

Inu - Yasha

テレビ・日本テレビ系TVアニメーション
いにしへのビデオレンタルスタート!!



DEATH SCYTHE

犬夜叉

Inu-Yasha

Feito por André (**Death Scythe**) Ceratti da Rocha
death_scythe@o2.pl

Nota

Este Net-Book é o primeiro que eu estou fazendo, então qualquer coisa que vocês acham que eu deva mudar, é só me mandarem um e-mail.

Agradecimentos Especiais.

Ao Magico por ajudar no net-book, principalmente no visual.

A Rumiko Takahashi, a criadora do Inu-Yasha, pois sem ela não teria este anime/manga muito loco.

Ao Leshimaniose por ter me dado umas dicas, e me ajudado na parte gramatical.

Ao ZeRaTul e o Bizarro, embora nos desentendemos um pouco todos queriam o mesmo objetivo.

Aos meus amigos Leonardo e Marcos que me ajudaram na criação deste net-book.

Ao meu tio Flavio (Werewolf4444) Ceratti por... “em que ele me ajudou mesmo...”

Ao Ericrithowan (este é o nome dele, não é nick), por me aturar falando de algo que ele não gosta.

Aos criadores do Sistema Dæmom, e por deixa-lo livre para todos.

A todos do Fórum que votaram na enquete.

A todos vocês que estão lendo este net-book.

E principalmente ao palhaço Bozo por ter trazido alegria para todos.

Atenção:

Este net-book é de distribuição gratuita, sendo vetada sua venda.

História

Na época de Japão feudal, durante a Era Sengoku Jidai, todos viviam com medo por causa das criaturas chamadas Youkais. Há vários tipos de Youkais, uns mais fracos e outros mais fortes e em sua grande maioria todos malignos. Mas existem alguns poucos Youkais bons e muitos deles acabam vivendo por um tempo com os Humanos e com a união entre Humanos e Youkais acabam surgindo os Meio-Youkais. Os Meio-Youkais são mal vistos tanto pelos Humanos como pelos os Youkais e acabam por sofrer maus tratos, representando as maiores vítimas do conflito entre as duas raças.

Mas em meio a tudo isto, eis que surge um artefato capaz de aumentar o poder dos Youkais: a Jóia de Quatro Almas.

A Jóia de Quatro Almas surgiu de uma sacerdotisa chamada Nidoriko. A sacerdotisa Nidoriko tinha o poder de purificar a alma dos Youkais e por isso, ela foi considerada uma grande ameaça. Um dia, Nidoriko foi brutalmente atacada por vários Youkais envolvendo-se em uma luta extremamente difícil. Ciente de que não conseguiria escapar ela lacrou a alma de todos os Youkais dentro de seu corpo aprisionando-os junto com sua própria alma, transformando os corpos de todos em pedra. De seu coração, foi expelida uma pequena esfera, dando origem a Jóia de Quatro Almas.

Desde então, vários Youkais passaram a desejar o poder da jóia e um deles era Inu-Yasha, um Meio-Youkai. Ele

queria a jóia para se tornar um Youkai completo assim como seu pai. Ele acabou se apaixonando pela sacerdotisa que cuidava da jóia, a sacerdotisa Kikyou, desistindo de sua busca. Infelizmente, a felicidade do casal não durou muito. Ambos foram enganados por um Youkai chamado Narak e assim, Inu-Yasha acabou ferindo mortalmente a sacerdotisa Kikyou que por sua vez o lacrou em uma árvore. Kikyou morreu e foi cremada junto com a Jóia de Quatro Almas, dando fim a existência do artefato.

Muitos anos depois, já nos tempos modernos, eis que surge uma jovem de 16 anos chamada Kagome. Ela vive sua vida normalmente em sua residência, um templo muito antigo, até que um dia ela visita o poço do templo, o Poço Come Ossos e acabou sendo levada até a época feudal. Lá ela encontra e retira o laço de Inu-Yasha descobrindo ser a reencarnação da sacerdotisa Kikyou. A Jóia de Quatro Almas reaparece dentro de seu corpo, mas por acidente ela acaba sendo estilhaçada em mil pedaços. Kagome e Inu-Yasha saem para uma jornada em busca dos pedaços da Jóia de Quatro Almas, Kagome esta atrás dos fragmentos para que estes não caiam nas mãos de Youkais malignos e Inu-Yasha continua com a idéia de se tornar um Youkai completo.



Youkais



Youkai é o nome dado a demônios e criaturas fantásticas japonesas em geral.

Esses demônios não são necessariamente ruins, muitos deles são gentis, mas a maior parte é hostil aos humanos. Existem várias espécies de youkais, alguns podem apresentar poderes espantosos enquanto outros não são capazes de fazer nada por conta própria, eles precisam de outros para usar seus poderes, por exemplo, o Shibugarasu (o pássaro preto que infiltrou no coração de um humano no segundo episódio) que é capaz de controlar um corpo, mas sozinho não pode fazer muita coisa. Os Youkais mais poderosos podem assumir uma forma humana.

Existem os Youkais comuns, os Meio-Youkais (ou Hanyou) e os Taiyoukai.

Meio-Youkai

4 pontos: Os Meio-Youkais são o resultado da união de um Youkai com um Humano. Todos os Meio-Youkais tem até uma aparência parecida com a de um humano, mais ver ter sempre algo que lembra um Youkai (o Inu-Yasha tem as orelhas de cachorro, cabelos prateados, garras e dentes afiados; O Jinenji tem o corpo incrivelmente grande e o rosto dele não lembra nada um humano).

Um Meio-Youkai recebe 4pt (para filhos de Youkais comuns) ou 5pt (para filhos de Taiyoukais) de poderes Youkais e aparência monstruosa. Mas eles perdem todos os poderes todo mês em um dia determinado pelo

jogador. Ex: Todo primeira noite de lua nova (Inu-Yasha)

Os filhos de Taiyoukai ainda têm mais um defeito que é a fúria que eles tem quando estão para morrer, isto estará mais bem explicado mais à frente.

Existe também mais um tipo de meio-youkai, o que era humano e se tornou meio-youkai se juntando com vários youkais completos.

Youkai Comum

5 pontos: Os Youkais comuns são fortes, mais não são tanto quanto os Taiyoukai, cada um varia a aparência, eles podem ser uma pulga (Miyuga), uma raposa (Shippou)... Eles têm muitas formas, alguns são extremamente feios outros são bonitos. Alguns deles chegam a serem bons e ajudar pessoas.

Os Youkais comuns ganham 6pt de poderes de Youkais.

Taiyoukais

(Não pode ser comprada por personagens, valendo somente para NPCs)

São Youkais extremamente fortes, o pai do Inu-yasha era um Taiyoukai. Em casos raros eles têm bom coração. Eles têm uma forma monstruosa e uma outra humana.

Recebem 10 pontos de poderes Youkai. Embora nem todos sejam feios, mesmo assim eles recebem os efeitos de aparência monstruosa, pois as pessoas os temem bastante.

Novas Regras

Novo Aprimoramento

Detecção de Youkais

1 ponto: Com este aprimoramento você pode sentir a energia sinistra que emana dos Youkais e Meio-Youkais. Fazendo um teste de percepção você pode identificar um Youkai. Mas é claro que um Youkai pode usar uma magia para deixar mais difícil detecta-lo.

Todos youkais são capazes de sentir a energia sinistra que emana de todos os youkais sem este aprimoramento.

Nova Perícia

Ciências Proibidas – Youkais: Você conhece muito sobre Youkais, sabendo como evitá-los, como derrotá-los e sabe seus abetos. Com isso também ajuda a identificar um Youkai, caso você tenha o aprimoramento Detecção de Youkais você tem mais 10% no teste de percepção.



Novos Kits

Monge/Sacerdotisa

Custo: 4pt Aprimoramento; 140pt de perícia.

Perícias: Herbalismo 20%; Historia 15%; Rituais 30%; Impressionar 10%; Lábria 10%; Primeiros Socorros 25%; Youkais 25% Cajado (monge) 25/25; Arco (Sacerdotisa) 50%; Religião 30%.

Aprimoramentos: Lacre p/ demônio (youkai); Pt heróicos 2; Pontos de Fé 3.

Exterminador de Youkai

Custo: 2pt aprimoramento; 210pt perícia.

Perícias: Espada 30/30; Mais duas armas caso seja de ataque corporal será 20/20 e caso seja de ataque a distancia 40/0; Armadilhas 25%; Youkais 40% Escutar 30%; Esquiva 15%; Impressionar 15%; Rastreo 20%; Sobrevivência (escolha uma) 25%.

Aprimoramento: Detecção de Youkais; Pt Heróicos 3; Inimigo.

Sangue de Youkai

Os Meio-Youkais vindo de Taiyoukais são um pouco mais fortes que os de Youkais comuns, mais há um porém, o sangue de Youkai deles é mais poderoso. Isto parece ser bom, mas na verdade pode ser muito mal.

Quando um Meio-Youkai de um Taiyoukai esta preste a ser morto algo acontece, é como ele se transformasse em Youkai completo, ele fica mais forte e mais ágil, sua mente fica impossível de ser lida, e ele ira matar todos que ficar no seu caminho até se acalmar ou ser nocauteado. Mas se isto se repetir varias vezes ele perde a mente e vira uma besta que só mata as pessoas (ou seja, vira NPC).

Um Meio-Youkai neste estado fica com FR+10, AGI+10, DEX+10, CON+10, INT-5, para voltar ao normal é necessário fazer um teste de WILL difícil.

PS: OS Taiyoukais também entram neste estado de fúria, mas ao contrario dos meio-youkais ele não perdem a consciência dos seus atos.

Poderes Youkais



A seguir estarei colocando alguns poderes que os Youkais podem ter, mas como a serie ainda não passou inteiro a muitos poderes que ainda vão aparecer e eu vou ter que fazer uma nova versão deste net-book.

Os pontos de Poderes Youkai são definidos pelo tipo de Youkai que você é você ganha a cada dois níveis 1 ponto de youkai. Mas você pode ganhar mais pontos de Youkai utilizando outros meios (encantamentos, artefatos mágicos, A Jóia de Quatro Almas, etc).

PS: Não é necessário utilizar estes poderes, podendo fazer modificações e criar novos poderes.

Segunda Forma (Proibido para meio-youkai)

5 pontos: Você tem uma segunda forma, uma forma monstruosa, sua verdadeira identidade. Esta forma pode ser o mais variável possível, deste um inseto até um cachorro, mas sempre bem maior que a normal, às vezes gigantesca (para maiores que 2m comprar o poder tamanho). Você cria um pj com 150 pontos de atributos (para youkai comum) e 170 (Taiyoukai) para distribuir nos atributos da sua segunda forma. E tem o dano de seus ataques aumentados em 1d6.

Aumento de Atributo

1 pontos: Com este poder você aumenta um atributo seu em +6. Você pode comprar este poder quantas vezes quiser e é cumulativo.

EX: Você comprou dois pontos em Aumento de atributo em FR você tem agora +12.

Vôo

Com este poder da ao Youkai o poder de voar (pode ser com asas ou outro meio).

1pt: O Youkai é capaz de voar até 20m/s.

2pt: O Youkai é capaz de voar até 40m/s.

3pt: O Youkai é capaz de voar até 80m/s.

4pt: O Youkai é capaz de voar até 160m/s.

5pt: O Youkai é capaz de voar até 320m/s

Extra: por +1 ponto você tem asas mais resistente que o normal, dando um IP de 5. Somente para Youkais que usam asas

Ataques Extras

O Youkai é capaz de realizar mais ataques por turno que o normal

2pt: Dois ataques por rodada.

4pt: Três ataques por rodada.

6pt: Quatro ataques por rodada.

8pt: Cinco ataques por rodada.

10pt: Seis ataques por rodada

Bafo

Com este poder os Youkais soltam um ataque por bafo, que pode ser de muitas coisas (fogo, gelo, veneno...) O dano e o alcance varia de quantos pontos foram gastos. O Youkai pode soltar Con dividido por cinco, arredondado para baixo bafos por dia.

Custo	Alcance	Dano
1pt:	2m	1d6
2pt:	4m	2d6
3pt:	8m	3d6
4pt:	16m	4d6
5pt:	32m(max)	5d6
6pt:	-	6d5
7pt:	-	7d6
8pt:	-	8d6

Cauda de Ataque

1 ponto: O Youkai tem uma cauda que não da para manusear objetos delicados, mas é ótima para atacar, a calda pode ser do tipo que você quiser, dinossauro, dragão, escorpião, o dano será de 1d6, por ataque.

Miasma (apenas para youkais malignos)

4 pontos: O Youkai solta de sua energia sinistra um gás altamente venenoso que mata tudo (animais, plantas e humanos e outros youkais). Coisas com menos de 5 CON morrem instantaneamente. Entre 5 e 14 devem fazer um teste de CON difícil e caso sobreviva eles estarão muito envenenados e pertos da morte, CON acima de 14 devera fazer um teste de CON difícil, caso falhe ficara muito doente precisa de um tratamento rápido (que não é fácil achar nesta época) e caso passe ele ficara doente e terá seus testes ficam todos difíceis.

Dente e Boca

O Youkai tem dentes bem mais fortes e afiados que o normal, sendo que ele pode usar como arma, e arranjando um bom ferreiro pode transformar um dente seu em uma arma (espada, lança...). O dente pode ser do tipo que você quiser, tubarão, vampiro...

PS: Mordida tem bônus de força.

1pt: Dano de 1d6.

2pt: Dano de 2d6

3pt: Dano de 3d6

4pt: Dano de 4d6

Extra +1: Por mais um o dano tem algo mais: Fogo, veneno, eletricidade, acido... Aumentando o dano em +5.

Garras

O Youkai tem garras ou unhas extremamente afiadas, capazes de cortar armaduras como fosse papel. As garras podem ter o mais diversos formatos possíveis: águia, tigre, dragão, pinça igual à de um gafanhoto...

1pt: dano de 1d6+bônus de ataque

2pt: dano de 2d6+bônus de ataque

3pt: dano de 3d6+bônus de ataque e -2 IP alvo

4pt: dano de 4d6+bônus de ataque e -3 IP alvo

Extra +1: Por mais um o dano tem algo mais: Fogo, veneno, eletricidade, acido... Aumentando o dano em +5.

Teia

Com este poder você pode soltar teia, fazendo rede, cordas e até prender o seu inimigo.

1pt: FR 4D 7m

2p: FR 5D 15m

3pt: FR 6D 25m

4pt: FR 7D 100m

Extra +2: A sua teia pode ser acida fazendo as pessoas que ficarem presas levarem graves queimaduras, dano de 2d6 por turno.

Pele Resistente

O Youkai tem a pele mais resistente que o normal, dando uma defesa a mais.

A Pele Resistente é uma defesa permanente contra qualquer dano não mágico.

1pt: IP2

2pt: IP3

3pt: IP4

4pt: IP5

5pt: IP6

6pt: IP7

7pt: IP8

Tamanho

O Youkai pode aumentar seu tamanho ou seu tamanho já é naturalmente grande. Sua FR e CON aumentaram proporcionalmente ao crescimento. Este poder geralmente é comprado junto com a Segunda Forma.

2pt: até 2m de altura; +1 em IP; +3 em FR e em Con.

4pt: até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em Con.

6pt: até 6m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em Con.

8pt: até 16m de altura; +2 em IP; +12 em FR e em Con.

Regeneração

1pt: O Youkai regenera 1pv a cada 12 horas

2pt: O Youkai regenera 1pv a cada 6 horas

3pt: O Youkai regenera 1pv a cada 3 horas

4pt: O Youkai regenera 1pv a cada hora

5pt: O Youkai regenera 1pv a cada ½ horas

6pt: O Youkai regenera 1pv a cada rodada

7pt: O Youkai regenera 2pv a cada rodada

Fogo de Raposa (somente para raposas)

Este poder de Youkai raposa cria um fogo utilizado para amedrontar as pessoas, já que Youkais raposas geralmente não são muito fortes. O dano causado pelo o youkai raposa é ilusório, apenas 25% é verdadeiro. Mas este poder pode também servir para prevenir dano.

1pt: Cria um fogo ilusório de até 2m, causa/previne 1d6 dano.

2pt: Cria um fogo ilusório de até 5m, causa/previne 2d6 dano.

3pt: O fogo enche uma sala inteira, 8m, causa/previne 3d6 dano.

4pt: O fogo atinge uma casa inteira, 10m, causa/previne 4d6 dano.

5pt: O fogo atinge 20m, causa/previne 5d6 dano.

Ilusões

Este poder ele cria vários tipos de ilusões, mas estas ilusões precisam de algum tipo de material, se você quer criar uma ilusão de uma cobra, é necessário ter uma cobra falsa (ou de brinquedo). E as ilusões são substancias, ou seja, se você cria uma pedra gigante ela pesa bastante também, se você cria um monstro ilusório, ele pode causar dano.

1pt: Ilusões pequenas, de até 50cm. 1D de atributo.

2pt: Ilusões de médio porte 1m. 2D de atributo.

3pt: Ilusões já grandes 2m. 3D de atributo

4pt: Ilusões gigantes 4m. 4D de atributo

PS: As Ilusões podem ser manipuladas, ou seja, a cobra pode se mexer.

Copia

Este poder consiste em criar varias copias ilusórias para confundir seu inimigo. As copias duram até que o verdadeiro seja atingido ou ele cancele o poder. Caso uma copia seja atingida nada acontece. As copias tem cheiro e emitem os mesmos sons do verdadeiro. Para encontrar o verdadeiro deve fazer um teste de PER normal no 1° e 2° nível, para os demais são testes difíceis, podendo ter algum redutor.

1pt: 3 copias

2pt: 6 copias

3pt: 12 copias

4pt: 24 copias

5pt: 48 copias

Cabelos

Este poder da a habilidade de controlar os fios de cabelo de sua cabeça como arma e para controlar as pessoas como marionetes. As pessoas controladas têm direito a um teste de WILL normal, caso estagiam inconscientes os teste é difícil. E também podem ser usados em armadilhas, pois um único fio ficando quase invisível pode ser devastador, pois eles são muito afiados.

1pt: 7m de cabelo dano de 1d6

2pt: 15m de cabelo dano de 2d6

3pt: 25m de cabelo dano de 3d6

4pt: 100m de cabelo dano de 4d6

5pt: 200m de cabelo dano de 5d6

PS: A Yura de Cabelos Invertidos utilizava o cabelo de vitimas que ela arrancava a cabeça, por isso o alcance era maior.

Transformações

Com este poder o Youkai é capaz de se transformar vários tipos de coisas: águia, arco, pessoas... A qualidades do objeto e como se parece com a pessoa/animal que você esta se transformando depende de seu nível nesta habilidade.

Caso seja usada para enganar alguém, deve ser rolada a porcentagem contra a WILL do alvo.

1pt: Transformação ruim, muito pouco parecido. 25%.

2pt: Transformação media, bem parecido. 50%

3pt: Transformação perfeita, nossa é você mesmo?! 75%

4pt: Transformação mais que perfeita. 100%

Golpe Elemental

Os Youkais com este poder podem soltar, ou da mão, ou dos olhos, etc... Uma rajada de algum tipo de elemento ou derivado. Ex: relâmpago; gelo; fogo...

1pt: Alcance: 2m Dano: 1d6

2pt: Alcance: 4m Dano: 2d6

3pt: Alcance: 8m Dano: 3d6

4pt: Alcance: 16m Dano: 4d6

5pt: Alcance: 32m(max) Dano: 5d6

Escudo de Elemento

Com este poder o youkai cria em volta dele um escudo feito com algum tipo de elemento que será somado ao seu IP, e ainda aumenta sua porcentagem de defesa. Elemento contrario de sua defesa anula. Ex: fogo vs água.

1pt: IP2, 15%

2pt: IP3, 30%

3pt: IP4, 45%

4pt: IP5, 70%

5pt: IP6, 85%

Itens Mágicos

Jóia de Quatro Almas

A jóia de Quatro almas é o artefato mais cobiçado de todos, pois ele dá a quem a pessoa enormes poderes.

Mas também pode transformar um Meio-Youkai em humano ou em um Youkai completo aumentando seus poderes.

O poder varia de que tamanho é o fragmento da jóia, a cada fragmento ele dá um pt de Poder Youkai (até para humanos). A Jóia completa dá Regeneração Máxima (8 pontos de vida por rodada, caso seja despedaçado os pedaços voltam e se regeneram, imortalidade) e mais 30pt de youkais. Mas caso seja retirado o fragmento ou a jóia os poderes serão perdidos.

Apenas Kagome pode detectar a Jóia de Quatro almas, mas um Youkai pode fazer um teste de PER para sentir se a pessoa que está na frente dela usa a Jóia.

PS: Quando usada em coisas como transformar em humano ou Youkai completo a jóia irá desaparecer.

Colar de Koto-dama

Este colar é colocado em um Youkai e depois de um ritual é impossível ser retirado do Youkai, a não ser que a pessoa que realizou o ritual retire. Com este colar, a pessoa que fez o ritual pode para-lo com apenas uma palavra (no caso da Kagome e o Inu-Yasha a Kagome utiliza a palavra “senta”), o Youkai cai no chão instantaneamente.

Espada Tessaiga

Esta espada feita com o canino do pai de Inu-Yasha e Sesshoumaru foi deixada como herança para o seu filho mais novo o Inu-Yasha. Esta espada extremamente poderosa só pode ser tocada por Meio-Youkais e por humanos. A espada parece uma katana velha e enferrujada, mas apenas quem tem sangue de Youkai e vontade de ajudar os humanos, pode utilizar seu verdadeiro poder (pois na mão de humanos ela só protege dos ataques), quando o seu verdadeiro poder é utilizado a espada muda de forma, ela fica na forma de um enorme canino. A Tessaiga tem dois ataques muito poderosos, A Ferida do Vento e a Onda Explosiva. Quando duas ou mais energias sinistras se chocam formam a Ferida do

Vento, e quando você corta com a Tessaiga esta ferida forma-se um ataque de área devastador. E a Onda Explosiva acontece quando se o portador da espada corta a Ferida do Vento e junto com a Ferida do Vento vai a energia sinistra do Youkai alvo repelida. Mas a onda explosiva não funciona se a energia sinistra do Youkai é muito fraca.

A espada Tessaiga é mais que uma espada, ela não deixa que o sangue de Youkai tome conta da mente dos Meio-Youkais (irei explicar melhor mais para frente).

Dano de 1d6+2 (na forma normal), 3d6+10 (forma de canino), 5d6+15 (Ferida do Vento) e 7d6+15(Onda explosiva). Quando utilizada por humanos previne até 40pt de dano.

Espada Tenseiga

Esta é outra espada que foi deixada de herança do pai do Inu-Yasha, mas esta foi para seu filho mais velho o Sesshoumaru. Com esta espada é uma “arma” diferente, pois ela não causa dano algum, muito pelo contrário ela cura as pessoas, podendo até reviver as pessoas se não tiverem morrido há muito tempo. Quando o portador da recebe um ataque que o mataria a espada o teleporta para um lugar seguro, mais não o cura.

A espada cura 10d10 e para reviver uma pessoa ele tem que destruir os Emissários da Morte* que só é possível se

ver e destruir com a Tenseiga.

*Emissários da Morte – São Youkais que levam as almas dos mortos.

Espada Toukijin

Esta espada feita com os dentes de Gushinki (um Youkai criado por Narak e que quebrou a Tessaiga) feita pelo ferreiro Kaijimbou, esta espada tem um enorme poder. Esta espada é extremamente forte, mas tem um porém somente pessoas com muita força de vontade consegue utilizar a espada sem ser dominada pela aura maligna dela. Atualmente esta espada está com Sesshoumaru.

Esta espada dá um dano de 4d6+10 e o usuário deve fazer um teste de

WILL difícil (somente personagens com WILL acima de 15 pode fazer o teste). O Sesshoumaru não precisa fazer teste de WILL.



Poderes Monge/Sacerdotisa



Estes são alguns poderes que os monge e sacerdotisas podem usar, eu não me lembro de todos no momento. Poe isso eu irei colar mais na nova versão do net-book que eu fizer.

Flecha Purificadora (sacerdotisas)

Com este poder a cada ponto de fé que você gastar (máximo 4) envolve a flecha com uma aura que aumentara o dano em qualquer Youkai em 2d6 e também pode ser usado para purificar pessoas que você não pode tocar.

Purificar a alma de Youkais (sacerdotisas)

Este poder é muito poderoso e somente sacerdotisas com a alma pura e muita experiência (nível 8) conseguem fazer. Este poder exige um gasto de 5 pontos de fé para realiza-los. Com a alma do Youkai purificada ela fica sem nenhum mal dentro dela.

PS: Este poder é muito raro, somente a sacerdotisa Nidoriko que usou no desenho. Não é aconselhado deixar os jogadores utiliza-lo.

Pergaminhos (Monges)

Com este poder os monges criam pergaminhos, estes pergaminhos contem orações com poderes mágicos. Existem muitos tipos pergaminhos. Pra copiar um pergaminho é necessário o gasto de 1 ponto de fé, mas a criação de um mantra novo a quantidade é variável, mas no mínimo é 3, que pode ser dividido se um outro(s) monge(s) estiver ajudando.

Barreira Invisível

Com este poder você deixa uma area que você que proteger e todos que estão dentro invisíveis para Youkais. Mas este poder exige bastante concentração da pessoa que esta fazendo. O custo de pontos de fé e

variável, cada ponto de fé é 1D6 que será jogado contra a WILL dos Youkai, se o Youkai passar ele vê normalmente. Mas de uma pessoa pode fazer este poder par ajudar a barreira ficar mais forte.

Barreira Mística

Esta barreira previne todo o dano causado em um turno. Este poder exige o gasto de 3 pt de fé cada turno que a barreira estiver ativa.

Prender Alma (monge)

Com este poder o monge pode paralisar uma pessoa que esteja morta e foi ressuscitada, assim podendo dar tempo para que ele utilize um outro poder nele, como por exemplo um poder que mande o morto de volta para o mundo dos mortos Este poder exige o gasto de 2 pontos de fé.

Sentir Youkai

Com este poder o Youkai pode sentir a energia sinistra que emana de todos os Youkais. Assim ele sabe onde ele esta. Este poder requer o gasto um ponto de fé e dura 1d6 de rodadas. Neste tempo ele sente todas as energias sinistras que estão perto dele.

Meio-Youkai vindo de humanos



Este tipo de Youkai é recomendado apenas para NPC. Estes Meio-Youkais nasceram humanos, mas eles conseguiram convencer/enganar alguns Youkais a se juntarem a ele. Quando todos os Youkais se juntam com este humano, nasce um novo Youkai. Com uma nova aparência e nova personalidade. Mas ele mantém algumas características ainda de sua antiga forma, uma cicatriz, alguma pinta. Mas sua verdadeira forma é de um monte de Youkais juntos em uma coisa só.

Eles têm a mesma fraqueza dos meio-youkais normais, de perder seus poderes uma vez mês. Mas eles podem escolher o dia do mês em que ele irá perder seus poderes.

Um Meio-Youkai deste não aumenta seus poderes de youkai por nível, e sim absorvendo novos youkais para o seu corpo. Ele pode colocar novos youkais em seu corpo e retirar antigos, assim ele está sempre mudando para encontrar uma combinação que o deixe mais forte.

Para um humano se tornar youkai deste modo ele primeiro precisa de alguns youkais (que alias humanos muito maus tem um monte atrás deles, pois eles atraem muitos com sua aura má), depois os Youkais acaba se fundindo no corpo dele enquanto o devora. Após a transformação o novo youkai mantém todos as lembranças e conhecimentos que ele tinha como humano e como youkai. Seus atributos aumentam de acordo com a quantidade de Youkais que ele absorveu (+2 em cada por youkai).

Os poderes de youkai de são medidos pelo nível dos youkais que ele tem em seu corpo, a cada youkai que ele absorveu ele absorve metade de seus poderes. (caso já

tenha aquele poder naquele nível, então você soma o nível dos dois).

É possível absorver Taiyoukais, mas só depois que o humano se tornou Meio-Youkai, mas é claro que isso não é uma tarefa muito fácil.

Para absorver um youkai é necessário prendê-lo e cobrir o corpo da vítima com pedaços de seu corpo., após isto a vítima tem o direito de um teste de FR x a FR do meio-youkai que quer absorvê-lo. Se a vítima falhar ele agora fará parte do corpo do meio-youkai.

Tem mais uma habilidade muito poderosa deste tipo dos meio-youkais. É que eles podem criar novos Youkais utilizando Youkais absorvidos. Estes youkais formados por ele serão considerados youkais completos comuns. O criador destes youkais pode absorve-los de volta mais fácil, pois eles já faziam parte do corpo dele. Mas este poder só pode ser utilizado com pelo menos a maior parte da Jóia de Quatro almas.

Tipos de Youkais



Aqui estão alguns tipos de youkais, é claro que não é obrigatório ser de nenhum destes tipos descritos.

Youkai Lobo

Os Youkais lobos vivem em matilhas onde o mais forte é o líder. O líder é sempre muito bem respeitado por todos. Os youkais lobos são bem unidos, mesmo que não seja de sua matilha eles são como “irmãos”.

Poderes Principais: Garras, Dente e Boca.

Aprimoramentos Principais: Aliados, Sentidos Especiais (olfato).

Youkai Raposa

Os Youkais Raposas são conhecidos pelas suas ilusões, eles não são muito combativos e adoram pregar peças. Eles têm umas grandes habilidades com magia.

Poderes Principais: Fogo de Raposa (dããã) e ilusões

Aprimoramento Principal: Poderes Mágicos.

Youkai Cachorro

Os youkais cachorros assim como os lobos geralmente vivem em matilhas. Também como nos lobos o mais forte é o líder.

Poderes Principais: Dente e Boca, Garras.

Aprimoramentos Principais: Sentidos Especiais, Aliados

Youkai Arvore (somente para NPC)

Os Youkais arvores são extremamente velhos. Eles se alimentam de seres humanos. Quanto mais seres humanos mais frutas eles dão. As frutas se parecem com cabeças. Estas arvores não podem se mexer (por estarem enraizadas...) e a grande maioria são mudas

Poderes Principais: ---

Aprimoramentos Principais: ---

Youkai Aranha

Existem tantos tipos de youkais aranhas quanto de espécies. Estes youkais são geralmente malignos e as pessoas os evitam o máximo.

Poderes Principais: Miasma, Teia, Múltiplos Membros

Aprimoramentos Principais: ---

Youkai Elemental

Os Youkais elementais vem de vários elementos (terra, fogo...) e de alguns derivados (relâmpagos, gelo).

Poderes Principais: Rajada

Aprimoramentos Principais: ---

Youkai Gato

Os Youkais gatos são muito ágeis. Eles vivem em grandes famílias. Eles não aparecem muito por causa de uma guerra que teve entre os Youkais gatos e os outros. Os youkais gatos queriam dominar todos.

Poderes Principais. Aumento de Atributo (Agi), Garras, Dentes e Bocas

Aprimoramento Principal: Sentidos Especiais (Audição)

Youkai Macaco

Os Youkais macacos também como os youkais raposas são bastante brincalhões. Eles seguem um líder que é o mais sábio deles.

Poderes Principais: Ilusões

Aprimoramento Principal: ---

Youkai Tanuki

Este tipo de youkai ele é um ótimo transmorfo, são um pouco covardes evitando o máximo possível batalhas.

Poderes Principais: Transformações

Aprimoramentos Principais: ---

Personagens

Inu-Yasha



Inu-Yasha, um meio youkai nascido de uma humana e um Taiyoukai. Seu irmão mais velho é um Taiyoukai muito poderoso chamado Sesshoumaru. Os dois irmãos nunca se deram bem. Inu-Yasha teve vários problemas com as crianças humanas que o rejeitavam, deixando ele com ódio dos humanos.

Após um tempo, Inu-Yasha descobriu que uma sacerdotisa chamada Kikyô guardava um artefato que poderia transforma-lo em um youkai completo, a Jóia de Quatro Almas. Ele tentou roubar a jóia muitas vezes, mas nunca conseguiu. Com o tempo ele se apaixonou pela sacerdotisa que aceitou em usar a jóia para transforma-lo em humano. Mas ambos foram enganados por Narak, fazendo-os pensar que um traiu o outro. Foi isto que levou Kikyô a lacrar Inu-Yasha com uma de suas flechas. Cinqüenta anos depois a jovem Kagome, a reencarnação da Kikyô, retira o lacre de Inu-Yasha. Junto com a Kagome veio a jóia de quatro almas.

Inu-Yasha recebeu como herança, a espada Tessaiga, feita com o canino de seu pai. Seu irmão Sesshoumaru tentou rouba-la muitas vezes, mas nunca conseguiu.

FR 26, CON 26, DEX 28, AGI 28,
INT 12, WILL 16, PER 30, CAR 10,

Meio-Youkai nível 10; PV40, PH40, IP7 (roupa de pele de Rato-de-Fogo IP5)

Ataques: Tessaiga 150/150 ou Garras Retalhadoras de Almas 150/150 dano 2d6+3

Aprimoramentos: Arma Mágica (tessaiga) 5pt; Detecção de Youkai 0pt, Meio-Youkai 4pt, Sentidos Aguçados (olfato), Má Fama (meio-youkai), Inimigos (Narak) -2pt, maldição (colar Koto-dama)

Poderes de Youkai: Garras 2pt, Regeneração 3pt, Pele Resistente 1pt, Ataques Extras 4pt, Aumento de Atributo (FR, CON, DEX, AGI, PER) 5pt.

Kagome



Kagome Higurashi era uma jovem estudante até ser atacada por uma mulher-centopéia no poço do templo onde mora. O Poço era um portal para a era feudal. Lá ela foi atacada mais uma vez pela mulher-centopéia, e mulher-centopéia estava atrás da Jóia de Quatro Almas, que inesperadamente surge do corpo da Kagome. Para salvar a sua vida, Kagome retira o lacre de Inu-Yasha.

Mas Kagome acabou acidentalmente quebrando a Jóia de Quatro almas em muitos fragmentos, e assim partiu com a missão de juntar os fragmentos.

Com o tempo Kagome e Inu-Yasha se apaixonam uns pelo outro, mas para atrapaalhar Kikyô retorna para o mundo dos vivos e esta atrás de Inu-Yasha, e Kouga um youkai lobo esta querendo se casar com a Kagome.

FR 10, CON 10, DEX 12, AGI 11,
INT 14, WILL 12, PER 10, CAR 13;

Aventureira nível 4; PV10, PH8, PF6, IP: 0

Ataques: Arco-e-Flecha 50/0, danos de 1d10.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 2pt

Especial: É a única que pode detectar fragmentos da Jóia de Quatro Almas.

Sango



Sango veio de um famoso clã de exterminadores de youkais que estava atuando há muito tempo. Sango teve seu clã e sua família toda dizimada graças a um plano do Narak. E seu irmão dominado pelo Narak foi o que matou todos os seus membros da família. Sango ainda foi iludido por Narak a pensar que quem fez tudo isso foi um meio-youkai chamado Inu-Yasha. Mas Inu-Yasha conseguiu provar o contrário. Agora Sango caça Narak para se vingar e trazer seu irmão Kohaku de volta. Ela tem alguns problemas com um monge pervertido que toda hora tenta passar a mão nela. Mas na verdade a Sango gosta dele, só queria que ele não fosse tão cafajeste.

FR: 13, CON: 13, DEX: 13, AGI: 12,
INT: 13, WILL: 13, PER: 12, CAR: 14;

Exterminadora de Youkai nível 8; PV21, PH24, IP2

Ataques: Osso Voador 50/30, dano 3d6+2 (corte ou esmagamento), pode ser arremessado até 100m e volta na sua mão.

Aprimoramentos: Kit Exterminador de Youkai 2pt, Aliado (Kirara), Inimigo (Narak) -2

Miroki



Miroki é um monge pervertido, ele se aproveita das pessoas com algumas mentiras e sempre tenta se dar bem com garotas bonitas. Na verdade ele é um houshi, falta um estágio para ele se tornar um monge completo. Seu avô foi amaldiçoado por Narak a 50 anos com o Buraco do Vento (Kazana no original), esta maldição foi passada em geração e geração, e só vai parar quando ele matar o Narak

Miroki canta todas as garotas que ele vê pela frente mas há grandes indícios que ele esteja interessado mais na exterminadora de youkai Sango

FR: 15, CON: 16, DEX: 14, AGI: 14,
INT:13, WILL: 15, PER: 12, CAR: 14;

Monge nível 9; PV:27, PH25, IP2, PF: 12

Ataques: 2, Cajado 60/60, 1d6+3

Aprimoramentos: Kit Monge 4pt, Aliado (Tanuki) 1pt, Maldição -3pt, Inimigo (Narak) -2pt

Buraco do Vento: O Buraco do vento suga tudo e todos para dentro da palma de sua mão. Vitimas podem fazer um teste de FR vs 36. Caso os insetos venenosos do Narak (Saimyoushou no original) sejam sugados, será necessário de CON ou morrerá, caso passe ele precisará de tratamentos médicos rápidos.

Insetos Venenosos (Saimyoushou):

FR 1, CON 3; DEX 0; AGI 13; INT 1; WILL 1; PER 10;
CAR 1; PV 2, IP 0;

Ataques: 1, ferroada 10/0, dano 1d3

Shippou



Este pequeno youkai raposa teve seus pais mortos pelos irmãos relâmpagos, Hitem e Manten. Shippou queria vingança e resolveu roubar os fragmentos da jóia que estava com a Kagome. Mas como Kagome salvou sua vida, Shippou resolveu segui-los em sua jornada.

FR: 6, CON: 7, DEX: 10, AGI: 14,
INT: 12, WILL: 10, PER: 15, CAR: 13:

Youkai nível 3; PV6, PH10, IP0

Ataques: Mordida 25/0, dano 1d3

Aprimoramentos: Detecção de Youkai 0pt, Má Fama (youkai)

Poderes de Youkai: Vôo 1pt, Fogo de Raposa 2pt, Ilusões 3pt, Transformações 1pt.

Kirara



Kirara aparenta ser um gato de duas caldas inofensivo, mas na verdade sua verdadeira forma é bem mais forte. Kirara antes de ser parceira da Sango Kirara foi parceira da sacerdotisa Nidoriko.

FR: 3, CON: 3, DEX: 10, AGI: 15,
INT: 7, WILL: 7, PER: 18, CAR: 12;

Youkai 5° nível; PV7, PH10, IP0,

Ataques: mordida 25/0, 1d3 dano.

Forma tigre

FR: 25, CON: 25, DEX: 15, AGI: 20,
INT: 7, WILL: 7, PER: 20, CAR: 12; PV25, PH10, IP5

Ataques: Mordida 75/0, dano 3d6.

Poderes: Bafo 3pt, Vôo 3pt, Segunda Forma 5pt.

Aprimoramentos: Aliado (Sango), Youkai Comum 5pt
Forma gato, Detecção de Youkai 0pt, Má Fama (youkai)

Kouga



O Kouga é o líder de um clã de youkai.

Ele seqüestrou Kagome uma vez pois percebeu que ela pode detectar os fragmentos da Jóia de Quatro Almas. Porém ele acabou se apaixonando e decidiu que ela seria a sua mulher.

Um clã aliado junto com a maioria de seu clã, foi morto pela Kagura em mais um plano de Narak. Kouga jurou vingança pela morte de seus “irmãos” lobos.

Kouga agora apaixonado pela Kagome, ele parou de atacar humanos para saciar a fome, como ele fez com o vilarejo em que a Hin morava. Ele tem alguns problemas com Inu-Yasha por causa da disputa do amor da Kagome.

O Kouga tem dois fragmentos da Jóia, um em cada perna.

FR 20, CON 24; DEX 20; AGI 35;
INT 13; WILL 15; PER 27; CAR 14;
PV 38, PH 35, IP 5;

Ataque: 3; Garras 120/120, dano 2d6

Aprimoramento: Sentidos Aguçados (olfato) 1pt,
Youkai 5pt, Sensitivo 2pt.

Poderes de Youkai: Aumento de Atributo (PER, 2xAGI*) 1pt, Garras 2pt; Pele Resistente 2pt; Regeneração 3pt.

Sesshoumaru



Sesshoumaru é o irmão mais velho de Inu-Yasha, ele tem um ódio por humanos muito grande e também por meio-youkais. Sesshoumaru estava tendo uma guerra com os youkais gatos e necessitou da ajuda de Inu-Yasha, Isto aconteceu durante a época em que Inu-Yasha fora lacrado por Kikyou. Ao descobrir que seu irmão fora preso por causa do amor que este sentia pela humana, seu ódio pelo irmão ganhou mais força, permanecendo assim até hoje.

Sesshoumaru ficou anos buscando o túmulo de seu pai para pegar a espada Tessaiga e acabou descobrindo que este se localizava no interior do olho do Inu-Yasha. Ele entrou e tentou pegar a Espada Tessaiga, mas não conseguia toca-la; somente humanos ou meio-youkais podiam porta-la e ela somente poderia ser utilizada por pessoas que pretendam ajudar os humanos. Inu-Yasha acabou cortando o braço direito de Sesshoumaru nesta batalha.

Sesshoumaru acredita que somente ele tem o direito de matar seu irmão. Curiosamente, ele tem como companhia uma garotinha humana chamada Rin, Ele permite sua presença como uma espécie de agradecimento por esta ter salvado sua vida uma vez.

FR: 32, CON: 32, DEX: 29, AGI: 29,
INT: 16, WILL: 16, PER: 36, CAR: 10;
Youkai 16° nível; PV50 ,PH65, IP6
Ataques: 3, Garras 50/150 dano 3d6+8, Toukijin 150/150 dano 4d6+10.

Forma Cão Gigante

FR: 40, CON: 40, DEX: 29, AGI: 29, INT: 16, WILL: 16, PER: 36, CAR: 10; PV50 ,PH65, IP7
Ataques: Mordida 60/0, dano 2d6, Garras 50/60, dano 3d6+8.
Aprimoramentos: Sentidos Aguçados (olfato), Taiyoukai 5pt, Má Fama (youkai), Detecção de Youkai Opt.
Poderes. Aumento de Atributo (FR, CON, DEX, AGI, 2x PER) 7pt, Garras (ácido e veneno) 5pt, Dentes e Boca (ácido e veneno) 4pt, Regeneração 4pt.

Jakken



Jaken é um youkai fraco e covarde, mas faz de tudo para agradar o seu mestre, ele o adora, Sesshoumaru é como se fosse um Deus para ele.. Sesshoumaru utiliza mais ele como distração, para cuidar da Rin e para missões onde sua presença não é necessária.

FR: 4, CON: 6, DEX: 7, AGI: 7,
INT: 10, WILL: 10, PER: 10, CAR:8;
PV 8, PH10, IP0, PM4
Ataques: Cajado 20/20 dano 1d6
Magias: Fogo 3
Aprimoramentos: Poderes Magicos 3pt, Youkai 5pt, Detecção de Youkai Opt.
Poderes de Youkai: Nunca vi usar poder nenhum, caso tenha algum me avise...

Narak



Narak surgiu de um ladrão chamado Onigumo. Ele fazia parte de uma gangue e traiu seu líder para assumir o comando. O plano não deu certo e sua antiga gangue o puniu queimando-o vivo. Seu corpo foi jogado em uma caverna e a queda o deixou paralítico. A Sacerdotisa Kikyô o encontrou e cuidou de seus ferimentos. Onigumo tinha pensamentos obscenos em relação a sacerdotisa e também ambicionava em pegar a Jóia de Quatro almas.

Com sua aura maligna, milhares de youkai foram atraídos a caverna e ele ofereceu seu corpo como alimento a todos eles. Os Youkais que o devoraram de alguma forma, acabaram se fundindo com a alma de Onigumo, dando origem a um novo Youkai: Narak.

Narak bolou um plano para que Kikyô matasse Inu-Yasha e ainda corromper a jóia. Tomando a forma de Inu-Yasha, ele atacou Kikyô e usando a forma da Kikyô ele atacou Inu-Yasha. Inu-Yasha irritado foi roubar a Jóia de Quatro Almas, mas lá ele foi impedido pela Kikyô e lacrado em uma árvore. Ele pensava que Kikyô iria usar a Jóia para curar seus ferimentos, porém esta desejou não mais utiliza-la. Ao morreu, a jóia foi cremada junto com seu corpo dando frustrando o plano de Narak. Que simplesmente desapareceu

FR:30, CON:30, DEX:27, AGI:27,
INT:18 ,WILL:18 ,PER:25 ,CAR:10;

Meio-Youkai 14° nível; PV50 ,PH65, IP6, PM:20,
Ataques: 2 ,Pinça (Garras) 80/70, 4d6 dano

Poderes de Youkai*: Vôo 3, Segunda Forma 5pt (Aranha), Garras 4pt, Ataques Extras 2pt, Pele Resistente 4pt, Miasma. 4pt, Aumento de Atributo (FR, CON, DEX, AGI, PER) 5pt, Transformação 4pt.

*Esta pontuação pode variar, de acordo com as combinações de Youkais que tem em seu corpo

Forma Aranha

FR:34 ,CON:34 ,DEX:25 ,AGI:25 ,INT:18 ,WILL:18
,PER:25 ,CAR:10 ,PV55 ,PH65, IP7

Kagura



Kagura é um youkai que nasceu a partir de uma parte do Narak. Ela faz seu trabalho sujo não por vontade própria e sim pelo temor de ser absorvida novamente. Ela sonha em ser livre e busca um meio de se livrar de Narak. Ela sabe que durante o dia, Inu-Yasha perde os poderes de Youkai mais ela não contou para o Narak.

FR:13, CON:16, DEX:13, AGI:30,
INT:12, WILL:13 ,PER:17 ,CAR:12;

Youkai 10° nível; PV35 ,PH30, IP2,

Ataques: Rajada* (vento) 75/85, dano 3d6

*Tem valores de defesa graças ao Escudo de Elemento

Aprimoramento: Má Fama (youkai)

Poderes de Youkai: Vôo 3pt, Rajada 3pt, Escudo de Elemento 5pt.

Kanna



Kanna é mais uma das criações do Narak, Sempre é vista com um espelho mágico que suga a alma das pessoas e a controla. Ela não demonstra ter nenhuma emoção.

FR:9, CON:9, DEX:10, AGI:10,
INT:15, PER:14, CAR:10, WILL:17,

Youkai 6° nível; PV15, PH10, IPO;

Espelho – O espelho que ela carrega pode sugar a alma das pessoas e assim às controla-las, a vítima deve fazer um teste de WILL VS 20. O espelho tem também a habilidade de ver tudo em 200m.

Kikyou



Kikyou era uma jovem sacerdotisa doce e meiga, que ajudava todas as pessoas, não importando se ela fosse boa ou má. Foi então que o chefe de um clã de exterminadores de youkai pede-lhe para que cuide da Jóia de Quatro almas, pois ela era a única que conseguia purificar a jóia.

Como Guardiã da Jóia, teve que lutar contra muitos youkais que tentavam captura-la, um deles era Inu-Yasha. Inu-Yasha e Kikyou se apaixonaram e Kikyou pretendia usar a jóia para transformar Inu-Yasha em um ser humano, ao invés de um youkai completo como era o que desejava no início. Mas Narak passando-se por Inu-Yasha feriu-a mortalmente, fazendo pensar que ele a traiu. Utilizando suas últimas forças, Kikyou lacra Inu-Yasha em uma árvore. Antes de morrer ela pede a Kaede que queimasse seu corpo junto com a Jóia de Quatro Almas.

Mas ela não teve seu descanso eterno: uma bruxa youkai roubou às cinzas da sacerdotisa e fez um corpo de barro para revive-la, mas não conseguiu, pois a alma de sacerdotisa já tinha reencarnado. Ela decidiu raptar a Kagome para pegar de volta a alma de Kikyou, o ritual foi interrompido pela metade, mas uma parte da alma foi para o novo corpo da Kikyou trazendo-a de volta.

Kikyou acaba descobrindo a verdade sobre sua morte e deseja matar Narak para se vingar. Curiosamente ela entregou-lhe uma boa parte da jóia, ajudando-o.

Ela ainda ama Inu-Yasha, mas pretende mata-lo para ficarem juntos. Embora tenha sido ressuscitada ela precisa de almas para continuar viva.

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

Sacerdotisa 6° nível; PV 17, PH18, IP 0, PF: 10.

Ataques: 1, Arco 70/0 dano 1d10

Aprimoramentos: Dependência (almas humanas) -2pt

Bem esta é a primeira versão deste net-book. Eu estarei fazendo uma segunda versão mais para frente com regras de zumbis (pessoas/youkais revividos com fragmentos da Jóia de Quatro Almas), novos tipos de youkais novos poderes.

Duvidas, criticas, sugestões ou ameaças de morte me mande um e-mail

Andre (Death Scythe) Ceratti da Rocha

death_scythe@o2.pl

無頼館
・発行日・
2002年12月20日
・発行・
大江戸スプラカトル
・印刷・
＜りえい子土＞
・連絡先・
〒603-8157
京都市北区茶町宮前野/
加藤 隼也「大江戸スプラカトル」
〒414-8642 静岡県沼津市大井町1-1-1
加藤 隼也「大江戸スプラカトル」
E-mail → ken_ben@spica.creamfil.ne.jp

