

# *Assassinos Orientais*

**(por Shinobi)**



# Agradecimentos

- A Deus por permitir que eu nascesse.
- A Marcelo Del Debbio por ter criado este fantástico sistema.
- Ao Sebo que permitiu que eu comprasse alguns livros por um preço bem razoável.

Quem desejar falar comigo para dar sua opinião sobre o net-book, esclarecer alguma dúvida ou simplesmente falar sobre RPG, é só me adicionar:

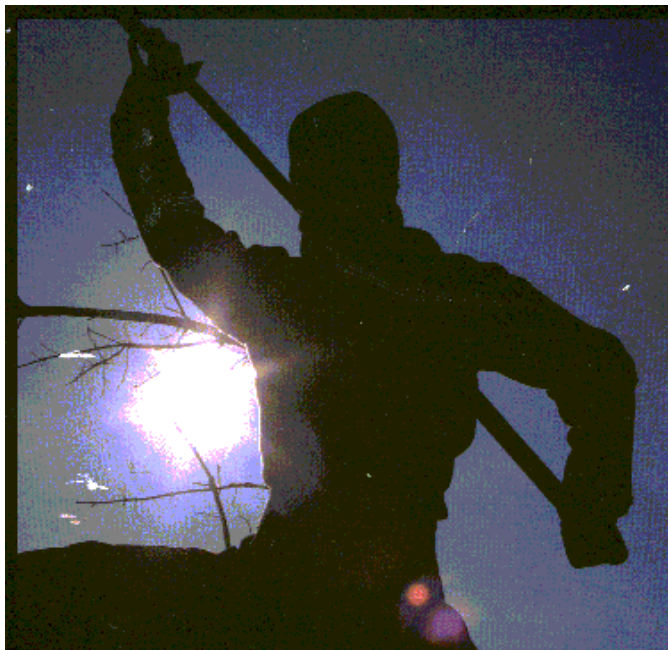
ICQ: [303168698](https://www.icq.com/lookup/303168698) [MSN:dangerous6666@hotmail.com](https://www.msn.com/lookup/MSN:dangerous6666@hotmail.com)

## Introdução

Olá amigos RPGistas e fãs do Sistema Daemon, eu tenho quinze anos e jogo RPG desde os onze. A meu ver este é o melhor sistema já inventado em todo país. Minha decisão de criar este net-book surgiu quando encontrei dificuldades para criar um personagem ninja, principalmente pela ausência de um kit realmente adequado.

A questão é que os ninjas são capazes de manipular um número tão grande de armas e quão tão grande eficiência que um personagem dificilmente teria pontos de perícia o suficiente para gastar em todas elas. Sendo assim comecei a pesquisar sobre as armas e como os ninjas as utilizavam, dando ao jogador o direito de escolher algumas delas.

Terminado meu trabalho decidi compartilhar essas informações com outros RPGistas que podem se interessar por usar esses assassinos orientais como personagens. Espero que gostem do material!



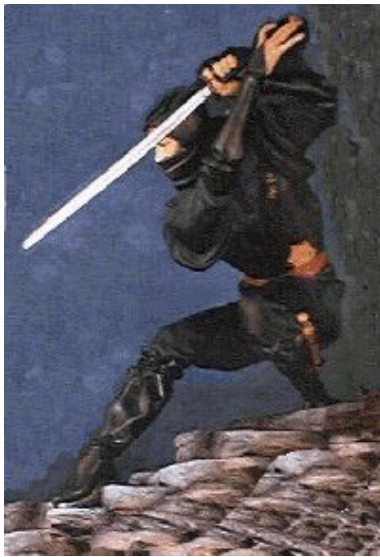
# Ninjas

## Como se originaram:

Conta-se que poderosos demônios com forma semelhante à de pássaros eram mestres nas artes da luta com espadas e do desaparecimento. Esses demônios conhecidos como *Tengu* instalaram-se no Japão e lá fundaram as primeiras sociedades secretas de ninjas. Esses clãs eram indiretamente controladas por esses demônios que utilizavam os ninjas como peões num jogo de xadrez.

## Como eles agiam:

Os ninjas eram os guerreiros das sombras, mercenários pagos para fazerem os mais variados tipos de serviços furtivos, entre eles: sabotagem, assassinatos e especialmente o de espionagem.



Eles não se importavam em utilizar-se de métodos covardes para alcançar seus objetivos, mesmo porque tinham sua identidade sob sigilo em suas missões, de forma que não prejudicariam a sua imagem.

Suas armas não eram tão importantes quanto eram para os samurais convencionais, pois eram apenas ferramentas. Além disso, o ninja não tinha treinamento para se defrontar com inimigos de frente. Seu armamento era mais furtivo.

Alguns senhores feudais costumavam contratar esses mercenários para fazer uns “serviços sujos”. Embora os ninjas dificilmente pudessem ser capturados, esse tipo de acordo não era nem um pouco seguro, pois nada garantia que o ninja não iria delatar o contratador caso fosse capturado, ou até mesmo executá-lo caso a vítima oferecesse um pagamento melhor.

Os ninjas evitavam ao máximo utilizar suas armas, pois se matassem alguém com elas ficaria evidente que ocorrera um assassinato. Eles preferiam utilizar diversos tipos de venenos e sua astúcia para matar sem deixar vestígios. Muitas mortes que oficialmente eram registradas como “acidentes” ou “intoxicações” eram na verdade obra dos ninjas.

Não eram apenas nobres corruptos que recorriam a esse tipo de serviço, até mesmo o governo costumavam contratar ninjas para espionar governos de outros países ou para que matassem os generais inimigos antes de uma guerra, o que desestruturava o exército inimigo.

Nem sempre os ninjas precisavam assassinar pessoas, muitas das encomendas que recebiam evoluíam obter informações secretas, “calar a boca” de alguém, sabotar documentos para incriminar alguém e assim por diante.

Os ninjas eram organizados em clãs. Seus rostos eram escondidos por trás de panos, de modo que o ninja mantinha sua identidade sob sigilo em suas missões. O ninja descoberto era instruído a se matar, pois não tinha mais valor. Em pouco tempo seria caçado e morto.

## Ninja

**Custo:** 4pts. de aprimoramento, 370 pts. de Perícia.

**Perícias:** escolha três armas orientais 20/20, Escapismo 20%, Armadilhas 20%, Herbalismo 30%, Camuflagem 40%, Esportes (Arremesso 30%\*, Acrobacia 20%, Alpinismo 30%, Salto 20%), Furtividade 40%, Fechaduras 20%, Escutar 20%, subterfúgio 30%, disfarces 20%, Manipulação (Intimidação 20%, Hipnose 20%), Artes (atuação 20%)

**Aprimoramentos:** Pontos heróicos 4, Ambidestria 2

**Pontos de Fé:** 0

**Pontos de Magia:** 0

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

\* A perícia Arremesso é considerada o valor inicial da perícia Shuriken/Shaken (ver adiante).

## Armas Orientais

Entre as grandes variedades de armas orientais existentes, selecionei algumas que são mais utilizadas por ninjas. Muitas delas não eram realmente armas, mas em uma época em que o porte de armas era exclusivo dos samurais, foi necessário desenvolver técnicas de luta com ferramentas e outros utensílios que aparentemente eram inofensivas.

### NUNCHAKU

Em certa época, as únicas armas que eram permitidas no Japão eram as famosas katanas os quais os únicos possuidores eram os samurais do imperador. Sendo assim, havia a necessidade de se utilizar instrumentos para a defesa pessoal, que não fossem armas propriamente ditas e que não despertassem a atenção dos samurais.

Assim originou-se o nunchaku, pois ele nada mais era do que dois pedaços roliços de madeira unidos por uma corrente. Era uma ferramenta do dia-a-dia no campo que utilizavam para bater no feijão e no arroz após a colheita dos mesmos. (Quando se colhe o arroz e o feijão eles ainda estão com sua casca, então se bate neles para que a casca abra e deixe os grãos saírem).



**Dano:** 1d6

**Iniciativa:** -3

**Preço:** 70 a 120 florins

**Peso:** 1,5 a 2,0 Kg

**Comprimento:** 60 a 100 cm (esticado)

**Potencia:** 700 Kg de impacto (o suficiente para quebrar qualquer osso do corpo humano)

# NINJA -TO

A Espada era uma das armas essenciais dos antigos guerreiros ninjas, a ninja-to é muito versátil para ataques, defesas, escaladas, abordagens e tudo o que a criatividade do ninja permitir.

Note que a lâmina da espada era reta, diferentemente da lâmina da maioria das espadas orientais. Isso era para que o movimento golpe da espada não produzisse ruído algum, tornando-se uma arma mais furtiva. Além disso, com a lâmina reta ficava mais fácil escondê-la no corpo.

Tudo na espada era aproveitado, inclusive a bainha. Muitas vezes os ninjas utilizavam-na para ficar submerso na água, respirando o ar que ficava dentro dela.

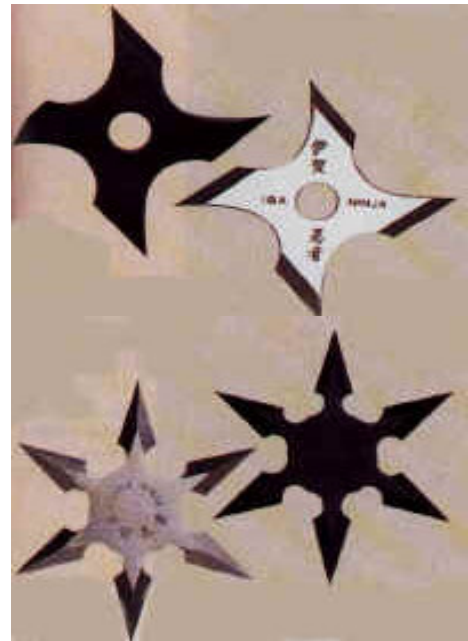
**Dano:** 1d6+2  
**Iniciativa:** -4  
**Preço:** 250 a 320 florins  
**Peso:** 1,8 a 3,0 Kg  
**Comprimento:** 55 a 80cm



# SHURIKEN/SHAKEN

Também conhecidos como “estrelinha dos ninjas” ou “cartas da morte”, há uma diferença entre shuriken e shaken. Shaken são estrelas de diversos formatos e com diversas quantidades de pontas, decoradas com símbolos, tigres ou seres mitológicos. Já os shurikens são pequenas facas de arremesso e palitos de ferro com pontas.

Ao contrário do que muitos pensam os shurikens não eram utilizados para matar (salvo em casos de acertar um ponto vital como a veia do pescoço), eram usados para ferir o inimigo dando-lhe tempo de sacar a espada ou tentar uma fuga. Eles eram carregados num compartimento na manga do uniforme. Quando o ninja era pego de surpresa ele arremessava a estrela nos olhos do inimigo. Algumas vezes as estrelas eram embebidas em veneno matando a vítima algum tempo depois e livrando qualquer suspeita de assassinato.



**Dano:** 1d3  
**Iniciativa:** -2  
**Alcance:** 30  
**Peso:** 50g  
**Preço:** 2 a 5 florins  
**Comprimento:** 7 cm

# TONFA

Assim como o nunchaku, a tonfa a princípio não era uma arma. Ela nada mais era do que a manivela dos poços de água e dos moinhos de trigo. Quando os *yamabushis* estavam em perigo e desarmados essas manivelas eram removidas e utilizadas para a defesa. Assim foram desenvolvidas várias técnicas de ataque e defesa com esta “arma”.

É uma arma de curto alcance e pode ser utilizada aos pares, é excelente contra vários tipos de armas curtas e longas, tais como o Bastão curto, o Bastão Longo, o Nunchaku, o Kama (foice), as facas, ou mesmo contra as Katanas. Só não é muito eficiente contra armas de arremesso.



**Dano:** 1d4+1

**Iniciativa:** -2

**Preço:** 50 a 90 florins

**Peso:** 1,0 a 1,5 Kg

**Comprimento:** 35 a 45 cm

# KAMA

O kama surgiu da mesma forma que o nunchaku e a tonfa, aliás, esta arma é muito próxima do nunchaku, pois ambas eram utilizadas na colheita de arroz. Na verdade, ela era utilizada pelos agricultores para cortar capim para o trato dos animais. Mais tarde foi necessário transformá-la em arma, podendo ser utilizada em conjunto.

O Kama é uma arma de curto alcance, é excelente para o combate corpo-a-corpo e para fazer abordagens. É utilizado também contra algumas armas, tais como o Bastão curto, o Bastão Longo, ou mesmo contra as temidas Katanas.



**Dano:** 1d3+1

**Iniciativa:** -3

**Preço:** 20 a 25 florins

**Peso:** 300 a 400 g

**Comprimento:** 25 a 35 cm

# KOGATANA



**Dano:** 1d3+1  
**Iniciativa:** -3  
**Preço:** 25 a 30  
**Peso:** 220 g  
**Comprimento:** 20 a 25 cm

A kogatana nada mais é do que a nossa conhecida faca, era muito utilizada por ninjas. Embora sejam armas simples, tornam-se armas poderosas nas mãos destes assassinos.

A Faca é utilizada para ataque, defesa e abordagens. Pode até ser lançada contra o oponente, transformando-se em um instrumento de arremesso.

O ninja camufla-se para ficar escondido e então rapidamente ataca o inimigo pelas costas cortando sua garganta.

# ZARABATANA

A zarabatana é mais conhecida como Fukia no Japão, é simplesmente um cano fino com um pouco menos de 1 metro de comprimento que serve para disparar pequenos dardos.

Embora seu dano seja insignificante, os ninjas as utilizavam com dardos envenenados. Geralmente era carregada num compartimento secreto no uniforme ou na bainha da ninja-to. Era uma arma totalmente adequada para um assassino, pois era silenciosa e mortal.

Havia também zarabatanas bem menores, que os ninjas carregavam na boca como se fosse um canudo, caso fossem surpreendidos, disparavam um pequeno dardo envenenado contra o rosto ou olhos da vítima.



**Dano:** 1+ veneno  
**Iniciativa:** -2  
**Peso:** 150g a 300g + 15g por seta  
**Preço:** 15 a 22 florins  
**Alcance:** 10/30 metros  
**Comprimento:** 20 a 80 cm

# BO

O Bo surgiu do mesmo modo e na mesma época que o nunchaku, a tonfa e o kama. É um simples bastão longo utilizado pelos criadores de ovelha para guiar o seu rebanho pelas montanhas, depois, como a maioria das outras armas aqui descritas, tornou-se uma arma de defesa pessoal.

Os ninjas não costumam levar esta arma em suas missões pelo seu difícil transporte devido ao seu tamanho, e também por não ser fácil de ser camuflada junto ao corpo devido ao seu tamanho,



**Dano:** 1d6

**Iniciativa:** -5

**Preço:** 20 a 28 florins

**Peso:** 1,5 a 2,5 Kg

**Comprimento:** 1,5 a 2,5 metros

# HANBO

Sendo o Bo uma arma difícil de ser carregada para as missões, devido ao seu grande tamanho, surgiu uma variação menor do Bo, que é o Hanbo. Finalmente tinha-se em mãos uma arma com a mesma utilidade do Bo, só que menor, sendo mais fácil o seu carregamento e sua camuflagem.

Qualquer bastão, galho ou pedaço de madeira pode ser considerado um Hanbo, obtendo a mesma eficiência, portanto pode ser facilmente adquirida em qualquer lugar e utilizada aos pares.



**Dano:** 1d3

**Iniciativa:** -3

**Preço:** 3 a 5 florins

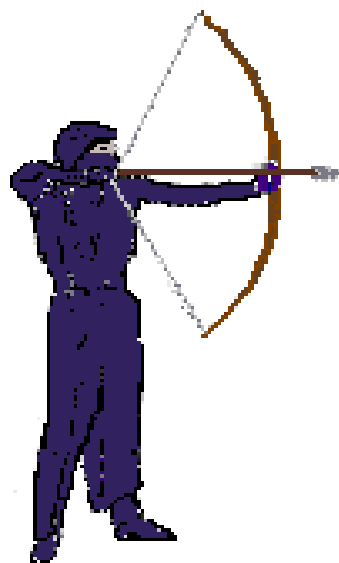
**Peso:** 0,5 a 1,5 kg

**Comprimento:** 1,0 a 1,5 metros



# ARCO E FLECHA

Os ninjas utilizavam o arco e as flechas para diversas finalidades, pois o arco não é só uma arma e sim um excelente instrumento de caça. Portanto para sua própria sobrevivência na mata, ele utilizava as flechas para caçar animais e pássaros, e também para pescar.



As flechas são mortais e silenciosas, e podem ser lançadas de grandes distâncias, tudo o que o ninja precisa. Além do que as flechas podem ter várias utilidades, por exemplo, as pontas envenenadas eram utilizadas quando o objetivo não era matar o oponente e sim atingi-lo nos membros causando febres e delírios para poder capturá-lo e em seguida interrogá-lo.

<b>Dano:</b> 1d6
<b>Iniciativa:</b> -4
<b>Preço:</b> 300 a 325 florins
<b>Peso:</b> 800g a 1kg
<b>Comprimento:</b> 1,15 a 1,60 metros
<b>Alcance:</b> 30/60

# CAMUFLAGEM E HERBALISM O

Na sua posição de fugir dos samurais e manter-se escondidos nas florestas enquanto treinava, as famílias de ninjitsu fundaram pequenas aldeias nas florestas onde viviam afastados do resto da população.

Graças a essa exclusão, foi necessário que os ninjas desenvolvessem uma medicina natural a fim de cuidar de sua própria saúde. Mas é claro que a partir daí, surgiram não só remédios como poderosos venenos.

No caso da camuflagem, não foi desenvolvida apenas ficando no meio do mato. Foi necessário árduo estudo sobre a anatomia humana, para que pudessem dominar esta técnica.

# EQUIPAMENTOS

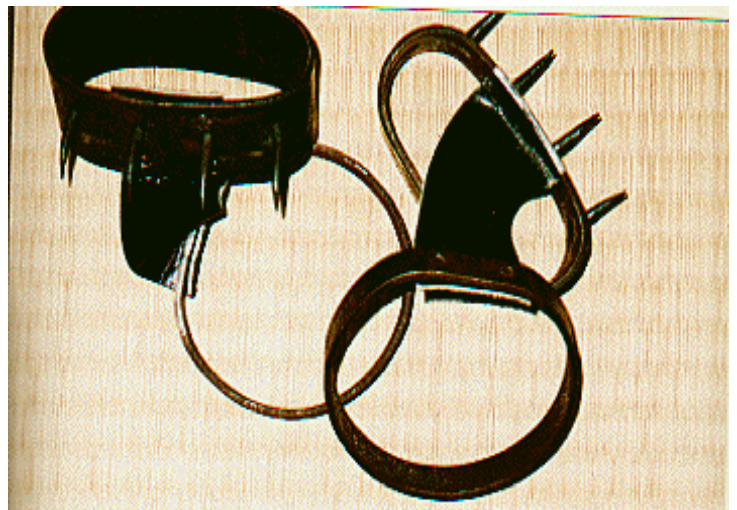
Logo a seguir estarão listados alguns utensílios que também eram muito utilizados por ninjas, mas não como armas e sim como ferramentas de trabalho.

## SHUKO

Shuko é um equipamento simples, porém muito útil. Consiste em uma tira de couro resistente que tem suas pontas juntadas de forma a ficar como uma espécie de luva. É muito semelhante ao “soco inglês”, com a diferença de que os espinhos se localizam na parte da palma da mão.

Sua principal função é nas escaladas, pois seus espinhos prendem-se em objetos e paredes, permitindo que os ninjas consigam escalar nas paredes com mais facilidade, como se fosse um gato.

Também pode ser usado em combate, o ninja o utiliza para arranhar e rasgar a pele da vítima, por isso este equipamento também é conhecido como mão-de-gato. O teste é feito normalmente com a perícia briga e o dano é acrescentado em +1.



## KAWANAGA

Este simples e tradicional item tem a mesma função do Shuko, é utilizado para realizar escaladas com maior facilidade.

Permite que o ninja escale coisas mais rapidamente e facilmente do que com o Shuko, contudo o gancho é mais pesado e difícil de esconder junto ao corpo.

Também tem a desvantagem de que precise ser abandonado em certos casos, como o de escalar um muro alto (o ninja usa a corda para subir mas depois tem que usa-la novamente para descer, assim o gancho fica preso), deixando pistas para trás.



## *TETSUBISHI*



Os Tetsubishis são conhecidos também como pés de galinha, são pequenos objetos metálicos e pontiagudos projetados de modo que quando lançados ao solo sempre fiquem com pelo menos uma ponta para cima.

Quando os ninjas estavam em fuga eles soltavam os tetsubishis no caminho, caso alguém pise ali terá seu pé perfurado algumas vezes, recebendo 1 ponto de dano. Em seguida irá cair no chão e caso seja em cima dos tetsubishis receberá novo dano. Mais tarde, quando os ninjas praticamente não mais existiam, este item continuou sendo utilizado, mas para furar pneu de automóveis.

## *TORINOKO*

São as famosas bombas de fumaça que os ninjas usavam para desaparecer. A história conta que elas eram uma mistura de pólvora e esterco de vaca seco, que eram colocados juntamente dentro de um ovo vazio. Quando eram lançados no chão causavam aquela nuvem de fumaça.

Isto servia para causar um efeito de ilusionismo aos oponentes, facilitando uma fuga. Esse “desaparecimento” misterioso reforçava a idéia que os ninjas tinham pactos com os demônios (Tenchu). Elas eram carregadas em compartimentos secretos no uniforme do ninja.

# Ninjitsu

## Como se originou:

Durante a longa guerra civil que durou até o final do século XVI, algumas famílias eram proibidas de portar armas, então desenvolveram técnicas marciais para se proteger. Foram forçados a praticar seus conhecimentos ninjas em segredo, nas montanhas e florestas.

Essas famílias guerreiras treinavam suas habilidades em harmonia com a natureza e praticavam a meditação para manter um bom estado psicológico e uma saúde mental boa. Quando necessário às famílias se uniam para enfrentar um inimigo.

## Um pouco sobre esta arte:

Ninjitsu tem raízes que datam mais de mil anos atrás. Existia no Japão um número muito grande de escolas e famílias de ninjitsu, contudo, durante a era de paz civil, muitas delas desapareceram, pois os serviços dos ninjas não eram mais necessários. Outras escolas mantiveram a tradição de ensinar os segredos ninjas a seus filhos, cada qual com seu próprio estilo de luta.



Esta talvez seja a mais complexa e completa de todas as artes marciais, pois possui vários ramos e técnicas específicas para determinadas situações, o que o torna muito difícil de se definir. Entre as inúmeras técnicas englobadas no ninjitsu está pressão de pontos vitais (o que podia levar o adversário a dores insuportáveis ou até mesmo à morte), que era muito eficaz como método de tortura.

Além dessa técnica, muitas outras artes interessantes foram desenvolvidas, como técnicas especiais de fuga, andar silenciosamente e sem deixar pegadas ou rastros, lutar debaixo d'água, meios discretos e eficientes de envenenar uma vítima, hipnose, treinamento de flexibilidade das juntas (o que facilitava fugas de amarras), disfarces, dramatização, entre outras.

## Samurais VS Ninjas

Embora muitos façam uma distinção entre samurais e ninjas, os ninjas também são considerados samurais, a diferença crucial entre os dois é que os ninjas não obedeciam rigorosamente ao bushidô (código de ética samurai), ao invés disso, tinham o seu próprio código de ética.

Os samurais convencionais foram inimigos mortais dos ninjas uma vez que os ninjas executavam todo tipo de atividade criminosa e quebravam a lei de proibição de porte de armas. Os ninjas eram guerreiros inferiores aos samurais, mas sua capacidade de “jogar sujo”, superava a deficiência.



# SURPRESA



Você consegue descobrir em que lugar dessa velha foto acima está escondido o ninja? Certamente não. Mas ele realmente está aí, e se você pudesse vê-lo, ele não seria um ninja.

Certamente esta é a melhor e mais efetiva arma que um ninja possui... A surpresa. Quando um inimigo é surpreendido ele perde parte de sua força de ataque, pois ele não esperava este acontecimento.

A surpresa é a base das batalhas e guerras. De nada vale um grande exercito bem equipado se eles pretendem apenas empunhar a espada e correr na direção do inimigo. Um ataque que desestruture o combatente é muito mais eficiente, pois seu adversário estará despreparado para se defender e, portanto terá dificuldades para resistir a um ataque como esse.

É por isso que o ninja era conhecido como guerreiro das trevas ou da sombra, isto se deve ao fato de que ele se aproximava dos inimigos de forma silenciosa e sempre bem camuflado, pois atacava de surpresa.

É também por isso que o Ninja esconde suas armas pelo corpo, pois assim, mesmo capturado, ele sempre tem uma SURPRESA para o seu inimigo.

A roupa que os ninjas usavam era conhecida como Shinobi Shozoku, além de ocultar a identidade de quem a vestia, servia para melhor camuflar o ninja. Se a estiver utilizando, ganha um bônus de 10% em seu teste de camuflagem.

# KUNOICHI



As mulheres, sempre fizeram parte do mundo ninja, recebendo denominação especial: *kunoichi*. Mas apenas seus engajados integrantes sabiam que por trás da máscara de um kunoichi estava uma mulher. Mais do que guerreiras, as ninjas eram sensuais e sabiam se aproveitar dessa peculiaridade para seduzir e, na seqüência, aniquilar os inimigos. Elas se davam ao luxo de ter até uniforme exclusivo que estrategicamente, deixavam suas lindas pernas à mostra. Um ninja mulher começa automaticamente com 20% na perícia sedução. Elas eram muito competentes e quase sempre conseguiam cumprir seus objetivos.

# Perícias e manobras de combate

**Luta com duas armas (50):** O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor do que a outra. Para usar cada arma, é feito o teste individualmente.

**Luta às cegas (40):** Capacidade de lutar sem enxergar, o que inclui olhos vendados e cegueira.

**Refém (30):** O personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situação de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica. Se um personagem com esta perícia estiver com um refém e decidir mata-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

**Desarme (40):** Esta manobra permite que com um teste normal de ataque o personagem desarme um oponente. Esta manobra não causa dano.

**Mira (30):** A vantagem de armas de distancia é poder usa-las fora da cena de combate. A mira aumenta em 30% o valor da perícia do próximo disparo, mas obriga o personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.

**Manobras para impressionar (30):** o personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma manobra para impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

**Andar silencioso (30):** O personagem é treinado para andar sem produzir qualquer tipo de som, costuma ser utilizada em conjunto com as perícias subterfúgio e furtividade. Além disso o personagem é capaz de andar na areia sem deixar pegadas, em caso de estar correndo os rastros são pouco visíveis. – 20% no teste de rastreio.

**Luta sob água (30):** O personagem é treinado para lutar sob a água. Considere que ele sofre apenas metade do redutor quando luta embaixo d'água.

**Flexibilidade de juntas (20):** O personagem possui treinamento de flexibilidade de suas juntas, com essa perícia o personagem é capaz de se livrar de cordas e algemas com muito mais facilidade. Todos os testes com a perícia escapismo são fáceis.

**Pressionar pontos vitais (20):** O personagem sabe pressionar os pontos vitais de uma pessoa com as mãos ou manter objetos pressionando, causando insuportáveis dores na vítima ou até matando-a. Dessa forma, todos os teste de tortura são fáceis.

**Evasão rápida (30):** O personagem é treinado em fugir rapidamente em situações de perigo. Pode atravessar aposentos lotados ou lugares com dificuldade de locomoção sem sofrer nenhum redutor.

**Prontidão (30):** O personagem está sempre alerta e preparado para um combate. Possui uma notável consciência das ameaças à sua volta, recebendo um bônus de +5 em sua jogada de iniciativa.

**Luta suja (40):** Seu personagem sabe que é bom competir, mas seu negócio é ganhar, então ele sabe usar técnicas desleais de luta, como areia nos olhos, ou chute nos “países baixos”. As bonificações nos teste e danos fica a cargo do mestre.