

# JUPPONGATANA



## CAPITULO I – UM POUCO DA HISTORIA

### DO SHOGUNATO PARA A RESTAURAÇÃO MEIJI

O Shogunato foi um período na história japonesa que pode ser comparado ao feudalismo europeu. Os Shoguns eram grandes generais, que durante muito tempo conseguiram manter, à rédeas firmes e muitas disputas, seu poder assegurado. Eram em geral protegidos pelos valorosos samurais, sempre dispostos a ajudar. Mas no final da década de 1860, o Japão entrou em um dos períodos mais tumultuados de sua história. Este período é conhecido como Restauração



Meiji. A Restauração Meiji propunha a queda do Shogunato - que mantinha o país em uma forma de governo sob o comando ditatorial - para a abertura do Japão para o mundo. Por incrível que pareça, os militares cederam o seu poder sem grandes problemas. Porém, com isso, a classe dos samurais, que havia ganho grandes privilégios e um Status invejável dentro da sociedade, perderam tudo o que tinham e muitos se tornaram ou professores, ou ladrões e assassinos de aluguel, ou ainda rurounis, andarilhos como Kenshin. Há 140 anos ocorreu o Kurofuneraikou, quando um capitão chamado Matthew Perry chegou da América com a missão de estreitar laços de amizade entre os dois países (este “laço” foi um pouco peculiar: Perry trouxe uma brigada com 8 navios de guerra, e deu ao Japão 8 dias para decidir se abria ou não os portos para eles. O Japão, como não queria ser totalmente bombardeado, obviamente cedeu). Só que na ocasião estourou a guerra civil - Bakumatsu - e pôs fim à Era Edo, que durava desde o ano de 1600. O impasse surgiu quando a corrente do atual governo, a Edo Bakufu, não concordava em abrir as portas para negociações com outros países. Muitas províncias também se recusavam a aceitar forasteiros em suas terras. Só que algumas dessas províncias decidiram agir por conta própria, como a Choushuuhan que ficava em Kyoto, e abriram fogo contra os visitantes. A ação não agradou ao governo que enviou soldados para a província, resultando em combate e na morte de centenas de pessoas. A província não gostou da retaliação e se uniu a outras que estavam descontentes com o governo Edo, que mantinha o Japão preso ao Shogunato. Surgiu da união dessas províncias uma nova facção que lutava por um novo Japão, a Meiji Ishin. A Meiji Ishin era encabeçada por três pessoas: Shintarou

Nakaoka, Ryouma Sakamoto e Toshimichi Oookubo que passaram a organizar o movimento reformista. Temendo um ataque, o governo Edo cria uma polícia especial em Kyoto para deter os rebeldes, o Shinsengumi. Ela matava qualquer um que mostrasse um mínimo de alinhamento aos revolucionários. Para se protegerem, os líderes da Meiji Ishin recrutaram espadachins e formaram uma nova tropa, a Ishinshishi (a qual Kenshin se juntou!) O que veio em seguida foram consecutivas batalhas sangrentas entre Shinsengumi e Ishinshishi. A

# JUPPONGATANA

*Bakumatsu terminou com a vitória da Meiji Isbin, que estabeleceu um novo governo, a Era Meiji, baseado na cidade de Edo (atual Tokyo). Mas as mudanças sociais e políticas estavam apenas começando. Ainda havia descontentamento no ar e classes sociais marginalizadas, como a dos samurais. Durante muito tempo as autoridades do novo regime perseguiram os defensores do antigo sistema Edo, enquanto o Japão abria seus portos para outros países, e iniciava assim sua industrialização*

## A MAIOR DAS BATALHAS

Dentre os grupos rebeldes ao governo, o mais temido é o Juppon Gatana (ou “Dez Espadas”, tropa de assassinos de elite liderada por Makoto Shishio, um ex-membro do governo). Considerado louco e perigoso, foi quase executado no fogo, mas sobreviveu e ficou com o corpo queimado e coberto de faixas. Sedento de vingança contra o governo que outrora serviu, Shishio reuniu um grupo temível no qual se destacava Sohjiro, um garoto desprovido de emoções e capaz de superar Kenshin com a espada. Outros membros importantes eram Yumi, a consorte de Shishio, o estrategista Hoji Sadojima e o implacável Uonuma Usui o Espada Cega.

Kenshin inicialmente parte a fim de enfrentar sozinho as forças de Shishio, mas é logo acompanhado pela ninja adolescente Missao e por seus amigos de toda hora: Kaoru, Sano e Yahiko. Com Missao e seus aliados lutando junto de Kaoru e Yahiko contra os assassinos de Shishio, Kenshin partiu junto de Sano e do agente Hajime Saitou atrás do mestre do mal. Com a progressão das batalhas contra Kenshin e seus aliados, alguns vilões se redimiram, outros morreram e outros se retiraram de cena. Pior destino teve o próprio Shishio, lançado às profundezas do inferno após morrer em definitivo.

Cumprida a missão, Kenshin, Sano, Kaoru e Yahiko retornam a seus lares. Mas a paz ainda estaria um pouco longe e outras aventuras viriam. Mesmo ocupando menos de metade da série, a saga da Juppon Gatana é o mais importante arco de histórias do Samurai X e a que conquistou mais fãs no Japão.

## CAPITULO II – OS MEMBROS DO JUPPON GATANA

### CHYOU SAWAGEJOU

**Histórico:** Chyou é o membro mais fraco e limitado do Juppongatana quando o assunto é combate, mais um excelente investigador aparentemente Chyou não tem motivos para ser um membro do Juppon Gatana. Chyou é um colecionador de espadas.



**Personalidade:** Chyou é um cara bem calmo, que tem uma compulsão por colecionar espadas, quando está em situação de combate e altamente convencido e despreza seu adversário o que faz as vezes ele sofrer derrotas por causa de sua falta de confiança.

**Aparência:** Chyou tem um porte físico mediano, usando sempre uma faixa vermelha na cabeça, e com um penteado que deixa seus cabelos loiros sempre arrepiados. Chyou usa sempre kimono vermelho, combinado com sua coleção de espadas.

Estilo: Kendo Básico Conceito: Colecionador de espada

**Nível:** 7

**Atributos :** Força 12, Constituição 12, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 12, Força de Vontade 12, Percepção 13, Carisma 14

**Habilidades :**

Arte marcial 35/35, Armas Brancas 45/45 (escolha 4 espadas), Armas Brancas 65/65 (No - Dachi), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, História 20%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 60%, Interrogatório 45%, Liderança 20%, Impressionar 50%, Lutar com 2 armas 50%, Rastrear 40%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambientes), Armeiro 40%.

# JUPPONGATANA

**Aprimoramentos :** () Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 5 , Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

**Pontos de vida :** 13 + 14

**Energia Heróica :** 70

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana , No-Dachi e outras espadas.

## *HENYA KARIWA*

**Histórico:** Hen Ya e um dos membros mais fraco individualmente da Juppongatana mais um dos melhores em conjunto sua técnica se baseia em Voar e atacar seus inimigos com explosivos , podendo assim aniquilar grande grupos de inimigos.

**Personalidade:** Hen Ya , e um guerreiro altamente convencido por causa de sua técnica de lutar(o vôo explosivo), que foca a luta acima da cabeça o ponto cego do ser humano. Hen Ya em combate prefere matar seus inimigos lentamente.

**Aparência:** Hen Ya tem um porte físico muito baixo magro e de estrutura frágil (o que o ajuda em sua técnica de vôo), se veste com uma roupa preta (lembrando um morcego), e sua cabeça tem um formato meio aerodinâmica, e lembra um corvo.

**Estilo:** Vôo Explosivo **Sensei:** Desconhecido **Conceito:** voador Alado

**Nível:** 8

**Atributos :** Força 11, Constituição 11, Destreza 20, Agilidade 20, Inteligência 14, Força de Vontade 14, Percepção 15, Carisma 13

**Habilidades :**

Arte marcial 25/25, Armas Brancas 30/30 (escolha 3), Arremesso 65%, Esquiva 50%, Acrobacia 55%, Vôo 55%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 55%, História 20%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 55%, Interrogatório 35%, Liderança 35%, Impressionar 50%, Rastreo 45%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente), Armeiro 35%.

**Aprimoramentos :** (8) Patrono 2, Sentidos Aguçados 1, Senso Numérico 1, Senso de Direção 1, Energia Heróica 3, Habilidade Especial voar (como a magia vôo – tormenta página 123) 2, Inimigos - 1, Dever -1 .

**Pontos de vida :** 11 + 8

**Energia Heróica :** 24

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Faca e Explosivos

## *KAMATARI HONZO*

**Histórico:** Kamatari e um membro secundário do Juppongatana , que e homossexual, que sente uma atração por Shishio , mais e limitada por dois fatores : por mais que treine suas habilidades com armas jamais poderá superar as técnicas de Soujiro , e Kamatari jamais terá um corpo de mulher então jamais poderá ser superior a Yuri. Então para provar seu valor ela seque as ordens de Shishio se questionar.

**Personalidade:** Kamatari e um homem que passa por mulher “homossexual”, sempre com pensamentos alegres e positivos , que sente feliz por estar perto de Shishio e sempre aceita suas ordens sem questionar e se esforça o máximo para completa-las pois esta foi a única forma que ela tem de demonstrar seus sentimentos por ele.



# JUPPONGATANA



**Aparência:** Kamatari tem uma aparência que lembra uma mulher , e o seu porte físico e de uma , usando cabelos curtos e bem tratados e kimono em bom estado , em combate Kamatari utiliza uma foice (grande) e uma corrente.

Estilo: Honjou Conceito: A grande Foice

**Nível: 10**

**Atributos :** Força 12, Constituição 12, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 13, Força de Vontade 14, Percepção 13, Carisma 14

**Habilidades :**

Arte marcial /, Armas Brancas /(escolha ), Armas Brancas 95/95(Katana), Esquiva %, Acrobacia %, Etiqueta %, Heráldica %, Furtividade %, Historia %, Idioma Nativo %, Ler e Escrever %, Investigação %, Interrogatório %, Liderança %, Impressionar %, Rastreo %, Religião %, Ocultismo %, sobrevivência % (escolha 3 ambiente), Meditação %, Armeiro %, Ferreiro % , Pedagogia %.

**Aprimoramentos :** () Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 5 , Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de vida : 12 + 10

Energia Heróica : 40

Pontos de Fé : 0

Equipamento: Foice e Corrente

## FUJI

**Histórico:** Fuji e um homem de grande porte físico lembrado um gigante , que foi rejeitado pelas pessoas por seu porte físico , sendo quase linchado por isso e foi acolhido pelo velho Saizuchi que Fuji e leal por gratidão. Fuji nem sabe o que o Juppongatana esta tramando só ajudando Shishio por causa do seu mestre Saizuchi.

**Personalidade:** Fuji e um homem de grande caráter, mais amargurado pelo fato das pessoas só o ver como um mostro e não como um homem . Fuji só espera um dia poder levar uma vida normal e que as pessoa o aceite por quem ele e.

**Aparência:** Fuji e um homem com mais de 3 metros de altura , com um grande porte físico, mesmo com o tamanho de gigante Fuji ainda tem uma aparência satisfatória, com cabelos longos. Em combate Fuji utiliza uma armadura completa feita sobre medida para ele.

Estilo: Kendo Básico Sensei: Saizuchi Conceito: Armadura da destruição

**Nível: 10**

**Atributos :** Força 20, Constituição 20, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 12, Força de Vontade 13, Percepção 12, Carisma 11

**Habilidades :**

Arte marcial 30/30, Armas Brancas 30/30 (escolha 5), Armas Brancas 65/65(Katana), Esquiva 40% Etiqueta 20%, Heráldica 20%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Intimidar 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Rastreo 30%, sobrevivência 40% (escolha 6 ambiente), Meditação 40%, Armeiro 30%, Ferreiro 30%.

**Aprimoramentos :** (8) Mestre 1, Saúde de Ferro 1, Inocência 1, Senso de dire-



# JUPPONGATANA

ção 1, energia Heróica 5, Inimigos -2, Dever -1.

Pontos de vida : 20 + 10

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 0

Equipamento: Katana e Armadura completa.

## *ANJI YUUKYUZAN*

**Histórico:** Anji era um monge normal , que cuidava das pessoas que perderam a família na guerra no Templo budista. Até quando o governo Meiji iniciou o Haibutsu Kishaku a erradicação do budismo e Anji foi comunicado pelo chefe da vila que o templo seria destruído Anji questionou a destruição mais no final aceitou pois era um monge pacífico. Mais os membros da vila com a ganância não esperaram Anji tirar as pessoas que viviam no templo e o destruíram (queimando o templo e as pessoas que estavam dentro) para ter prestígio com os governantes. Ao ver aquilo Anji lembrou das palavras de Tsubaki :

“... o seu jeito de bonzinho não ajuda em nada também”

“ ...na hora de ralar , o senhor monge tem que ficar bravo como um demônio!”

Depois disso Anji se tornou o Deus da destruição na organização Juppongatana.

**Personalidade:** Anji é um monge renegado que faz tudo para o bem das crianças que só aceitou entrar para o Juppon Gatana caso ele pudesse Ter o direito sobre a vida e a morte , podendo até desobedecer ser as ordens de Shishio se estiver entre o seu direito.

Estilo: Karate Sensei: Alto treinamento Conceito: Hakai - Sô

**Nível: Monge 3 + Guerreiro 9**

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

**Habilidades :**

Arte marcial 80/80, Armas Brancas 65/65 (Faca), Esquiva 70%, Acrobacia 40%, Etiqueta 40%, Heráldica 40%, Furtividade 40%, História 45%, Idioma Nativo 45%, Ler e Escrever 45%, Investigação 25%, Interrogatório 30%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Rastreamento 35%, Religião 55%, Ocultismo 45%, sobrevivência 50% (escolha 4 ambiente), Meditação 60%, Pedagogia 60%.

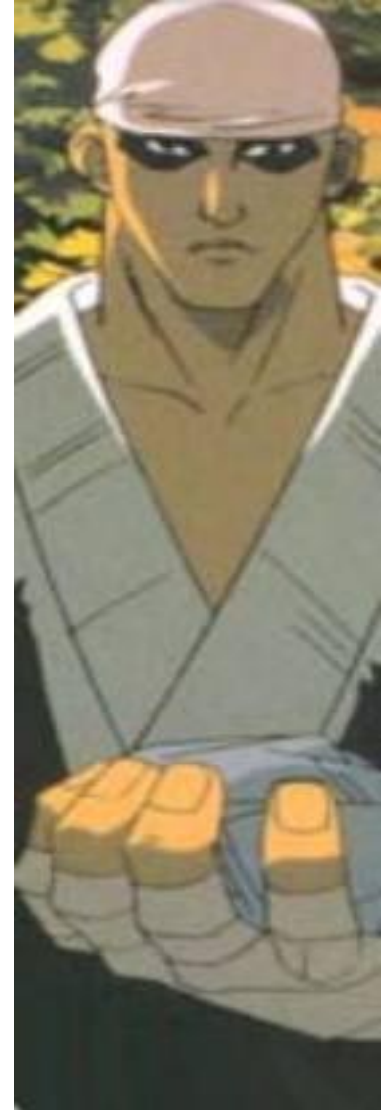
**Aprimoramentos :** () Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 4 , Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de vida : 16 + 12

Energia Heróica : 9 + 36 = 45

Pontos de Fé : 4

Equipamento: Faca e Futae no Kiwami



## *USUI UONUMA*

**Histórico:** Usui era um samurai que trabalhava para os líderes do xogunato , durante o bakumatsu , com a missão de exterminar todos os retalhadores. Usui foi formidável em suas investidas contra os retalhadores por causa de sua grande força e Habilidade. E em um certo dia , Usui lutou contra Shishio , e teve seus olhos cortados e ficou cego. Depois de Ter ficado cego Usui , treinou muito para tentar se vingar de

# JUPPONGATANA



Shishio , e conseguiu dominar umas das mais poderosas técnicas do Kenjutsu o Shingan.

**Personalidade:** Usui é um guerreiro assassino que só faz parte do Juppon Gatana por causa de um trato que ele tem com Shishio de que quando Shishio apresentar uma brecha em sua defesa ele tem o direito de mata-lo.

**Aparência:** Usui tem um porte físico mediano , usando roupas bem pitoresca com vários olhos , por ser cego Usui utiliza uma faixa para cobrir seus olhos. Usui deixa seu Tinbeh nas costas só utilizando contra adversários perigosos.

Estilo: Desconhecido Conceito: Espada sem luz

**Nível: 12**

**Atributos :** Força 14, Constituição 14, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 12, Percepção 18, Carisma 12

**Habilidades :**

Arte marcial 30/30, Armas Brancas 30/30 (escolha 4), Tinbeh "Escudo" 40/80, Lança 75/75(Ro -Chin), Esquiva 55%, Acrobacia 75%, Etiqueta 35%, Heráldica 40%, Furtividade 55%, História 35%, Idioma Nativo 35%, Ler e Escrever 35%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Tortura 65%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Rastreamento 40%, Religião 20%, Ocultismo 35%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 40%, Armeiro 30%, Ferreiro 20%.

**Aprimoramentos :** () Bom Senso 1, Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 5 , Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

**Pontos de vida :** 13 + 14

**Energia Heróica :** 70

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Ro – Chin e Tinbeh.

## SOHJIROH SETA

**Histórico:** O braço direito de Makoto Shishio. Quando ele era jovem, vivia com uma família que o tratava muito mal. Sempre era espancado. Quando começava a chorar, as pessoas o batiam ainda mais, então ele dava um sorriso para que elas parassem (eis o motivo de parecer estar sempre feliz).

Sohjiroh viu Shishio matar um policial e ficou com medo. Quando Shishio estava para acabar com ele, ele sorriu e deixou Shishio confuso e acabou não morrendo nas mãos dele. Shishio disse que os fortes vivem e os fracos morrem. Shishio então deu a ele uma espada. Em uma ocasião após ser culpado pela família por ajudar um fugitivo da polícia "Shishio", eles tentaram matá-lo. Então Sohjiroh resolveu fugir e os seus familiares o perseguiram. Então ele lembrou-se da espada que Shishio havia lhe dado, pegou-a e acabou com todos. Dali em diante Shishio começou a treinar Sohjiroh.



Sohjiroh Seta é chamado de espada celestial pelos seus companheiros do Juppon Gatana porque suas habilidades com a espada são insuperáveis. Ele é tão rápido que nem mesmo Kenshin consegue se igualar.

**Personalidade:** Sohjiroh Seta é uma pessoa praticamente sem emoção, com o rosto sempre sorridente e inexpressivo. A combinação do seu estado emocional com o seu estilo de luta faz Sohjiroh Seta um guerreiro insuperável, e um inimigo implacável.

# JUPPONGATANA

**Aparência:** Sohjiroh Seta tem um porte físico mediano , usando sempre kimono de cores claras, com uma Katana na bainha , e sempre com o rosto sorridente.

Estilo: Battou-jutsu Sensei: Makoto Shishio Conceito: Espada Celestial

**Nível: 14**

**Atributos :** Força 12, Constituição 12, Destreza 18, Agilidade 20, Inteligência 13, Força de Vontade 13, Percepção 13, Carisma 13

**Habilidades :**

Arte marcial 40/40, Armas Brancas 30/30 (escolha 3), Armas Brancas 92/92 (Katana), Esquiva 75%, Acrobacia 55%, Etiqueta 40%, Heráldica 40%, Furtividade 60%, História 25%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 50%, Impressionar 50%, Rastrear 30%, Luta as Cegas 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 40%, Armeiro 40%, Ferreiro 20%.

**Aprimoramentos :** (10) Bom Senso 1, Patrono 2, Sentidos Aguçados 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 5 , Inimigos -2.

**Pontos de vida :** 12 + 14

**Energia Heróica :** 70

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana

## *OS OUTROS MEMBROS*

Bem pessoal não fiz as outras planilhas dos membros da Juppon Gatana pelo fato deles não participarem diretamente dos combates e são meios que personagem terciários :

**Saizuchi** – e o mestre de Fuji que só dava as ordem para que Fuji , as executasse , com grandes habilidades de argumentação. Se analisar bem Fuji era apenas uma espécie de guarda costa.

**Iwanbou** – na saga do Juppongatana, Iwanbou não atuou mais será vista mais a frente num novo suplemento.

**Houji** “conhecimento ilimitado” – Houji e o homem cabeça do Juppongatana sendo um excelente administrador, ele criou o Juppon Gatana sozinho do zero , conseguindo equipar toda a organização, Houji foi um dos responsável direto pela compra da fragata de ferro.

**Yumi** – Yumi era uma Orian o Status mais alto que uma mulher de uma casa de prazeres pode alcançar. Saindo dessa vida após o incidente Navio Maria Luz ( um fato verídico – era Meiji) depois do incidente ela conheceu Shishio e começou a ser sua companheira.

## **CAPÍTULO III - NOVAS REGRAS**

### **TÉCNICAS**

**Battou-jutsu**

**Descrição :** esta manobra consiste em sacar sua espada rapidamente.

**Sistema :** O lutador diz que usara a manobra e recebe -30% no seu ataque , e faz o teste de ataque contra a defesa e a cada 10% se soma +1 no dano exemplo : Seta usa sua Katana para acertar Fuji o valor de ataque de Seta e 110 e a defesa de Fuji e 77 . O valor do ataque e 80 e da defesa e 77 . A chance de acertar e  $50\% + 80\% - 77\% = 53\%$  . Sendo assim se Seta acerta o ataque ele terá um bônus de +5 no dano . Mínimo de +1.

**Usado por:** Kenshin, Soujiro

**Estilo:** N/A

# JUPPONGATANA

## Futae no Kiwami

**Descrição :** Esta manobra consiste em aplicar um soco e num curto espaço de tempo outro a principio pode parecer fácil mais e uma técnica difícil , mais de grande eficiência.

**Sistema :** Com o consumo de 1 ponto de energia heróica , o usuário que domina esta técnica pode aplicar um único golpe que causa 1D8 + 6 de dano , num combate corpo a corpo . Este golpe pode ser Chute ou Soco e com um custo adicional de +1 ponto de Energia Heróica ele pode usa-lo contra adversários que estejam em seu campo de visão.

Usado por: Anji, Sanosuke

Estilo: Desconhecido

## Gatotsu

**Descrição :** Esta manobra consiste em atacar com a espada com um salto.

**Sistema :** O lutador deve avisar que esta utilizando esta manobra e recebe -30% no seu ataque e adiciona um bônus de +1D6 no dano .

Usado por: Saitou

Estilo: Mizoguchi Maitou Ryu

Isso e só um esquentar pois o suplemento técnicas esta por fim pessoal.

## CAPÍTULO IV - O LÍDER DO JUPPON GATANA

### *Makoto Shishio*

**Histórico:** Makoto Shishio é um homem misterioso. No processo da restauração Meiji , Makoto Shishio foi o sucessor de Battousai quando este deixou de ser um retalhador. Mais tarde o governo percebeu que Shishio era uma pessoa que sabia de mais , e poderia representar um perigo no futuro tentaram acabar com ele. Ao invés de morrer, ficou cheio de ataduras que cobrem boa parte de seu corpo queimado. Dominando cidades, uma de cada vez, fazendo a sua própria lei com seu estilo Ware Ryu , o seu domínio perigoso trouxe Kenshin e Saito para Kyoto, tendo a finalidade de acabar com ele.

**Personalidade:** Shishio e um homem meio louco mais carismático ,altamente determinado e decidido sempre com os seus objetivos bem definidos segue vive seguindo uma filosofia bem simples “para os fortes a vida. Para os fracos a morte.”

**Aparência:** Shishio tem um porte físico bem definido , e tem o corpo todo cheio de ataduras e com um kimono roxo. Com 2 luas com pólvoras.

Estilo: Ware Ryu Conceito: Anarquista

**Nível: 15**

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

### **Habilidades :**

Arte marcial 50/50, Armas Brancas 30/30 (escolha 3), Armas Brancas 95/95(Katana), Esquiva 70%, Etiqueta 40%, Heráldica 40%, Furtividade 50%, Historia 30%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 30%, Interrogatório 30%, Liderança 65%, Impressionar 50%, Luta as Cegas 40%,





# JUPPONGATANA

Intimidar 40%, Tortura 40%, sobrevivência 40% (escolha 5 ambiente), Meditação 30%, Armeiro 40%, Ferreiro 20% , Pedagogia 65%.

**Aprimoramentos :** (10) Aliados 2, Bom Senso 1, Contatos 2, Energia Heróica 5, Grupo de Aliados 3, Herança 2, Recursos 4, Sentidos Aguçados 1, Saúde de Ferro 1, Senso Numérico 1, Inimigos -2, Maldição -3.

**Pontos de vida :** 15 + 15

**Energia Heróica :** 75

**Pontos de Fé :** 0

**Equipamento:** Katana (Mugenji 2D6+2)

**OBS:** A maldição de Shishio funciona da seguinte forma ele só Lutar no máximo 15 minutos depois desse tempo Shishio tem que descansar o resto do dia ou começa a perde 3pv a cada 2 turnos .

**Homura – Dama :** Alma das Chamas

**Descrição :** Com esta manobra Shishio faz sua espada ser tomada por chamas.

**Sistema :** Shishio pode fazer sua espada pegar fogo acrescentando 2D6 no seu dano, mais faz Shishio perder 2 pontos ou de E.H ou da PV.

**Usado por:** Makoto Shishio

**Estilo:** Ware Ryu

**Guren Kaina :** Braço das Chamas Furiosas

**Descrição :** Com esta manobra Shishio agarra o seu adversário pelo rosto e logo em seguida faz uma explosão.

**Sistema :** Shishio agarra o adversário e logo em seguida faz uma explosão causando 2D6+1 de dano.

**Usado por:** Makoto Shishio

**Estilo:** Ware Ryu

## Auxilio

Bem pessoal aqui esta a lista dos capítulos da Saga de Kyoto onde aparecem os membros do Jupon Gatana. Isso ajuda muito para se poder usar melhor este suplemento.

Episódio 28 - O Regresso do Lobo

Episódio 29 - O Golpe da Serpente

Episódio 30 - A Vingança de um Demônio

Episódio 31 - Pensamentos Impossíveis

Episódio 32 - A Kaoru Vai a Edo

Episódio 33 - A Luta do Aoshi

Episódio 34 - O Verdadeiro Segredo de Misao Makimachi

Episódio 35 - A Aldeia Roubada

Episódio 36 - Shishio e Kenshin Frente a Frente

Episódio 37 - Soujiro Contra Kenshin

Episódio 38 - O Severo Treino do Sanosuke

Episódio 39 - A Última Espada de Gume Invertido

Episódio 40 - A Luta Fatal

Episódio 41 - O Reencontro com o Mestre

Episódio 42 - A Constituição de Uma Aliança

Episódio 43 - Conhecer o Segredo

Episódio 44 - O Grupo Mais Poderoso

Episódio 45 - Voando Contra o Tempo

Episódio 46 - A Destruição do Rengoku

Episódio 47 - O Conflito

Episódio 48 - O Recomeço de Anji

Episódio 49 - O Lobo que Caçou os Olhos do Mal

Episódio 50 - Tempo de Honrar a Promessa

Episódio 51 - A Batalha Final

Episódio 52 - O Acordar de um Milagre

# JUPPONGATANA

- Episódio 53 - O Gigante e o Super-homem
- Episódio 54 - O Céu Contra a Terra
- Episódio 55 - Tragédia Numa Noite de Tempestade
- Episódio 56 - A Batalha Final
- Episódio 57 - Os Sobreviventes do Final da Era de Tokugawa
- Episódio 58 - Será que esta Era escolheu Shishio?
- Episódio 59 - A Sorte Continua
- Episódio 60 - Shishio Contra Kenshin
- Episódio 61 - O Juppongatana
- Episódio 62 - As Memórias de Tokyo

## Agradecimentos

1. Para meus pais e amigos .
2. Para o grupo Sábios guerreiros (meu 1 grupo).
3. Ao Grupo Holy Knight (do pessoal da minha escola).
4. Para a diretora Edna e o professor Robison da metro 10.
5. Aos professores de Historia da escola.
6. E aos deuses por me darem essa idéia.

Em breve o suplemento técnicas com todas as manobras de combate usadas no manga de Samurai X .

E Mail de contato – [Samuraidablackdragon@yahoo.com.br](mailto:Samuraidablackdragon@yahoo.com.br) – Bad Boy.  
Ou ICQ – n.º 110775787 – Bad Boy .