

SHIN天BUSHI

# Duelistas

ツインズ



# Editorial

*(essa matéria foi escrita de 12 de maio á 28 de junho de 2003)*

Quem de nós que adoramos Street Fighter, nunca jogou Samurai Showdown?

Ou Soul Blazer? Ou Last Blade? Ou Soul Calibur? Ou Bushido Blade? Ou Sword of the Samurai?

E muitos outros que não lembro agora, e que tem real importância como Jogo, pois a cada um existia um novo sistema de super, nova historia e etc... nos prendendo cada vez mais aos mínimos detalhes.

Agora esqueçamos por parte nossos gostos, pare para pensar se você como Player/Storyteller, conhece alguma regra que realmente suporta todas suas necessidades em relação a Duelistas?

Essas Regras a seguir apresentadas, são fruto de alguns dias de discussão com meu Amigo (Player e melhor Storyteller que conheço) João Paulo, Juntos nós chegamos a criar uma outra regra alternativa com três técnicas diferentes e tal.... mas acho que ficou muito complicado, e decidi esquecer essa estória, e lendo alguns livros de Rpg que tenho, encontrei no **WoD: COMBAT®** uma breve idéia que precisava e com ela achei possível se criar (na verdade mais copiar – hehehehehe!!! ㄟ\_ㄟ´) regras melhores e bem flexíveis para Duelistas.... espero que gostem dessa edição da **Shin Bushi Home page**.  
Até a próxima!!!

**You Can't Give it Up! Figh or Die!**

**Victorious Rock!!!**

[shinbushi@ieq.com.br](mailto:shinbushi@ieq.com.br)

[www.shinbushi.hpg.ig.com.br](http://www.shinbushi.hpg.ig.com.br)

## **Agradecimentos**

*Gostaria de agradecer a grande ajuda que me deram meus amigos a este material, entre eles devo agradecer a toda lista de discussões SF\_STG da Yahoo! Groups, Especialmente ao Eric, ao Fathen ou Maligno senhor careca (não me perguntem o pq desse nick no icq, prefiro não saber mesmo), Gabriel, Moiza e muitos outros que agora não vou me recordar, mas que foram de vital importância para esse artigo sair do meu baú de idéias, e também um muito obrigado a João Paulo (já citado a cima) pela ajuda com os modificadores e sistemas.*

## **Errata**

*Não é bem uma errata mais ainda assim vou explanar sobre. Preferi não colocar os custos por estilos em pontos de poder pq seria desnecessário, já que pretendo criar artigos como sourcebooks de estilos em separado, logo pra não perder tempo deixei isso pra lá.*

## DO BUJUTSU AO BUDO

O mundo das artes marciais pode ser dividido de varias maneiras e em varias épocas para ilustrar suas fases. Uma das principais divisões foi o fim da tendência Bujustu e o inicio do Budo. Ao final da Era "Sengoku Jidai" (A era dos estados internos em Guerra), e o inicio da Era Meiji, O Japão passou por uma transformação conceitual e cultural, um turbilhão de eventos menores (mas não menos importantes) chamado Era Bakumatsu. Logo ao inicio do Bakumatsu que não representa nem mesmo mais de oito anos antes da Era Meiji e durante a própria Era Meiji (inicio dos tempos de paz conduzidos por Tokugawa) muitos Samurais e Hatamoto(s) (generais) se viram "desempregados" por uma Era de paz, portanto eles ou se tornavam políticos ou se tornavam mercenários (alguns a serviço dos próprios políticos), existia ainda aqueles que criaram escolas de sua arte (marcial ou não) e tentavam sobreviver como professores. Assim começou a ecoar dentre os conceitos das artes marciais a palavra "Budo", e junto com ela um modo diferente de ver a arte marcial... em algum tempo passou-se a ver as artes marciais não mais para guerra e sim como parte de uma doutrina, capaz de aperfeiçoar um individuo. A principal característica, enfatizada até mesmo na época, era o desarmamento de uma arte marcial pois a espada representava com

todas as suas palavras o inicio de um fim de mais uma vida e a tendência (talvez guiada pelo Xintoísmo) era que uma vida não poderia ser tirada em vão, pois a morte já era desnecessária naqueles tempos de paz. Hoje nós podemos chamar a todas as artes marciais de simplesmente Budo.

## FORJANDO SUA ARMA

Praticamente todas, senão todas as Artes marciais tem alguma especialização com algum tipo de arma, até mesmo Karate (Mãos vazias) tem em sua longa doutrina no uso de Nunchacos, Tonfas e etc... e isso se dá não por incoerência gramatical ou algo parecido, e sim por que na época em que surgiram as técnicas "desarmadas", se referiam ao não uso da espada ou arma cortante. Na verdade isso também se explica por simples observação, Nunchacos não são armas... ou melhor não eram, a palavra Nunchaco significa "socador de arroz" e era usado para ajudar no quebrar do alimento para a preparação de comidas tradicionais e o Tonfa era uma espécie de suporte ou peça que servia para a vestimenta camponesa. Essa simplicidade foi a marca chave em todas as artes marciais surgidas naquela época, e também um importante demonstrador de adaptação a circunstancias desvantajosas.

*A Técnica dos Duelistas, seja ela qual for, Kenjutsu, Saijutsu, Fencing, é preciso muita aplicação, dedicação e doutrina do praticante. Nenhum estilo duelista se resume simplesmente em pegar uma arma e aplicar um soco parecido com algum de algum estilo (ou qualquer manobra) e esperar que isso lhe dê as mais incríveis vantagens. Treinar com uma arma é muito mais que isso, é muito treino, é saber como pegar a arma, é se acostumar com seu peso, é ganhar doloridas contusões no punho, munheca, bíceps, tríceps e trapézio. É saber acompanhar o fluxo do Chi pela lâmina e entender o Yin e o Yang, é sentir sua arma como uma extensão de seu membro. É compreender ser um guerreiro. É aceitar a morte como um destino breve. Não interessa qual a cultura da qual vem um guerreiro, em suma todos tem seus preceitos culturais individuais, mas ainda assim é impossível não notar as coincidências dentre seus conceitos de honra, combate e morte.*

## Os paladinos Justiceiros

Durante um longo período da história da Europa medieval ecoou por cada vilarejo e cidades das regiões e arredores a fama dos Paladinos da Justiça, eles não só eram formidáveis no uso da espada como também eram eticamente corretos, seus conceitos de justiça não eram tão irrealistas, mas talvez utópicos. Eles acreditavam que o fraco e oprimido deveriam ser protegidos e seus conceitos de honra envolviam, não só a vida pela espada quando se esta usando uma, mas também, como a vida pela espada era algo intrinseco a tudo em sua própria vida, proteger inocentes fazia parte desse todo, assim como sua família, seu senhor e seu ideal.

## Os Chun-Tzu

Num período de aproximados 500 anos, entre 700 e 200 anos antes cristo, em um tempo de guerras civis e problemas dentre os grandes senhores da guerra, surgiu um grupo de guerreiros, os Chun-Tzu (ou

cavaleiro) que viajava de província a província, de estado a estado e lutavam algumas vezes do lado dos senhores feudais e outras vezes do lado dos camponeses. Esses guerreiros eram tão rígidos em seu código de honra que faria, Percival ou até mesmo Arthur (ambos grandes guerreiros da Távola Redonda) se comover com seus atos. Eles não só eram conhecidos por toda a China como também respeitados e temidos.

## Os Samurais

Esses são os Guerreiros mais conhecidos do mundo, seu espírito de guerreiro os tornou um símbolo da honra. Suas tradições e raízes datam de 792 D.C., quando no ápice na história dos nobres eram treinados como oficiais militares. Com o tempo quase todos na sociedade japonesa era treinado nas artes militares, o Bujutsu, que não só envolviam técnicas de combate com espadas, lanças, jittes, mas também técnicas de montaria, Zen, combate com cavalo e mais modernamente qte mesmo envolvia técnicas com armas de fogo. Em fim, sua casta foi uma das mais notáveis classe de guerreiros, mas apenas após o século X, quando o Japão mergulhou numa constante guerra interna entre clãs rivais, esses guerreiros assumiram seu lugar na sociedade, assumindo uma severa lealdade e um leque de deveres para com seus senhores, deste modo tendo até mesmo que abraçar a morte por seu senhor (Daimyo). Isso tudo somado com os ensinamentos Zen e Taoístas, faziam dos Samurais guerreiros distantes das emoções básicas.

## Os Ninjas

Ninjas também são descritos no suplemento Oficial *STREET FIGHTER: PLAYER'S GUIDE®*. Eles são vistos por muitos como o lado negro da história do Japão antigo, outros os vêem como revolucionários ou uma espécie de resistência camponesa. Na verdade até hoje não existe um consenso sobre o surgimento desta classe de guerreiros, mas o mais provável é que eles faziam parte da casta social dos *Hinin* (ou não-pessoa literalmente), os *Hinins* eram constituídos por mendigos, criminosos, exilados e os *eta* (eta era o nome

dado a profanadores da morte, em sua categoria eles se tornavam coveiros ou coisa parecida, antes eles poderiam ser “médicos” orientais dados as técnicas ocidentais e etc... uma vez que sua família entrava ou decaía em sua classe social, todos os seus descendentes estavam presos a tal casta até que a honra da família fosse lavada), visto que seus movimentos eram menos percebidos dentro da sociedade, mas também suas técnicas afinadas eram próprias dos próprios *Samurais* ou *Hatamotos* o que nos deixa a dúvida de sua origem.

Seu conceito de honra muitas vezes é reprimido por muitos, mas certamente eles eram guiados pelo mesmo código dos samurais (O *Bushido*). Os *ninjas* eram mortalmente treinados e sua velocidade e superioridade aos *Samurais* é sempre lembrado em muitas mídias, o que não é bem verdade, ambos eram equiparáveis em qualquer que fosse o ato.

## Os Hwarang

No século VII DC a Coréia acabou por se dividir em três reinos diferentes rivais: O *Paekche*, *Koguryu* e a menor *Silla*. *Silla* procurando alguma forma de se defender criou um grupo de guerreiros jovens nobres, bem treinados que formavam um uma espécie de grupo de elite. Eles eram regidos por um estrito código de honra, se assemelhando muito com os *Samurais*. Seu treinamento englobava a espada, o arco e a equitação, existia um juramento feito ao seu senhor e um comprometimento com o respeito e bom senso em consideração aos mais velhos e ser verdadeiro com seus amigos. De fato eles foram tão bem sucedidos em sua tarefa que no final da guerra, o Reino *Silla* conquistou os outros dois e unificou toda a Coréia. Eles usavam uma técnica chamada de *Hwarang-do* que

mais tarde veio dar origem a conhecida arte nacional Coreana *Tae Kwon Do*

## Os Sulsas

Os Cavaleiros da Noite (*sulsa*), é na verdade um subgrupo especial dos guerreiros *Hwarang*, seguindo o exemplo dos *Ninjas*, sendo igualmente mortais, e eram empregados para missões especiais de reconhecimento, assassinato, espionagem e etc... O contrário dos *Ninjas* eram reconhecidamente membros oficiais do exército de *Silla*.

Esses guerreiros eram tão formidáveis que no oriente se nutre lendas tão, ou mais fantásticas que os do *Ninja*.

## Os Kshatriya

Não se sabe exatamente onde ou quando na Índia surgiu essa casta de guerreiros, os primeiros relatos desses Guerreiros data de 1000 anos a.C., muitos acreditam que dele veio toda ciência que possibilitou a criação das primeiras artes marciais como o *Kung Fu* e outros, Os *Kshatriya* tinham uma doutrina tão rígida e tão complexa que eram capazes de usar qualquer arma conhecida (ou até mesmo esquecida). Sua técnica de combate era conhecida como *Vajramushti* e com toda certeza era e ainda é a mais completa arte de combate. Essa casta era formada por aspirantes a Buda, acreditasse que seu principal instrumento era o *Vashtra*, uma pequena arma Indiana que parece com um pequeno bastão com laminas em forma de flor.

Os *Kshatriya* hoje desapareceram, sabe-se muito pouco sobre eles e sua técnica, muitos acreditam que foi graças ao *Vajramushti* que foi criado o *Kalari Paiyt*.

Retirado, traduzido e adaptado do Gurps Martial Arts® e de recursos da internet.  
Não deixem de acompanhar os artigos da Shin Bushi, graças esse pequeno compendio, eu Victorious Rock!!! Estarei providenciando alguns Sources sobre estilos, numa visão 4 cores.

# Desembainhe sua espada!!!

As regras são bem simplificadas. São baseadas em especialização, Existem dois modos de se usar essa mesma regra. Uma dividida por classe de armas e outra sem divisão, apenas dividida pela arma literalmente. Basicamente eles são iguais, suas regras não diferem uma da outra, apenas sua divisão, sendo uma por divisão em classes e a outra arma individual.

## Usando as Armas

### ...PRIMEIRO EXEMPLO CLASSE DE ARMAS...

O personagem aprende a usar armas ao comprar perícias em especialização da arma referida. Essa técnica (classe) é

normalmente combinada com um atributo, muitas vezes Destreza para testes eventuais fora das manobras.

Ele compra qualquer classe como qualquer outra técnica (como soco, chute e etc...), caso ele tenha a vontade de usar duas armas ao mesmo tempo, o narrador pode escolher entre pedir que se compre uma vantagem como *AMBIDESTRIA*, e/ou também se aplique uma penalidade em sua dificuldade de +2.

Assumi-se que cada classe tem sua dificuldade diferenciada, mas não se preocupem, a maior dificuldade é pouco maior que a dificuldade padrão (6), evidente que se o narrador assim desejar, ele pode simplesmente criar seus parâmetros de dificuldade.

TÉCNICAS ARMADAS		
ARMAS DE MÃO		
Classe	Dific.	Exemplos
Machados & pinções	6	Machado, Martelo de guerra, Kama.
Espadas	6	Espadas, adaga, Espadas curvas, Katar.
Armas Cegas	4	clavas, varas, maçãs, Martelos, Sai, Tonfas
Armas de punho	4	Soco-inglês, Yamara, Bagh Nakh, Cestus
Armas flexíveis	6	Nunchaco, corretes, bastão-triplo, manriki-gusari, kusarigama, chicotes, garrotes, redes
Armas com haste	6	Lanças longas, lança com laminas largas, alabarda, guisarme, naginata
Bastões	5	Porretes, bo
ARMAS DE ALCANCE		
Zarabatanas	6	Zarabatanas, Fukimi-bari
Arcos	6	Arco longo, Hankyu, Yumi
Bestas	6	Bestas, Chu-ko-nu
Dardos de arremesso	6	Dardos, lança de arremesso
Estilingues	6	Estilingues, boleadeiras, catapultas
Lâminas de arremesso	7	Adagas de arremesso, shuriken, machadinhas
Arremessar armas	5	Espadas, machados, porretes

Tabela retirada do WoD: Combat®

## TÉCNICAS de ARMAS de MÃO

→ **Machados & Pinçães:** Armas com um cabo e um jogo de lâmina a ângulo de 90° graus em relação ao cabo, em lugar de projetada diretamente a frente como uma lança. Exemplos: machado de Guerra (arma encontrada em todo o mundo), machadinhas, martelos de guerra e kamas japoneses.

→ **Espadas:** A mais comum e popular classe de armas. Ela inclui a espada longa, espada larga, espada curta, a espada bastarda, katanas japonesas, as importantes Dao e Jien Chinesas, espadas Escocesas, a Gladius Romana e duzentas outras espadas, facas, adagas conhecidas pelo mundo. A maior parte delas são usadas para cortar e furar, poucas delas são usadas também para socar como o Indiano katar.

→ **Armas cegas:** Essa larga categoria de armas provocam dano por bater e esmurrar, ela inclui Clavas, bastões de escrita, maças, martelos de Guerra, e as japonesas sai, jitte, tonfa e coisas parecidas.

→ **Armas de punho:** Essencialmente essas armas são versões das Armas cegas no tamanho do punho, usados para aumentar a força de um soco. Incluído o famoso soco-inglês, o japonês Yawara, o romano Cesti e tudo mais que couber num punho.

→ **Armas flexíveis:** Esse é um dos mais difíceis aprendizados de todas as técnicas, mas é uma das mais versáteis também. Ela cobre armas flexíveis, tipicamente porque envolvam cordas, correntes, couro trançado e objetos similares. As armas ou são balançadas de forma que a força centrífuga gere uma tremenda força, ou elas são usadas para agarrar, enforçar e estrangulam um oponente. Exemplos incluem o japonês *Nunchaco* e *Manriki-gusari*, o *Morningstar* (espécie de maça flexível, composta de cabo, corrente e peso de aço), bastão triplo, o garrote e o chicote.

→ **Armas com haste:** Essas armas consistem em longas varas de madeira com todo tipo de lamina em sua extremidade. Foram planejados primariamente para uso em formação ou de montaria, são usados também em combate "um-a-um", É Normalmente fácil para o oponente pegar de "dentro" da lâmina e atacar o usuário em relativos casos. Alguns casos incluem

*Dardos, Lanças de ponta larga, Guisarmes, Alabardas, Fouchard, a japonesa naginata, e a Yari e a chinesa Kwan dão.*

No sistema Storyteller, se a "Arma com haste" é usada em situação onde um oponente está hábil para pegar "dentro" da lâmina, então a dificuldade do usuário aumentará em +3. Claro que se o usuário quiser pode simplesmente dar um passo para trás e fazer com que o oponente fique fora novamente da "lâmina", perdendo assim a penalidade na dificuldade.

Em muitas situações, a haste da "Arma com haste" pode ser usada como armas, como se usasse um bastão. Porém, para isso, o personagem deverá saber a técnica "Bastões"; Armas com haste não fazem parte desse conhecimento. Não há penalidades para quando se aplica a haste da "Arma com haste" desse modo.

A maioria das "Armas com haste" requer duas mãos para seu manuseio.

→ **Bastões:** Essa técnica cobre armas como o porrete e o japonês Bo. Qualquer coisa que seja uma vara reta, robusta com cerca de cinco a sete pés.

## TÉCNICAS de ARMAS de ALCANCE

→ **Zarabatanas:** Essas armas consistem de um longo e estreito tubo, no qual o usuário sopra para impelir um pequeno dardo até seu alvo. Esses dardos normalmente são envenenados. Essa categoria também incluem o Fukime-bari – pequenos dardos soprados diretamente da boca (favorito dos Ninjas).

→ **Arcos:** Essas consistem em varas de madeira bem flexíveis e suas extremidades são conectadas por um cordão resistente; o cordão lança o "missil" – a flecha – com grande força. Arcos são praticamente encontrados em todas as culturas e cada um com suas particularidades.

→ **Bestas:** Um Arco preso horizontalmente para ser usado, de forma a ser carregado enquanto isso e sem esforço significativo. Podem impelir seus projéteis, conhecido como setas ou flechas, com maior força e alcance que um arco. bestas eram

principalmente usadas na Europa, entretanto a China e algumas outras culturas também os desenvolveram (o Chineses criaram uma besta de repetição, o Chu-ko-nu).

→ **Dardos de arremesso:** Essa classe inclui todos os tipos de dardos de arremesso e armas similares. Personagens que saibam a técnica "armas com haste" pode tentar arremessar dardos, mas com dificuldade acrescida em +1.

→ **Atiradeiras:** Armas constituídas por duas cordas presas preso a uma pequena bolsa. A bala da atiradeira normalmente é feita de pedra ou chumbo, colocadas na bolsa, a arma é velozmente girada. No momento certo, uma das cordas é solta, jogando a bala ser arremessada com grande força. Variantes dessa arma, incluem a funda e algo mais moderno como o próprio estilingue.

→ **Laminas de arremesso:** lançar adagas, Shurikens, dardos e outras pequenas armas laminadas desenhadas para serem lançadas. Essas armas algumas vezes são envenenadas. Esta técnica também inculcem certeza o uso de armas cegas arremessáveis, como um bumerangue.

→ **Arremessar armas:** Essa é a técnica de arremessar armas que normalmente não são feitas para se arremessar. Como espadas, clavas, e machados de guerra. Podem ser lançadas armas grandes à um numero de hexágonos igual a (força + técnica - 4), (espadas, machados) e (força + técnica - 2) hexágonos se pequeno (correntes, facas). Claro que, estas classes de armas são um pouco subjetivas; elas simplesmente são uma tentativa para se agrupar armas em tipos razoavelmente semelhantes. Eles também

são incompletos; listar todas armas do mundo vai além da extensão deste livro.

É claro que arremessar armas pode ser feito sem qualquer sapiência disso ou treino... mas nesses casos usa-se o Stunt Card e alem de acrescer a dificuldade em +3, aumentar o número de sucessos necessários, isso pode ser calculado facilmente pela distância... o número de sucessos iguais ao número de hexágonos subtraídos de destreza.

## ...SEGUNDO EXEMPLO ARMAS INDIVIDUAIS...

Uma maneira de também usar essas regras é usar no lugar das classes distintas anteriormente, cada arma como uma técnica diferente. O que também pode se justificar por cada arma ter seu peso, tamanho corte, espessura e muitas coisas que são únicas por seu tipo. Exemplo: Uma *katana*, é muito menor que uma *Daito*, então seria muito lógico que um personagem que tem a técnica *Katana* não seja capaz de usar uma *Daito*. Claro que existem exceções, exemplos disso é que certas armas são praticamente iguais, mudando apenas alguns detalhes básicos, a própria *Katana*, é muito parecida com uma *Wakizashi (Ninjato)*, sua diferença é apenas na curvatura da lâmina, uma *Ninjato* tem sua lamina reta, diferente da katana que tem certo grau de inclinação em relação ao cabo. Para isso não existe nada melhor que descrição da arma e bom senso.

Nesse caso em particular de técnicas deve-se usar as classes de armas como identificador da classe, o que determina, qual manobra serve pra qual arma. Os modificadores continuam os mesmos.

Descrições retirados de WoD:Combat®  
Regras: House Rules

# AS ARMAS

Essas Armas foram apresentadas também no *Street Fighter: Contenders®*, e algumas delas foram incorporadas retiradas do *WoD:Combat®*, Elas não todas as armas possíveis de se encontrar por todo mundo, mas ainda assim você fará bom proveito com esse pequeno compêndio.

ARMAS de MÃO						
Arma	Origem	Técnica	V	D	M	Especial
<b>Bagh Nakh</b>	Índia	Armas de punho	+1	+1	+0	
<b>Balisong</b>	Filipinas	Espadas	+2	+1	+0	
<b>Cassetete</b>	Variado	Armas cegas	+1	+0	+1	
<b>Machado de guerra</b>	Variado	Machados & pinções	+0	+4	+0	
<b>Martelo de batalha</b>	Variado	Machados & pinções	+0	+2	+0	
<b>Baioneta</b>	Variado	Espadas	+0	+2	+0	+1 em movimento em qualquer ataque
<b>Bokken</b>	Japão	Espadas	+1	+1	+0	
<b>Soco Inglês</b>	Variado	Armas de punho	+0	+1	+0	pode se combinar com Manobras de Soco
<b>Bundi (Katar)</b>	Índia	Espadas/Armas de Punho	+2	+2	+0	+1 em absorção ao bloquear; pode-se combinar com socos
<b>Cestus</b>	Variado	Armas de punho	+0	+1	+0	pode se combinar com Manobras de Soco, +1 Absorção ao Bloquear
<b>Corrente</b>	Variado	Armas flexíveis	+0	+1	-2	Alcance: 2 hexágonos
<b>Cinqueda</b>	Europa	Espadas	+1	+2	+0	
<b>Porrete</b>	Variado	Armas cegas	+1	+1	+0	
<b>Punhal/Adaga</b>	Variado	Espadas	+1	+1	+0	
<b>Mangual</b>	Europa	Armas flexíveis	+0	+2	+0	Leia o texto
<b>Garrote</b>	Variado	Armas flexíveis	-3	+3	X	2 hexágonos/ leia o texto
<b>Machado de mão</b>	Variado	Machados & pinções	+0	+2	+0	
<b>Kama</b>	Japão	Machados & pinções	+0	+2	+0	
<b>Kris</b>	Indonésia	Espadas	+2	+2	+0	
<b>Kusari</b>	Japão	Armas flexíveis	+0	+2	-1	Alcance 2 hexágonos, pode ser usado com Apresamento para dano zero, +1 dado para Desarme
<b>Kusarigama</b>	Japão	Armas flexíveis	+0	+3	-2	Como acima
<b>Lança longa</b>	Variado	Armas com haste	+0	+3	+0	Alcance de 3 hexágonos/ leia o texto
<b>Maça</b>	Variado	Armas cegas	+0	+4	+0	
<b>Manriki-Gusari</b>	Japão	Armas flexíveis	+0	+1	+0	Alcance 2 hexágonos
<b>MorningStar</b>	Europa	Armas flexíveis	+0	+3	+0	Leia texto
<b>Naginata</b>	Japão	Armas com haste	+0	+3	+0	Alcance 3 hexagonos
<b>Nunchaku</b>	Japão	Armas flexíveis	+1	+2	+0	
<b>Ferramentas</b>						
→ <b>Serra</b>	Variado	Ferramentas	-1	+4	+0	
→ <b>Broca Industrial</b>	Variado	Ferramentas	-2	+4	-1	

→ Britadeira	Variado	Ferramentas	-2	+5	-2	
Sai	Japão	Armas cegas	+1	+1	+0	+1 Absorção ao Bloquear, +2 dados para Desarme
<b>Shikomi-Zue</b>						
→ Ponta de madeira	Japão	Bastões/Amas com haste	+0	+1	+0	Leia o texto
→ Lâmina	Japão	Bastões/Amas com haste	+1	+2	+1	
Arpão	Variado	Armas com haste	+0	+2	+0	
Bastão	Variado	Bastões	+0	+2	+0	Alcance de 2 hexagonos
Chicote de aço	China	Armas flexíveis	-1	+2	+0	Alcance 2 hexagonos, +2 dados para desarme
Seifadeira	Variado	Armas com haste				
Stiletto	Europa	Espadas	+1	+1	+0	Leia o texto
Faca de Botão	Variado	Espadas	+2	+1	+0	
<b>Espadas</b>						
→ Espada Bastarda	Variado	Espadas	+0	+4	+0	
→ Espada larga	Variado	Espadas	-1	+3	+0	
→ Espada Borboleta	China	Espadas	+1	+2	+0	
→ Falchion (alfanje)	Europa	Espadas	+1	+2	+0	
→ Espada gancho	China	Espadas	+0	+3	+0	+2 dados em disarmar
→ Katana	Japão	Espadas	+1	+3	+0	
→ Espada longa	Variado	Espadas	+0	+3	+0	
→ Ninjato	Japão	Espadas	+1	+3	+0	Leia o texto
→ Florete	Europa	Espadas	+1	+2	+0	
→ Cimitarra	Variado	Espadas	+1	+2	+0	
→ Espada curta	Variado	Espadas	+0	+2	+0	
→ Espada de duas mãos	Variado	Espadas	+2	+5	+0	
→ Urumi	Índia	Espadas/ Armas flexíveis	+0	+2	+0	Leia o texto
→ wakizashi	Japão	Espadas	+0	+3	+0	
→ Pata	Índia	Espada	-2	+3	+0	+2 Absorção ao Bloquear
→ Sabre	Variado	Espada	+1	+3	+0	
→ Shinai	Japão	Espada	+1	+3	+0	
→ Zanbatou	Japão	Espada	-3	+7	+1	3 hexagonos de alcance
→ Espada Chicote	Variado	Espadas/Armas flexíveis	+0	+2	+1	Leia o texto
Bastão-triplo	China	Armas flexíveis	+0	+3	+0	+2 dados em desarme, +1 em absorção em bloqueio
Tonfa	Japão	Armas cegas	+0	+1	+0	+1 em absorção em bloqueio;
Tridente	Variado	Armas com haste	+0	+3	+0	Alcance 1 hexagono
Martelo de guerra	Variado	Armas cegas	+0	+3	+0	
Chicote	Variado	Armas flexíveis	-1	+1	+0	Alcance 5 hexagonos; +2 dados em desarme, leia o texto
Butterfly	China	Espada	+0	+1	+0	

<b>Faca de Combate</b>	Variado	Espada	+0	+3	+0	
<b>Navalha</b>	Variado	Espadas	+2	+2	+0	
<b>Facão</b>	Variado	Espadas	+2	+1	+0	
<b>Sabre (de exibição)</b>	Variado	Espada	+1	+1	+1	+1 Absorção ao Bloquear
<b>Foice</b>	Variado	Machados & pinções	+0	+3	+0	
<b>Estrangulador</b>	Variado	Armas flexíveis	-3	+4	X	Apresamento Sustentado, não pode ser absorvido (veja a descrição)
<b>Shuko</b>	Japão	Armas de punho	+0	+1	+0	Deve se combinar com Manobras de Soco
<b>ARMAS de ALCANCE</b>						
<b>Arco</b>						
→ <b>Grande</b>	Variado	Arcos	+1	+2	+0	Alcance: 110m ou 110 hexes
→ <b>Pequeno</b>	Variado	Arcos	+2	+1	+0	Alcance: 80m ou 80 hexes
→ <b>Yumi</b>	Variado	Arcos	+0	+4	X	Alcance: 135m ou 135 hexes
→ <b>Besta</b>	Variado	Bestas	+1	+2	-1	Alcance: 80m ou 80 hexes
<b>Zarabatana</b>	Variado	Zarabatana	+0	+0	X	
<b>Bumerangue</b>	Austrália	Lâminas de arremesso	+0	+1	+0	
<b>Fukimi-bari</b>	Japão	Zarabatana	+0	+0	X	
<b>Dardo de arremesso</b>	Variado	Dardos de arremesso	+0	+2	+0	
<b>Chakram</b>	Sul da Ásia	Lâminas de Arremesso	+1	+1	-3	
<b>Shuriken</b>	Japão	Lâminas de Arremesso	+2	-2	+0	Pode arremessar múltiplos (veja a descrição)
<b>Estilingue</b>	Variado	Estilingue	+2	-3	+1	
<b>Boleadeira</b>	Variado	Estilingue	+2	-4	+1	
<b>Atiradeira</b>	Variado	Estilingue	+2	-3	+1	
<b>Machadinha</b>	Variado	Lâminas de arremesso	+0	+2	+0	
<b>Dardo de guerra</b>	Variado	Dardos de arremesso	+0	+1	+0	
<b>Faca de Arremessar</b>	Variado	Lâminas de arremesso	+0	+0	+0	

## DESCRIÇÃO das ARMAS

*A escolha de suas armas não faz diferença se você conhece a natureza delas.*

*- Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis*

**Bagh Nakh:** Essa arma, também conhecida como “As Garras do Tigre”, consiste num suporte segurado dentro da mão, com longas “garras” que saem entre os dedos do usuário – um pouco parecido com um soco inglês pontudo.

**Balisong:** É uma pequena faca de lâmina selecionável; com 6 lâminas diferentes guardadas no cabo. É popularmente chamada de “faca borboleta ou canivete”.

**Cassetete:** É um cassetete simples, típico de policiais.

**Machado de guerra:** Qualquer um de uma dúzia de variedades de machados usados para combate. São usados com duas mãos, mas existem variações de apenas uma.

**Martelo de batalha:** Uma arma de penetração que se assemelha a um punhal com jogo de lamina com um ângulo de 90° graus em relação ao cabo, às vezes é conhecido como "crowbill"

**Baioneta:** Uma lâmina designada para ficar fixada na frente de um rifle. Tem um alcance de um hexágono quando fixo a um rifle

**Bokken/shinai:** A bokken é uma katana de madeira, usada na prática de Kenjitsu. Uma shinai é uma arma longa de bambu usada no esporte do Kendô. Desde que armaduras são usadas no treino, geralmente há pouca chance de se machucar treinando. Entretanto, até mesmo espadas de madeira podem ser mortais nas mãos de um mestre.

**Soco Inglês:** Esse item, popular entre brigões, é especialmente uma armação de anéis de metal encaixada nos dedos para dar ao usuário mais “soco”. Isto não requer uma Técnica de arma, e ao invés disso, deve ser usado com socos.

**Bundi (Katar):** (Adaga de Soco) – Essa arma sul-asiática consiste num cabo em forma de trave e uma lâmina triangular larga que parte do punho do usuário em direção a seu braço. Isso inflige ferimentos muito graves. Por causa da estrutura da arma que envolve a mão do usuário, pode ser usada como uma luva para bloquear ataques de lâminas.

**Cestus:** Essa é uma luva de metal pesada, geralmente usada aos pares, tem pontas de ferro partindo para todos os ângulos. Como o soco inglês, um cestus não usa uma Técnica de armas, mas sim é usado com as três Manobras Básicas de Soco.

**Corrente:** Essa é uma corrente de 30 a 60cm, bem pesada. Como o soco inglês, é uma arma muito usada por brigões, mas é um pouco mais flexível e sofisticada em uso. Se a corrente for pesada nas terminações, usa os modificadores da Kusari.

**Cinqueda:** Uma larga faca de combate. Seu nome vem de sua largura de “cinco dedos”.

**Porrete:** Qualquer coisa entre os duzentos tipos de armas de esmagar diferentes encontrados pelo mundo a fora, indo desde os porretes dos homens das cavernas, indo até o Indiano *Gada*, ou o Zulu *Knobkerrie*. Em alguns casos são acrescentadas espigas a um porrete, aumentando seu dano em +1.

**Punhal/Adaga:** Use estas estatísticas para lâminas lutadoras mais curtas (6-20 polegadas). À discricção do narrador, o punhal quando mais longo e maior pode ser equivalente a uma espada curta em termos de dano.

**Mangual:** Um bastão de metal ou madeira com duas ou mais bolas espinhadas presa por correntes. Isto o torna muito difícil de bloquea-lo. Se uma manobra de bloqueio é usada contra um, adquire -1 em absorção do oponente para propósitos, e o personagem bloqueando não adquire uma +2 de velocidade no próximo turno.

**Garrote:** Isso é qualquer coisa usada para estrangular alguém por trás. A maioria dos garrotes é simplesmente uma extensão de corda ou pano. Uma vez sendo bem sucedido em seu uso, é um apresamento sustentado. Se o alvo leva cinco ou mais níveis de dano do ataque inicial, considera-se que ele está sufocando.

Isto significa que ele não pode falar ou gritar e não pode parar o dano do garrote nos turnos subseqüentes da sustentação!

O dano inicial de um garrote é estonteante. Depois que a vítima cai inconsciente, ele levará dano se for mantido. Porém, existem garrotes de arame, por isso normalmente eles acabam quase decapitando a vítima.

**Machado de mão:** Um machado pequeno parecido com um machado de guerra, usado com apenas uma mão.

**Kama:** Um Martelo de batalha ou foicinha Japonês.

**Kris:** Essa longa faca com uma lâmina ondulada corta facilmente e profundamente. É uma arma tradicional do Silat.

**Kusari:** Essa corrente tem uma ponta pesada, geralmente um grande anel de metal. Pode ser usada como uma corrente, como também para prender oponentes, tomar a sua arma, etc. Um design variado, a Kusarigama, tem uma foice na ponta da corrente. Essa arma ganha +1 em desarme.

**Kusarigama:** Similar a um Kusari, mas ele tem um Kama ou um anel em uma das pontas.

**Lança longa:** A arma com haste do cavaleiro – normalmente é grande como um arpão. É longo e pesado, sendo usado também em combate normal; mas ele normalmente é usado sobre cavalos (ou você pode improvisar e usar uma moto no lugar do cavalo).

**Maça:** Um porrete de metal com protuberâncias em seu topo. Feito para quebrar uma armadura melhor que uma espada. Algumas maças tem uma bola de metal ou uma bola de metal espinhada no lugar das protuberâncias.

**Manriki-Gusari:** Uma longa corrente com com pesadas formas metálicas nas pontas. Parecido com o Kusari em muitos aspectos, mas não pode ser usado normalmente para desarme.

**MorningStar:** Um bastão com uma bola de metal espinhada ligadas por uma corrente, tranalha como um mangual em bloqueios.

**Naginata:** A naginata é um arpão com uma lâmina curva no fim. Era sempre usada por duelistas mulheres

**Nunchaku:** Nunchaku são dois segmentos de metal ou madeiras conectados por uma corda ou correntes. Nas mãos de um especialista, são armas versáteis e devastadoras.

**Serra, Broca Industrial, Britadeira:** Essas são ferramentas dos dias modernos... em campanhas menos comuns pode ser que algum personagem queira usar armas incomuns. Cano o narrador queira pode não ser preciso uma técnica, afinal não se treina uma luta com ferramentas como essas.

**Sai:** Consiste num longo pedaço de ferro sem ponta, com dois outros pontudos saindo

curvadamente do cabo. Ele foi desenvolvido para pegar e bloquear ataques de armas, assim como para esfaquear. Também pode ter o ferro central pontudo, se for assim, use as estatísticas da faca normal.

**Shikomi-Zue:** Um tipo especial de bastão Ninja. Esse é um bastão que tem uma lâmina escondida em uma ou em ambas terminações. Normalmente parece um simples bastão ou ainda uma bengala. Entretanto, com um giro do cabo, as lâminas aparecem e então o Shikomi-Zue vira uma lança.

**Arpão:** Essa arma consiste em um bastão de madeira ou metal com uma lâmina em sua ponta. Alcança 2 hexágonos. E pode ser usado em combate normal ou pode ser arremessado com uma penalidade de +1 em dificuldade.

**Bastão:** Um bastão de madeira de 120 a 180cm de comprimento, sendo muito comum no mundo. É geralmente uma das primeiras armas a serem aprendidas nas artes marciais.

**Chicote de aço:** Como um simples chicote, só que os gomos são de aço. Existem alguns exemplos que tem pequenas lâminas em suas pontas.

**Seifadeira:** Como uma foice só que grande.

**Stiletto:** Uma fina lâmina de metal desenhada para atravessar uma armadura com um soco facilmente. Na maior parte, um Stiletto é realmente só um picador de gelo melhorado. Reduza o Armor de qualquer armadura que um oponente esteja usando pela metade quando atacado com um Stiletto.

**Faca de Botão:** Essa arma, com uma lâmina que aparece ao apertar um botão, é muito usada por bandidos.

**Espada Bastarda:** Uma espada de uma mão e meia muito popular entre a maioria dos guerreiros medievais. Ela pode ser usada com uma ou duas mãos; quando usada com uma mão use os modificadores de dano da Espada Longa.

**Espada larga:** Qualquer coisa em uma variedade laminada, algumas ligeiramente curvada, encontradas ao redor do mundo. Exemplos incluem a Chinesa Darn Dao, vários Sabres militares orientais e armas similares.

**Espada Borboleta:** Curta, de apenas um lado cortante usado pela maioria dos praticantes de Kung Fu. Normalmente usada em pares.

**Falchion (alfanje):** Espada pequena e pesada, com sua lâmina externa curvada, boa para cortar ou investidas pesadas.

**Espada gancho:** Uma arma popular do Kung Fu, a espada Gancho consiste num segmento longo que se curva na forma de um gancho pontiagudo e uma lâmina em forma de um machado pequeno, estendendo-se perpendicularmente ao cabo. Geralmente são usadas em pares, e podem ser usadas para desarmar ou prender oponentes (personagens que dominam o Monkey Grab Punch e têm Espada ●●● ou mais podem executar o Monkey Grab Punch com um par de espadas anzóis).

**Katana:** A Katana é a arma favorita do Samurai moderno! Levemente curvadas numa superfície singular, as melhores katanas são um exemplo de design.

**Espada longa:** Essa é uma espada de dois gumes, reta e comum, encontrada em todo o mundo.

**Ninjato:** Essa lembra a katana dos samurais, mas ela tem uma lâmina reta e menor. Nela, geralmente estão contidos compartimentos secretos numerosos para carregar venenos, dardos, etc.

**Florete :** Primariamente usadas como arma de demonstração, Floretes são as espadas mais finas e rápidas. Floretes são na maioria armas de espetadas.

**Cimitarra:** Esbelta, curva, de um gume, desenvolvido na Arábia. Use as estatísticas dessa arma para outras similares (como a Persa Shamshir e a Indiana Twlwar e Khand) e para outras espadas finas com a lamina curva para frente (como a Européia Shotel, a Egípcia Kopesh e outras armas Indianas)

**Espada curta:** Use essas estatísticas para todas as armas de uma variedade de espadas curtas, estreitas, e de duas lâminas, incluindo o Romano Gladius e a maioria das Espadas Celtas.

**Espada de duas mãos:** Espada Larga, Grande, com dois gumes, e sempre usada com duas mãos. Exemplos incluem a Escocesa Claymore e uma variedade de espadas Alemãs.

**Urumi:** A Indiana "Espada Chicote". Consistindo em duas a quatro tiras " de aço " presas a um cabo. Quando usado em combate, o usuário pode fazer para um teste de dano para cada lâmina que a espada tem;

porém, se ele falhar, ele se prejudica com lâmina! Isso cabe ao mestre.

**wakizashi:** É uma pequena lâmina usada em conjunto com a Katana.

**Pata:** Essa variante indiana de espada larga tem um casulo de ferro incorporado ao cabo. Essa perigosa arma de demonstração foi primariamente usada para cavalaria ou demonstração.

**Sabre:** Uma variante da espada larga, essa arma tem uma lâmina curva singular. Ela lembra o florete, na guarda da esgrima.

**Zanbatou:** Essas Monstruosas espadas em algumas versões são maiores que um homem de estatura média, cerca de 1 metro e 75 centímetros; Elas são largas e de dois gumes. Originalmente ela foi criada na Europa, mas ela foi quase uma lenda na guerra civil Japonesa. Seu nome significa algo como: Cortadora de cavalos. Ela é extremamente pesada e para usa-la é preciso que se tenha no mínimo força 4.

**Espada Chicote:** Essa Espada conta com um inteligente sistema de molas interna a lâmina. Sua Lamina feita de aço é oca, por onde passam pequenos anéis entrelaçados com um pequeno espaço entre elas suprimido por pequenas espirais metálicas porem flexíveis. Tornando a espada praticamente flexível quando o usuário quer. Graças a esse sistema de molas ela consegue alcançar por alguns instantes o dobro de seu tamanho.

**Bastão-triplo:** Arma Chinesa que consiste em três bastões de 80 centímetros (aproximadamente) conectadas por curtos anéis de corrente. Pode ser usada como um mangual para longas distâncias (tem 2 hexágonos de alcance) ou dobrado pode ser usado como um cassetete para combates de curta distância. Nas mãos de um usuário bem treinado ele pode desarmar facilmente (-2 na dificuldade padrão ou do momento) em um oponente ou para bloquear seus ataques (+1 em absorção).

**Tonfa:** Esse pequeno cassetete tem um cabo extra, com 1/3 do tamanho do principal. Ele pode ser usado para socar ou para defender (+1 em absorção).

**Tridente:** Curto, como um arpão com três pontas, usado para estocar. Seu alcance é de um hexágono.

**Martelo de guerra:** Uma forma refinada de porrete, com uma cabeça de metal presa a bastão de madeira. Normal mente usado para estraçalhar espadas.

**Chicote:** Tem 550cm de comprimento. É usado por amestradores de circo e alguns heróis de ficção. É doloroso aprender a lidar com ela, mas é muito versátil.

**Butterfly:** Ela é uma adaga pequena, de lâmina larga, muito usada em pares, é popular entre praticantes de Kung Fu. É chamada assim popularmente graças ao seu sistema de “invisibilidade” da lamina, que esconde ao se girar a lâmina ao inverso do cabo.

**Faca de Combate:** Faca muito usada no exército, e forças paramilitares, tem dois gumes, um lado to serrilhado e outro de lamina fina, tem muitos desenhos diferentes, existe ainda algumas que tem bússolas ou isqueiros embutidos em seu cabo.

**Navalha:** Essa é uma navalha reta usada para combate. Capoeiristas geralmente usam-nas em situações difíceis.

**Facão:** Uma faca grande, parecida com uma espada pequena, muito usada em explorações em floresta e mata densa. Também usada por capoeiristas no maculelê.

**Sabre (de exibição):** Como um sabre, só que mais belo e trabalhado.

**Foice:** Essa ferramenta pode ser uma arma mortal, e foi muito usada pelos Ninjas feudais se disfarçando de simples fazendeiros.

**Estrangulador:** Isso é qualquer coisa usada para estrangular alguém. A maioria deles são simples segmentos de roupa ou corda, e é a arma preferida dos assassinos. Se o alvo do ataque for pego de surpresa ou levar 5 ou mais pontos de dano no ataque inicial, ele é considerado estrangulado e não tem Vigor para absorver os danos dos turnos seguintes do Apresamento Sustentado! O alvo pode recuperar o dano agravado que sofrer com este Apresamento como se fossem níveis de Saúde normais. Uma variante particular do estrangulador é o estrangulador cortante, que corta a Artéria Cardíaca, possivelmente decapitando o alvo.

**Shuko:** São garras Ninja de escalada, embora possam ser usadas como armas. São usadas com Manobras de Soco, que são aplicadas de mão aberta. Um Shuko diminui em um a dificuldade para escalar. Com um par deles, a dificuldade é reduzida em dois.

**Arco Grande:** Esse arco de 180cm de comprimento é uma arma comum no ocidente.

**Arco Pequeno:** Embora o alcance do arco pequeno não é tão bom como o de um longo,

é mais facilmente escondido e transportado. É uma arma Ninja comum.

**Yumi:** Este arco japonês é o arco mais comum no Kyudô e Kyujitsu, nas artes da arqueria Zen.

**Besta:** Um Arco preso horizontalmente para ser usado, de forma a ser carregado enquanto isso e sem esforço significativo. Podem impelir seus projéteis, conhecido como setas ou flechas, com maior força e alcance que um arco. bestas eram principalmente usadas na Europa, entretanto a China e algumas outras culturas também os desenvolveram (o Chineses criaram uma besta de repetição, o Chu-ko-nu). Use esses modificadores para Bestas medievais e modernas de um tamanho médio, para armas mais modernas do tamanho de uma pistola decresça a seu dano e seu alcance.

**Zarabatana:** Um tubo de madeira ou de metal por onde o usuário atira um pequeno dardo soprando o projétil. Muitos Ninjas usam um pequenino chamado Fukiya.

**Bumerangue:** Um porrete de arremesso de madeira cortado de forma aerodinâmica desenvolvida por aborígenes da Austrália (algumas outras culturas também criaram armas parecidas). Quando o Bumerangue erra seu alvo volta pra quem o arremessou. Enquanto o bumerangue está em seu trajeto (cerca de um turno) o personagem pode fazer outra coisa, inclusive arremessar outro Bumerangue.

**Fukimi-bari:** Minúsculo espinhos escondidos na boca do ninja que o sopra em seu oponente de maneira precisa como se usasse uma zarabatana. Normalmente ele é envenenado e não é capaz de atravessar uma armadura.

**Dardo de arremesso:** Pequeno arpão de arremesso.

**Chakram:** Essa arma sul-asiática é basicamente um disco afiado, um disco de metal que é mortal quando arremessado.

**Shuriken:** São as estrelas Ninja, mas podem ser dardos, ou qualquer outra arma de arremesso cortante incapaz de combater como se fosse faca. São mais irritantes do que mortais, mas podem ser escondidas facilmente e até matar um oponente se usadas por um mestre.

**Estilingue:** Dois tecidos elásticos preso a um pedaço de madeira em forma de “Y”, e na outra extremidade uma pequena concha de couro onde se coloca seu projétil normalmente pedras.

**Boleadeira:** Duas bolas de metal ou pedra, que servem para dar peso as pontas de uma corda. O usuário o gira sobre a cabeça e a tira de forma que ela além de acertar o oponente ainda possa prende-lo com a corda enrolada.

**Atiradeira:** Duas cordas de tamanho pequeno com uma concha de couro que os interliga, nessa concha entra o projétil, a arma é balançada por sobre a cabeça do usuário que no momento certo larga uma das cordas arremessando o projétil.

**Machadinha :** Este item é tanto uma arma marcial como também um instrumento de campo. Pode ser usada para arremesso e para combate comum.

**Dardo de guerra:** Um dardo desenhado para combate

**Faca de Arremessar:** Qualquer faca aerodinamicamente desenhada para arremesso. Não sendo muito boa para uso de combate de perto (-1 em dano).

# MANOBRAS COM ARMAS

Em normais condições de combate o Duelista não terá apenas que comprar a técnica de combate armado, mas também terá de comprar a manobra para usar a arma. Como já explicado anteriormente, não é impossível de forma alguma combinar movimentos de manobras especiais desarmadas com suas armas, porém o Duelista terá uma penalidade de -2 no dano da arma, e +2 no mínimo em dificuldade ficando a critério do narrador. Mesmo sendo manobras comuns como um Power Upper com um Kattar, o narrador deve assumir que o jogador não tem o treino necessário para usar tal artifício precisamente, o que não lhe impede de usar. A dificuldade padrão para uso das armas é 6 (assim como tudo no sistema Storyteller).

As manobras especiais com armas são divididas de maneira semelhante as outras manobras; São divididas em básicas (fraca, media, forte, bloqueio) e especiais (defesa, ataque, apresamento, enhance e etc...)

## MANOBRAS BÁSICAS

As manobras apresentadas a seguir não tem uma descrição muito explícita por que elas se aplicam a qualquer manobra comum e de execução parecida, seja ela com bastões, espadas, machados etc...

### WEAK SLASH

**Usar com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões

É um golpe de força fraca e ágil. Normalmente o Duelista permanece parado para aplicar essa manobra, podendo ser aplicada até mesmo com apenas uma mão pois não requer força apenas precisão.

**Sistema:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** -3

**Movimento:** +1

### MID SLASH

**Usar com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões

É um golpe de força e velocidade mediana.

**Sistema:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** -1

**Movimento:** +1

### FORCEFUL SLASH

**Usar com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões

É um golpe muito forte e de velocidade moderada. Normalmente o Duelista ao aplicar essa manobra segura a arma com

duas mãos e aplica um golpe poderoso para baixo, mas existem exceções.

**Sistema:** Por extremamente forte o Forceful Slash acaba deixando seu usuário desprotegido caso erre seu alvo, nesse caso o usuário terá um redutor de -2 em sua velocidade no próximo turno.

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** +2

## SHOT

**Usar com:** Zarabatanas; Arcos; Bestas; Dardos de arremesso; Estilingues; Lâminas de arremesso; Arremessar armas.

Essa manobra básica é um tiro, seja ele com uma flecha, um dardo, uma lança etc...

**Sistema:** No caso de armas com arcos, bestas e estilingues o jogador toma como parâmetro o movimento como o quanto ele pode se mover enquanto usa sua arma. Com outras armas usa-se normalmente

**Velocidade:** +2

**Dano:** +3

**Movimento:** Força + técnica

## BLOCK BLADE

**Usar com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões; Zarabatanas; Arcos; Bestas; Dardos de arremesso; Estilingues; Lâminas de arremesso; Arremessar armas.

O duelista põe sua arma no trajeto da manobra do adversário afim de bloqueá-la. Ela não é exatamente o que podemos chamar de manobra, pois poucos conceitos de técnica armada ensinam efetivamente a bloquear outra arma, o certo seria deslizar "a lamina" do inimigo pela sua, para em seguida atacar.

**Sistema:** Diferente de um Bloqueio comum, sua absorção é um numero igual a vigor + técnica. +1 em velocidade no próximo turno, não cumulativo. No caso de armas de alcance elas poderão ser usadas para aparar o movimento do oponente desde que elas sejam de tamanho suficiente, por exemplo: um pequeno dardo arremessado diretamente da boca como num sopro não é considerado arma usual para Block Blade. Já uma zarabatana poderia ser usada com algum problema (-2 em absorção).

**Velocidade:** +5

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## PARRY

**Usar com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões (com exceção de armas de punho)

Essa manobra trabalha de forma muito similar ao Block Blade. Sua diferença entretanto está justamente em sua serventia e modo de uso. Um Parry consiste num pequeno toque "adiantado" com a arma com o intuito de aparar a manobra antes que ela tenha velocidade e conseqüentemente perigo real.

**Sistema:** Por funcionar de forma similar ao Block Blade, Obviamente por ser tecnicamente diferente do Block Blade, sua absorção é calculada com vigor + técnica + Esportes. Sobre regras de absorção e etc, consulte o capítulo combate deste módulo.

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## MANOBRAS ESPECIAIS

### AERIAL REVERSE MOON CIRCLE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●; Moon Circle; Jump.

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O duelista pula e executa um CIRCLE MOON no ar, porém, ao contrário deste, ao se ver a execução ao longe a impressão é de uma lua, como num grande "C" embocado para cima. Pois sua finalidade é acertar o alvo que estará em embaixo.

**Sistema:** É uma manobra aérea, que atinge o que está embaixo e o hexe adjacente e o anterior.

**Custo:** 1Força de vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +1

**Movimento:** -2

### BERSERKER ATTACK!

**Pré-requisitos:** técnica ●●●; Jump.

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O Duelista percebe a distância que há entre ele e seu oponente pula o Máximo que

consegue para cima, e com a arma em punho cai, aproveitando o peso de seu corpo, força, e movimento adquiridos na trajetória, e desfere um poderoso e violento corte vertical sobre a cabeça do oponente.

**Sistema:** Causa Knockdown automática caso cause dano. No caso de ser Bloqueado ele terá um sistema especial, se o dano for excepcional (ou seja todos os dados derem 10) o oponente leva Knockdown ainda assim (!!!).

**Custo:** 1 força de vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** +1

## BERSERKER TIGER BARRAGE

**Pré-requisitos:** técnica ●●●

**Use com:** Armas de punho.

Essa manobra parece ter sido copiada dos animais roedores, o duelista usuário de garras (ou similares) segue em linha reta distribuindo centenas de cortes rápidos criando uma verdadeira barreira de lâminas cortantes.

**Sistema:** Essa manobra pode ser comprada por qualquer animal híbrido (que tenha garras) com o custo mais alto -2 e usando como pré-requisito seu antecedente. Faz duas verificações.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +1

**Movimento:** +0

## BO SWEEP

**Pré-requisitos:** Técnica ●●

**Use com:** Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O usuário de bastões aproveita seu alcance para passar uma rasteira em seu oponente.

**Sistema:** Funciona como uma rasteira comum com um alcance maior

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** -2

**Movimento:** +0

## BOOMERANG ATTACK

**Pré-requisitos:** Técnica ●●; Focus ●●●; THROW WEAPON;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas flexíveis; Armas com

haste; Bastões; Dardos de arremesso; Lâminas de arremesso; Arremessar armas

Após muito treinamento, o duelista é capaz de arremessar sua arma e devido a essa técnica ela voltará até sua mão. O dano infligido por essa técnica é baixo, pois qualquer corte ou impacto feito através dela será mínima, para que tenha força para voltar ao atacante. Dizem que: Quem a inventou estava farto de perder suas armas. [^\_^]

**Sistema:** Igual ao T. WEAPON, mas a arma retorna.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** -3

**Dano:** -2

**Movimento:** Zero

## CENTRIFUGAL FORCE SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●; Helix Shield.

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Essa é uma técnica específica para armas grandes e pesadas. Algum Duelista, tendo noção do peso e tamanho de sua arma, que com isso qualquer ataque seria muito mais lento (mas muito mais poderoso), desenvolveu essa técnica incrível, que leva em consideração a força motriz, centrífuga e centrípeta para diminuir o peso temporariamente. Para isso o Duelista ergue sua arma acima de sua cabeça e em posição firme passa a gira-la rapidamente até que a força centrífuga dê a impressão de falta de peso e ele possa continuar em um poderoso e rápido ataque (ao menos mais rápido do que seria). Tal técnica é desconsiderada para armas de tamanhos normais ou até mesmo grandes. Pois tal técnica se aproveita do próprio peso absurdo da arma para torna-la mais leve.

**Sistema:** O Duelista permanece parado durante um turno formando a força centrífuga para no próximo atacar com alguma manobra de sua escolha. Nesse processo ele ganha +3 de velocidade para esse próximo turno em que ele atacará conforme sua escolha. Não acumula vantagem por turno.

**Custo:** 1 força de vontade

**Velocidade:** Veja a cima

**Dano:** Veja a cima

**Movimento:** Veja acima

## CRESCENT DRAGON SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●; Serpent Egde

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Uma técnica melhorada do SERPENT EGDE. O Duelista antes de aplicar o SERPENT EGDE, dá um corte rápido circular e pequeno enquanto se movimenta para frente para aí sim, no final, aplicar o SERPENT EGDE. A manobra em si poderia ser considerada um combo, porém ela foi se desenvolvendo até aqui e hoje os Duelistas conseguem aplica-la em alguns milésimos de segundo.

**Sistema:** O dano é constituído de duas verificações. O restante do sistema é igual ao do SERPENT EGDE com o porém que, o oponente só sofrerá Knockdown no final da manobra sendo levado para trás junto com o movimento até seu final.

**Custo:** 1 força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** +0

## DEFLECTING BLADE

**Pré-requisito:** Técnica ●●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O duelista, ao perceber o ataque do oponente, fica em sua base movendo-se somente no momento exato para desviar o trajeto de sua manobra.

**Sistema:** O mesmo do DEFLECTING PUNCH.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

## DEMON GHOST RUMBLE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●; Esportes ●●● Lightning Cutting;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Outra raríssima técnica de aniquilação de oponentes. O duelista aproveita sua velocidade em movimentação e corte, e como um raio, corre em torno do oponente não desperdiçando tempo o cortando por

todos os lados. Tal manobra, ao ser vista de longe, dá a impressão de que o oponente está sendo atacado por fantasmas que o contornam como num furacão.

**Sistema:** Três verificações. O Demon Ghost Rumble tem um alcance que começa no próximo hexágono, caso o oponente esteja nesse hexágono adjacente, o usuário começa a circunda-lo.

**Custo:** 1 força de vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Um (leia a cima.)

## DOUBLE HIT SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

São dois cortes rápidos e fracos, aproveitando-se do movimento de ida e de volta da arma.

**Sistema:** Rola-se duas verificações.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** -1

## DISARM

**Pré-requisitos:** Técnica ●;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O duelista usa sua força contra a lamina do oponente, para tentar força-lo a largar a arma, ou lança-la para longe. Certas armas tem bônus nessa técnica graças ao seu formato especial.

**Sistema:** É feito um teste resistido, (dano da manobra do atacante contra destreza do oponente).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## EAGLE DIVE SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●; Jump

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas com haste; Bastões.

O duelista, segurando sua arma para ataque, pula e em seguida mergulha na direção do

oponente, caído sobre ele e usando seu próprio peso para ganhar poder de ataque.

**Sistema:** É preciso entrar no hexágono onde esta localizado oponente causando Knockdown no afligido; atinge em manobra de agachamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

## EXTREME SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O Usuário estende seu corpo aumentando sua curvatura, e com sua arma aplica um corte horizontal estendido começando de um lado do corpo e terminando do outro lado.

**Sistema:** Ao ser aplicada inflige dano nos três hexágonos adjacentes ao redor ao hexágono onde o é aplicado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** Um

## HOME RUN

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●;

**Use com:** Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O duelista usuário de bastão (ou coisa parecida), desfere um golpe poderoso para cima com a intenção de isolar o movimento oponente para o ar, lhe tirando a ação.

**Sistema:** A idéia desta manobra é muito mais de levantar o oponente no ar lhe tirando sua ação no próximo turno, do que simplesmente infligir dano. -2 em Velocidade no próximo turno para o atingido.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** -4

**Movimento:** -2

## HELIX SHIELD

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●● Foco ●●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Incrível! O duelista consegue transformar sua arma por poucos instantes num sólido escudo! Isso é possível graças a incrível velocidade com que a arma é girada

lembrando uma hélice, sua velocidade cria uma barreira de ar, o que o transforma num escudo.

**Sistema:** Funciona como qualquer outra manobra de bloqueio, tendo um bônus de +1 em absorção contra projeteis.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## LIGHTNING CUTTING

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; Double Hit Slash

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O duelista prostra-se sobre um ponto qualquer, o qual estabelece sua base e com leveza e velocidade desfere dezenas de cortes rápidos e precisos, dando a impressão de quem vê que o oponente será simplesmente picotado.

**Sistema:** o duelista deve escolher o ponto onde vai ficar e para que lado vai cortar não há maneira alguma de se movimentar enquanto se desfere tal manobra. Far-se-á três verificações na utilização.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** Mov. Básico da arma

## HOMING SHOOT

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●● Foco ●●●

**Use com:** Zarabatanas; Arcos; Bestas; Dardos de arremesso; Estilingues; Lâminas de arremesso; Arremessar armas

O Usuário estende seu Chi até seu oponente "criando" um alvo em seu espírito, desta maneira ele pode arremessar ou propelir seu projétil contra seu alvo com quase certeza de que irá acertá-lo.

**Sistema:** O Usuário deve fazer isso no turno anterior ao usar alguma manobra tipo "Shot". Ela garantirá que a dificuldade será decrescida um número igual do resultado de um teste resistido de foco + inteligência do atacante contra mistérios. Pode haver casos em que o sucesso se torna automático.

**Custo:** 1 chi

**Velocidade:** -3

**Dano:** +1

**Movimento:** +1

## MOON CIRCLE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O duelista aplica um corte circular vertical longo atingindo oponentes da frente, de traz e do alto (!!!), é uma das manobras mais defensivas que se conhece. Tem esse nome porque ao se ver tal manobra de uma distância considerável apenas se vê o reflexo da lamina da espada formando o desenho de uma lua no ar, como um grande C embocado para baixo.

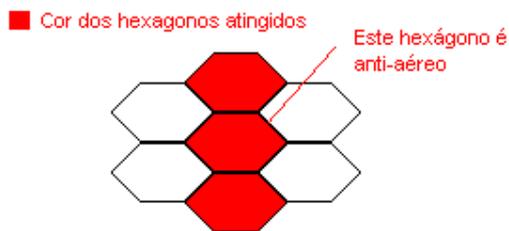
**Sistema:** É considerada uma manobra antiaérea, atinge tanto os Hexes adjacentes quanto o de trás em uma linha reta.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** -2

**Movimento:** -2



## MORTAL DIVE CLAW

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●; Wall Spring

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Essa manobra é muito usada por Ninjas, Aproveitando seu Wall Spring, o Ninja executa um salto em alguma superfície para aí sim se atirar em direção ao seu oponente. Num mergulho mortal, ele se atira verticalmente contra seu oponente aplicando uma espécie Eagle Dive Slash mais violento.

**Sistema:** Manobra inicialmente lenta constituída apenas de um turno, primeiro o duelista pula num Wall Spring que serve como esquiva para aí sim aplicar um violento corte.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -4

**Dano:** +0

**Movimento:** +4

## MULTIPLE PIERCE BLOW

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●; Pierce Attack.

**Use com:** Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas com haste; Bastões.

O duelista, assim como no LIGHTNING CUTTING, prostra-se em posição de ataque firmando sua base, ergue a arma sobre seus ombros, a segurando com as duas mãos, e aplica dúzias de pequenos golpes com a ponta da arma.

**Sistema:** o mesmo do LIGHTNING CUTTING.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** -1

**Movimento:** Mov. Básico da arma

## NINE HEADS OF THE CELESTIAL DRAGON

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●; Star Cut

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Essa manobra talvez seja uma das mais incomuns técnicas, dificilmente vista em batalhas. Um em Trinta mestres de Kenjutsu sabe essa manobra. Ciente dos nove pontos de ataque básicos do Kenjutsu (que são: verticalmente de cima para baixo e de baixo para cima; horizontalmente da esquerda para direita e da direita para esquerda; diagonalmente para direita de cima para baixo e de baixo para cima; diagonalmente para esquerda de cima para baixo e de baixo para cima; e por ultimo no centro do corpo em uma enfiada.) algum grade mestre criou essa técnica formidável. Ao atacar o oponente, o duelista em um só instante é capaz se acertar os nove pontos mortais. Poucos tiveram a glória de receber essa manobra, e os que foram atingidos não sobreviveram.

**Sistema:** Seu numero de verificações é igual a técnica - 2 .

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +0

**Movimento:** +1

## NUDE HAND GRAB

**Pré-requisito:** Técnica ●●●; Apresamento ●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O Duelista ao se ver desarmado espera o momento certo no ataque do oponente e segura com as palmas das mãos as laterais das lâminas de sua arma. Aplicando um apresamento sustentado.

**Sistema:** É um apresamento sustentado. O Usuário após aplicar, pode dividir seu apresamento em três turnos, o primeiro foi o início, onde a lâmina foi apresada, no segundo ele pode tentar dobrar o movimento do oponente, no terceiro ele pode escolher entre aplicar um chute básico ou em seu membro (olhar tabela de local e dificuldade) ou simplesmente chutar o oponente. Caso escolha chutar o membro ele automaticamente desarma o inimigo.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## PIERCE ATTACK

**Pré-requisito:** Técnica ●●●;

**Use com:** Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

O Duelista aponta a arma na direção do Oponente, e usando o próprio corpo como apoio ataca para frente tentando empalar seu oponente.

**Sistema:** Não existe maneira de bloquear esta técnica graças à maneira de sua aplicação, a única maneira de não ser atingido por ela é defletando, se esquivando ou atacando o oponente antes que ele lhe ataque. Claro que existem exceções, pode-se bloquear essa manobra com um escudo, ou até mesmo com outra espada, porém no caso de outra arma fica a critério do narrador qual dificuldade aplicar.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** +3

## PROPELLANT MOVE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●; Jump

**Use com:** Armas com haste; Bastões.

Basicamente essa manobra é uma manobra de movimentação. O usuário usa seu bastão contra o chão ou outra superfície para lhe conceder uma propulsão maior se propelindo para longe, como num Jump maior.

**Sistema:**

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +4

## REPEAT SHOT

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●

**Use com:** Zarabatanas; Arcos; Bestas; Dardos de arremesso; Estilingues; Lâminas de arremesso; Arremessar armas

Alguns duelistas adeptos de armas de projeteis acabam melhorando sua técnica Shot passam a atirar mais de um projétil por vez, aproveitando todo espaço possível seja em sua mão ou boca ou coisa parecida.

**Sistema:** O duelista pode arremessar um número igual ao seu nível da Técnica referida.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

## REKKA SLASH

**Pré-requisito:** Técnica ●●●●; Esportes ●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O REKKA SLASH foi de onde provavelmente o REKKA KEN evoluiu. Ao exemplo dele, o Duelista combina três cortes rápidos com três movimentações longas.

**Sistema:** O duelista deverá fazer como num REKKA KEN (com os cortes básicos). Ao final de três cortes o duelista ficará um turno sem ação algumas graças ao prolongamento dos cortes que ao final o deixa com o corpo extremamente inclinado.

**Custo:** 1 Força de vontade.

**Velocidade:** Veja a cima.

**Dano:** Veja a cima

**Movimento:** Veja a cima

## RISE STAFF BLOW

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; Propellant Move

**Use com:** Armas com haste; Bastões.

Fantástico! O Usuário de bastão pode se projetar para cima, usando o bastão como apoio, para potencializar um poderoso golpe similar ao Berserker Attack.

**Sistema:** Caso o oponente esteja no mesmo hexágono ou um hexágono adjacente (em linha reta) o Duelista acerta seu adversário com as pernas em seu trajeto de subida

como num poderoso Flash Kick apoiado (caso isso aconteça o oponente sofre Knockdown automático) para depois cair sobre seu oponente logo após finalizando seu movimento. Faz duas verificações caso se encaixe na situação descrita.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** +2

## ROLLING SLASH ATTACK

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; JUMP

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O duelista executa uma pequena cambalhota no ar que na verdade começa e termina no mesmo lugar, ao fazer isso aproveita seu impulso e executa um corte vertical. Alguns duelista aprimoram essa técnica e invés de terminar no mesmo lugar tentam alcançar o oponente.

**Sistema:** Esquiva de projeteis, é uma manobra aérea, movimento em linha reta com um corte vertical. O duelista pode escolher entre alcançar o oponente (caso seja necessário) ou fazer o movimento no mesmo local.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** Dois

## ROLLING STRIKE BLADE

**Pré-requisito:** Técnica ●●●●●; Jump; Rolling Slash Attack;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Uma manobra excepcional que evoluiu do ROLLING SLASH ATTACK. O Duelista após treinar muito, é capaz de prolongar seu movimento para varias cambalhotas seguidas, cortando o oponente varias vezes.

**Sistema:** Faz duas verificações.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** +5

## RUSH REPEATING PIERCE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●; Multiple Pierce Blow

**Use com:** Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas com haste; Bastões.

Após treinar muito em sua base usando o Multiple Pierce Blow, o Duelista é capaz de fazê-lo correndo em uma linha reta. O oponente quando atingido parece não acreditar naquela chuva de meteoros laminados que vê.

**Sistema:** O usuário corre em linha reta fazendo pequenos cortes com a ponta da arma como no M. Pierce Blow, fazendo quem está no caminho ser literalmente ser levado até o final de seu movimento. Fazendo uma verificação por hexágono de movimento

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** -3

**Movimento:** +0

## SERPENT EGDE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; Upper Slash

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Como no UPPER SLASH o Duelista desfere um corte violento para cima, porém desta vez, a idéia do duelista é realmente subir com o movimento, cortando o oponente mais violentamente. Alguns chegam a subir, não centímetros, e sim metros para cima.

**Sistema:** causa Knockdown como antiaéreo e também em oponentes em solo.

**Custo:** 1 força de vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +0

## SPIRAL CERTAME

**Pré-requisito:** Técnica ●●●● Foco ●

**Use com:** Armas flexíveis (correntes, chicotes, armas longas flexíveis e similares). Manobra onde o executor usa sua corrente como proteção, girando em sua volta em alta velocidade, formando uma espiral protetora.

**Sistema:** O usuário protege apenas seu hexágono, criando uma barreira em seu torno. Tem mais +1 de absorção em contra projeteis.

**Custo:** 1 chi

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## STAY STAFF LEG ATTACK

**Pré-requisitos:** Técnica ●● Chute ●

**Use com:** Armas com haste; Bastões.

O usuário apóia seu bastão no chão, se firma com suas mãos nele aplica um rápido chute simples no oponente.

**Sistema:** O usuário

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +0

**Movimento:** Um

## SLIDE EDGE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O Duelista executa um corte horizontal na altura do abdômen. Dando um passo para em seguida deslizar alguns metros executando o corte.

**Sistema:** É um golpe comum.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** -1

**Movimento:** +2

## SPINNING BACK SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Ao exemplo do SPINNING BACK FIST, o duelista executa um giro completo com seu corpo, aproveitando essa rotação tanto para se esquivar quanto para ganhar força em seu golpe.

**Sistema:** Esquiva-se de projeteis, e manobras de pulo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +0

**Movimento:** +3

## SELF DISARM

**Pré-requisito:** Técnica ●●; Apresamento ●; Bloqueio ●.

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O Duelista desarmado, aguarda que seu oponente comece seu movimento de ataque, para quando este estiver próximo de feri-lo,

movimentar-se rápido para frente e puxar simplesmente a arma da mão do oponente, aproveitando a força do dele contra ele mesmo.

**Sistema:** O Oponente ganha -1 de velocidade para o próximo turno.

**Custo:** 1 Força de vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## STAR CUT

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●; Esportes ●●●; Tri Slash;

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Seguindo o exemplo do TRI SLASH, o duelista após muito treino, é capaz de simplesmente imaginar uma grande estrela de nove pontas (onde seu oponente esta) e simplesmente o desenha no ar, como se o oponente não estivesse ali, mas está (!!!).

**Sistema:** Faz três verificações

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** -1

## STORM BLOW

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; Esportes ●●●; Foco ●●●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O duelista usuário de um bastão, quando cercado ou não, o segura pelo meio com as duas mãos e passa a gira-lo sobre sua cabeça, e usando seu CHI cria um pequeno tornado que ergue seu oponente que é atingindo múltiplas vezes pelo bastão. Qualquer Elemental do ar pode ter essa manobra ignorando o focus requerido.

**Sistema:** Role duas verificações; causa Knockdown

**Custo:** 2 chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** -1

**Movimento:** Nenhum

## TRI SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●; DOUBLE HIT SLASH

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

É um corte triplo, onde para executa-lo, o duelista, desenha no ar um triângulo.

**Sistema:** Role três verificações

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** -1

**Movimento:** -1

## TORNADO SLASH

**Pré-requisito:** Técnica ●●●●

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O duelista segura sua arma para frente e gira velozmente ao exemplo do SPINNING CLOTHESLINE, o lutador rodopia como um pião, porem com apenas uma mão armada. Alguns duelistas preferem executar tal manobra com uma arma em cada mão

**Sistema:** Ao utilizar o TORNADO SLASH o duelista se move e ataca ao mesmo tempo, Fazendo um teste para cada oponente que esteja em seu Hexágono e adjacentes a sua volta. O duelista se moverá um Hexágono rolará os teste e cada Hexágono que se mover voltará a rolar os dados até que acabe seu movimento.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** -1

**Movimento:** -3

## TORNADO UPPER CUTTING

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; TORNADO SLASH

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Esse movimento é idêntico ao TORNADO SLASH com a diferença que o duelista dá um salto para cima, tornando a técnica ainda mais mortal.

**Sistema:** É uma manobra antiaérea, funciona como Upper com duas verificações. Pode acertar toda sua volta nos hexágonos adjacentes. Três verificações.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** -1

**Movimento:** -2

## THE OTHER SIDE

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●; Esportes ●●●

**Use com:** Espadas.

O duelista ao usar uma espada é capaz golpear com o lado cego da lâmina ou com a lateral dela, sem exatamente cortar o oponente, numa ação misericordiosa. Tal técnica é praticamente um mito entre os duelistas, somente um dos mais experientes espadachins seria capaz de executa-lo. Tal técnica é usada principalmente por duelistas que querem passar despercebidos, pois usam uma SAKABATOU (espada de lamina invertida japonesa) que no caso ao usar tal técnica vai tornar mortal uma manobra e não o contrário.

**Sistema:** Esta técnica não concede qualquer modificador especial a quem o usa, e sim o poder de escolher se quer ou não executar uma manobra mortal (-3 dano). Basta fazer de conhecimento do narrador e a técnica estará sendo usada. Usar essa manobra combate concede ao usuário +3 de glória.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Nenhum

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## THROW WEAPON

**Pré-requisito:** Técnica ●;

**Use com:** Machados & pinções; Espadas; Armas Cegas; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões; Dardos de arremesso; Lâminas de arremesso; Arremessar armas  
O Duelista arremessa sua arma contra o inimigo, sendo ela uma arma de arremesso ou não.

**Sistema:** Nenhum

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

## TYPHOON STAFF LEG

**Pré-requisitos:** Técnica ●●● Chute ●●●

**Use com:** Armas com haste; Bastões

O usuário apóia seu bastão no chão, se firma com suas mãos nele e gira em 360° graus chutando para todos os lados, como se corresse nos corpos dos adversários. Essa manobra foi originalmente criada para acertar apenas um oponente, no caso o que esta na frente do usuário, por isso o infeliz oponente

que se encontra na frente leva dois acertos, criando um efeito visual incrível.

**Sistema:** Sua movimentação são todos os hexágonos em torno do usuário, começando a acertar pelo hexágono da frente e terminando num segundo golpe no mesmo hexe. Inflige 2 verificações no primeiro hexágono e apenas um no restante

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** Leia acima

## UPPER SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

O Duelista corta para cima com força, saindo alguns centímetros do chão algumas vezes. Essa é quase uma manobra básica armada, tamanha sua popularidade.

**Sistema:** Se usado para interromper uma manobra aérea causará um Knockdown (se causar dano) automaticamente, assim como no POWER UPPERCUT. Caso seja usado em um oponente que esteja no chão simplesmente o atingirá.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## VAIN SWORD STANCE

**Pré-requisito:** Técnica ●●●●●●; Zen No Mind.

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas com haste; Bastões.

Essa não é exatamente uma manobra de ataque, e sim uma “vantagem”. A técnica da Espada Vazia ou técnica da Espada Morta, consiste em deixar sua arma na bainha (ou posição de recuo no caso de outras armas) até o último momento para atacar com uma técnica inesperada.

**Sistema:** Funciona de maneira idêntica ao Zen No Mind, o Duelista espera todos os outros jogadores efetuarem suas ações para por ultimo atacar podendo escolher entre três carats previamente escolhidas, a diferença é que o jogador ainda poderá escolher entre (fora as três manobras já separadas) bloquear, já que sua espada está na bainha, ele pode escolher defender com ela sem tirar a espada dela.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** Veja acima

**Dano:** Veja acima.

**Movimento:** Veja acima.

## WINDMILL SLASH

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●●; Balance; Aerial Reverse Circle Moon.

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Essa manobra foi desenvolvida a partir da observação dos grandes moinhos de vento, que aproveitam muito além de apenas vento, para girarem, cada pá do moinho, tem seu peso equilibrado de forma que seja leve o bastante para o vento fazer-lo girar e pesado o bastante para aproveitar a descida de seu trajeto.

O duelista simplesmente pula por cima do oponente, e quando está exatamente em cima do oponente faz um corte circular vertical, como num AIR REVERSE CIRCLE MOON, (aproveitando seu peso para potencializar o corte) e aproveitando o corpo do oponente como apoio, volta a cortar outras muitas vezes, aproveitando cada corte como apoio novamente. Dilacerando o oponente antes mesmo de tocar o solo.

**Sistema:** Faz três verificações

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +2

**Movimento:** -2

## WIND CUTTING FLOW

**Pré-requisitos:** Técnica ●●●●●●; Foco ●●●; Extreme Slash.

**Use com:** Machados & pinçães; Espadas; Armas Cegas; Armas de punho; Armas flexíveis; Armas com haste; Bastões.

Essa não é uma simples manobra (mesmo porque é secreta), o duelista se fixa em sua base e desfere um poderoso e rápido corte horizontal que é capaz de fazer o ar a sua volta prosseguir o corte. O corte é tão violento que toda uma área é afetada como num início de um tufão. Ainda que a manobra seja defendida, o ar por debaixo do oponente se moverá tão bruscamente que o tirará de sua base, até mesmo chegando a derruba-lo.

**Sistema:** Knockdown automático, Elementais de ar ignoram o foco pré-requisitado. A área afetada pelo vácuo criado pelo golpe é um adjacente a cada hexágono afetado pelo

corpe, claro que os afetado pelo corte também.

**Custo:** 1 Força de Vontade 1chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

# ARMADURAS

Não há guerreiro que numa batalha não use uma armadura, claro que existem exceções, muitos Samurais nos anos de paz da historia do Japão, passaram a se portar como Ronins ou andarilhos e com o tempo os costumes mudaram na terra do sol nascente e se viam muitos Samurais apenas com seus gui.

A armadura é uma parte muito importante num combate, ela ajuda a ter menos chances de um corte mortal, o corte da espada deveria ser muito mais preciso e pensado para causar danos sérios no duelista.

Regras para armaduras são extremamente simples, A técnica armadura reflete a familiaridade do personagem com o tipo de armadura, com a qual ele treinou, ela poderia ser considerada mais uma arma na enorme lista já apresentada. Uma armadura além de seu nível o qual reflete o quanto ela absorve os impactos, é preciso também identificar quais partes ela protege. Uma armadura pode ser dividido em Elmo, Dorso, Membros Superiores e Inferiores, caso o narrador queira pode ainda subdividir os membros ou até priorizar por uma pequena descrição pela efetividade da armadura (como um desenho ou uma descrição mesmo que caracterize como uma diagramação), em formas mais complexas (e até um tanto contra um bom fluxo de jogo) pode-se usar níveis de armadura diferentes para cada parte protegida. Isso vai apenas depender da opinião do narrador.

Simplificando: A técnica armadura é bem flexível, ela não da automaticamente os bônus de proteção e sim dão o direito do Duelista usa-lo, pois esta familiarizado com o equipamento. O Duelista que não possui tal técnica estará exposto a penalidades severas à opinião do narrador, a julgar por sua composição, peso e outros fatores.

## PESO E CONTRA-PESO, VANTAGENS E DESVANTAGENS.

Toda Armadura tem seu peso, tamanho e etc... Esses fatores somados podem afetar os movimentos do usuário dela, tais movimentos sofrem penalidade, assim como também pode ocorrer com a velocidade e dano. Não existe uma maneira de se traduzir essa situação para o jogo. Pode-se assumir que armaduras como couro, cota de malha ou ainda um colete não façam diferença para o movimento, velocidade ou dano, mas uma armadura de metal como uma de Samurai ou paladino causem uma penalidade de -1 em dano e movimento e algo mais pesado -2 e algo mais pesado ainda -3 e assim por diante, claro que essa regra é totalmente opcional.

*Nota: Uma armadura que não leve tais penalidades (quando se usa tais regras) deve ser construída como um artefato consagrado, antecedente que se encontra mais a frente deste artigo.*

## NIVEIS

Uma armadura pode ter um nível de 1 a 5 como toda técnica, ela não foge a qualquer exceção de regras usadas com armas, incluindo suas penalidades ou até ultrapassar o nível 5. Uma armadura de Nível 1 é algo como couro ou uma roupa mais resistente e 5 uma armadura de aço, qualquer coisa entre 1 e 3 tem um peso pequeno, quase irrelevante e 4 e 5 tem certo peso.

### Níveis de proteção



**Proteção mínima:** Armadura de Couro, Tecidos emborrachados ou endurecidos etc...



**Proteção regular:** Armaduras de madeira, Ossos.



**Proteção mediana:** Cotas de malha de aço.



**Proteção Forte:** Armaduras de placas de metal e aço, colete a prova de balas.



**Proteção reforçada:** Aço temperado.

*Nota: Use esses modificadores para escudos e similares.*

# COMBATE

O Combate armado acontece da mesma forma e freqüência dentro do mundo de Street Fighter que um combate “mano-a-mano”, aliás, pode-se dizer que alguém entrar num combate com algum tipo de arma na mão (não exatamente uma arma) é muito comum, ainda mais nesse sub-mundo das artes marciais, onde fracassados e desleais costumam cruzar sempre o caminho daquele que galga o caminho do guerreiro. Porém é preciso lembrar que um praticante de Kenjutsu, que poderia ser considerado um Samurai, e assim se portar como um, se difere e muito dos demais (corriqueiros) capangas armados. Uma Espada na mão de um Duelista de verdade se torna parte de seu membro. Não existe deslealdade em usar uma arma, se assim for feita a contenda, quando um lutador desarmado desafia um duelista ele deve ter em mente que a espada está ali e seu adversário, por respeito a ele, usará tudo que tem com todas as suas forças para derrotá-lo esse é basicamente o código que rege um combate seja armado ou desarmado.

## OS MODIFICADORES

Para se definir os modificadores de cada manobra especial deve-se agir de forma similar a como se age com manobras comuns.

### VELOCIDADE

Como todos bem devem saber esse modificador determina quem ataca primeiro. Ele é definido adicionando destreza ao modificador da manobra e da arma.

### DANO

Essa é parte preferida de quem decide usar armas em combate, o Dano é determinado somando Força mais técnica, mais o modificador da arma e mais o modificador da manobra... coitado daquele que passar na sua frente... heheheh.

### MOVIMENTO

Esse determina quantos hexágonos seu personagem cobre ao executar a manobra, o número final é correspondente ao número de hexágonos. É calculado somando Esportes mais modificador da manobra mais modificador da arma. Assim você vai loooooonge! Existem alguns casos em que a

movimentação é predeterminada, como movimento: Um ou Nenhum, existem outras alternativas. Em casos de armas de alcance, seu movimento é calculado com Força + técnica

## O DANO

O dano de qualquer lâmina é agravado, qualquer arma laminada é capaz de afetar o seu oponente ou alvo com dano agravado. Mas para esse dano ser agravado deve ter uma condição, o corte deve ser perfeito. Ou em outras palavras, mais próprias pro jogo: O dano deve ser o total da parada de dados, caso ao rolar os dados o jogador não rolar nenhum erro, esse corte é considerado perfeito. Simples!

## ABSORÇÃO

Absorção é o numero decrescido do dano do oponente que é igual (no caso das armas) a vigor + técnica. A diferença técnica deste caso para a absorção comum em golpes desarmados é que ao se bloquear o nível de absorção tem pouco a ver com dano real no personagem que está defendendo. O defensor não leva o dano restante da absorção, caso seja bem sucedido, ele

simplesmente o defendeu. Já caso, mesmo após decrescer o dano do oponente, e esse oponente ainda tiver dados a rolar e for bem sucedido em numero de dados igual ou maior ao nível da técnica do defensor, o ultimo é desarmado automaticamente, sua arma voa para longe. Para efeitos de dramatização o narrador pode assumir que ao conseguir um sucesso perfeito com o dobro da técnica do defensor, a arma do defensor além de ser jogada longe também se quebra.

Complicado? Nem tanto...

### Outras Situações Dentro do Combate (ou quando um Player quer roubar...)

Muitas vezes ouvimos de nossos jogadores a seguinte frase: *“Como eu não posso usar uma espada sem a técnica? Quem não sabe erguer e baixar algo rapidamente?”* para essas ocasiões simplesmente diga a ele uma resposta pouco esperada: *“SIM!!! Você pode.”* Mas explique a ele que alguém que nunca treinou com uma arma não pode simplesmente pegar uma e sair por aí distribuindo lightning slashes, qualquer um sem exceção pode usar uma arma, mas nunca terão acesso as manobras especiais das mesmas, e não usarão os modificadores específicos de cada arma e sim modificadores genéricos para tipos pouco particulares de armas, basta pensar no tamanho e tipo de “corte”. Ou seja: Eles nunca serão algo parecido com o que eles pretendem ser.

Fora todos esses fatos, o Jogador só terá uma carta referente a sua arma, seja

qual for o golpe que ele deseje dar, apenas essa será usada como referência ela se chamará STUNT SLASH, e é considerada um Stunt Card pré-definida. Armas de arremesso e coisas do gênero também não são proibidas mas a ação será da maneira mais difícil possível, ficando a critério do narrador. Como toda ação STUNT, o jogador é decrescido de sua parada de dados de dois a três dados e a dificuldade do momento é sempre acrescida em +2 em media.

Use os modificadores a seguir para as armas:

Tipo de Armas	Dif.	V	D	M
Pequenas / Leves	+1	+0	-4	-1
Médias	+2	-2	-3	-3
Grandes / Pesadas	+3	-3	-2	-5

Use a manobra ao lado, sua descrição e seus modificadores:

### STUNT SLASH

**Usar com:** Qualquer arma

Essa não é uma manobra, na verdade ela não é nada, é fruto de uma insistência do homem em querer fazer as coisas da maneira errada.

**Sistema:** É considerada um Stunt Card.

**Custo:** nenhum.

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** +0

# BONUS STAGE

## NOVO ANTECEDENTE

### ARTEFATO CONSAGRADO

Tudo desde o infinito as ínfimas coisas possuem CHI, animais, plantas, pedras, porém é tão pouca a quantidade existente em cada um dessas coisas que não é relevante que se considere tal energia para termos de luta. Um Artefato Consagrado é qualquer coisa que tenha em especial maior quantidade de CHI. Pode ser um espelho, uma pedra preciosa ou comum, uma obra de arte, uma espada, uma luva, na verdade pode ser qualquer coisa. Ela pode servir para simplesmente armazenar CHI extra, pode até mesmo ter algum antecedente embutido ou algum efeito especial que deve ser discutido com o narrador.

Esse antecedente deixa um personagem iniciante ter um Objeto desses no início da campanha ou a criação de artefatos durante o jogo. Ao se comprar esse antecedente o Jogador terá disponível para usar (no objeto) um número igual a 2 x seu nível de Artefato Consagrado para comprar antecedentes e 5 x seu nível de Objeto sagrado em pontos Bônus. Não se pode ter um Item destes com nível inferior a habilidade que ele tem. Caso ele durante o jogo tenha acesso a um e não tenha o antecedente deverá levar as penalidades descritas a seguir.

*Ex: Um artefato Consagrado tem Elemental 5, mas você não tem elemental, por isso você não é capaz de usufruir da habilidade elemental de seu artefato consagrado. Desta mesma forma caso você queira criar um artefato consagrado com um fireball embutido, você deve ter o nível de foco equivalente para se ter.*

Diferente disso o narrador pode fazer alguns efeitos dramáticos e alguns até em caráter de penalidade. Essa penalidade vai de acordo com o mestre, mas pode ser algo como, subtrair essa diferença de níveis do Chi ou da saúde do Usuário ou usar essa diferença para acrescer a dificuldade ou diminuir a parada de dados. Como já foi dito isso vai depender do mestre e da situação.

Caso o narrador queira, um objeto não pode ter mais de um antecedente embutido.

Cada Objeto Consagrado tem sua própria força de vontade (igual a nível) e CHI (igual a 5 x seu nível) (Sim. Tal antecedente poderia lutar sozinho). Cada vez que se usa a vantagem do Objeto sagrado se gasta a reserva interna do Objeto obrigatoriamente.

Em termos de jogo um artefato consagrado tem nível de Glória e até mesmo honra, elas são suscetíveis a qualquer regra que seja aplicada ao personagem. Portar um Objeto desses concede +3 pontos de Glória (que permanecem com o personagem enquanto ele continuar com esse artefato) e + 1 em honra enquanto esse objeto é usado para fins honrados. E -1 cumulativo por aventura a cada vez que esse artefato é usado para fins desonrados. Mas vale mais uma vez ressaltar que qualquer tipo de penalidade é de responsabilidade do mestre.

- **Um Artefato fraco**  
Custo: 2 F. vontade: 1 CHI: 5  
Antecedente: 2 P. Bônus: 5
- **Um Artefato Útil**  
Custo: 4 F. vontade: 2 CHI: 10  
Antecedente: 4 P. Bônus: 10
- **Um Artefato Significativo**  
Custo: 6 F. vontade: 3 CHI: 15  
Antecedente: 6 P. Bônus: 15
- **Um Artefato Potente e Famoso**  
Custo: 8 F. vontade: 4 CHI: 20  
Antecedente: 8 P. Bônus: 20
- **Um Artefato Raro, Poderoso e Famoso. Todos o querem!**  
Custo: 10 F. vontade: 5 CHI: 25  
Antecedente: 10 P. Bônus: 25

## **NOVO ARTEFATO CONSAGRADO** **A ESPADA DE NOBUNAGA ODA**

Uma bandeira branca com os dizeres: “Reja o Império por força” tremulava suavemente ao ser acariciada pelas brumas matutinas e sol da manhã seguinte ao da batalha do templo Honno no dia 13 de junho de 1582.

Tombados no chão corpos ensangüentados, alguns mutilados por lâminas, outros por flechas e ainda alvejados por balas. O templo de Honno, com muitos corredores e quartos não passa de um solar e serve de abrigo para viajantes, dentro num dos quartos uma espada com a mesma frase da bandeira impressa na lâmnina, no chão ainda segurada por alguém falecido e já frio, mas que outrora foi o mais temido Daimyo do Japão. Esse homem que agora é apenas uma pobre sombra do já foi é Nobunaga Oda

Nobunaga do Clã Oda, era o filho mais novo de sua família, nasceu no ano de 1534, muito doente foi desiludido pelos médicos toda sua infância, eles acreditavam que Nobunaga seria doente toda sua vida. Mas seu temperamento rude sempre foi sua marca.

Acredita-se que logo após a morte de seu pai, o antes patriarca do clã Oda, foi substituído por Nobunaga que muito antes de tomar o poder da província de Owari,

província da qual sua família era dona, ou completar seus 15 anos de idade (idade onde as crianças passam a ser consideradas adultas) articulou seu nome entre a classe dos nobres (amigos de seu pai), que passaram a respeitar e vê-lo como um deles, agora não mais o temporão do clã Oda e sim seu Daimyo.

Nobunaga foi conhecido como o primeiro Shogum da longa história do Japão. Nobunaga certo dia decidiu que seria o novo Shogum, visto que a família que naquele momento era o braço direito do representante do imperador, estava fraca graças a tendência dos “novos ricos”.

Nobunaga fez ecoar por todo japão seu nome, sua bandeira e seu lema: “Reja o Império por Força!”.

Seu poder, estratégia e crueldade eram lendários, certa vez Nobunaga tentou constituir uma união política com os líderes religiosos mais respeitados e poderosos da época: A seita Ikko. Percebendo o voto contrário da seita, Nobunaga planejou e liderou um ataque que consistia em incendiar a base do monastério, fazendo todos serem acudados nas partes mais altas do solar, no final ou morreram incinerados ou, os que fugiram, foram mortos facilmente por seus exércitos. Era isso o que ele queria dizer com seu lema em sua bandeira. Mas nada disso agora era real, agora não passava de um corpo com uma espada na mão.

Sua espada provou o sangue de muitos, e guiados por ela, Nobunaga ordenou muitos homens.

Mas Nobunaga não era apenas cruel, um de seus segredos mais bem guardados era seu romance com um de seus principais Hatamotos (generais), que na verdade era uma mulher, Ranmaru Mori. Ranmaru sempre estava onde estava Nobunaga. Sua história de amor era confusa e freqüentemente parecia que Ranmaru matava em nome de seu amor.

Mas antes de se tornar mais um corpo apodrecendo, e esperando seu retorno ao nada, no dia anterior, na última batalha a ser travada, após ter conseguido unificar todo o resto do Japão, Nobunaga não contava

com a vingança, e com a traição. Traição cometida antes por Nobunaga.

Na manhã de 12 de junho de 1582 no templo de Hono, Nobunaga Oda despertou ao som de fogos de artilharia ao distante. Ele imediatamente e em um único movimento saltou do tapete que dormia e puxou sua espada. Com suas costas contra a parede ficou a postos. Repentinamente, Ranmaru, a jovem amante de Nobunaga, chegou bruscamente ao quarto e gritou chorando:

- *Meu senhor! Estamos sendo sitiados!* – Enquanto sangrava muito.
- *Por quantos! E quem seria capaz de conseguir passar pelas tropas de Mitsuhide?!*

Um breve silêncio se fez presente...

Seu melhor Hatamoto, Mitsuhide Akechi horas antes estava no topo da colina Rono, juntou suas tropas e enquanto as primeiras luzes da manhã disfarçavam seus traços mais escuros da alma fez seu histórico discurso, mas enquanto isso num instante veio a sua mente que certa vez por fazer valer seu título como Hatamoto e Samurai, foi tão fiel ao seu senhor que ao pedido de Nobunaga em suas estratégias, foi capaz de mandar a própria mãe para ser tomada como garantia pela família rival mais poderosa: o Clã Hatano. Mas isso foi um grande engano, Nobunaga não planejava poupar a vida da mãe de Mitsuhide e comandou o ataque ao seu rival e acabou matando não somente seus rivais, mas também a mãe de seu Hatamoto. Desde então Mitsuhide guardava isso em sua alma e começou:

- *"Meus homens, eu sei como vocês estão ansiosos por esta batalha. Durante semanas, escutei seus relatórios de batalha da frente do sudoeste, onde estaria o inimigo. Eu espero que vocês estejam prontos para marchar esta mesma manhã, prontos para morrer por seu mestre".*

E continuou:

- *"Eu mostrei tal lealdade certa vez a meu mestre. Mas a nenhum outro!"*

*Hoje, meu mestre, não é o seu. Vocês não marcharão para batalhar no sudoeste, porque o inimigo dele não é seu. Seu inimigo é o meu inimigo".*

Apontou, após fazer uma leve pausa, para a bandeira de Nobunaga:

- *"Meu Inimigo esta no templo de Honno!!!"*.

Ramaru respondeu ao seu senhor enquanto se esvaia em sangue:

- *"São cerca de 13.000 homens!"*

Nobunaga respondeu sorrindo:

- *"Mitsuhide! Incrive!"*

Rapidamente vestiu sua armadura de combate e se pôs em guarda esperando o traidor. Antes de encontra-lo, Ranmaru foi na frente de Nobunaga Oda e matou quantos pôde até sua prematura morte, e Nobunaga derrubou muitos até encontrar Mitsuhide, ao encontra-lo, a batalha foi dura, mas Mitsuhide no final estava pronto a matar seu antigo mestre quando Nobunaga esbravejou:

- *"Idiota! Acha que vai me matar como um cão imundo? Nenhuma outra espada provará meu sangue ainda quente senão a minha!"*

Cometeu Seppuku, se matando....

Após isso tudo ter acontecido aquela não era mais uma simples Katana empunhada por um defunto fétido. Acreditasse que a força de vontade de Nobunaga era tão forte que no ato de suicídio, parte de sua alma se prendeu a ela. Hoje essa espada vaga perdida pelo mundo, sedenta por sangue e poder assim como o próprio Nobunaga Oda, quem a empunha acaba por tomar seus ideais, não importa quem ou o que seja.

Não se sabe ao certo como ela saiu daquele quarto, da mão do que restou de Nobunaga, nem se alguém hoje a tem. Se um colecionador, ou um vilão ou se está em algum museu, mas de certo aquele que a possuir ou até mesmo cruzar seu destino,

será possuído, a frase de sua bandeira ainda permanece intacta após muitos anos de seu cunho na lâmina. Acredita-se que ao ser usada, tal inscrição pode ser vista fumegando, expelindo um forte cheiro no ar de metal quente e sangue, uma aura negra faz seu fluir visível e que ao menor contato com o sangue ou carne incendeie como uma tocha. Os maiores mestres do mundo que a conheça (mistérios 5), a temem.

**Nome do artefato:** Odabattou

**Tipo do artefato:** Espada (katana)

**Historia:** Vide a cima.

**Nível:** 4

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3 (+3 com flaming fist = 6)

**Movimento:** +0

**Manobras:** Flaming Fist (na lâmina)

Heat Wave, Spontaneous Combution

**Elemental:** (fogo) 3

**Chi:** 20

**Força de vontade:** 9

**Pré-requisitos:** Foco 3, elemental fogo 3 e técnica espadas (katana).

Cada vez que o usuário usa tal espada (por luta), perderá 1 ponto de honra e 1 ponto de Força de vontade permanente caso não resista em um teste contra a força de vontade da espada.

Graças a espada não ter nível de FOCO, ela só funciona quando portada por alguém, caso a pessoa não tenha foco suficiente a espada não funcionará.