte marcial ou por armas de fogo estrangeiras.

EXIGÊNCIAS PARA APRENDER:

Espada 50/50, FR 18, CON 18

ESTILO SHINKO RYU MATOI IZUNA:

Espadachim ataca com a espada com extrema força gerando um vácuo, a espada tem imagem distorcida pela variação da luz. Só é possível fazer isso segurando a espada com as duas mãos.

Exigências: FR 18, Espada 60%

Efeitos: Bônus de Força Dobrado na soma do Dano, O corte atravessa armaduras de tecido e madeira.

ESTILO SHINKO RYU TOBI IZUNA:

Espadachim ataca com a espada com extrema força gerando um vácuo, sempre usando as duas mãos, mas desfere um golpe a longa distância, um corte de vácuo.

Exigências: FR 20, Espada 60%

Efeitos: O dano se torna dano da espada sem bônus de força, mas esse ataque não pode ser defendido normalmente..

ESTILO KAMIYA KASSHIN

"Estilo Espada para Vida". Estilo criado pelo pai de Kaoru, um ex samurai que dedicou a vida a espada para proteção, um estilo voltado para uso de Bokutou ou Bokken (espada de madeira) ou Shinai (espada de bambú), suas técnicas em geral servem para defender ou incapacitar o oponente sem matar ou ferir o alvo gravemente.

EXIGÊNCIAS:

Uso de Bokken ou Shinai.

ESTILO KAMIYA KASSHIN:

Básico do treinamento do Estilo Kamiya.

Exigências: DEX 15, Espada 40/40

Efeitos: Bônus de +10% na defesa com Bokken ou Shinai.

TSUKA NO GEDAN - HIZA HISHIGI:

Ataque específico no joelho para causar mais dano e deixar o oponente incapacitado

Exigências: DEX 18, Espada 50/50

Efeitos: Teste de ataque desce uma dificuldade, de difícil para normal, ou de normal para fácil.

HAWATARI/HADOME:

Usa as costas das mãos para bloquear espadas ou outras armas, e permitindo um ataque surpresa com cabo do Bokken ou Shinai. Extremamente poderosa e extremamente arriscada. Usuário faz teste de defesa difícil para executar essa técnica.

Exigências: FR 18, DEX 18, Espada 60/60

Efeitos: Oponente não consegue usar a arma, ela fica travada nas mãos do usuário e personagem consegue executar golpe com cabo, o oponente não tem chance de defesa nessa situação.

ESTILO NIKAIKIDOU HEIHOU

Estilo de espada que em eral era conhecido por uso de Ronins e Ninjas, a base é espada em posições que imita o ideograma para os números 1, 8 e 10, Juntando os dois os três ideogramas forma-se o ideograma "plano". A técnica é temida pel seu poder de Hipnotismo.

EXIGÊNCIAS:

Espada 40/40, Força de Vontade 12, Intimidação 30%

HAISHATOU:

Técnica de ataque circular que permite trocar a espada de mãos por de trás das costas e desferindo um golpe de surpresa no inimigo. Essa técnica só pode ser feita quanto inimigo defende o ataque inicial do usuário. Alvo deve fazer teste de Percepção contra a Destreza do personagem, se falhar, ficará quase indefeso

Exigências: DEX 15, Espada 40/40

Efeitos: Usuário ganha ataque instantâneo de surpresa com teste mais fácil (difícil desce para normal, normal para fácil).

SHIN NO IPOU:

Usando seu olhar, intimidação e a força do próprio espirito o usuário consegue paralisar seus alvos por uma quantidade indeterminada de rodadas. Em regras ele faz teste de Força de Vontade contra a Força de vontade de todos os presentes, se eles falharem ficaram paralisados por 1 rodada. Se personagem usar perícia Intimidação a quantidade de turnos aumenta para 2d6 rodadas.

Exigências: Força de Vontade 15, Espada 50/50, Intimidação 40%

Efeitos: Alvos ficam paralisados, máximo de alvos paralisados é igual ao Nível do usuário, ou seja, Nível 3, pode paralisar até 3 alvos.

KAGEZAWA - HYOUKI NO JUTSU:

Auto hipnotismo para liberar a força latente do usuário, gastando uma rodada ele aumenta suas habilidades físicas.

Exigências: Força de Vontade 18

Efeitos: Ele ganha seu nível em bônus em atributos físicos (Força, Destreza, Agilidade e Constituição).

ESTILO MUTEKI

Estilo Artes marciais usado pelos Iaminobu, grupo de Ninjas da Região Oeste do Japão. Se baseia em ataques devastadores para impedir contra ataques.

EXIGÊNCIAS:

Artes Marciais 30/30, FR: 15, AGI 15, CON 15

GOUFUBAKU

Golpe de contusão que contraem os músculos deixando-os rígidos como aço

Exigências: Uma rodada inteira para executar.

Efeitos: Dobra o bônus de Força para o dano.

RAJINGURAMA

Girando corpo, gerando mais energia e acertando com os dois punhos ao mesmo tempo, causando mais danos.

Exigências: DEX 15, AGI 18, FR 15.

Efeitos: Soma dano de dois socos em um golpe só.

Desvantagem: Essa técnica é mais fácil de Esquivar (teste difícil para normal, normal para fácil).

ASHURA-SAI:

Uma técnica tripla envolvendo estrangulamento, torção e projeção. Teste de ataque dessa técnica é sempre difícil. Por motivos óbvios, essa técnica não permite contra ataques.

Exigências: DEX 15, AGI 18, FR 15, Perícias Imobilização e Projeção

Efeitos: Usuário executa três ataques em um, nessa ordem:

Estrangulamento: alvo faz teste de Constituição para não perder fôlego, se falhar próxima rodada tem todos testes difíceis.

Torção: Dano é igual ao bônus da Força, não pode ser absorvido pelo IP de Constituição.

Projeção: dano físico normal do usuário.

TÉCNICAS DA ONIWABANSHUU

Grupo de Ninjas que protegeu o Castelo Edo por 300 anos, maioria de suas técnicas envolvem espadas pequenas (Kodachi) e combate corpo a corpo Kempojutsu)

EXIGÊNCIAS KODACHI NITOU:

Uso de uma ou duas Kodachis, Espada 30/30, DEX 15 e AGI 15

EFEITO GERAL:

Defesa +10% usando Kodachi

JISSEN KENBU

Técnica misturando movimento e pausa como o fluir da água, aumentando a velocidade instantaneamente e parando repentinamente, confundindo os sentidos do inimigo e "dançando" a sua volta. Quando começa essa técnica, fica mais difícil para oponente atingir o usuário. Exige um turno para ativar.

Exigências: Esquiva 50%, AGI 18

Efeitos: Personagem tem testes de Esquiva mais fáceis enquanto mantiver a técnica ativa. Como confunde a percepção do oponente, permite usar Furtividade nessa forma para ataques surpresa.

Desvantagem: A técnica perde o efeito no momento que personagem executa um ataque (depois tem que começar de novo), outra coisa quando executa o ataque nessa técnica o usuário fica vulnerável a contra ataque. Ou seja, Contra ataques e defesas do oponente se tornam mais fáceis.

OMNYOU KOUSA

Executando um ataque com a Kodachi e o segundo em cima da lâmina da primeira, aumentando muito a força, podendo até mesmo quebrar outras lâminas. em regras pode causar mais dano se acertar ou quebrar uma espada com teste de Força contra a Força do oponente.

Exigências: Ambidestria, DEX 18, FR 15

Efeitos: Soma dano das duas espadas mais o bônus de Força (uma vez)

Desvantagem: Não permite mais de um ataque por ação.

OMNYOU HASSHI:

Usuário lança as duas kodachis uma atrás da outra com um ataque, a segunda escondida atrás da outra. Se o oponente falhar em um teste de Percepção contra a Destreza do usuário, ele é atingido automaticamente pela segunda espada, MESMO que tenha defendido a primeira.

Exigências: DEX 18, FR 18, Ambidestria

Desvantagens: Personagem perde as espadas e essa técnica não funciona se o oponente se esquivar.

KAITEN KENBU

Usando uma Kodachi o usuário salta e gira executando três cortes tão rápidos que parecem ser feitos ao mesmo tempo.

Exigências: DEX 18, AGI 18, Ataque Múltiplo 2

Efeitos: Soma o dano da espda 3 vezes mais o bônus de Força, como se fosse um ataque. então se a espada do oponente causa 1d6 de dano e ele tem bônus de Força 3, com essa técnica ele causa 3d6+3. essa técnica não permite esquiva

Desvantagem: Defesa e contra ataque dessa técnica tem dificuldade reduzida (difícil para normal, normal para fácil).

KAITEN KENBU ROKUREN

Semelhante a Kaiten kenbu, mas agora são seis ataques, as regras continuam as mesmas.

Exigências: DEX 18, AGI 18, Ataque Múltiplo 3, Ambidestria

Efeitos: Soma o dano da espda 6 vezes mais o bônus de Força, como se fosse um ataque. então se a espada do oponente causa 1d6 de dano e ele tem bônus de Força 3, com essa técnica ele causa 6d6+3. essa técnica não permite esquiva

Desvantagem: Defesa e contra ataque dessa técnica tem dificuldade reduzida (difícil para normal, normal para fácil).

TÉCNICAS SEM ESTILO

São técnicas existentes que não pertencem a um Estilo específico ou foram criadas por personagens da série. Qualquer um pode aprender, contanto que tenha um Mestre que possa ensiná-las.

SHUKUCHI

A "supressão do espaço". Técnica de velocidade, usando a explosão das pernas para atingir velocidades incríveis. Aos olhos de alguém inepto é como se o espaço entre os oponentes fora reduzido. **Exigências:** AGI 21, CON 15

Efeitos: Personagem se move tão rápido que oponente quase não consegue vê-lo ou acompanhar ele. Usuário tem testes mais fáceis para esquivar enquanto estiver usando essa técnica. Ele também se move o dobro do seu deslocamento normal em seu movimento (Em geral movimento é AGI / 2 em metros, então usuário do Shukuchi pode se mover sua AGI total em metros em seu turno). Oponente também tem penalidade para se defender do ataque de tão rápido e por que ele não consegue ver o ataque, então todos testes para defesa do oponente são mais difíceis.

Desvantagem: A técnica exige que personagem esteja constante em movimento, ela gasta um turno para ativar. A "invisibilidade" da velocidade pode ser combatida com perícias como Lutar as Cegas ou Noção de Combate.

GATOTSU

A "perfuração da empresa". técnica de combate criada na série por Saito Hajime, é uma investida em alta velocidade seguida de perfuração pela espada. Usada para acabar com uma batalha em segundos.

Exigências: DEX 18, AGI 18

GATOTSU ISHIKI (MÉTODO 1)

A técnica básica, a investida de ataque para encerrar o combate rapidamente.

Efeitos: Em caso de crítico o ataque causa o dobro de dano (ao invés de +50%). Testes de esquiva também são difíceis contra o Gatotsu.

Desvantagem: Exige um turno completo para atacar e também espaço para a investida, personagem tem que estar pelo menos a 8 metros de distância do alvo.

GATOTSU NISHIKI (MÉTODO 2)

A mesma forma, porém usando a lâmina de cima para baixo

Efeitos: Em caso de crítico o ataque causa o dobro de dano (ao invés de +50%). Testes de defesa também são difíceis contra o Gatotsu.

Desvantagem: Exige um turno completo para atacar e também espaço para a investida, personagem tem que estar pelo menos a 8 metros de distância do alvo.

GATOTSU NISHIKI (MÉTODO 3)

Gatotsu usado para inimigos vindo do alto, uma espécie de contra ataque anti aéreo.

Efeitos: Não exige turno, o oponente declara como contra ataque automático caso inimigo ataque do alto (salto, pulo etc), porém não segue as regras normais de contra ataque, o usuário faz teste de ataque, se acertar, o ataque do oponente é anulado e em seguida o turno segue normalmente.

Desvantagem: Ainda exige estar a certa distância do inimigo, no mínimo 5 metros.

GATOTSU ZEROSHIKI (MÉTODO 0)

Gatotsu usado a curta distância usando a explosão das pernas, permite até lançar a espada a distância com o ataque.

Efeitos: Causa dano máximo no ataque.

Desvantagem: Exige turno completo e só pode ser feita a distância de combate corpo a corpo, caso a técnica tenha sucesso a espada é "lançada" na direção do oponente.

FUTAE NO KIWAMI

"Duplo extremo", batendo com punhos duas vezes em um milésimo de segundo de diferença, para quebrar a resistência de qualquer objeto e poder destruí-lo. Uma técnica criada pelo Monge Caído Anji. Extremamente poderosa e perigosa.

EXIGÊNCIAS:

Briga Ataque 80%, FR 18, DEX 18

Efeitos: Ao declarar que está usando o Futae no Kiwami os ataques do usuário podem ignorar o IP de Constituição do alvo com seus socos. A técnica pode quebrar objetos como espadas e escudos com esse (dependendo do dano gerado). Por motivos óbvios os ataques com essa técnica não pode ser defendida, apenas evadida. Ela só pode ser defendida normalmente por outro usuário de Futae no Kiwami.

Desvantagem: A técnica exige turno completo para executar.

FUTAE NO KIWAMI (AVANÇADO)

Forma máxima da técnica, totalmente dominada.

Exigências: FR 21, DEX 20, Briga 100%

Efeitos: pode usar a técnica como uma ação normal, não precisa de um turno completo para fazer os ataques com o duplo extremo.

TABELA DE ARMAS

Principais armas usadas no cenário.

Arma	Dano	Efeitos	Dureza da Arma
Sabre	1d6+1	Frágil	10
Shinai	1d6	Frágil	6
Bokutou (Bokken)	1d8	-	8
Kunai	1d4	-	12
Kodachi	1d4+1	-	15
Wakizachi	1d6	-	15
Katana	2d6	-	24
Nodachi	1d4+1	-	12
Bastão	1d6	Permite dois ataques, segundo teste difícil	6
Lança Longa	1d12	-	6
Arco e Flecha	1d8	-	6
Kisari Gunma	1d6 / 1d4	Desarme teste DEX VS DEX do alvo	12
Pistola Flintlock	1d6	[Armas de Fogo]	12
Escudo de Madeira	-	IP2	20
Escudo de Metal	-	IP4	30

Frágil: quer dizer que pode ser quebrada mais facilmente que as outras armas.

Armas de Fogo: apesar de bem raras e proibidas para civis, ainda é possível conseguir, na Era Meiji os portos foram abertos para comercio com o Ocidente, então conseguir essas armas ilegalmente não é difícil. Elas tem um disparo, recarrega-las leva um turno completo. Não é possível se esquivar de um disparo de armas de fogo a não ser que personagem tenha Agilidade 20 ou mais.

Dureza: É o máximo de dano que uma arma consegue aguentar antes de se quebrar, caso seja ataca diretamente ou efeito de Contra ataque Dano X Dano (ver regras de contra ataque). Armas especiais ou obra prima tem o valor de Dureza da Tabela vezes 2. Lembrando o dano tem que ser MAIOR que o valor de Dureza da Arma. Só pode ser contabilizado o dano, caso a arma seja o principal alvo do ataque, danos em defesas normais não são válidas. Em caso de escudo, só conte dano caso a defesa com o escudo (previamente declarada) FALHA.

KENSHIN HIMURA

Nível 11

Pontos de Vida: 26

Idade 28 anos

Espada Sakabatou (Espada de lâmina Invertida)

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	18	72%
Agilidade	20	80%
Dextreza	20	80%
Constituição	15	60%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	12	48%

Perícias Sobrevivência 40%, Natação 40%, Esquiva 100%, Furtividade 40%, Salto 70%, Lutar as Cegas 20, Aparar Armas de Projétil 40.

Espada Ataque 100% / Defesa 100%

Battoujutsu Ataque 100%

Aprimoramentos

Saque Rápido 2

Noção de Combate 2

Saúde de Ferro 1

Ataque Poderoso 2

Ataque Múltiplo 4

Má Fama -1 (Retalhador)

Código de Honra -1 (não matar)



KENSHIN HIMURA (SHINTA)

Kenshin Himura é um personagem e o protagonista da série de anime e mangá Samurai X (Rurouni Kenshin, no Japão) criado por Nobuhiro Watsuki. Ao criar Kenshin, Watsuki desenhou-o para ser o oposto físico de Hiko Seijūrō, um personagem que é seu professor na série. Kenshin passou dez anos viajando o Japão como um rurouni (andarrilho) em busca de redenção pela sua vida como Retalhador (assassino a serviço da revolução), carregando uma sakabatō (espada lâmina invertida) com o voto de nunca matar novamente. No início de 1878, ele chega em Tokyo e passa a residir no dojo Kamiya, onde o voto é testado quando ele luta para manter a paz na cidade e no País.

SANOSUKE SAGARA

Nível 5

Pontos de Vida: 28

Idade 18 anos

Espada Zambatou

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	21	84%
Agilidade	15	60%
Dextreza	20	80%
Constituição	21	84%
Inteligência	10	40%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	15	60%
Carisma	12	48%

Perícias Sobrevivência 30%, Natação 30%, Esquiva 50%, Furtividade 20%, Salto 30%, Lutar as Cégas 20, Aparar Armas 40, Projeção 30, Arremesso 50%

Espada Ataque 70% / Defesa 0%

Briga Ataque 100% / Defesa 100%

Aprimoramentos

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Ambidestria 2

Ataque Desarmado Aprimorado 1

Ataque Poderoso 3

Má Fama -1 (Vagabundo mercenário)



SANOSUKE SAGARA

Sanosuke costumava fazer parte do Exército Sekihoutai. Um exército de camponeses que participou e convenceu povo a ajudar em troca de redução de impostos. Quando restauração Meiji chegou o governo não podia reduzir impostos então culpou o Sekihoutai por "falsas promessas". Sekihoutai foi executado, com exceção de Sano. Quando adulto Sanosuke tornou-se um lutador de aluguel, menos pelo dinheiro que pela desculpa para suportar sua raiva. Durante sua introdução na série, ele encontra o Himura Kenshin e é facilmente derrotado por ele. Kenshin é capaz de convencê-lo a renunciar ao seu trabalho mercenário e, em vez disso, começar a proteger as pessoas. Sanosuke rapidamente se torna o melhor amigo de Kenshin e trabalha com ele regularmente como seu parceiro na maioria de suas lutas. Ele permanece no dojo Kamiya como um residente regular para defender a área e Kinshin passa a vê-lo como um "braço direito" confiável em batalha.

HAJIME SAITOU

Nível 11

Pontos de Vida: 32

Idade 34 anos

Espada Kijinmaru-Kunishige

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	18	72%
Agilidade	20	80%
Dextreza	18	72%
Constituição	20	80%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	10	40%

Perfícias Sobrevivência 40%, Natação 40%, Esquiva 100%, Furtividade 40%, Salto 50%, Lutar as Cégas 20, Aparar Armas de Projétil 40, Intimidação 40%, Direito 40%.

Espada Ataque 100% / Defesa 100%

Artes Marciais Ataque 90% / Defesa 90%

Aprimoramentos

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Patrão 2 (Polícia Japonesa)

Ataque Poderoso 5

Devoção -1 (Aku Soku Zan)



HAJIME SAITOU

Capitão da Terceira Divisão do Shinsengumi, Saito lutou contra os Monarquistas (Meiji) durante anos, enfrentando Battousai pessoalmente várias vezes. Após a Restauração Meiji ele se torna membro da polícia Metropolitana e espião do governo Meiji. Seguindo seu código pessoal de honra chamado Aku Soku Zan (o mal imediatamente eliminado), ele continua lutando contra criminosos e pessoas que tentam destruir o país. Saito ajuda Kenshin em suas batalhas, em geral é cínico, cruel e adora provocar Sanosuke.

MAKOTO SHISHIO

Nível 15

Pontos de Vida: 35

Idade 29 anos

Espada Mugenjin

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	21	84%
Agilidade	18	72%
Dextreza	20	80%
Constituição	21	84%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	18	72%

Perfícias Sobrevivência 40%, Natação 40%, Esquiva 100%, Furtividade 50%, Salto 50%, Lutar as Cégas 20, Aparar Armas de Projétil 40, Intimidação 40%, Liderança 60%, Montaria 50%.

Espada Ataque 100% / Defesa 100%

Artes Marciais Ataque 100% / Defesa 100%

Aprimoramentos

Noção de Combate 2

Riqueza 4

Ambidestria 2

Ataque Poderoso 5

Devoção -1 (Sobrevivência do mais Forte)

Maldição -2 (corpo super aquece por falta de suor)



MAKOTO SHISHIO

O sucessor de Kenshin como retalhador para os monarquistas, após fim da guerra e início da Restauração Meiji, o monarquistas temendo as atitudes de Shishio tentaram matá-lo colocando fogo em seu corpo. Mas Shishio sobreviveu, nesses 10 anos ele usou seus contatos dos assassinados obscuros dos monarquistas para conseguir recursos e montar exército particular e uma tropa de elite (Juppongatana), com objetivo de derrubar o governo e se tornar o novo líder. Shishio acredita na lei do mais forte e como ele e acha o mais forte ele deveria estar no topo da cadeia. Shishio é cruel, sádico, sangue frio, mas também é líder carismático e confiante. Devido as queimaduras ele não pode lutar por mais de 15 minutos ou seu corpo super aquece.

AOSHI SHINOMORI

Nível 10

Pontos de Vida: 27

Idade 26 anos

Espada Kodachis

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	18	72%
Agilidade	20	80%
Dextreza	18	72%
Constituição	18	72%
Inteligência	16	64%
Força de Vontade	12	48%
Percepção	18	72%
Carisma	10	40%

Percias Sobrevivência 40%, Natação 40%, Esquiva 100%, Furtividade 80%, Rastreo 50%, Lutar as Cegas 20, Aparar Armas de Projétil 40, Investigação 50%, Projeção 40, Imobilização 40, Ataque Furtivo 40.

Espada Ataque 100% / Defesa 100%

Artes Marciais Ataque 100% / Defesa 100%

Aprimoramentos

Ambidestria 2

Ataque Múltiplo 3

Saúde de Ferro 1

Ataque Desarmado Aprimorado 1

Prontidão 2

Ma fama -1 (ninja)



AOSHI SHINOMORI

O jovem líder genial do Onmitsu Oniwabanshū. Ele se tornou o líder do Oniwabanshū aos 15 anos por recomendação de Okina. Conhecido por seus seguidores como o "Okashira". Tendo perdido sua chance de ganhar glória para o Oniwabanshū durante o Bakumatsu, ele liderou um grupo de seus homens servindo como executores do rico traficante de ópio na esperança de encontrar um novo campo de batalha na era Meiji. Quando Kanryū se tornou inimigo do lendário Hitokiri Battōsai. Aoshi acreditava que sua chance há muito perdida de provar a superioridade dos Oniwabanshū havia finalmente chegado. Porém seus homens são mortos e a derrota para Battōsai o deixou obcecado em tentar derrotá-lo e ter o título de "O mais forte" pelos seus companheiros caídos.

JIN-E UDO

Nível 7

Pontos de Vida: 27

Idade 34 anos

Espada 1 Katana e 1 wakizachi

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	18	72%
Agilidade	18	72%
Dextreza	18	72%
Constituição	18	72%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	8	32%

Percias Sobrevivência 40%, Natação 40%, Esquiva 80%, Furtividade 80%, Rastreo 50%, Lutar as Cegas 20, Intimidação 100%, Aparar Armas de Projétil 40, Ataque Furtivo 40.

Espada Ataque 100% / Defesa 100%

Aprimoramentos

Ambidestria 2

Ataque Múltiplo 2

Ataque Poderoso 1

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Ma fama -1 (Assassino de Aluguel)



JIN-E UDO

Jin_e é um espadachim conhecido por sua sede de sangue, um assassino psicopata, durante o Bakumatsu (guerra entre Regimo Tokugawa e os Monarquistas) ele trabalhou como assassino de Aluguel para Shingengumi e os Monarquistas. ele não tinha afiliação, trabalhava para os dois lados apenas com objetivo de encontrar novos alvos para matar. Quando começou a era Meiji ele começou a trabalhar como assassino de aluguel para gente poderosa. Até encontrar Battousai e desafia-lo. ele sequestra Kaoru e força Kenshin a enfrenta-lo. Após ser derrotado, ele se mata provocando Kenshin dizendo "quanto tempo você vai ficar sem matar?".

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

Criador: Cleron (Forest Frost)

https://www.instagram.com/cleron_frost/

<https://www.youtube.com/c/ForestFrost>