

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

## SUCCESSOR DOS TOGAKURI JIRAYA



### Capítulo 1 – Introdução

Na era do Japão Medieval, uma fabulosa cápsula miraculosa de nome Pako foi enviada a Terra por uma civilização alienígena, muito mais avançada tecnológica e cientificamente. Junto com ela, vieram também dois viajantes estelares: o Robô Hoshinin Dell-Star, que queria roubar Pako para seus próprios fins, e Jiraiya, um guerreiro incumbido de proteger o tesouro.

Chegando a Terra, eles travam uma terrível batalha, pela posse de Pako, sendo Jiraiya o vencedor do duelo; Dell-Star é selado pelo guardião do tesouro, dentro de uma caverna subterrânea, para que jamais tentasse roubar Pako novamente! Jiraiya, que passou a viver na Terra, casou-se com uma humana e fundou a família Togakuri, que fica então, encarregada de proteger a inscrição que revela o local onde Pako está escondido! A família Togakuri desenvolve a arte ninja da espionagem e do combate e, com o tempo, se torna um clã, um aglomerado de famílias que tem a mesma origem em comum. Muitos séculos depois, como parte do clã Togakuri, a família Yamashi, mantém vivas as técnicas do primeiro Jiraiya, embora procurem viver uma existência comum. O patriarca da família é Tetsuzan Yamashi, um velho mestre ninja muito sábio, que tem três filhos. O mais velho, Toha, é adotivo; seus pais foram mortos defendendo Pako, assim como a esposa de Tetsuzan.

Em sua juventude, Tetsuzan treinou com um ninja ambicioso que tentou roubar-lhe a inscrição de Pako! Na luta, a placa se partiu e o ninja traidor fugiu com metade da inscrição, tendo a outra metade permanecido com Tetsuzan.

Muitos dos adversários de Jiraiya, tornaram-se grandes amigos, dentre eles, podemos citar os agentes secretos Yaminin Spyker e Reiha Iagyu, além de Agnes, a guardiã de uma armadura amaldiçoada, de nome Satã, o gigante Ninja Turco Haburamu, o andróide Kasenin Storm, o atirador Lenin Wild, o veterano de guerra Homem-Míssel, o colecionador de espadas Benin Lagarto, sem esquecer é claro, de um dos ninjas mais honrados e enigmáticos de todo o Império: Barão Owl que é amigo do pai de Toha ! Nenhum outro herói jamais conseguiu tantos amigos e aliados como Toha Yamashi! Desses aliados, talvez o mais estranho seja Hakushin, um ninja trapalhão, mas bem intencionado!

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

A estória atinge o ponto culminante, com o terrível Hoshini Dell-Star escapando da prisão subterrânea, onde esteve por milhares de anos; ele parte para enfrentar o descendente de seu odiado inimigo; enquanto batalha com Jiraiya, ele comanda que seu mundo mecânico, a Estrela das Trevas, venha a Terra atrás de Pako. Além disso, a família dos feiticeiros ganha um reforço com a chegada da terrível Aracnin Morgana, um suposto caso de Dokussai! A inscrição revela que Pako está dentro de uma estátua gigante articulada construída pelos ancestrais de Jiraiya: o poderoso "Deus Jiray", que ganha vida ao se fundir com o espírito guerreiro de Toha! Jiraiya destrói Dell-Star numa batalha devastadora! Dokussai então, através da magia negra, convoca o espírito dos ninjas já falecidos, para destruírem os Yamashi e quando tudo parecia perdido, com dezenas de ninjas prontos a atacar por todos os lados, surgem do nada os amigos de Jiraiya, Homem-Míssil, Kasenin Storm, Lenin Wild e Barão Owl, para ajudar Jiraiya, Reiha e a família Yamashi na batalha final! Após levarem uma surra, Benikiba, Retsuga e os Homens-Corvos, fogem, abandonando Dokussai e Morgana. Absorvendo a energia residual dos ninjas mortos, Dokussai torna-se um gigante, que é derrotado pelo Deus Jiray, fazendo-o voltar ao tamanho normal! Então Pako, que é uma entidade viva dentro do Deus-Jiray, move o Gigante, com intenções de voar para o espaço e para longe da Terra, para assim desviar a Estrela da Morte de Dell-Star de nosso planeta, iniciando uma fuga sem fim pelo espaço sideral, e como fonte de energia, ele usa a Espada Olímpica, cedida por Jiraiya! Na Terra, Dokussai e Morgana lançam o último desafio aos nossos heróis. Tetsuzan consegue matar a Bruxa Morgana e Jiraiya trava um duelo mortal com Dokussai, perante sua família e amigos. E ele vence provando seu valor! Sua missão como o "Sucessor da Arte Ninja de Togakuri, Jiraiya", foi cumprida até o fim, mantendo o juramento do primeiro Jiraiya e de seu pai e mestre Tetsuzan.

## Capítulo 2 – Os Heróis

### JIRAYA

**História:** Toha teve seus pais mortos pelo Dokussai e foi criado pelo mestre ninja Tetsuzan, o qual Toha chama de "velho". Toha é o escolhido para ser o "Trigésimo Quinto Sucessor da Arte Ninja de Togakuri" pelo seu mestre ninja, recebendo então a "Armadura" e a "Espada Olímpica".

**Personalidade:** Toha é um herói bem humano e inteligente, rapaz simples e esforçado; talvez ele seja o único super-herói japonês com problemas de dinheiro e está sempre às voltas com empregos temporários, pequeno bicos, cuidando da casa, das refeições ou dos irmãos. Suas ações secretas como Jiraiya e seu incessante treinamento e aperfeiçoamento da arte ninja, o impedem de ter um emprego fixo ou entrar na faculdade, como qualquer jovem normal do Japão! Os irmãos de Toha, são os filhos legítimos de Tetsuzan, Kei e Manabu !



Estilo: Ninjitsu , Escola: Togakuri , Conceito: Ninja

**Nível: 10**

**Atributos :** Força 16, Constituição 16, Destreza 18, Agilidade 18, Inteligência 15, Força de Vontade 16, Percepção 16, Carisma 15

**Habilidades :**

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

Arte marcial 65/65, Armas Brancas 45/45 (escolha 3), Armas Brancas 85/85 (Katana), Arremeso 40%, Arma de fogo 50%(Pistola), Esquiva 60%, Arrombamento 40%, Acrobacia 60%, Etiqueta 30%, Escalada 55%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 30%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 60%, Interrogatório 45%, Liderança 40%, Impressionar 50%, Lutar no escuro 50%, lutar com 2 armas 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente), Meditação 55%, Armeiro 40%.

**Aprimoramentos :** Aliados 4, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Mestre 2, Energia Heróica 4 , Guardião de Artifato Importante 3, Codigo de Honra -1.

**Pontos de vida :** 16 + 10

**Energia Heróica :** 20 + 36

**Equipamento:** Espada Olimpica katana magica +5 , Armadura Olimpica IP 4.

## KEI ( EMININ EMIHA )

**História:** Kei também tem um jeito muito estranho de incentivar Toha; está sempre o criticando, dizendo que ele não cozinha bem, que as roupas não estão bem passadas, que precisa praticar mais a arte ninja, que não é forte o bastante para ser o Jiraiya, e após ele sair, agradece por Toha ser seu irmão ou lhe deseja boa sorte; este tipo de atitude, sempre deixa Toha magoado mas acaba resultando no interesse do rapaz em demonstrá-la não ser como ela diz, lutando então com todas as suas forças!

**Personalidade:** Kei é uma delicada estudante colegial, que sempre que possível ajuda o irmão sob a identidade de Eminin Emiha, onde demonstra todos os conhecimentos da arte ninja que aprendeu com seu pai!



**Estilo:** Ninjitsu, **Escola:** Togakuri , **Conceito:** Ninja

### **Nível: 6**

**Atributos :** Força 14, Constituição 14, Destreza 17, Agilidade 17, Inteligência 14, Força de Vontade 15, Percepção 15, Carisma 20

### **Habilidades :**

Arte marcial 45/45, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Armas Brancas 65/65(Ninja -To), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Lutar com 2 armas 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%, Pedagogia 50%.

**Aprimoramentos :** Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Setudor 1, Inocencia 1, Energia Heróica 3 , Inimigos -2, Codigo de Honra -1.

**Pontos de vida :** 14 + 6

**Energia Heróica :** 15 + 15

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana , Armadura IP 2 .

## Manabu (fico devendo a foto)

**História:** Manabu é o casula da família que as vezes que provar o seu valor e chamar a atenção trazendo grandes problemas e, participando efetivamente de diversos combates contra o Império e até mesmo contra o "Clã dos Feiticeiros"!

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

**Personalidade:** Manabu é uma criança normal; impulsivo, chorão, gosta de aparecer e, aos poucos, vai demonstrando grandes habilidades como ninja.

Estilo: Ninjitsu, Escola: Togakuri, Conceito: Ninja principiante

**Nível: 4**

**Atributos :** Força 13, Constituição 13, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 14, Força de Vontade 15, Percepção 14, Carisma 15

**Habilidades :**

Arte marcial 35/35, Armas Brancas 30/30 (escolha 4), Arremesso 50%, Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 20%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 25%, Liderança 20%, Impressionar 50%, Arrombamento 30%, Rastreo 40%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente), Meditação 40%.

**Aprimoramentos :** Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Mestre 2, Energia Heróica 3 , Inimigos -2, Código de Honra -1.

**Pontos de vida :** 13 + 4

**Energia Heróica :** 15 + 9

**Pontos de Fé :** 0

**OBS :** Por Manabu ser criança ele começa com 110 pts de atributo.

**Equipamento:** 20 Bombas de fumaça – 20 Shuriken

## Capitulo 3 – O clã dos feiticeiros



O principal inimigo de Jiraiya e o traidor da família Yamashi, que se tornou o cruel Dokussai, que organizou o "Clã dos Feiticeiros" e passou a atacar a família Togakuri a fim de recuperar a outra metade da inscrição; é em um destes combates que Dokussai mata a esposa de Tetsuzan; o velho mestre ninja jura então que jamais Pako cairia nas mãos dos maus!

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

O Clã de Ninjas Feiticeiros é formado pela própria filha do demônio Dokussai, a traiçoeira Benikiba e seu braço direito, Retsuga, além dos homens - corvos, que são ninjas fracos, porém imortais! Frequentemente, Dokussai contrata a ajuda de membros do "Império dos Ninjas"! Esse nome "Império" é na verdade, apenas o nome dado para o conjunto dos maiores ninjas do planeta! Alguns são cruéis mercenários, outros guerreiros honrados e Jiraiya, durante o transcorrer de suas aventuras conhece a todos!

Entre os mercenários inescrupulosos, talvez os mais violentos, tenham sido Kanin Dragon e Chang Kung Fu II; na batalha contra estes dois inimigos, Jiraiya quase perdeu a vida, devido aos ferimentos causados pelas magias e os ataques dos dois ninjas, combinados e talvez até tivesse terminado ali, se não fosse ter recebido ajuda do amigo Dr. Smith, a pedido de Tetsuzan, para melhorar seus equipamentos e sua armadura, como um visor especial, protetores para os ombros e a arma Pistola "Olimpic Laser" !

## DOKUSSAI

**História:** Dokussai em sua juventude era amigo de Tetsuzan , que tomado pela ambição , o trai para poder tomar para si a inscrição de Pako para poder conseguir o poder máximo para si.

**Personalidade:** Dokussai é um verdadeiro vilão , não mede esforços para poder atingir seus objetivos , e o verdadeiro mestre da intriga e da mentira que usa tudo e todos para poder alcançar seus objetivos.

Estilo: Ninjitsu , Escola: Togakuri , Conceito: Ninja traidor

**Nível: 12**

**Atributos :** Força 18, Constituição 18, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 16, Força de Vontade 16, Percepção 16, Carisma 16

### **Habilidades :**

Arte marcial 55/55, Armas Brancas 45/45 (escolha 4 ), Armas Brancas 75/75(Katana), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 55%, Arqueirismo 65%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Tortura 50%, Arrombamento 45%, História 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 45%, Liderança 20%, Impressionar 50%, Lutar com 2 armas 50%, Rastreamento 40%, sobrevivência 50% (escolha 5 ambiente), Armeiro 50%, Meditação 45%.

**Aprimoramentos :** Aliados 2, Comandar Seita 2, Recursos 4, Energia Heróica 5, Contatos 4, Inimigos -2, Obsessão -1 .

**Pontos de vida :** 18 + 12

**Energia Heróica :** 25 + 55

**Pontos de Fé :** 0

Equipamento: Katana, Arco, Estrelas, Ochiudes + 3 no dano para Socos - Cota de malha.

## **Benikiba**

**História:** Benikiba é a filha do demônio Dokussai , e luta ao seu lado para poder roubar as inscrições de Pako da família Togakuri.

**Personalidade:** Benikiba é uma ninja mestra na arte dos disfarces e da intriga , sendo uma pessoa fria e inescrupuloso ao que parece nutre algum tipo de sentimento pelo braço direito de seu pai Retsuga.

Estilo: Ninjitsu , Escola: Clã dos Feiticeiros, Conceito: Ninja

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

## Nível: 6

**Atributos :** Força 14, Constituição 14, Destreza 17, Agilidade 17, Inteligência 14, Força de Vontade 15, Percepção 15, Carisma 20

### Habilidades :

Arte marcial 35/35, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Armas Brancas 65/65(Ninja -To), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Sedução 45%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 30%, Interrogatório 35%, Liderança 30%, Tortura 40%, Veneno 65%, Impressionar 50%, Luta, Rastreo 40%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente), Pedagogia 50%.

**Aprimoramentos :** Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Sedutor 1, Contatos 1, Mestre 2, Energia Heróica 3, Inimigos -2.

**Pontos de vida :** 14 + 6

**Energia Heróica :** 15 + 15

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana , Escorpões.

## Retsuga

**História:** Retsuga e o braço direito de Dokussai e o segundo em comando na família dos feiticeiros .

**Personalidade:** Retsuga e um ninja fiel ao seu mestre Dokussai que tenta as vezes manter a sua honra em combate , e o mestre das ilusões

Estilo: Ninjitsu , Escola: Clã dos Feiticeiros, Conceito: Ninja

## Nível: 8

**Atributos :** Força 16, Constituição 16, Destreza 17, Agilidade 17, Inteligência 15, Força de Vontade 18, Percepção 15, Carisma 14

### Habilidades :

Arte marcial 35/35, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Armas Brancas 65/65(Katana), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Etiqueta 30%, Heráldica 30%, Furtividade 50%, Historia 30%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 40%, Tortura 40%, Barganha 40%, Refen 40%, Impressionar 50%, Lutar com 2 armas 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Armeiro 40%, Meditação 45%.

**Aprimoramentos :** Aliados 2, Contatos 3, Status 1, Mestre 2, Energia Heróica 4, Inimigos -2.

**Pontos de vida :** 16 + 8

**Energia Heróica :** 20 + 28

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana .

## OS CORVOS

Os Corvos e só usar os dados 3D6 +2 para os atributos físicos , 2D6 - 2 nos demais e 45/45 em 4 pericias de ataque 30% (em outras 6) e asas com o voo em 20Kh .

Capitulo 4 – Novas regras

## Tipo De campanha

# JIRAYA O INCRIVEL NINJA

Em Jiraya os Jogadores serão Ninjas. E terão 110 Pontos de Atributo, (entre 12 a 20) , 6 pontos de Aprimoramento , e 500% pontos de Perícias. A energia Heroica sera multiplicado por 5 so no 1 nivel, nos niveis seguindes a progressao sera normal.

## **Exemplo :**

O camaleão no primeiro nivel tem energia Heroica nivel 3 entao no primeiro nivel ele tera  $3 \times 5 = 15$  pontos Heroicos, quando ele alcançar o nivel 2 ele tera 18 Pois 1 nivel 15 com mais + 3 o total e 18.

Para maior aproveitamento do Net Book Jiraya e aconselhavem o livro Guia de espadas, da Editora Mitsukai.

## **Agradecimentos**

1. Para o grupo Sábios guerreiros (Daniel Doutrina, Eriko o Nelson , Diogo o Ricardinho , Dudu , Felipe Ferrugem , Marcelo Morceção , George o Ringo Moca, Rafael Fumaça , João Paulo o VP ) por estarem sempre dispostos a testar meus projetos e ver as falhas dele.
2. Ao Grupo Holy Knight (Diego Lestat "Meu sobrinho", Adam " PCC – precisa cortar o cabelo ", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa " Nick ", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
3. Para a diretora Edna e o professor Robison da metro 10.
4. Para os amores da minha vida Minha Mãe e minha namorada.
5. Ao pessoal da Mitsukai por me cederem o espaço para por meus Net Book, e pelo apoio ao RPG.
6. E aos deuses por me darem essa idéia.

## **Making OF**

Bem pessoal eu estava disposto a fazer um Net Book por semana , mais minha familia esta com pblemas , meu padrinho esta muito doente e agora tenho que dar ajuda a ele diminuindo meu tempo para o rpg. Mais tentarei terminar meus projetos.

Pessoal por favor qualquer critica , entrar em contato para eu poder saber o que eu devo melhorar , ou pedido para Net Book de outros sistemas, , ou ajudar a montar um Net Book, entrar em contato : E Mail de contado – [Samuraidablackdragon@yahoo.com.br](mailto:Samuraidablackdragon@yahoo.com.br) – Bad Boy.

Ou ICQ – n.º 110775787 – Bad Boy . Dou prioridade a quem entra em contato por ICQ.

Por causa desses acontecimentos eu não poderei responder as E – Mails, com a frequencia que eu respondo e nem pelo icq , novamente espero a contribuição de todos.