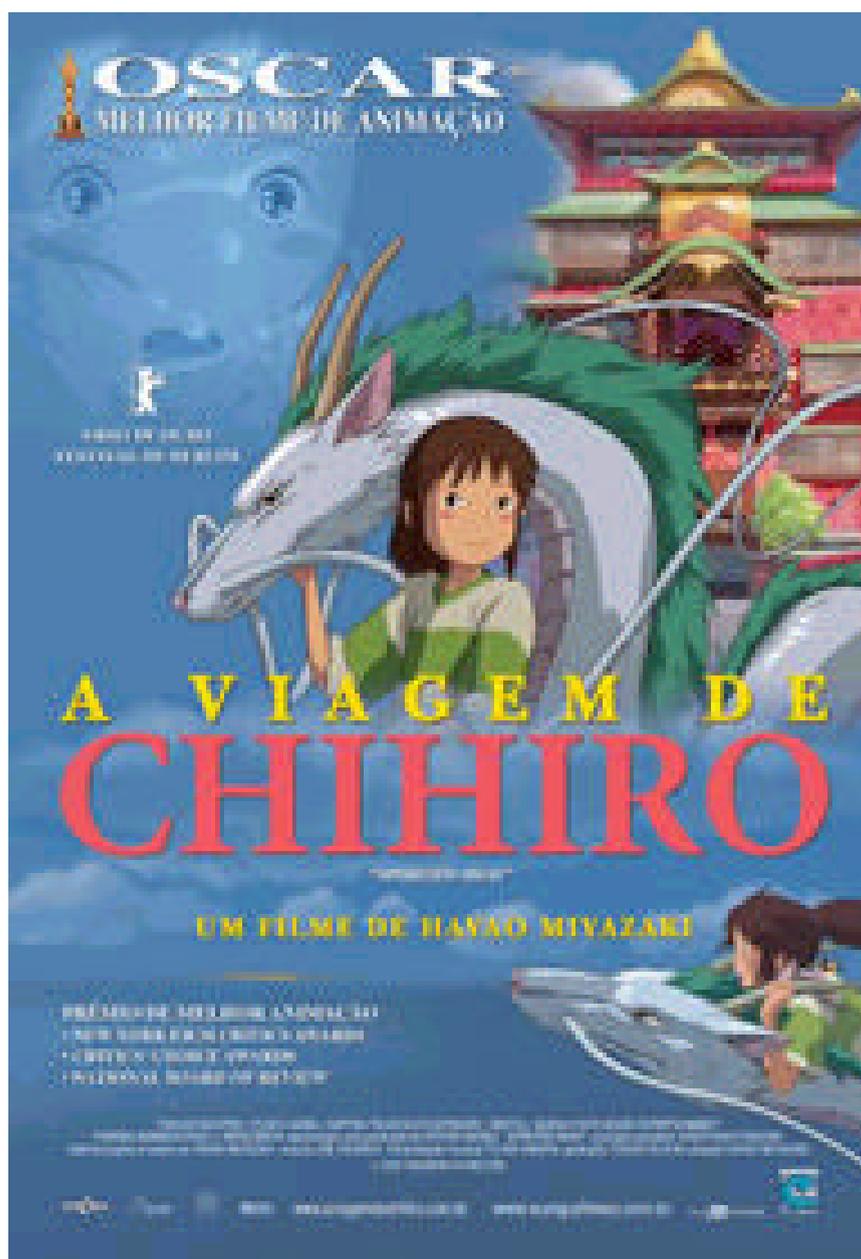


Por: Ivan “Skady” Soares.

## A viagem de Ch'h'ro - Net-Book básico



# Ded'co...

Esse net-book a:

- Meus Pais.
- O pessoal da DAEMON, pelo insuperável trabalho no ramo de RPG.
- A todos do fórum, por me aturarem.
- Ao Trio maligno da DB, por me iniciarem (involuntariamente) no RPG.
- Ao ilustre **Hayao Miyazaki**, criador dessa grande história.
- Ao Estúdio Ghibli, por desenvolver essa história fantástica, tornando-a um dos melhores filmes de animação da história.
- A todos que fizeram o Download desse net-book.
- Os inúmeros sites de culinária que me forneceram receitas orientais.
- A você, que lê esse net-book agora.

Em breve, GRIMÓRIO de Chihiro.

Vou referir-me a casa de banhos do filme, como spa em algumas partes do livro.

# Introdução e história

*Cuidado com túneis escuros. Eles podem esconder realidades inimagináveis! Não se deixe enganar pelo ótimo cheiro da comida, pelo barulho do trem, pelas barraquinhas fechadas. Não é um parque de diversões. É sua nova vida. Qual é o seu nome mesmo?*

## **A viagem de Chihiro:**

*Em todos os países existem lendas e tradições a partir das quais se contam as grandes histórias.*

*No Japão diz-se que existe uma cidade onde os espíritos, os deuses e os monstros vão descansar de vez em quando depois das suas cansativas tarefas. Qualquer ser humano que entre nessa cidade é castigado: ou é transformado em animal ou tem que trabalhar para os deuses.*

*A Viagem de Chihiro baseia-se nesta lenda.*

*Tudo começa quando Chihiro, uma menina mimada de 10 anos, e os seus pais (Akyo e Yuko) vão viver para uma nova casa nos subúrbios; Chihiro não gosta desta mudança e fica chateada.*

*A caminho da nova casa acabam por se perder na estrada e chegam a um túnel que os leva a um sítio que pensam ser um parque de diversões abandonado. Na verdade o túnel é uma passagem para o mundo dos deuses e monstros.*

*A família decide explorar a misteriosa cidade que parece completamente abandonada, tal como uma cidade do velho Oeste americano, apesar de estar decorada com um ambiente muito festivo.*

*Os pais de Chihiro são imediatamente tentados por comidas irresistíveis. O problema é que comem uma refeição proibida e acabam transformados em gigantescos porcos que grunhem sem parar.*

*Chihiro tem então de ir trabalhar para Yu-baba, uma assustadora velha com uma cabeça enorme e um corpo pequenino, que rege esta fantástica cidade. A primeira coisa que tem que fazer é deixar de usar o seu nome, trocando-o por Sen.*

*Inicialmente, Chihiro aceita esta situação e faz o seu trabalho normalmente, mas decide libertar-se quando percebe que estava a começar a esquecer o seu próprio nome e a habituar-se cada vez mais a ver os pais como porcos.*

*Quando Chihiro procura ajuda, encontra um amigo em Haku, um misterioso rapaz com poderes mágicos. É ele que a apresenta aos espíritos que habitam no parque à noite.*

*No mundo onde Yu-baba manda, as pessoas têm sempre de viver entre os perigos que os podem engolir a qualquer momento: Chihiro tem que ter muito cuidado com tudo o que diz.*

*As suas vivências com monstros, espíritos e lendários seres do passado conduzi-a através de uma enorme quantidade de extraordinárias aventuras, muito para além do que ela alguma vez se julgaria capaz.*

*E você, está preparado?*

# Prepare-se, é sua vez

## Personagens Jogadores:

A construção de personagens em "Chihiro" segue as regras do sistema daemon, com algumas modificações. Aqui, temos dois tipos de personagens, que por sua vez se dividem novamente em dois tipos diferentes. Os dois tipos básicos são as crianças e os adultos. Chamaremos de criança, todos os personagens com menos ou 16 anos, e adultos, a partir dos 17 anos. Os personagens podem ser também os deuses que se banham na casa (use o net-book Épico, do guaxinim). Veja a tabela abaixo:

Pontos de atributos: Personagens Adultos -	101 +1d10 pontos no 1o nível
Pontos de atributos: Personagens Crianças (até 16 anos) -	80 + (idade) pontos. A cada ano que se passa, adquire 1 ponto extra em atributo (a não ser aos 14, quando adquire +2 e nos 16, quando adquire 1d10).
Pontos de aprimoramento: Personagens Adultos -	6 pontos
Pontos de aprimoramento: Personagens Crianças (até 16 anos) -	Idade dividida por três (arredonde para baixo)
Pontos de perícia:	(INTx5) + (Idade x 10)

Sei que as crianças vão acabar ficando "fortinhas demais", mas parece que idade não é uma barreira tão grande em alguns animes, e assim é na minha concepção de CHIHIRO (Pokémon, Monster Rancher, sem querer fazer comparação...).

Escolhido o tipo básico do personagem, vamos determinar agora, se ele já nasceu dentro do universo de monstros e deuses, ou se ele entrou nesse mundo por acidente. As diferenças quanto às regras são mínimas, mas o background vai sofrer consideráveis mudanças.

## Mudanças nas regras:

Um personagem nativo recebe gratuitamente a perícia Sobrevivência com 25% (sobrevivência no local).

Um personagem não nativo vai ter, em seus primeiros três dias, -3 pontos em CAR (pelo fétido cheiro humano). Caso esse personagem não coma nenhuma comida desse mundo, vai desaparecer em poucas horas (1d6 horas).

# Background

Para aprofundar o Background de seu personagem, utilize a lista de dicas abaixo.

1. Caso não seja um personagem nativo, esqueça dos detalhes de seu passado (você mal se lembra de seu nome!). Pense agora, em como seu personagem se sente em relação a sua nova vida, como é seu estado de espírito, como se comporta, o que ele sente pelos outros,...
2. No caso de personagens nativos, descreva sua vida, levando em conta sua raça e o setor onde trabalha (setores são encontrados, assim como Kits, no próximo Capítulo. Raças podem ser vistas no Net-Book "Bestiário: a viagem de Chihiro"). Questione ele mesmo. Será que ele gostaria de conhecer novas realidades, lugares diferentes, será que ele se sente bem aqui, quais são suas ambições...
3. A sobrevivência não é fácil no mundo de Chihiro, pois quem não trabalha, não segue em frente. Qual o trabalho de seu personagem? Ele gosta desse trabalho? É um trabalho digno?

4. O personagem já pensou em tentar fugir? Já tentou? Como foi?
  5. Seu personagem tem família aqui dentro? Ele se lembra se já teve uma família? Tem algum parente (ou amigo) transformado em porco? Ele tem algum grande companheiro, um grande amigo?
  6. Ele liga para dinheiro? Como é sua situação financeira?
  7. Seja coerente, não crie um personagem criança de 10 anos, recém chegado, com força 20, constituição 5, Status 3, viciado em álcool... A lei fundamental no SISTEMA DAEMON é o bom senso.
- 

# OSSOS DO OFÍCIO

## **Tipos de trabalho:**

*Ela acabara de se apresentar para o novo patrão, e já estava preparando alguma comida. A vida não é fácil. Deixou de ser faxineira para se tornar auxiliar de cozinha. Ganharia um pouco mais, porém teria de trabalhar a noite, e não era de ficar acordada até tarde. Seus ossos deviam estar moídos de tanto ir de lá pra cá. Sua vontade era pegar uma grande torta, ou o rolo de macarrão, e arremessa-lo contra a face de seu chefe. Mas seu bom senso falava mais alto. Afinal, são os ossos do ofício.*

## **A Moeda:**

(A moeda mais utilizada aqui é o “Ouro”, nada mais que pequenas moedas de ouro com 2 cm de diâmetro, e pouco peso, equivalendo a +/- 10U\$\$ ou 27 R\$ [podendo variar]).

## **Mãos a obra:**

Existem basicamente 4 departamentos onde os funcionários podem trabalhar:

**Administração:** Setor que cuida das finanças, dos principais problemas e tudo que esteja relacionado ao dinheiro e ao lucro.

Trabalhos relacionados à administração:

**Tesoureiro:**

Aquele que recebe dinheiro, repassando-a para quem precisa dele.

Este é o primeiro estágio na administração.

Salário: 10 ouros por mês.

**Contador:**

Esse funcionário de extrema importância, distribui as verbas em seus setores, reajusta salários, faz translações monetárias, compra a matéria prima...

2º estágio em administração.

Salário: 16 ouros por mês.

**Administrador:**

Resolve os problemas relacionados à administração da casa, verifica os clientes, os funcionários, o lucro,... são os chefes na administração da casa.

Salário: 18 ouros por mês.

3º estágio em administração.

**Ajudante pessoal de Yu-Baba:**

Só há um desse por vez. Resolve os problemas de Yu-Baba, coordena os demais funcionários, repassa o lucro para a bruxa, controla os clientes e tem carta branca para fazer as modificações que bem entender.

Salário: 25 ouros por mês.

Ultimo estagio de administração.

**KIT:**

Empregado em administração (tesoureiro, mas pode ser promovido)

**Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 120 pontos de perícia.

**Perícias:** Joalheria 25%, Avaliação de objetos 40%,  
Etiqueta 20%, Falsificação 15%, Manipulação (lábria 30%,  
Manha 30%), Negociação (barganha 50%).

**Aprimoramentos:** Status 1, Contatos 1.

### **Cozinha:**

Boa comida e banhos relaxantes são o ponto forte da casa. Por traz dessa boa comida, impera uma verdadeira cidade de grandes cozinheiros, que passam horas preparando pratos para a degustação alheia. É um dos setores mais bem remunerados e mais respeitados.

Trabalhos relacionados à cozinha:



Auxiliar de cozinha:

Vai com os alimentos daqui pra lá, arruma matéria prima, auxilia o cozinheiro, busca temperos, arranja novas receitas, em fim, faz tudo.

Salário: 8 ouros por mês.

1º estagio na cozinha.

Cozinheiro de pequeno porte:

Faz molhos, cremes, massas, bolos simples e tudo que não envolve considerável dificuldade. Auxilia os grandes mestres e de vez em quando, entrega os pedidos.

Salário: 12 ouros por mês.

2º estagio na cozinha.

Provador:

Inventa novas receitas, pesquisa outras, prova as receitas dos outros funcionários, busca temperos e iguarias em outros lugares...

Salário: 15 ouros por mês.

3º estágio na cozinha.

Mestre:

Responsável pela cozinha em geral. É ele quem prepara os pratos que exigem mais. Possui pelo menos 15 ajudantes particulares, e tem o poder da cozinha em suas mãos.

Salário: 25 ouros por mês.  
Ultimo estágio na cozinha.

KIT:

Empregado Cozinheiro (ajudante, mas pode ser promovido)

**Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 110 pontos de perícia.

**Perícias:** Culinária 50%, Avaliação de objetos 40%,  
Etiqueta 40%, Pesquisa 40%, Herbalismo 30%, Botânica  
30%.

**Aprimoramentos:** Status 2

### **Limpeza**

Responsáveis pela impecável higiene que impera no mundo de Yu-Baba. Tem pouco status, são numerosos e muitas vezes mau pagos.

Trabalhos relacionados à limpeza:

Faxineiro:

Limpa o chão, lava vidros, arruma os móveis, tira poeira, limpam banheiros,...

Salário: 4 ouros por mês.

Não existem estágios para Limpeza.

Limpador de banheiras:

Alguns clientes são realmente sujos, outros não gostam nem um pouco de sujeira. Os limpadores de banheira usam muitos materiais e não tem sossego! A todo o momento entra um cliente cheio de barro, outro exigente, que só toma o banho depois dela (banheira) estar completamente limpa.

Salário: 8 ouros por mês.

KIT:

Empregado da limpeza (faxineiros, mas podem ser promovidos a Limpadores de banheira)

**Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 70 pontos de perícia.

**Perícias:** Arquitetura 10%, Química 20%, Furtividade  
30%, Mecânica 10%, Procura 30%, Limpeza de banheiras  
20%.

**Aprimoramentos:** Contatos 2

### **Banhos**

Um dos principais atrativos da casa são os relaxantes banhos. O grande chefe dessa linha de trabalho é o velho sábio Kamaji, que prepara banhos e fórmulas como poucos. Para auxiliá-lo, existem os atendentes e os preparadores de banho. Veja abaixo:

Trabalhos relacionados a Banhos:

Preparadores de banho:

Colocam a água quente na banheira, pedem uma boa formula a Kamaji, preparam o ambiente para o cliente.

Salário: 6 ouros por mês (mais gorjeta).

Não existem estágios para Banhos.

Atendente:

Traz o cliente até a banheira, pede o vale-fórmula, conversa com o cliente, descobre suas preferências, lhe indica banhos...

Salário: 6 ouros por mês (mais gorjeta)

KIT:

Empregado de banhos (qualquer um dos dois)

**Custo:** 1 ponto de aprimoramento, 70 pontos de perícia.

**Perícias:** Limpeza de banheiras 20%, Química 20%, Botânica 20%, Empatia 40%, Arquitetura 10%.

**Aprimoramentos:** Boa fama.

Todos os KITS apresentados tem o aprimoramento “patrono” como exigência.

## O Cliente tem sempre Razão

*A noite estava realmente movimentada. Eles vinham de todo lugar. Não paravam de chegar. Mal se podia andar sem esbarrar em uma monstruosidade qualquer. Yu-baba estava no auge de sua alegria. Aquela noite lhe valeria algumas perolas, quem sabe rubis! Foi então que entrou pela porta principal, uma coisa realmente estranha. Histara se lembrava daquilo. Já havia visto algo daquele tipo, mas fora há tempos. Era uma forma gelatinosa, nojenta, grande. Lembrava uma ameba, em sua desformra clássica. Possuía em seu centro, uma forma esférica, vermelha fluorescente. O barulho foi deixado de lado, e um enorme e incrivelmente tenebroso silêncio tomou o lugar.*

- *BAAAAAAAAAAANHO!* – disse a criatura, quase ensurdecendo todos
- *Claro senhor – respondeu com sua terrível voz, Yu-Baba – Siga o corredor. Poderá encontrar em seu fim, uma grande banheira azul, com um banho de ervas prontinho para sua realeza.*
- *NÃOOOOOOOOOO sou rei! Quero um banho qualquer! MENOS o que vai me indicar.*

*Partiu ele para a banheira, acomodou-se a refrescante água, e entrou em um enlouquecido frenesi. Gritou com todas as forças:*

- *O QUÊ É IIIIIIIIIIISSO? LARANJAS? LIMÕES?*
- *Nosso banho cítrico, um dos melhores da casa! – Falou Yu-Baba, em meio a risos abafados.*
- *Bruxa infame!- e antes que pudesse falar mais qualquer coisa, se dissolveu na água quente.*

*A esfera vermelha flutuou até a bruxa, que pensou com sigo mesma: Noite produtiva... achei que conseguiria apenas perolas... e veja, um belo rubi!*

### Tipos de banho mais comuns:

A grande cidade liderada por Yu-baba, é na verdade, um spa para entidades sobrenaturais, onde eles podem comer, tomar um bom banho oriental, com direito a ervas, óleos relaxantes, água aquecida no ponto ideal e uma série de luxos merecidos (será) pelas

criaturas de poder sem igual. Claramente, esses banhos têm um “custo”, que nem sempre é cômodo para os clientes mais “simples”.

Abaixo, temos uma lista com alguns tipos de banhos, assim como seus preços.

**Banho simples:**

Água quente, alguns (poucos) óleos, quem sabe, com sorte, algumas ervas refrescantes.

Mesmo com pouco luxo, cada 15 minutos de banho, vão recuperar 1d3-1 pv's. O banho nunca poderá recuperar mais de 6d3-6 pv's.

Custo: Considerando a moeda como sendo ouro (pequenas moedas de ouro com 2 cm de diâmetro, e pouco peso, equivalendo a +ou- 10u\$ ou 27 R\$ [podendo variar]), o preço de um banho simples seria de 5 ouros cada 30 minutos.

**Banho de ervas calmantes:**

Água ligeiramente gelada, refrescante e confortável, esse banho, além de limpar o corpo como perfeição, acalma o banhista, o deixando com uma sensação de se estar “leve”. Suas propriedades calmantes (provinha de uma junção de ervas escuras com ervas refrescantes) são capazes de recuperar 1d6+2 pv's, além de deixar o personagem incrivelmente calmo tranquilo, não podendo ser afetado por magias que interferem na mente do mesmo, durante 2d6 horas depois do banho (que dura 40 minutos, mas pode ser estendido, mudando os efeitos proporcionalmente).

Custo: 8 ouros.

**Banho de pétalas de flor de cerejeira:**

Água bem quente, de efeitos sublimes. O banho faz uma limpeza não só no corpo, como na mente do banhista. Todas as preocupações parecem, literalmente, ir água abaixo. Por ser altamente relaxante, recupera em seu tempo de duração (75 minutos!) todos os pontos de vida do banhista. O personagem também prestará mais atenção em tudo que fizer (pelo menos, 2d6 horas depois do banho), tornando todos os testes de média dificuldade que envolvem concentração, fáceis, e aqueles difíceis, em médios (considere os fáceis, sucessos automáticos).

Custo: 10 ouros

**Banho de óleos de ervas silvestres e frutas cítricas:**

Talvez um dos melhores oferecidos pela casa, esses banhos chegam a fazer o banhista dormir. Dura 100 minutos (!!), acaba com doenças mais simples (resfriados, febres e outras, apesar de que as entidades que tomam banho aqui, não possuem esse tipo de doença), recupera todos os pv's do banhista, e lhe fornece por um dia, +3 pontos em CAR, pelo ótimo perfume, e também pela sua calma e paciência.

Custo: 14 ouros

## Dor de Cabeça?

Para curar pequenos problemas de doença, usa-se a medicina tradicional: Chás. Ervas, flores, pequenos arbustos, folhas... Tudo é valido para curar resfriados, dores estomacais,...

Veja abaixo, uma lista das ervas e flores curandeiras, que podem auxiliar os Personagens Jogadores.

#### **Bolsa de pastor:**

Por viverem mais do que deviam, podemos supor que os habitantes do spa sofrem de pressão alta. Com essa erva, se faz um chá extremamente eficaz contra pressão alta, mas seu sabor (se é que podemos chamar assim) é incrivelmente ruim, acompanhado por seu fétido odor. A medida é de 2 gramas de erva para 50 cm<sup>3</sup> de água fervente.

Raridade: Pode ser encontrada facilmente em qualquer canteiro.

Características: Verde escura, comprida com pequenas bolinhas verdes em seu topo. Folhas estreitas e espinhentas.

Efeitos colaterais: Náuseas causadas pelo terrível gosto e seu desgraçado odor.

Identificação: Teste normal de Herbalismo ou botânica.

#### **Urtiga:**

Por andar e trabalhar exaustivamente, muitas criaturas reclamam de dores reumáticas. Com as folhas secas de urtiga, é possível tratar dessas dores, fazendo chás delas. Os chás tem um sabor levemente adocicados, não sendo tão ruins. Seu cheiro não é dos piores.

Raridade: Pode-se encontrar com certa facilidade.

Características: Flor amarela clara, com folhas verde-escuras, pontudas, parecendo o naipe "espadas" em uma carta de baralho.

Efeitos colaterais: Coceiras em todo o corpo.

Identificação: Teste fácil de Botânica ou Herbalismo.

#### **Flor de Sabugueiro**

Como proteção contra gripes, resfriados e infecções do aparelho respiratório, faz-se chá de flor de sabugueiro. Para gargarejo, se usa Saracura.

Raridade: Pode-se encontrar apenas nas boticas do spa. Não é encontrada no bosque das flores ou nos canteiros. Custa 3 ouros por cada pacote (suficiente para 10 doses do chá).

Características: Folhas largas, verde-musgo. Planta fina e verde clara, com pequenos frutos (brancos e roxos).

Efeitos colaterais: Sonolência.

Identificação: Geralmente, apenas é preciso saber ler para entender o rótulo do produto.

#### **Papoula:**

Contra diarreias e outros problemas no aparelho digestivo. Suco de papoula ou ópio são extraídos da cabeça da papoula pó incisão.

Raridade: Encontra-se em meio a bosques abertos.

Características: Caule longo, marrom, que termina em um fruto marrom também, do formato de um pequeno figo.

Efeitos colaterais: Não existe.

Identificação: Aqueles que possuem a perícia Botânica ou herbalismo, não precisam fazer testes.

#### **Camomila:**

Chá muito eficaz contra insônia.

Raridade: Encontra-se muito facilmente entre os inúmeros canteiros de flores nas proximidades do spa.

Características: Características: Flores brancas com miolo amarelado. Caule verde claro, com poucas folhas.

Efeitos colaterais: Nenhum

Identificação: Teste normal de Herbalismo ou botânica.

#### **Dente de leão:**

Alguns pedacinhos das folhas de dentes de leão, são eficazes contra prisão de ventre.

Raridade: Encontra-se muito facilmente entre os inúmeros canteiros de flores nas proximidades do spa.

Características: Flores vermelhas ou amarelas, com miolo laranja. Caule amarelo, folhas muito estranhas, na forma de lança.

Efeitos colaterais: Nenhum

Identificação: Teste fácil de Herbalismo ou botânica.

#### **Erva-de-São João:**

Para curar depressão e desânimo em geral (pouco freqüente) usa-se chá de Erva-de-São João ou chá de fibra de nozes.

Raridade: Apenas na botica no spa.

Características: Flor amarela, como margarida, com um miolo em relevo, de cor vermelha.

Efeitos Colaterais: Nenhum.

Identificação: Geralmente, apenas é preciso saber ler para entender o rótulo do produto.

#### **Erva-Doce:**

A mais comum entre todas as ervas. Além de um chá agradável, facilita a digestão.

Raridade: Qualquer lugar (canteiros, botica,...)

Características: Parecida com um casulo, de onde saem vários caules.

Efeitos Colaterais: Nenhum.

Identificação: Não são necessários testes.

#### **Folha de Be' Tula:**

Usa-se para evitar pedra nos rins. Seu chá é muito agradável, porém, causa insônia.

Raridade: Encontra-se nos canteiros e bosques, não muito facilmente.

Características: Folha em um exato V.

Efeitos Colaterais: Insônia.

Identificação: Teste difícil de botânica ou herbalismo.

#### **Erva centauro:**

Uma folha de erva-centauro por dia, e suas artérias nunca vão enrijecer!

Raridade: Encontra-se apenas na botica. Custa 4 ouros a cada 100 folhas.

Características: Folhas finas e leves, de uma bela planta que termina em brotos rosas.

Efeitos Colaterais: Nenhum.

Identificação: Geralmente, apenas é preciso saber ler para entender o rótulo do produto.

#### **Salgueirinha lilás:**

Estanca-se o sangue com essa eficiente planta.

Raridade: Encontra-se nos bosques ou canteiros.

Características: Flor comprida, rosa, bonita e grande.

Efeitos colaterais: Nenhum.

Identificação: Teste fácil de Herbalismo ou botânica.

# Beba e Coma

Depois de um belo banho, quem sabe um bom prato oriental?

Veja os efeitos da comida quase mágica, produzidas pelos maiores cozinheiros que já se viu!

Verá 7 refeições aqui, com seus ingredientes e efeitos:

## **Macarrão Refogado (Yakisoba)**

### **Ingredientes:**

500g de macarrão

2 colheres de sopa de goma abura (óleo de gergelim torrado)

4 shiitake (cogumelo) frescos, cortados em tiras finas — ingrediente opcional

300g de carne de porco cortada em tiras

150g de moyashi (broto de feijão)

1 cenoura em tiras

2 pimentões em tiras

100g de hana nira (broto de alho)

6 colheres de sopa de óleo comum

1 colher de chá de sal

4 colheres de sopa de shoyu (molho de soja)

Pimenta do reino a gosto

4 colheres de sopa de molho inglês

### **Efeitos:**

Jogue 1d3-1 e some esse valor a sua constituição (1 dia de duração). Recupera metade dos pv's (arredonde para cima).

### **Custo:**

3 ouros (Para 4 pessoas).

### **Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (difícil).

---

## **Rosbife ao estilo oriental**



### **Ingredientes:**

½ kg de alcatra

Molho

1 cebola fatiada

1 pedaço de gengibre ralado  
2/3 xícara de sakê  
2/3 xícara de shoyu  
½ xícara de mirim

**Efeitos:**

Jogue 1d3-1 e some esse valor a sua constituição (1 dia de duração).

**Custo:**

2 ouros (para duas pessoas)

**Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (difícil).

---

**Cozido a moda oriental**

**Ingredientes**

700g de batatas cortadas em pedaços grandes  
200g de contra-filé em fatias finas e pequenas  
1 cebola grande em cubos  
1 cenoura grande em cubos  
150g de itokönhaku/shirataki  
2 galhos de cebolinha verde cortados em pedaços de 3cm  
2 ½ copo de água  
4 colheres de sopa de shoyu  
1 colher de chá de sal  
2 colheres de sopa de mirim  
2 colheres de sopa de sakê  
1 colher de sopa de açúcar  
óleo para refogar

**Efeitos:**

Recupere 2d6 pv's.

**Custo:**

8 ouros (para oito pessoas)

**Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (difícil).

---

**Hambúrguer de Camarão**

**Ingredientes**

400g de camarões limpos sem pele  
2 ovos inteiros  
2 colheres de sopa de amido de milho  
2 colheres de sopa de sake  
1 colher de sopa de mirim  
1 colher de sopa de shoyu  
1 colher de chá de sal

**Efeitos:**

Recupere 1d3 pv's.

**Custo:**

1 ouro (2 pessoas)

**Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (difícil).

---

**Pudim Salgado ao Vapor Suave (Chawan Mushi)****Ingredientes**

3 ovos

4 camarões pequenos e limpos (sem as vísceras e descascados, deixando apenas a cauda e o último segmento junto dela)

80g de sobrecoxa sem pele e em pedaços de 3cm

4 shiitake frescos sem os talos

1 vagem cortada na diagonal e cozida

Sal e shoyu a gosto

Caldo

3 xícaras de água

½ colher de chá de sal

1 colher de chá de shoyu

1 colher de chá de sakê

1 pacote de hondashi

**Efeitos:**

Recupere 1d6 pv's.

**Custo:**

3 ouros (6 pessoas)

**Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (difícil).

---

**Molho****Ingredientes**

1 xícara de mirin (vinho de arroz doce)

1 xícara de shoyu (molho de soja)

2 colheres de sopa de açúcar

**Efeitos:**

Recupere 1d3 pv's (cumulativo com a comida onde o molho é despejado).

**Custo:**

1 ouro (somado com o prato onde o molho é despejado)

**Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (Médio).

---

**Pastel de Carne de Porco Frito (Yaki Gyooza)**

## **Ingredientes**

### **Recheio**

300g de repolho cozido e picado  
200g de carne de porco moída  
100g de nirá picado  
4 colheres de sopa de shoyu  
1 colher de sopa de óleo de gergelim torrado  
1 colher de sopa de sakê  
1 colher de sopa de caldo de gengibre ralado  
3 dentes de alho ralado

### **Massa**

1 ½ xícara de farinha de trigo  
2/3 xícara de água fervendo  
2 colheres de chá de óleo  
sal a gosto

### **Molho**

2 colheres de sopa de shoyu  
2 colheres de sopa de vinagre  
1 colher de sopa de óleo de gergelim torrado  
1 colher de café de caldo de gengibre ralado

### **Para fritura**

água fervida o suficiente  
óleo

### **Efeitos:**

Recupere 1d6 pv's. Jogue 1d3-1 e some esse valor a sua constituição (que volta ao normal depois de 6 horas)

### **Custo:**

4 ouros (6 pessoas)

### **Preparo:**

Caso um personagem queira preparar a receita, deve pegar os ingredientes e testar a perícia culinária (Médio).

---

## **... é tão perfeita, a mulher dos meus sonhos ...**

Estar bem fisicamente não é suficiente. Boas roupas, um perfume caro, acessórios,... Tudo isso nos faz mais belos (a).

Veja abaixo uma lista de acessórios que vão de perfumes a brincos.

### **Roupas:**

Aqui, apresento-te 3 modelos de famosas e místicas roupas orientais muito valorizadas.

### **O modelo das cachoeiras de ouro**

Um modelo perdido a muito na imensidão do palácio de Yu-Baba, essa peça é uma das mais valorizadas da história. É um roupão azul escuro, com um jarro dourado desenhado nas costas. Quando o usuário está nervoso, o jarro fica vermelho. Além disso, as formas do usuário são bem realçadas. O carisma do usuário cresce em 3 pontos. Dizem que o roupão é uma chave para uma sala perdida, onde descansa o dragão ancestral Huityuitre, o das mil forças.

### **V**

Modelo muitíssimo raro que permite ao usuário, o poder de voar. É um manto na verdade, que quando fechado em volta do corpo, se transforma em duas asas!

A roupa esta atualmente, sobre o comando de Yu-Baba.

### **Roupa Yotoshy**

Yotoshi foi um deus muito poderoso, que doou esta roupa a Yu-Baba, por sua amizade imensa. Yu-Baba perdeu a roupa em seu roupeiro de 1000m<sup>2</sup>. Quem usar o modelo, terá a força de um tigre, a sabedoria de uma coruja, a beleza de uma ave, a agilidade de um macaco, e a resistência de um urso (FR +4, INT +2, CAR +4, AGI +2 e CONS +8).

### **Jóias:**

O que seria um belo vestido sem um bom par de brincos?

#### **Anel Huityuitre**

Voltando ao velho dragão perdido. Huityuitre criou esse anel quando completou 100 anos. Ele o permitia se transformar em gente. No caso de um personagem, o efeito é o contrário: Transforma o personagem em um grande dragão oriental, da cor equivalente a personalidade do usuário:

Sangue A: Dragão Branco.

Sangue B: Dragão Azul

Sangue AB: Dragão Vermelho.

Sangue O: Dragão Verde.

Veja a ficha dos dragões no Bestiário, próximo net-book da série.

#### **Anel do envenenamento:**

Um grande anel com um enorme rubi triangular, circulado por pedras de esmeralda bruta. Quando mergulhado em algum líquido, este passa ser imediatamente contaminado, e quem o ingerir sofrerá 5d6 pontos de dano (Teste de COM para reduzir a 3d6). Foi usado a mais de 10 anos pela última vez, em uma tentativa de assassinar um deus cheio de jóias. O funcionário foi jogado ao calabouço, e o anel esta na sala de Yu-Baba.

#### **Brincos da meia-noite:**

Sempre se achou que fosse um brinco normal, belíssimo, de pedras cristalinas, com um breve tom vermelho. Uma bela noite, Kyoula, o antiga serva principal de Yu-Baba, o usou. Seus olhos ficaram enormes e ameaçadores, seu rosto passou a ser face de um demônio, sua boca se deformou, revelando grandes dentes famintos, seu corno se mutou, criou asas, ficou muito maior. Uma hora depois, era um grande demônio. Seu poder mágico ficou surpreendente (4 em cada caminho, 6 em cada forma, podendo usar qualquer ritual que esse

focus permite). Desafiou Yu-Baba. Morreu. Os brincos estão escondidos em algum lugar da mansão, e ninguém se atreve a procurar.

### **Colar de pérolas verdes:**

*Pérolas verdes? Existem? – Não – então, o que é isso? – Sua morte!*

O item mais perigoso da mansão. Seu dono é tomado pela vontade do colar. E essa vontade varia muito.

Veja a tabela para determinar os efeitos.

Quanto as suas características, ele é como um colar de pérolas comum, mas suas perolas são verde fluorescente, pequenas, mas não discretas. Não se sabe onde o colar está.

Bônus fornecidos ao Personagem:

+8 em cada atributo.

+1d10 no dano.

IP natural +8.

A única maneira de parar o usuário é mata-lo ou tirar seu colar.

Jogue 2d6	Vontade:
2-5	Matar as primeiras 10 pessoas que aparecerem.
6-7	Matar as primeiras 15 pessoas que aparecerem.
8	Destruir sem parar, até o colar ser retirado
9	Matar as primeiras 25 pessoas que aparecerem.
10	Matar as primeiras 50 pessoas que aparecerem.
11	Destruir quem colocou o colar.
12	Matar as primeiras 200 pessoas que aparecerem.

Para completar as inofensivas roupas e jóias, vamos usar alguns perfumes, OK?

## **Que cheiro é esse?**

### **Perfume de ervas orientais:**

É um dos mais baratos tipos de perfume, são feitos pelos boticários iniciantes, que estão tentando evoluir para um emprego com Kamaji. Sua embalagem é comum, e o perfume é verde, às vezes vermelho ou amarelo. Seu cheiro é muito agradável, suave, pouco chamativo. Fornece CAR +1.

Custo: 1 ouro/frasco (1 frasco com 150ml).

### **Perfume de ervas vermelhas:**

Perfume fino, caro, para se usar uma vez por semana. Pode parecer aos mais sensíveis, forte. Muitos usam esse perfume, por ele chamar muito a atenção alheia. É feita pelo próprio Kamaji, que usa um dia por ano para preparar 1000 frascos do perfume, que se esgotam nos primeiros 3 dias. Fornece CAR +2.

Custo: 30 ouros/frasco (1 frasco com 350ml).

### **Perfume dos cem dias:**

Caríssimo perfume, que vem em frascos do tamanho de uma tampinha de refrigerante! Não é como os outros, que devem ser espalhados pelo corpo. Para usa-lo, deve-se acender em

incenso com 3 gotas do perfume. A fumaça do incenso deve ser impregnada na peça do vestuário que se quer perfumar. Essa peça ficara perfumada pelos próximos 100 dias, com um cheiro sublime, indescritível em palavras. CAR +3  
Custo: 100 ouros/frasco (1 frasco com 10ml)

#### **Perfume “Yu-Baba”:**

Dizem que este perfume (de nome oficial “O perfume do sonho de inverno”) foi usado pela própria Yu-Baba em uma festa fabulosa na casa de banhos. Ficou na memória dos clientes que lá estavam. Foram feitas inicialmente, vinte frascos, mas por todos acabarem em um período curtíssimo, se fez uma “reedição” do perfume (pela própria Yu-Baba) com 100 frascos. Ainda podem ser encontrados seis deles, que estão em frascos de diamante na botica principal. CAR +4  
Custo: 100 ouros/frasco (frasco com 160 ml, de diamantes de baixo KL).

#### **Perfume dos senhores dos céus:**

Uma vez por ano, a botica faz o leilão de um perfume especial. Este perfume se ajusta ao seu usuário, sendo que muitos dizem ser mágico. Uma gota diluída em 100ml de água, é suficiente para uma semana de cheiro. Dizem ser um perfume feito de uma combinação descoberta por Kamaji, em um de seus devaneios em meio ao trabalho.  
Custo: Variável, vendido em frascos de 100ml.

# **Normas da casa**

*Histara trabalhara a noite toda. Estava exausta! Deitou-se e dormiu em um instante. Quando se deu conta, já passara das dez da manhã! Entrou em desespero, correu pra cozinha pegou seu avental, foi auxiliar o mestre. Parou um pouco, pensou. Voltou para dormir. Era seu dia de folga.*

Existem basicamente 10 regras em relação aos empregados, que devem ser cumpridas por TODOS.

1. Todos devem respeito à Yu-Baba.
2. Todos devem chegar nos horários certos, referentes a sua profissão e a exigência dos chefes. Deve-se trabalhar no mínimo 8 horas por dia.
3. Cada funcionário tem direito a escolher dois dias no mês para folgar.
4. A demissão deve ser aceita pelo funcionário.
5. Os salários não devem ser contestados.
6. O cliente é quem manda depois de Yu-Baba.
7. Qualquer tentativa de fuga será punida com multa referente à ousadia do fugitivo.
8. Atrasos serão descontados do salário.
9. Qualquer desavença entre os empregados será punida severamente.
10. Todas as regras anteriores devem ser cumpridas.

# Novas Regras

## Membros extras (2 pontos por membro extra)

Seu personagem possui mais de dois braços (ou mais de duas pernas). Para cada Membro extra, o personagem ganha +1 em FR, ou se preferir em DEX ou AGI, além de poder fazer um ataque extra a cada dois membros extras, assim como uma defesa extra a cada 2 membros extras. Doutor Kamaji possui seis braços, ou seja, 4 membros extras (8 pontos).

## Membros elásticos (2 pontos por membro)

O personagem possui incrível elasticidade nos membros. A elasticidade Chega a 10 metros, mas pagando um ponto extra, 20 metros, dois pontos extras, 30 metros... Além de aumentar em +2 a AGI do personagem (não importando quantos membros ou metros de elasticidade).

## Garantia de nome (1 ponto)

O personagem tem seu nome anotado em algum lugar seja um papel, tatuagem,... Sendo assim, ele pode se libertar quando quiser, só não o fez, pois esta presa por alguma coisa (seus pais viraram porcos...). Porém esse papel pode ser perdido, a tatuagem apagada magicamente!



## Companheiro fantasmagórico (2 pontos)

Um ser sobrenatural resolveu seguir e proteger o personagem, desde que ele permita. O fantasma pode se rebelar com os maus atos dos personagens, se tornando agressivos e até tentando devorar o personagem.

### Companheiro fantasmagórico

CON – FR 3D \_ DEX 3D \_ AGI 2D \_ INT 3D \_ WILL 4D \_ CAR 2D \_ PER 2D  
10 Pv's - #Ataques (1) 40/40 (o que o jogador preferir) 2d6 – mais sobre eles, no eminente bestiário de Chihiro.

## Carisma Fantástico (2 pontos)

O carisma do personagem é extremamente elevado. Ou por ser realmente belo ou por ter uma boa conversa, ou pelos dois... O personagem ganha + 2 pontos de carisma, além de 40% na perícia sedução e 40% em manha.

## Sangue de bruxo (1 ponto)

*Apenas para não magos.*

O personagem pode usar pequenos poderes mágicos, como se tivesse focus um em um caminho escolhido por ele (imutável). Ao chegar ao 10º nível, seu poder dobra (focus dois no caminho escolhido).

---

## Novas Perícias:

**Limpar banheiras (DEX)**

Limpar banheiras é muito diferente de limpar qualquer coisa! Envolve uma técnica rigorosa, pois limpar errado pode modificar a performance do aparelho.

### **Fazer Formulas de banho (INT)**

Não é fácil desenvolver as relaxantes fórmulas de banho usadas na casa de banhos sobrenatural.

### **Ciências Proibidas (0)**

### **Deuses monstros**

Ao trabalhar na casa de banhos, acaba-se sabendo sobre os monstros que vem se banhar no local.

---

# o filme

## CURIOSIDADES:

- O autor dedica o filme a um grupo de meninas amigas suas. São crianças iguais às outras: gostam de sonhar, têm bom coração, conseguem mostrar muita coragem, mas também são frágeis.
- *A Viagem de Chihiro* é um dos poucos filmes do gênero "anime" (animação japonesa) feito especialmente para crianças. Foi pensado para a sua sensibilidade e para os fazer sonhar, tal como os filmes da Disney.
- Sabias que, na maior parte dos filmes de Hayao Miyazaki (o autor do filme), o papel principal vai para uma menina que se torna à heroína da história? Ele diz que, quando há problemas, as mulheres mostram ter mais força e energia.
- O título original de *A Viagem de Chihiro* é "Sen to Chihiro no Kamikakushi". "Sen" significa mil ou muitos, "Chihiro" quer dizer pato grande e "kamikakushi" é um termo que se usa sobre algo que desaparece como por encanto.
- Antes de se fazer um filme (qualquer um) é sempre preciso haver um guia que conta à história. Depois se faz o storyboard, que são as imagens do filme em desenhos e só no fim de tudo isto é que se começa a filmar.  
Sabias que o autor nunca faz um guia e raramente termina os seus storyboards? Passa logo direto ao filme!
- Nos estúdios Ghibli, onde se fez *A Viagem de Chihiro*, só se faz um filme de cada vez. Isto porque não têm capacidade de fazer dois filmes ao mesmo tempo. Nem querem...  
Sabias que "Ghibli" é o nome de um pequeno avião italiano? Por isso os estúdios têm

sempre que ser pequenos!

- Mesmo assim, este filme entrou diretamente para o top das bilheteiras japonesas. Sabias que conseguiu ultrapassar o *Titanic* que era, até à altura, o maior recordista de sempre dos cinemas no Japão?

- No seu país de origem, *A Viagem de Chihiro* já rendeu aproximadamente 234 milhões de euros. O engraçado é que os responsáveis pelo Ghibli não querem que renda muito mais fora do país, para que não se torne demasiado grande.

- E sabias que foi o primeiro filme animado a ganhar um Urso de Ouro no Festival de Berlim?

É uma espécie de Oscar alemão e apesar de ser um premio menos conhecido é igualmente importante!

Até agora só o filme *Cinderela*, da Disney, tinha conseguido entrar no Festival (e mesmo assim não ganhou).

- Por falar em Disney, sabias que nos EUA é esta *grande empresa de filmes animados que está a fazer a distribuição de A Viagem de Chihiro*? Até fizeram a sua própria versão das vozes de cada personagem para inglês!

## Estilo de vida

*Nem mesmo ela consegue imaginar como viveu por tanto tempo nesse lugar. Grandes corredores, onde os olhos nem alcançam o final. Grandes salões, com banheiras sujas. Mas quando ela queria se esconder, fugir do barulho infernal, respirar tranqüila, dava um jeito. Conhecia uma sala “perdida” na imensidão do vigésimo andar. Deitava-se na velha cama, falava com o adormecido dragão ancião, cantava, tentava se lembrar de seu nome. Ninguém mais, estranhamente conseguia entrar na sala. Então um dia, nem mesmo ela conseguiu entrar. Foi quando derrubaram água na sua roupa, e ela então pois seu típico robe, que ela achava horroroso, com um jarro nas costas. Estranhamente, ouviu uma voz nítida no barulho incessante. Voltou para a porta secreta. Entrou....*

### **Lar, doce lar**

*A casa de banhos não é um simples lugarejo no meio do “nada”. É um verdadeiro colosso. Uma mansão com salões, canteiros, salas, quartos, andares, banheiras, elevadores, caos,... Às vezes me admiro que os deuses vão lá pra relaxar. Se eles que passam por lá de vez em quando, mal suportam, imagine os que lá trabalham! Horas, dias, meses, anos! Vivendo no caos, num inferno cheio de fontes termais, drinks exóticos e frangos assados. Pode-se passar pela botica para comprar um perfume, ir para loja de souvenirs para adquirir um bom presente, tomar um suco de cereja, comer um macarrão,... Tudo de muito bom gosto, de uma limpeza invejável, de um cheiro incrivelmente saboroso, com um piso liso, de*

*madeira polida, e muito bem polida, com pilares decorados, esculturas da perfeição mais impressionante, quadros bem pintados, de tom milenar,... em fim, se fosse vazio, seria o paraíso. Vou lhes mostrar os principais caminhos do lugar, as personalidades principais, os segredos mais obscuros. Esta preparado?*

## **NPC'S**

*Você quer saber toda a verdade? Quem são os Mestres Secretos, que manipulam a realidade desde o início... Desculpe, to jogando Trevas demais...*

Aqui os mestres secretos são outros (não são tão secretos), a magia é diferente (muito mais comum), o início é ainda mais obscuro (só tivemos 2 horas e pouquinho para tentar entende-lo)...

Veja quem são os verdadeiros mestres desse lugar:

### **Chihiro**

Chihiro tem 10 anos e é a heroína do filme.

É uma menina mimada, com uma enorme tendência para entrar em pânico quando as coisas correm mal, mas quando se propõe a fazer alguma coisa, nunca desiste.

No início aparece sempre amuada, mas acaba por mudar e passa a manter a calma quando os outros não o conseguem fazer.

No filme, os seus pais são transformados em porcos e ela fica presa dentro de uma misteriosa cidade onde tem que trabalhar. Yu-baba, a dona da cidade muda-lhe o nome para Sen. Quando decide libertar-se e salvar os pais, vai conseguir fazer coisas até então nunca imaginadas pelos seres que aí habitam.

Durante o seu percurso faz novos amigos, aprende muito sobre enfrentar os seus próprios medos e como se tornar uma pessoa melhor.

FR 8 – CON 9 – DEX 11 – AGI 13 – INT 10 – WILL 14 – PER 12 – CAR 14

*Empregada da limpeza* do 1º nível.

PV's: 9

Principais Perícias:

Química 10%, Furtividade 20%, Procura 20%, Limpeza de banheiras 20%, Manha 20%, Empatia 20%, Esquiva 20%, Sobrevivência (na casa de banhos 10%).

Aprimoramentos: Companheiro fantasmagórico (sem rosto), garantia de nome (cartão de despedida).

### **Haku**

Haku tem apenas 12 anos e trabalha na cidade. É o misterioso amigo e aliado de Chihiro, que a ajuda a sobreviver naquele estranho local.

Haku sente que já conheceu Chihiro antes, mas não se lembra de onde. Na verdade, não se lembra nem do seu verdadeiro nome. Para além de tudo, uma estranha maldição transformou-o num dragão branco.

FR 10 – CON 10 – DEX 12 – AGI 13 – INT 11 – WILL 13 – PER 13 – CAR 13

Ajudante pessoal de Yu-Baba de 3º nível.

PV's: 10

Principais Perícias:

Joalheria 25%, Avaliação de objetos 30%, Etiqueta 20%, Falsificação 15%, Manipulação (lábia 30%, Manha 20%), Negociação (barganha 30%).

Aprimoramentos Status 3, Poderes mágicos 2.

Magia: Spiritum 3. Tem acesso a alguns pergaminhos e alguns itens mágicos. 5 PM.

Especial: Quando necessário, Haku pode se transformar em um dragão branco, de grande poder. Não posso considerar como forma alternativa, pois seria muito apelativa, mas a decisão é sempre do mestre...



**Kamaji**

Kamaji é um velho sábio, meio humano meio aranha.

Toma conta da fornalha das termas e dos homens-rã que lá trabalham. Dedicar-se às medicinas tradicionais e protege Chihiro sempre que pode.

CON 18 FR 20 DEX 22 AGI 15 INT 16 CAR 10 PER 16

Sábio do 15o Nível

#Ataques [6] (6 braços), IP 0 Pvs 34+30

Briga (50/50) dano 1d3+3

Perícias Principais (apenas algumas, pois pela sua idade, seriam muitas)

Artes (Culinária 40%), Ciências (Agricultura 30%, Anatomia 20%, Botânica 60%, Herbalismo 70%, Química 50%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Oculto 60%, Teoria da magia 50%), Manipulação (Intimidar 40%, Liderança 60%), Mecânica 50%,...

Alguns aprimoramentos positivos:

Monstros de bolso (Várias Fuligens, pequenas bolotas negras que servem como carregadoras de carvão, e fazem pequenos trabalhos), membros extras (4) Imunidade a venenos (3), Status (5), Ataque paralisante (1).



**Yu-baba**

Yu-baba é uma criatura gananciosa e com muito mau feitio. É a dona da cidade, que, na verdade, é uma estação termal onde os monstros, deuses e outros seres vão descansar de vez em quando.

É uma espécie de bruxa, com uma cabeça muito grande e um corpo muito pequenino.

A sua aparência invulgar e a sua capacidade para mudar para a forma de pássaro e espiar os outros, permitem-lhe controlar todos aqueles que se atravessam no seu caminho.

É ela que explica a Chihiro que agora manda nela e que tem que mudar de nome para Sen. Tem uma irmã gemia chamada Zeniba.

Usarei as regras para deuses, do net-book Épico, de Marcelo de Matos, “o guaxinim”.

Vamos considerar Yu-Baba sendo uma deusa menor, assim como as outras entidades que se banham na casa.

FR 60 – CON 60 – DEX 30 – AGI 50 – INT 70 – WILL 40 – PER 20 – CAR 40 (apesar de ser chata e feia, ela consegue comandar um império inteiro, onde os funcionários não se rebelam...).

Bruxa de 50º nível.

Alguns Aprimoramentos: Plano (6 pontos), Poderes mágicos (4 pontos), Status (5 pontos),

Forma alternativa (pássaro, forma adquirida por meio de uma roupa especial, a V),

Deteção de magia (3 pontos),...

Principais Perícias: Manipulação (150% em todas), Ciências Proibidas (120% em todas),

Etiqueta (100%), Negociação (100% em cada), Medicina (70% em cada),...

Magia: Spiritum 4, Arkanum 3, Metamagia 4, Trevas 4, Humanos 4, Plantas 2, Animais 4,

Terra 4, Água 2, Criar 8, Controlar 8, Entender 8. Yu-Baba tem inúmeros itens mágicos, vestes especiais, pergaminhos,...



## Zeniba

Zeniba é a irmã gemia de Yu-baba.

Também é feiticeira mas tem uma personalidade completamente diferente da irmã. É bondosa e não se preocupa com as coisas que não são espirituais.

No fim, vai ter um papel muito importante em toda a aventura de Chihiro e dos seus novos amigos.

Considere a ficha de Yu-Baba para ela, com as seguintes modificações:

Retire os aprimoramentos (todos, a não ser Poderes mágicos 4), acrescente Luz 3 e retire 2 pontos de trevas e 1 ponto de Arkanum.



## **Bou**

Bou é o filho de Yu-baba.

Trata-se de um bebe gigante, muito maior do que a mãe ou até mesmo de que Chihiro.

É gordo, comilão e só pensa em divertir-se.

FR 40 – CON 40 – DEX 10 – AGI 20 – INT 30 – WILL 15 – PER 50 – CAR 20



---

# **Abura-ya**

Abura-ya é o nome da casa de banhos freqüentada pelos monstros de diferentes lugares. Vamos falar dos principais lugares onde os jogadores podem querer explorar.

### **A sala secreta do ancião:**

Diz a lenda, que antes de Yu-baba, antes dos deuses, quando as estrelas eram jovens ainda eram jovens, e a lua mal tinha se formado, vivia sobre a terra, um dragão chamado Huityuitre, o das mil forças. Com o tempo, esse dragão foi ficando cansado de sua solidão, e gerou os grandes deuses, que geraram os deuses, que geraram os homens. Sem mais o que fazer, Huityuitre, o das mil forças, adormeceu em um lugar distante, onde seria erguida Abura-ya. Com medo de o dragão acordar, Yu-Baba criou uma sala secreta, muito bem arrumada, e cuidada por espíritos invisíveis. Esta sala só seria aberta por quem estivesse com uma roupa especial. Yu-Baba perdeu então a roupa...

Dentro da sala, fica escondida, a fonte dos nomes, um quarto secreto, muito bem escondido, onde estão os nomes de todos os presos. É um prato cheio pra começo de campanha!

### **Escritório de Yu-Baba:**

Yu-Baba mora em um lugar privilegiado, que ocupa metade de um andar. Vou falar um pouco de cada lugar desse aposento.

Guarda roupas:

Ocupa 150m2 e guarda mais de mil peças de roupa, sendo que metade tem propriedades mágicas especiais. Yu-Baba guarda seu guarda roupas com a própria vida se preciso. De tão vasto que é, tem uma duas seções, as roupas já usadas nesse ano, e as não usadas. Em ocasiões publicas, só repete no decorrer do ano, o manto V, sua veste favorita.

Porta-jóias:

Lugar mais protegido de toda Abura-ya, onde estão guardados todas as jóias e itens mágicos de Yu-Baba. Pode-se encontrar dos mais fracos aos mais perigosos itens do mundo. Cuidado...

Área de convivência:

Quartos, escritório, o quarto de Bou,...

### **Refeitório:**

Onde os funcionários se reúnem para comer, conversar, e conviver entre si.

### **Casa de banhos:**

Lugar onde são encontradas as banheiras quentes, os banhos milagrosos, os principais atrativos da casa.

### **Dormitórios:**

Quartos coletivos , onde dorme de 10 a 25 funcionários.

# **AVENTURA!**

Ganchos de aventuras e idéias para campanhas em Abura-ya:

1. O dragão Huituyitre, o das mil forças, começa a acordar. Para fazê-lo adormecer e não liberar sua ira, os personagens devem resgatar um grande item mágico capaz de fazê-lo voltar ao sono milenar.
2. Um deus de grande poder começa a destruir tudo que existe, e a única forma de para-lo é com um feitiço, que está em um velho pergaminho perdido no palácio. Yu-Baba poderia acompanhar os personagens.
3. A magia de roubar nomes de Yu-Baba cai nas mãos dos personagens por meio de um velho pergaminho. Como os personagens não tem poder para usar tal magia, seus efeitos são retorcidos. Como fazer as coisas voltarem ao normal?
4. Kamaji ordena que os personagens vão caçar bolotas de fuligem no bosque próximo. Bolas de fuligem são pequenos animais do tamanho de bolas de ping-pong, negras e com dois olhos grandes que carregam carvão para aquecer as termas.
5. Bou começa a acabar com tudo que vem pela frente, e não vai parar até ter em mãos um delicioso doce, que só Zeniba possui. Os personagens são convocados para roubar o doce.

## **Fontes**

### **Livros:**

Culinária oriental. Editora Marchal, Rio de Janeiro, 1989.

Furo e outros banhos da terra do sol nascente. Editora Marchal, Rio de Janeiro, 2001

Ervas e chás. Andriel Liliane, Editora Ática, São Paulo, 1999.

Lendas Orientais. Coletânea de vários autores. Editora Siciliano, Porto Alegre, 1983.

**Filmes:**

Umm... acho que “A viagem de Chihiro”, estúdio *Ghibli*, 2001.

**Sites:**

[http://www.junior.te.pt/chihiro/viagem\\_chihiro.html](http://www.junior.te.pt/chihiro/viagem_chihiro.html)

Obrigado a todos do fórum DAEMON, que colaboraram com esse trabalho.

Em breve, GRIMÓRIO de Chihiro e Bestiário de Chihiro!

Outros projetos do autor:

VILÕES: De Lestat a Hannibal, o net-book vai trazer mais de 15 vilões clássicos dos quadrinhos, vida real, cinema e literatura!

ROCK’N’ROLL: Pequeno net-book que trará regras para Roqueiros, Skinheads, Rock stars, Hell’s Angels e Bandas de garagem, com influências de KISS, VAN HALEN, GUNS ‘N’ ROSES, BLACK SABBAT, LED ZEPPELIN, SEX PISTOLS, PIXIES, SEPULTURA, IRON MAIDEN,...!

Assistam “A viagem de Chihiro”, não se arrependarão.