

3D&*



T
O
U
H
O
R
P
G

Textos e Edição Sascha Borges Lucas

Revisão Oscar Borges Lucas

Diagramação Sascha Borges Lucas

Capa Oscar Borges Lucas

Colaboração André Luiz Retroz Guimarães “Deko”



Esta obra é uma adaptação não oficial de distribuição gratuita baseada na série de jogos Touhou Project

Sascha Borges: saschaborgeslucas@gmail.com
nv_20_rpgista@yahoo.com.br



Sobre Touhou	4
Parte 1: Gensokyo.....	7
Lugares Notáveis	13
Parte 2: Regras	26
Novos Ataques Especiais	27
Novas Vantagens Únicas	28
Kits	35
Magias	41
Spell Cards.....	43
Parte 3: Personagens.....	45
Agradecimentos.....	72
Sites interessantes	73

Sobre Touhou

Touhou é uma série de jogos de danmaku (cortina de balas) que se tornou querido entre os fãs de anime. Neste tipo de video-game, popular no inicio da década de 90, o jogador, geralmente no controle de uma nave, deve percorrer o cenário destruir os inimigos e desviar dos ataques dos mesmos.

Hoje **Touhou** possui 18 jogos lançados, sendo 6 deles spin-off, fora da cronologia. Cujas as principais características são: a dificuldade elevada, músicas de qualidade e uma enorme quantidade de personagens cativantes, quase todas garotas.

Por isso, a série conta com uma base de fãs realmente grande, gerando inúmeros trabalhos como imagens, cosplays, arranjos das músicas, vídeos, doujinshis (fanzines), vídeos promocionais, animes ou até mesmo jogos inteiros.

Esta fanbase também é conhecida por fazer diversas paródias e crossovers com outras séries de video-game famosos, animes, fimes e muitas outras coisas.

Outro fato interessante sobre **Touhou** é que todos os jogos oficiais, dos seus gráficos, personagens, história e músicas, foram feitos por um único homem: ZUN, seu pseudônimo, único integrante do Team Shanghai Alice, grupo produtor da série.

Touhou RPG

No Brasil Touhou conta com uma fanbase, muito mais tímida, com poucos materiais produzidos, e menos ainda circulando na internet.

Mas este fato não impediu o surgimento da ideia de adaptar **Touhou** para RPG, Infelizmente muitas iniciativas não chegaram ao fim devido a tarefa monstruosa de procurar, analisar e adaptar o material produzido até então. Isto falando apenas dos jogos oficiais, ou seja sem contar os quadrinhos e livros que ZUN organizou para detalhar Gensokyo, o mundo onde se passa a serie.



Este documento é todo ilustrado com imagens produzidas pela fanbase de **Touhou**, muito extensa para para ser citada nestas linhas

O mundo de Touhou

Touhou se passa basicamente em um cenário oriental fantástico baseado no Japão da era Meiji. Onde elementos ocidentais do século XVIII e de fantasia medieval como magos, fadas e vampiros se misturam com Samurais e suas espadas, Onis, Coelhos da Lua, Sacerdotes, dentre outros elementos do folclore japonês e de outros lugares do extremo oriente.

Os jogos já mostraram, que assim como em **Tormenta**, nada é estranho o suficiente nesse mundo, sejam discos voadores, computadores, reatores nucleares e até mesmo um robô gigante, todos eles já fizeram parte das inúmeras histórias contadas em Gensokyo.

Personagens jogadores

Um mestre experiente pode imaginar diversas maneiras de introduzir Gensokyo em sua campanha, mas três delas são as mais comuns.

1 - Os personagens nasceram e cresceram lá. 2 - os PJs vieram de outro mundo através dos inúmeros fenômenos mágicos que ocorrem na região. Ou 3 - Gensokyo é um elemento comum no cenário e os personagens por algum motivo estão lá de passagem.

Claro que estas são apenas algumas sugestões. O mestre, pode incluir os elementos de Touhou da maneira que achar melhor. Afinal se as personagens dos jogos podem contracenar até com o palhaço mascote de uma grande rede de fastfood por que não com os personagens jogadores da sua campanha?

Divisão

Para facilitar a leitura, consulta, organizar a produção este material foi dividido em três partes.

•**Cenário:** Gensokyo, o mundo fantástico onde os jogos da série se passam, é apresentada aqui junto com sua história, principais locais e acontecimentos para que serem usados como pano de fundo em uma campanha.

•**Regras:** Aqui estão presentes algumas regras que ficaram de fora do **Manual 3D&T Alpha**, assim como novas magias, kits (incluindo as regras para uso dos mesmos) e o sistema de Spell cards.

•**Personagens:** Por fim são apresentadas 26 personagens das séries com suas fichas e background, para uso tanto como NPC quanto como personagens jogadores, se o mestre achar adequado.

Importante

Antes de se aventurar em Gensokyo é necessário que você esteja familiarizado com o sistema de regras **3D&T Alpha**, que pode ser adquirido em verão impressa, ou arquivo digital (gratuito) no site da própria editora:

www.jamboeditora.com.br/



Tenha uma boa leitura e divirta-se !

Gensokyo

幻想郷

(A Terra Das ilusões)

- 1- MUENZUKA
- 2- ESTRADA DA RECONSIDERAÇÃO
- 3- FLORESTA DA MAGIA
- 4- FLORESTA DE BAMBU
DOS PERDIDOS
-EINTEI
- 5- KOURINDOU
- 6- VILA HUMANA
-PALANQUIN
- 7- JARDIM DO SOL
- 8- VALE SEM NOME
- 9- LAGO DA NEBLINA
-SCARLET Devil MANSION
- 10- MONTANHA DOS YOKAI
-GENTRO DE PESQUISAS DO
GEISER SUBTERRÂNEO
- 11- LAGO DO SAPO GIGANTE
- 12- TEMPLO MORIYA
- 13- TEMPLO HAKUREI
- 14- ESTRADA DA PASSAGEM
-MAYOHIGA
- 15- RIO SANZU

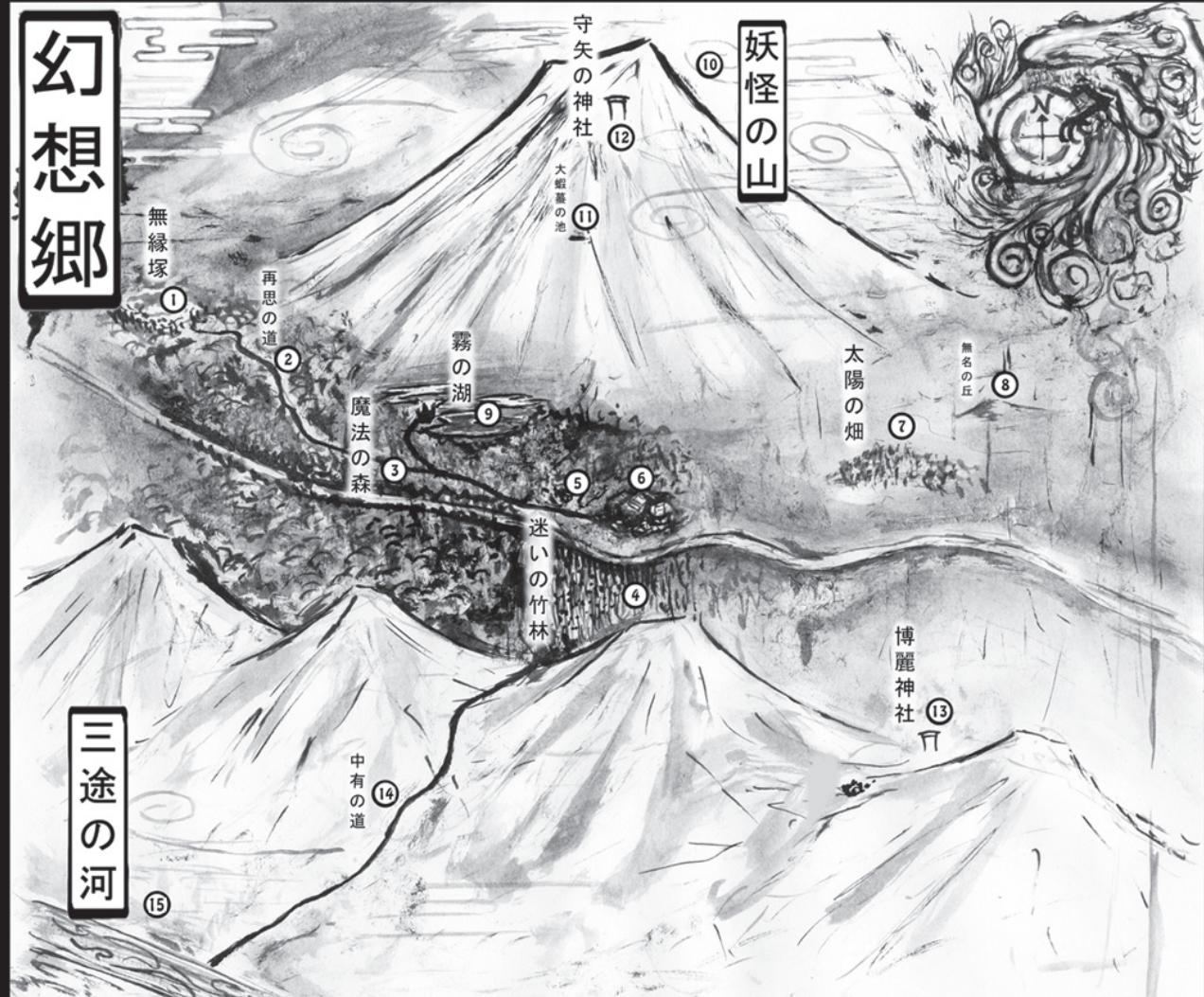
FORA DE GENSOJKYO:

- CIDADE ANTIGA
- PALÁCIO DOS ESPÍRITOS
DA TERRA
- FOSO DAS CHAMAS
ARDENTES

幻
想
郷

妖怪の山

三途の河



Parte 1

Gensokyo

Gensokyo

Gensokyo (Terra das ilusões) é o lugar fictício onde se passam todos os jogos da série **Touhou**. A cultura deste mundo lembra vagamente a do Japão feudal, com um alguns elementos de lendas ocidentais e do folclore chinês.

No passado Gensokyo era uma região desolada do Japão, onde youkais poderosos se espalhavam pelas florestas, pântanos e montanhas assombrando as terras vizinhas até que um grupo de heróis poderosos foi enviados para exorcizá-los.

Este conflito durou até 1884 D.C, quando a região foi selada pela Barreira Hakurei, separando definitivamente Gensokyo de nosso mundo, cada vez mais descrente e científico.

Desde então estes dois mundos tiveram pouco contato sendo que o único método conhecido de transitar entre eles é atravessando a uma passagem na barreira escondida em algum lugar do Templo Hakurei.

Gensokyo é povoada principalmente por youkais, mas alguns seres humano descendentes dos heróis originais, e coelhos vindos da Lua, podem ser encontrados com relativa facilidade em quanto outros habitantes são refugiados de seus mundos de origem ou divindades responsáveis pela região. Por fim ainda existem aqueles que preferem ficar aqui.



Mapa Geral

Gensokyo fica próximo ao litoral japonês e é delimitado pela Barreira Hakurei. Embora sua extensão nunca tenha sido mencionada em materiais oficiais acredita-se que tenha algumas dezenas de quilômetros de diâmetro.

Entre suas características geográficas mais notáveis incluem-se Montanhas dos Youkai com uma comunidades de kappa em sua base, tengu nos pontos mais elevados que dividem seu espaço com o Santuário Morya próximo a um lago no topo da montanha.

Ao leste ficam: a Floresta da Magia, o Lago da Neblina que abastece a Vila humana e circundando a Scarlet Devil Mansion. A oeste está a Floresta de Bamboo dos Perdidos.

Outra fronteira bastante conhecida é o Rio Sanzu que separa Gensokyo de Higan, o lugar onde as almas dos mortos são julgadas pelos Yama.

Atravessar a Barreira Hakurei é quase impossível para aqueles que se encontrão em qualquer um dos mundos, apenas magias poderosas como teleportação planar e desejo podem fazer isso, sendo Yukari Yakumo uma das poucas com esta habilidade.

Por outro lado é muito mais fácil para os habitantes de Gensokyo acessar os domínios dos deuses, demônios e os lugares onde estão as almas dos mortos que não fazem parte Gensokyo. Estes incluem o Higan, o mundo dos mortos, Makai, o Reino Celestial e o Inferno.

Fora de Gensokyo, as montanhas podem ser vistas como a cordilheira Yatsugatake no parque nacional Yatsugatake-chushin entre Nagano e Yamanashi , proporcionando uma indicação de onde Gensokyo estaria localizado no Japão.

Os lugar mencionados aqui e muitos outros serão apresentados em detalhes mais adiante.

Habitantes

Gensokyo é povoado por diversas raças que vivem disputando, neste lugar não existe nenhuma cidade ou local comum onde todos se reúnem e convivam pacificamente. Por outro lado a presença de um ou mais membros de raças diferentes é aceita na maioria das cidades.

Mesmo com a existência de centenas de espécies diferentes é possível dividir os povos dominantes em nos seguintes grandes grupos organizados segundo sua proximidade com os humanos:

Humanos

Em Gensokyo humanos têm cabelos e olhos escuros, sendo a maioria descendentes de japoneses. Mas outros seres humanos com traços ocidentais, provavelmente nascidos de imigrantes que vieram ao Japão durante a era Meiji, podem ser encontrados com relativa facilidade.

Meio-youkai

Filhos do amor entre uma humana e um youkai, os meio-youkai se parecem muitas vezes com humanos, as vezes com alguns traços exóticos como cabelos prateados, olhos dourados ou orelhas de cachorro, mas nada que os impeça de viverem entre humanos com relativa facilidade. Já entre youkais eles sempre serão considerados fracos e as vezes até um estorvo.

Youkai

Youkais são a raça dominante em Gensokyo. Apesar de conflitos constantes com seres humanos, muitas vezes terminados em morte, não existe um sentimento de união entre youkais que os incentivem a fazer uma guerra contra humanos.

Youkais são muito difíceis de se classificar, alguns têm pelos, outros tem assas, muitos tem chifres e ainda há aqueles idênticos a seres humanos, mas uma coisa em comum entre todos eles é a possibilidade de devorar outros youkais, humanos e deuses e

conseguir poder com isto.

Quando um youkai devora outro ser ele não come apenas sua carne mas também a sua alma ao fazer isso o youkaiganha uma quantidade de pontos de experiencia equivalente a pontuação de sua vitima e uma quantidade de anos de vida igual a idade da mesma. Apesar disto existem dois grandes perigos em abusar dessa capacidade.

Primeiro um youkai que tenha conseguindo muito poder comendo outras entidades, ou que tenha devorado um deus ou um semelhante muito poderoso, acaba atraindo a atenção negativa de diversos outros youkai e caçadores.

Segundo sempre que devora alguém, o espírito da vítima tentará lutar obrigando o youkai a realizar um teste de Resistência, cuja dificuldade e riscos dependem da força do alvo.

Humanos e youkais fracos não impõe redutor nenhum e em caso de falha só causam uma grande dor de barriga. Youkais de mesma pontuação impõe um redutor entre -1 e -2 dependendo da personalidade do youkai, se falhar o assassino perde 1 ponto permanentemente em uma de suas características.

Em quanto deuses e youkais poderosos impõe um redutor entre -3 e -5, se falhar o alvo morre, ou no caso de entidades realmente fortes ela acaba devorando o youkai por dentro e assumindo o corpo do mal feitor.

Oni

Hoje Onis e seres humanos não conseguem viver em harmonia devido a diversas desavenças que terminaram pelo isolamento dessa raça no subterrâneo de Gensokyo.

Reconhecer um Oni é fácil, geralmente possuem corpos grandes, robustos e pesados com músculos bem definidos, mesmo entre as mulheres, têm pele de cor branca, morena, vermelha, verde ou azulada. São donos de vozes graves e altas capazes de serem ouvidas a grandes distâncias. E suas cabeças são adornadas com chifres em vários tamanhos e quantidades.

Deuses

Entre os habitantes de Gensokyo também podem ser incluídos os deuses, mas os deuses aqui são diferentes do deus cristão, onipotente e onisciente, ou do panteão grego, com deuses absolutos sobre um domínio como amor, guerra ou trovão, popularizados em RPGs como **Tormenta** e **Frogotten Helms**.

Aqui os deuses são espíritos de alimentos, lugares, animais, objetos, vilas que conseguiram elevar-se a um estado divino depois de serem cultuados, respeitados ou temidos por seres humanos. Com o tempo este espírito adquire poderes sobrenaturais e as vezes até



um avatar em forma humana.

Perceba que os deuses em **Touhou** não possuem clérigos, paladinos ou xamãs. Pois clérigos são substituídos por sacerdotes, em quanto xamãs tiram seus poderes dos espíritos em geral e não ao de um único deus da natureza e paladinos não existem.

Outra diferença é que os deuses em **Touhou**, apesar de imortais, podem encontrar o seu fim de duas maneiras sendo devorados por outro deus ou youkai, conforme explicado acima, ou perdendo a fé de seus devotos. Neste segundo caso o deus vai perdendo sua consciência e forma humana até voltar a sua forma original.

Deuses em Jogo

Em jogo deuses são personagens poderosos, mas não invencíveis. Pois são construídos em escala ningen (**Manual 3d&T Alpha** página 127), sendo as escalas maiores reservadas apenas para entidades antigas e poderosas como Amaterasu, a deusa do Sol. Perceba que não existe propriamente uma vantagem única “deus” pois essa é uma vantagem que não pode simplesmente ser comprada.

Outro diferencial entre deuses e personagens é que deuses tem boa parte de seus poderes condicionados ao numero de devotos e podem ganhar muito poder em pouco tempo ou perde tudo em um único dia devido a uma guerra, massacre ou desastre natural.

Por isso não aconselho a utilização de deuses como personagens jogadores a não ser por grupos muito maduros que consigam lidar muito bem com a perca de poderes de seus personagens.

0 a 100 seguidores: O deus é apenas um espirito sem consciência. Felizmente ele não tem valor como alimento para youkais ou divindades.

101 a 1000 seguidores: O deus começa a perceber o mundo a sua volta, mas não pode interagir diretamente com ele, apenas alguns



Kanako, Swako deixaram nosso mundo para não desaparecer

xamãs conseguem invocar e usar seus poderes.

1001 a 2000 seguidores: A divindade ganha um corpo e forma humana, podendo interagir com o mundo a sua volta. Apesar de imortal ele pode ser devorado por youkais e outros deuses, felizmente muitos desses não tem interesse em entidades tão fracas.

2000 seguidores em diante: depois de conseguir a forma humana a cada mil seguidores o deus ganha a capacidade de usar uma magia ou vantagem sem pagar Pontos de magia s ou qualquer outro custo, as demais regras da magia ainda devem ser obedecida. Mas também começa a ganhar valor como alimento.

Personagens Nativos

Personagens Jogadores em Touhou são feitos inicialmente com pontuação que varia de 7 a 12 pontos, não estão sujeitos as regras de munição limitada (**Manual 3D&T Alpha** página 73) além disto todo o dano causado com Poder de Fogo é considerado mágico, a menos que o jogador especifique o contrário.

Outros Aspectos de Gensokyo

•**Clima:** Gensokyo apresenta clima temperado, com as quatro estações do ano bem definidas. A ocorrência de tufões e terremotos, comuns no Japão, parecem ser raras. Mas este clima pode sofrer alterações drásticas devido a intervenção de youkai, deuses ou desequilíbrio nos mundos em contato com Gensokyo.

•**Vegetação:** Gensokyo possui uma flora diversificada com incontáveis espécies de plantas e uma grande quantidade de flores. Provavelmente também seja possível encontrar espécies extintas em nosso mundo, além de outras que só existem em Gensokyo.

•**Governo:** Gensokyo é basicamente formada por comunidades rurais de meados do governo Meiji, quando ocorreu a unificação do governo japonês, por isso não existem senhores feudais ou políticos aqui. logo o poder é exercido, geralmente por



líderes ou conselhos comunitários.

•**Moeda e Economia:** A moeda corrente em Gensokyo é o len. Mas o sistema de escambo ainda continua forte, sendo usado na maioria das vezes, exceto em grandes negociações, ou quando se deseja praticidade nos negócios.

Por estar completamente isolado do nosso mundo Gensokyo não possui produtos de exportação, importação, inflação e nem grandes indústrias sendo a maior parte de sua economia baseada na cultura de subsistência.

•**Educação:** Entre uma das principais mudanças da era Meiji está a obrigatoriedade do ensino fundamental que parece ser exercida apenas por humanos enquanto youkais e Onis não são obrigados a aprender a ler, escrever ou contar.

Até o agora não se teve conhecimento a respeito de nenhum personagem realmente analfabeto em *Touhou*. Por isso considere que Youkai e Oni são educados por seus pais, mestres, ou professores particular quando vierem de boa família.

•**Tecnologia:** Gensokyo tem um nível tecnológico baixo, equivalente ao do Japão no século XIX. Entretanto devido a certa youkai capaz de atravessar a Barreira Hakurei é possível encontrar aparelhos eletrônicos de nosso mundo, nas mãos de algumas poucas pessoas.

•**Relações exteriores:** O fato de Gensokyo ser uma terra separada do nosso mundo pela Barreira Hakurei é conhecido pelas pessoas, entretanto muitos habitantes parecem não estar interessados em ver o outro lado da barreira preferindo continuar no campo.



Lugares Notáveis

Gensokyo é um mundo cheio de oportunidades para aventuras, pessoas poderosas e locais misteriosos. Sendo estes últimos, descritos em mais detalhes a seguir.

Perceba que no inicio deste capitulo tem um mapa de Gensokyo. Apesar de não existirem mapas oficiais deste mundo, é possível se fazer uma estimativa da localização de diversos pontos usando como base os textos descriptivos do cenário.

Além dos lugares físicos de Gensokyo existem outros planos que podem ser acessados com uma facilidade comparável a uma visita ao bairro vizinho como o Meikai, Makai, Inferno, e a outra margem do rio Sanzu.

Apesar disto alguns fãs vão notar que eles não são descritos neste livro. Essa medida foi tomada para tornar esta adaptação mais acessível às pessoas que não conhecem os jogos e literatura de Touhou. Mas em um futuro próximo elas serão devidamente apresentados.

Muenzuka

Esta clareira rodeada por cerejeiras poderia ser um lugar perfeito para um hanami¹ se não fosse a morada dos youkais mais violentos de Gensokyo. Assim como o lugar onde os espíritos das pessoas solitárias e dos suicidas residem.

Talvez por esse motivo tenha surgido a lenda de uma cerejeira que em raras ocasiões dá origem a um flor de cor roxa com a capacidade de libertar uma alma de todas as suas duvidas, o que ela prosseguir até a Estrada da Passagem, podendo finalmente ir em direção ao descanso final.

Como este é um local habitado por espíritos ele pode ser usado como uma passagem para o mundo dos mortos. O fato de ser pouco visitado o torna um ponto fraco na Barreira Hakurei. Mas poucos parecem dispostos a vir aqui confirmar a história,

pois os youkais encontrados, geralmente fantasmas ou espíritos malignos, são poderosos e agressivos, normalmente feitos com mais de 12 pontos e alguns inclusive pertencendo a escala sugoi (**Manual 3d&T Alpha** página 127).

Outros adversários comuns são humanos cruéis incapazes de viver entre os outros. Felizmente nenhum deles parece interessado em atravessar a estrada da reconsideração e atacar as áreas mais populosas de Gensokyo.

Estrada da reconsideração

Esta estrada escondida por uma floresta densa fica coberta com uma espécie de lírios com pétalas vermelhas durante o outono e não costuma ser muito utilizada.

A estrada da Reconsideração é o único acesso que a alma de um suicida tem para chegar ao Muenzuka, mas a medida que o espírito percorre esse caminho as toxinas das flores começam a cobri-lo renovando a vontade de viver e fazendo-o arrepender-se de ter se matado.

Porém o veneno costuma ser extremamente mortal para os vivos fazendo qualquer criatura viva, exceto youkai, perder 1 Ponto de Vida por hora. Aqueles que conseguirem chegar até o fim da estrada encontraram uma imensa clareira, Muezuka.

Mas muitos perigos existem ao longo da estrada e dificilmente será possível chegar ileso até o fim.

Geralmente os youkai que habitam aqui preferem se alimentar das almas das pessoas maldosas e de criminosos, mas eles não parecem rejeitar outro tipo de refeição. Como os habitantes do Muenzuka são construídos com uma média entre 10 e 15 pontos de personagem dificilmente perderão uma presa. Todos esses perigos fazem um visitante pensar em voltar à Floresta da Magia dar os primeiros passos neste caminho.

Hanami: costume tradicional japonês onde as pessoas fazem um piquenique em baixo das árvores para verem as flores

Floresta da Magia

Essa floresta densa e úmida é o lar de praticamente todas as coisas bizarras, nojentas e perigosas que se pode encontrar na natureza. Alguns dizem que em alguns pontos ela é tão espessa que é impossível se enxergar a luz do sol.

Enxames de mosquitos vampiros, rãs gigantescas, plantas carnívoras comedoras de homens e limos de procedência duvidosa são apenas alguns dos seres que dividem espaço com fadas e youkais neste lugar.

Geralmente os youkai, animais e plantas daqui são feitos com uma media de 7 a 10 pontos e possuem no máximo uma habilidade extraordinária. Como a maioria dos perigos desse lugar não são ameaças para personagens de alto nível é comum encontrar aventureiros morando aqui para encontrar sossego.

As casas mais famosas são: a oficina da mestra das bonecas, Alice Margatroid, e a loja de itens mágicos Kirisame's Magic Shop e casa de Marisa Kirisame.

Um dos grandes atrativos para aventureiros virem para cá são os cogumelos mágicos que nascem em vários pontos da floresta. Infelizmente pessoas inexperientes podem não saber diferenciar um fungo do outro.

Em termos de jogo assuma que para cada hora gasta na colheita o personagem encontra 3 cogumelos. Jogue 1d6 para cada um e mantenha o resultado em segredo.

1- cogumelo comestível: serve de alimento e vale por uma refeição inteira, mas seu gosto é ruim.

2- cogumelo venenoso: quem comer deve fazer um teste de Resistência para não ficar enjoado. Um personagem enjoado sofre os efeitos da Desvantagem Assombrado durante 1d6 horas.

3 ou 4- cogumelo alucinógeno: Se ingerido este cogumelo impõe a desvantagem insano – fantasia durante 4d6 horas. Os delírios sofridos ficam a cargo do mestre.

5-cogumelo mágico: Este raro cogumelo recupera 1PM quando comido



6-cogumelo curativo: Este cogumelo recupera 1PV depois de comido.

Um personagem com a perícia Ciências (Botânica) ou com Sobrevivência (Florestas) pode fazer um teste para identificar um tipo de cogumelo, mas existe 50% de um cogumelo de aparência estranha enganar o perito, mesmo que ele tenha passado no teste.

Floresta de Bambu dos Perdidos

Este é um lugar que inicialmente não apresenta perigos maiores que os vistos na Floresta da Magia, mas quem entra mais fundo percebe a razão de seu nome. Aqui os bambus crescem em diagonal e são tão altos que o céu se torna difícil de ver.

Como se não bastasse isso, este a Floresta de Bambu dos Perdidos é completamente desprovida de pontos de referência e povoada por youkai perigosos. Em jogo considere que na primeira hora passada aqui os aventureiros recebem um redutor de -1 em sua Habilidade para testes da perícia Esportes, Iniciativa e Esquiva. Depois disto para cada hora adicional eles recebem um novo redutor, cumulativo de -1 apenas para testes envolvendo sair da floresta.

Personagens com mente labiríntica são afetados por esses efeitos, por outro lado aqueles que possuem esta floresta como Arena não os sofrem e são capazes de se mover com maior facilidade.

O fato de várias pessoas se perderem aqui dá origem a muitas histórias fantásticas, como o bambu cintilante, o jardim que só floresce a cada 60 anos, ou a imensa comunidade youkai que se esconde em baixo das raízes desta floresta.

Aventureiros que resolvam explorar este lugar podem encontrar muitos coelhos, a maioria ainda em sua forma animal, além de outros animais youkais, quase todos feitos com uma média entre 5 e 10 pontos de personagem, sendo alguns raros com uma habilidade especial.

Viajantes mais sortudos também podem encontrar a guia

Fujiwara no Mokou que conhece bem esta floresta e é capaz de levar os perdidos tanto para a Eientei quanto para fora do lugar, normalmente deixando-os próximos a Vila Humana.

Eientei, a mansão da eternidade

Esta mansão em estilo oriental está localizada em algum lugar da Floresta de Bambu dos Perdidos e é envolta por mistérios. Mesmo hoje, com seus poucos habitantes famosos, ninguém é capaz de dizer porque ela permaneceu sem nenhum sinal de desgaste, quem a construiu, ou quando, mas provavelmente era alguém em busca de solidão só pelo fato de estar escondida na floresta de bambus impedindo que alguém a encontre por vontade própria. isolando seus habitantes do resto de Gensokyo.

Alguns dizem que os corredores dessa casa conseguem ser tão longos que quem estiver disposto a percorre-los pode chegar Lua.

Também contam ainda que em algum lugar bem protegido é possível encontrar um frasco do raríssimo Elixir Hourai, a poção da imortalidade. Mas estas assim como outras histórias só podem ser confirmadas pelas pessoas que moram na mansão.

Esta casa é a moradia atual da princesa fugitiva da



Mochi: Bolinhos de arroz, tradicionais do Japão, produzidos ao se amassar arroz em um pilão.

Nota: Em quanto os cristãos conseguem ver São Jorge na Lua, os japoneses identificariam a imagem de um coelho fazendo mochi com seu pilão.

Lua, Kaguya Houraisan, da médica Erin Yagokoro e de sua aprendiz, a coelha da Lua Reizen U. Inaba que usam este local como laboratório e consultório. Também é possível encontrar coelhos youkai vivendo aqui, sendo Tewi a mais famosa dentre eles.

Todos os meses durante a noite de lua cheia, seus habitantes costumam fazer uma festa em homenagem a Lua, na qual os coelhos preparam mochi misturados com ervas medicinais. Comer um mochi cura qualquer doença que não imponha redutor em seu teste Resistência em 1d6-1 horas.



Kourindou

Nas fronteiras entre a floresta de Bambu dos Perdidos, a Vila Humana e a Floresta da Magia existe uma casa que pode ser facilmente reconhecida pela enorme quantidade de objetos desconexos em sua fachada onde pode-se ler o nome Kourindou.

Trata-se de uma loja especializada em coisas estranhas. Gerenciada por um homem chamado Rinnosuke Morichika, um meio-youkai com a capacidade de saber o nome e a função de um objeto apenas com um breve olhar.

Apesar de ser chamada de loja, a Kourindou não chega a ser exatamente um estabelecimento comercial, pois seu dono prefere realizar trocas ou empréstimos. Talvez por isso seu inventário continue extenso e variado, contendo muitos itens do mundo de fora da barreira, entre eles: Travesseiros de pena, Xícaras de Xá, revistas de computação, aquecedores a base de querosene, e até mesmo um I-Pod.

Como existe pouco trabalho para se fazer aqui Rinnosuke, passa os dias sentado, lendo, recebendo visitas ou assistindo seus visitantes usando esse espaço para atividades diversificadas.

Vila Humana

Entre as duas florestas mais densas de Gensokyo foi criada esta vila, onde humanos e alguns youkais podem conviver pacificamente sem muitos conflitos.

A Vila Humana, como o nome sugere, é o lar da maioria dos seres humanos nesse mundo, tendo tudo que eles possam precisar, dêis de uma loja de ferramentas para trabalho no campo, passando por roupas, pentes, armas para exterminar youkai e até bares.

Os youkai mais problemáticos e inteligentes se mantém afastados daqui intimidados pela poderosa guardiã Keine Kamishirasawa. Ou por respeito ao conhecimento de que sem a crença dos humanos logo não existirão mais youkais. Em quanto os mais pacíficos costumam vir aqui para frequentar os bares,

muitas vezes juntos aos humanos, ou lojas específicas para youkais, que só existem aqui e ficam abertas até o amanhecer.

Entre seus visitantes mais famosos estão, Reizen U. Inaba que vem a vila vender medicamentos, a maid, Sakuya Izayoi e mais recentemente a sacerdotisa de um novo templo local, Byakuren Hijiri.

Palanquim

Em um passado muito distante este foi o navio da capitã Minatsu Murasa. Afundado no mar devido a circunstâncias trágicas, sua tripulação teve de passar a eternidade presa ao navio como fantasmas. Até Biakuren Hijiri recriar a embarcação no céu,

libertando sua amiga da prisão submarina.

Tempos depois a sacerdotisa e o navio foram aprisionadas no subterrâneo mais profundo de Gensokyo e lá ficariam para sempre. Mas, um geiser criado no Fosso das Chamas Ardentes o lançou de volta ao céu.

Hoje o navio se encontra aterrissado próximo a Vila Humana e foi transformado no templo Byakuren Myoren. Mas alguns insistem que ele ainda pode alçar voo e nesta situação sua tripulação poderia facilmente viajar a mundos ligados a Gensokyo, como o Makai.

Jardim do sol



Durante o verão quem se aproxima do centro de Gensokyo, pode ver um imenso pedaço de terra dourado a algumas horas de viagem a partir da Vila Humana. Esse é o Jardim do Sol. Seu nome foi dado devido à grande quantidade de gira-sóis presentes no lugar.

Muitas destas flores parecem se mover sozinhas, mas um observador atento consegue perceber fadas, escondidas debaixo das plantas, movendo-as de forma a parecer que estão se virando em direção ao sol ou dançando.

Apesar de não serem naturalmente agressivos os youkais e fadas dessa região costumam se divertir à custa dos seres humanos que vem apreciar a beleza local, com sua média de 8 pontos e muitos conseguem fazer isso facilmente usando magias.



Vale sem nome

Em tempos anteriores a formação da Barreira Hakurei este foi um lugar onde crianças eram abandonadas antes de receberem se quer um nome. Nesta situação elas só poderiam ter dois destinos possíveis: morrer envenenadas devido às toxinas exaladas pelas flores locais, ou serem adotadas por youkais.

Pessoas que passam muito tempo aqui devem fazer um teste de resistência para cada hora, se falharem perdem 1d6-1 Pontos de Vida devido ao veneno das flores.

Por causa do passado triste, este lugar foi esquecido pela humanidade, e posteriormente abandonado pela maioria dos youkais, sobrando aqui apenas algumas fadas melancólicas e fantasmas de criança, a maioria feitos com 9 pontos.

Lago da Neblina

Aos pés da Montanha dos Youkais existe um lago com aproximadamente 20km de perímetro, onde sempre ao meio dia, surge uma neblina de origem misteriosa dificultando a visão dos viajantes. Este é o Lago da Neblina

Um lugar perigoso para pessoas despreparadas, cujas profundezas são habitadas por peixes monstruosos possíveis de se pescar somente em noites de lua nova. E as margens povoadas por fadas e youkais feitos com uma média de 11 pontos.

Entre os frequentadores mais famosos desse lugar estão os moradores e funcionários da Scarlet Devil Mansion e a fada do gelo Chirno, auto declarada dona do lugar.

Scarlet Devil Mansion

Dês de que foi transportada do mundo exterior para Gensokyo essa mansão tem sido um ponto extravagante no cenário da região. Tanto por sua arquitetura, baseada nas construções europeias do século XIX, quanto pelo estilo de vida incomum de suas habitantes.

Grande tanto em altura quanto em extensão a Scarlet Devil Mansion é encimada por uma torre onde um relógio numerado com algarismos romanos marca as horas e ativa um sino indicando o começo da noite para suas donas, todas vampiras.

As janelas são poucas, e pequenas se comparadas com o resto da moradia e nos corredores escuros é possível ver empregadas realizando as diversas atividades domésticas entre elas: lavar, passar, cozinhar, ilustrar, organizar, cuidar do jardim, dentre outras ordens possíveis.

Podem ser destacadas também as moradoras dessa casa, donas de um estilo de vida tão extravagantes quanto sua residência: Remilia Scarlet, a mestra da mansão. Sakuya Izayoi, líder das empregadas e assistente pessoal de Remilia. Hong Meiling, a porteira. Patchouli Knowledge, a sábia que passa seus dias em uma enorme biblioteca abaixo da mansão e Flandere Scarlet, a irmã mais nova de Remilia.

Apesar delas não serem pessoas dispostas a matar visitantes, invadir este lugar não é uma boa ideia, pois todas elas são adversárias fortes.

Montanha dos Youkais

Colonizada por youkai, antes da formação da Barreira Hakurei, a Montanha dos Youkai, ou apenas “a Montanha” como seus habitantes preferem chamar é a região com a maior concentração de youkais, vivendo em sociedade de Gensokyo.

Os youkai que populam a região, em geral Tengus e Kappas, convivem muito bem entre si, se tratando de maneira educada e muitas vezes realizando atividades juntos como bons vizinhos, por outro lado não se pode dizer o mesmo da relação deles com o resto dos habitantes de Gensokyo, muitas vezes tratados como invasores.

Por isso aqueles que pisam aqui devem tomar muito cuidado com o que virá pela frente. Pois, seus moradores são detentores de tecnologias parecidas e as vezes até superiores as



Mei ling, apenas o primeiro desafio antes de entrar na Scarlet Devil Mansion

do mundo de fora da barreira.

Rumores dizem que dentro da montanha existe uma caverna de proporções descomunais onde existe uma cidade futurista na qual foi construída uma linha de montagem que produz tudo aquilo que seus habitantes precisam, além de existir um buraco para fora da barreira.

Os Youkai presentes na Montanha são razoavelmente poderosos, feitos com 12 pontos de personagem, e ainda podem contar com recursos imprevisíveis, por isso recomenda-se muita cautela ao visitar esta região.

Entre seus habitantes ilustres estão a engenheira Kappa Nitori Kawashiro, a guardiã da montanha Momiji Inubashiri e as tengu jornalistas Aya Shameimaru e Hatate Himekaidou.

Centro de Pesquisa do Geiser Subterrâneo

Este lugar é uma instalação recém-construída que pode ser encontrada dentro da Montanha dos Youkai. Aqui os kappa realizam uma série de experiências com os mais diversos objetivos.

Esse lugar é muito bem guardado e de difícil acesso devido à natureza dos trabalhos realizados. Sendo a maioria dos intrusos vindos de algum infortúnio em uma caminhada ou durante um banho em termas naturais.

Para pessoas desprovida de um raciocínio rápido esse é um lugar ainda mais perigoso, pois Utsuho Reijuji pode ser encontrada aqui supervisionando a investigação sobre a energia nuclear quando não está cumprindo com suas obrigações nas Caldeiras do Fosso das Chamas Infernais.

Lagoa do Sapo Gigante

Esta lagoa enfeitada pelas flores de lótus dispostas sobre a superfície, e escondida em algum ponto entre Montanha dos Youkai e a Vila Humana é um lugar de águas tão limpas que são sagradas para muitos youkais e animais.



Um viajante atento pode perceber um pequeno santuário construído às margens desse lugar. Caso ele tenha bom coração e deixe uma oferenda para os espíritos protetores da lagoa ele começará a ser seguido pelos sapos locais em sinal de que está protegido.

Considere uma oferenda um alimento ou qualquer item comum deixado aqui com a intenção de agradar os espíritos locais e não simplesmente abandonado devido a um descuido ou intenção ruim.

Se a condição acima for cumprida o personagem ganha os efeitos da vantagem Boa Fama (**Manual 3D&T Alpha** página 31) durante um dia.

Além de diversos youkais fracos, feitos com 9 pontos, é possível encontrar um sapo gigantesco capaz de devorar uma criança humana inteira em uma só mordida. Mas normalmente ele só ataca intrusos que profanaram as águas da lagoa. Apesar do seu poder (18 pontos), vencer esse inimigo não rende pontos de experiência.

Templo Moriya

O Templo Moriya foi construído na frente de um lago em tempos antes da criação da Barreira Hakurei e longe da região que se tornaria Gensokyo. Séculos depois a chegada de uma era onde as pessoas têm cada vez menos fé obrigou seus habitantes a deixarem os humanos para trás e se mudar para um lugar com melhores condições para um deus viver.

Reconstruído no topo da Montanha dos Youkai o santuário Moriya logo foi percebido por tengus e kappas que passaram a colaborar com suas moradoras. Em quanto humanos demorarão a perceber a chegada de um novo templo fato que se deve também à sua localização, uma região de difícil acesso e povoada por youkais.

Como existem poucos devotos a única sacerdotisa conhecida nesse templo é Sanae Kochiya, descendente distante da



Templo Moriya no fundo junto com Kanako, Swako, Sanae, Aya e Momiji na frente



deusa Swako Morya que divide espaço com outra divindade igualmente poderosa Kanako Yasaka.

Templo Hakurei

O Templo Hakurei é um pequeno e degradado santuário xintoísta que se encontra nas montanhas localizadas na direção oposta à montanha dos youkai. Mas apesar de ser descrito como parte de Gensokyo há rumores que essa afirmação não é verdadeira, pois o santuário pode estar entre os dois mundos exatamente em cima da Barreira Hakurei. Permitindo a passagem de um mundo para o outro sob condições não reveladas.

No templo é possível encontrar uma caixa de doações cuja única sacerdotisa, Reimu Hakurei, gostaria que fosse usada com mais frequência pelos devotos. Apesar disto ela sempre cumpre com seu dever, como resolvendo problemas imediatamente depois de identificá-los.

Teoricamente não eram para existir youkias aqui, mas geralmente as amigas de Reimu, youkais em sua maioria, frequentam esse lugar quase diariamente, seja para pedir favores, organizar festas, conversar, ou fazer um hanami, pois as flores de cerejeira desse lugar são descritas como as mais belas de Gensokyo.

Aqui também é possível encontrar um grande número de itens do mundo exterior, muitos deles guardados em um depósito logo atrás do templo onde estão objetos de quase toda Gensokyo. Com alguma sorte há até um ou outro item mágico esquecido ou de efeitos ainda não identificados.

Chegar ao Templo Hakurei, normalmente, não é uma tarefa difícil basta seguir uma estrada até lá. Mas existem diversas rotas alternativas pelas montanhas. Todas habitadas por animais que só podem ser considerados perigosos por pessoas despreparadas (4 a 5 pontos). Algo bom para maioria dos seres humanos que vieram do mundo de fora da barreira e precisam chegar aqui par voltar ao seu mundo de origem.

A Cidade Antiga

Histórias contadas antes da formação da barreira Hakurei mencionam uma época onde Onis e humanos conviviam pacificamente, lutando contra os mesmos inimigos, festejando e jogando como grandes amigos. Mas com o tempo as diferenças entre estas duas raças começaram a aparecer e cada vez mais eles foram se afastando.

Até que a situação se tornou insuportável para ambos os lados e os Onis romperam definitivamente todos os laços com os seres humanos se mudando para o subsolo de Gensokyo onde construíram uma imensa cidade junto ao inferno.

Durante muito tempo os dois lugares coexistiram como um só, mas os Oni não conseguiam ser tão malignos quanto os demais habitantes do inferno e por isso iniciaram uma série de disputas para separar os dois locais, e conseguiram.

Hoje a cidade povoada por Oni é chamada apenas de cidade antiga e é marcada por suas construções no estilo japonês tradicional, ruas são iluminadas por lanternas japonesas penduradas em postes e muitos bares onde é possível encontrar todos os tipos de companhia e bebidas.

Apesar de estar enterrada no fundo das montanhas o clima dessa cidade é muito parecido com o da superfície e fenômenos mágicos inexplicáveis contribuem com isso trazendo chuva e neve para esse lugar cujo céu é uma parede de pedras.

Os habitantes desse lugar em sua maioria são Onis dos mais variados tipos podendo ir de 4 a mais de 20 pontos de personagem. Também é possível encontrar alguns youkai e talvez até demônios. Entretanto, mesmo pertencendo a raças naturalmente violentas, nenhum morador da Cidade Antiga ataca sem um bom motivo.

Entre os pontos que mais chama a atenção estão: O Palácio dos Espíritos da Terra, uma mansão construída de forma semelhante a uma catedral europeia com o objetivo de separar o inferno da cidade antiga. E as Ruínas Abandonadas deixadas para



traz pelos habitantes do inferno; o Fosso das Chamas Ardentes.

Lutar próximo a este lugar é uma atividade muito desgastante e impõe um redutor de -1 em todos os testes de Resistência e Habilidade. Além disto, o calor prejudica magias de água, reduzindo a metade qualquer dano causado por essa escola elemental.

Estrada da Passagem

Escondida entre as montanhas existe uma imensa trilha percorrida diariamente pelos espíritos das pessoas que morreram fora da Barreira Hakurei e agora seguem para o Riu Sanzu onde aguardarão pelo seu destino final.

Apesar de ser um lugar povoado por mortos este não é nem de longe um caminho triste. Nesta trilha é possível encontrar diversas barracas vendendo comida, ou oferecendo jogos para os visitantes, parecendo um imenso festival.

Mesmo sendo uma via dedicada aos mortos esse lugar pode ser acessado pelos vivos. Por isso não é raro encontrar aventureiros em busca da alma de um companheiro para trazê-lo de volta a vida.

Rio Sanzu

O Rio Sanzu é o caminho mais tradicional para se chegar ao reino dos mortos, o Higan. Onde as almas aguardam o julgamento dos Yama antes de partirem para outro mundo.

Mas antes de atravessá-lo é preciso esperar pela barqueira Komachi Onozuka e pagá-la, tradicionalmente com uma moeda. Caso o morto desrespeite uma dessas condições sua alma junto com todos seus pertences vai atravessar qualquer embarcação, como se fosse um fantasma, e afundará no rio sem jamais encontrar o descanso eterno ou ser ressuscitado.

A margem em contato com Gensokyo é o último lugar do Higan onde pessoas vivas podem chegar. Depois dela não há mais como voltar a vida sem a intervenção de um yama ou outra



entidade de grande poder político no mundo dos mortos.

Barreira Hakurei

A Barreira Hakurei foi criada com o propósito de salvar youkais, onis, e deuses que estavam desaparecendo pela falta de fé dos seres humanos com pensamentos cada vez menos voltados para o sobrenatural.

Em 1884 D.C, Os sacerdotes do clã Hakurei juntaram diversas magias, enfrentarão entidades poderosas e ergueram uma barreira mantida pela crença das pessoas protegidas por ela, delimitando a área que mais tarde receberia o nome de Gensokyo e colocando o marco 0 no calendário deste novo mundo.

Apesar de forte esta barreira não é absoluta, e provavelmente seus criadores não queriam que fosse, por isso de vez em quando alguns objetos e seres humanos conseguem atravessá-la, apesar de não saberem como ou porque isso aconteceu. Deuses e youkais também podem fazer essa travessia usando magias poderosas. E aparentemente existe no mínimo um documento descrevendo a barreira e Gensokyo do outro lado da barreira.

Mayohiga

No passado havia a lenda de que quando alguém se perde na cidade durante a noite é possível chegar a outro mundo onde existe uma casa completamente desabitada, Mayohiga.

Em Gensokyo esse lugar existe longe do templo Hakurei, mas em local e direção desconhecidos. Alguns suspeitam que Mayohiga é a casa de Yukari Yakumo e por estar dentro da Barreira Hakurei seria possível usar este lugar como porta de acesso para qualquer outro mundo.

Perto de Mayohiga, os personagens perdem completamente o senso de direção, e nenhum sentido especial ou forma de se localizar vai funcionar, logo só é possível encontrar essa casa por acaso ou com ajuda de sua dona.



ZUN, Swako e o mundo forra da barreira, não descrito aqui porque você deve conhecer

Parte 2

Regras

Para jogar uma campanha de **Touhou** usando o sistema **3D&T**, você não precisa aprender um novo sistema de regras, pois essa adaptação é totalmente compatível com as regras vistas no **Manual 3D&T Alpha**.

Apesar disso é provável que o grupo queira saber mais sobre uma criatura do folclore japonês, ver como ela funciona em jogo, aprender magias novas, explorar outras situações usando Kits diferentes. Ou deseje maior fidelidade aos jogos de danmaku. Por isso é interessante colocar um capítulo contendo novos desafios para quem gosta de ver a emoção em números e rolagens de dados.

Como foram inclusos novos kits me preocupei também em inserir as regras a respeito do uso dos mesmos, disponíveis em uma prévia do Manual do Aventureiro Alpha que pode ser baixada gratuitamente no fórum do site oficial da Jambo editora.

www.jamboeditora.com/forum/

Alguns kits existentes em Gensokyo, como o samurai, não estão aqui porque eles aparecem no livro citado acima, que não está disponível para download. Por isso optei não usá-los nas fichas das personagens, presentes no próximo capítulo. Por outro lado existem jogadores que adotaram o **Manual do Aventureiro Alpha** em suas mesas, por isso inclui uma lista com as personagens adaptadas seus respectivos Kits.



Novos Ataques Especiais

Qualquer personagem pode gastar 1 PM para aumentar o dano de seu ataque (Força ou Poder de Fogo) em +1. Aquele que possuir a vantagem Ataque Especial (Manual 3D&T Alpha página 31) usa a mesma manobra com um bônus de +2 ao invés de +1.

No entanto, a medida que personagens ganham experiência eles aprendem novos e poderosos golpes. Por isso ao se ganhar mais pontos de experiência você pode comprar Ataques Especiais superiores aos anteriores.

A seguir existe uma lista com a progressão de Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

Ataque especial 0*	-	1 inimigo	FA+1	1PM
Ataque especial I**	10PE	1 inimigo	FA+2	1 PM
Ataque especial II	10PE	3inimigos	FA+2	2PMs
Ataque especial III	10PE	Todos os inimigos	FA+2	4PMs
Ataque especial IV	20PE	1 inimigo	FA+4	2PMs
Ataque especial V	20PE	3 inimigos	FA+4	4PMs
Ataque especial VI	20PE	Todos os inimigos	FA+4	6PMs
Ataque especial VII	30PE	1 inimigo	FA+6	4PMs
Ataque especial VIII	30PE	3 inimigos	FA+6	6PMs
Ataque especial IX	30PE	Todos os inimigos	FA+6	8PMs
Ataque especial X	40PE	1 inimigo	FA+8	6PMs
Ataque especial XI	40PE	3 inimigos	FA+8	8PMs
Ataque especial XII	40PE	Todos os inimigos	FA+8	10PMs

* Essa é uma manobra de combate que qualquer personagem tem acesso sem pagar nada por ela.

** Apenas Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma Vantagem (1 ponto); os demais devem ser comprados em campanha, com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10PEs para gastar, não pode comprar um Ataque Especial III se não tem ainda Ataques Especial I e II.

Mesmo depois de comprar ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser, já que eles gastam menos Pontos de Magia.



Novas Vantagens Únicas

Em Gensokyo a população humana é bem reduzida, se comparada a outros mundos de fantasia. Aqui predominam seres fantásticos do folclore japonês, chinês, e ocidental.

Raças não existentes em Gensokyo

As seguintes raças nunca foram vistas em **Touhou**: Anões, Elfos, Elfos negros, Gnomos, Halfling, Meio-elfos, Meiorcs, Anfíbios, Centauros, Goblins, Meio-dragões, Minotauros, Ogres, Trogloditas, Anjos, Meio-abissais, Meio-Celestiais, Meio-gênios, Esqueletos, Múmias e Zumbis. Mas nada impede você de colocá-las em sua campanha em Gensokyo.

Vantagem Inimigo

Em Gensokyo a grande maioria dos seres não humanoides é dividida em um dos seguintes grandes grupos: Humanos, humanoides, Youkais, Fadas, Onis e Mortos-vivos. e fantasmas. (assim mesmo separados dos demais mortos vivos).

Raças modificadas

Algumas raças apresentadas no **Manual 3D&T Alpha** serão apresentadas novamente com algumas modificações. Pois devido ao ambiente altamente mágico de **Touhou** há vantagens e desvantagens que se tornam menos relevantes, principalmente as ligadas a magia.

Por exemplo: em um mundo onde quase todo mundo é capaz de usar magia essa capacidade não é tão forte, mas quem é vulnerável a ela provavelmente vai precisar ter mais cuidado. Se estiver usando Gensokyo como parte de seu mundo de campanha sinta-se livre para adotar a versão que preferir.

Personagens Nativos de Gensokyo

Os personagens nativos de Gensokyo não seguem as regras de munição limitada vista no **Manual 3D&T Alpha** página 73. Além disto todo o dano que causam com PdF é considerado mágico mesmo entre aqueles sem vantagens arcana, a não ser que o jogador especifique o contrário.

Celestial (3 pontos)

Celestiais são humanos que alcançaram a iluminação e ganharam a eternidade no paraíso como recompensa. Apesar de manterem sua aparência original, youkais e algumas pessoas com sensibilidade espiritual podem identificá-los como seres diferentes.

Ao contrário dos humanos que passam o resto de suas vidas sofrendo, Celestiais têm a eternidade para desfrutar de maneira despreocupada com pesca, música e jogos. Isto os faz arrogantes, principalmente quando um deles vem a Terra para dar conselhos às pessoas com problemas.

Exemplo: Tenshi Hinanai

- **Corpo puro:** O corpo de um celestial é venenoso para os youkais. Se um youkai devorar um celestial, ou parte de um, ele irá perder 1pv por hora e não poderá ser curado de nenhuma forma durante 2d6+2 horas.

- **Empatia com Animais:** Celestiais emanam uma aura de paz e tranquilidade capaz de acalmar animais, por isso recebem um bônus de +2 em testes da perícia Animais.

- **Forma de nuvem:** um celestial possui uma nuvem, com aparência de um deus furioso. Nessa forma ele pode flutuar (Voo com H1) e é incorpóreo, como se fosse um fantasma (**Manual 3D&T Alpha** página 61), apesar de poder interagir com o mundo físico.

- **Imortal:** Celestiais não envelhecem, são imunes a todos os tipos de doenças e venenos e recebem os benefícios da vantagem Imortal.

- **Voo:** Celestiais recebem a vantagem voo gratuitamente.

Coelho (0 ponto)

São coelhos que viveram durante muito tempo e adquiriram forma e consciência humanas além da capacidade de usar magia. Mesmo na forma humana, coelhos podem ser facilmente identificados devido a suas orelhas, cauda, e provavelmente algum outro pequeno detalhe de sua descendência animal.

Exemplo: Tewi Inaba.

- **Magia:** Coelhos podem comprar as vantagens Magia Branca, Magia negra e Magia Elemental por um ponto cada, ou Arcano por 3 pontos.

Coelho da Lua (1 ponto)

Coelhos da Lua são uma variante de coelhos que habita a Lua, ao contrário de seus parentes terrestres eles são uma raça mais combativa, treinada nos rigores da Guerra da Lua, têm a capacidade de se comunicar por telepatia e sua forma original é humana.

Exemplo: Reisen Udonein Inaba.

- **Magia:** Coelhos da Lua podem comprar as Vantagens Magia Branca, Magia Negra e Magia Elemental por um ponto cada, ou Arcano por 3 pontos.

• Telepatia: Coelhos da lua recebem essa vantagem gratuitamente.

• Telepatia ampliada: Coelhos da Lua podem gastar +2PM para se comunicar telepaticamente com pessoas que estejam na Terra ou a uma grande distância.

Demônios (1 ponto)

Demônios são uma raça poderosa que habita Gensokyo, principalmente a região do Makai. Assim

como os magos e vampiros eles existiam em diversas outras partes do mundo até a popularização dos caçadores de demônios e outros fanáticos, que os eliminaram até a quase extinção da raça.

Muitas vezes Vampiros, Youkai e Oni também podem vir a ser chamados de demônios devido a vários motivos, mas isso não quer dizer necessariamente que eles pertençam a esta raça.

Exemplo: Koakuma.

- **Mudanças:** Demônios em Touhou não recebem a maldição dos demônios vista no **Manual 3d&T Alpha** página 55, por outro lado não são capazes de usar a magia teleportação planar.



Espírito, Fantasma e Poltergeist (3 pontos)

Em Gensokyo existe diferenças sutis entre estes três tipos de mortos-vivos, no geral a maioria delas se refere a forma como surgiram e seus objetivos durante o pós-vida.

Exemplo: Yuyuko Saigyouji.

- **Mudanças:** Em Gensokyo estas raças não são capazes de usar a magia Pânico como habilidade natural, mas podem gastar um Ponto de Personagem para conseguir esse poder. Eles também não possuem nenhuma aptidão para possessão, tendo que pagar o custo normal por essa vantagem.

Apesar de não terem necessidade, Fantasmas são capazes de comer, dormir e sentir prazer, mas nunca estarão satisfeitos com isso.

Fora isso mantenha todas as outras características da raça sem mais modificações.

Fada (4 pontos)

Não existe muita diferença entre as fadas presentes em Gensokyo e aquelas descritas no **Manual 3D&T Aplha** com exceção das seguintes: Neste mundo: as Fadas têm menos fraquezas, seu tamanho é um pouco maior se aproximando ao de crianças humanas.

Muitas vezes elas têm habilidades relacionadas a algum aspecto da natureza como um determinado tipo de clima, uma estação do ano, uma emoção, longevidade, dentre outros.

Por isso é interessante que ao construir uma Fada o Jogador escolha este aspecto, assim como vantagens, desvantagens, perícia, spell cards, personalidade e outros detalhes ligados a este elemento.

Exemplos: Chirno, Lily White, a maioria dos alvos nos jogos

•**Mudanças:** As Fadas de Gensokyo não recebem Vulnerabilidade a Magia. elas também são uma raça muito comum, com comunidades capazes de reunir verdadeiros exércitos, por isso não faz sentido possuírem Modelo Especial, e pelo mesmo motivo elas não ganham a Vantagem Aparência Inofensiva.

Hakutaku (4 pontos)

No folclore Japonês Hakutaku são seres míticos semelhantes a grandes leões vistosos com um ou mais chifres, olhos adicionais em sua cabeça ou costas e descritos como donos de grandes conhecimentos.

Entretanto em Gensokyo, como quase tudo em **Touhou**, Hakutaku podem perfeitamente se parecer com pessoas bonitas com chifres e cauda de leão.

Dizem que além de sábios Hakutaku são gentis e geralmente aparecem apenas para bons imperadores, ou pessoas virtuosas com o objetivo de transmitir conhecimentos, para estes governarem com sabedoria.

Exemplo: Keine Kamishirasawa

•**Arcano:** Hakutaku têm grande afinidade com magia.

•**Genialidade:** Hakutaku ganham essa Vantagem gratuitamente



Hakutaku versão clássica e versão Touhou

Kappa (1 ponto)

Kappas são espíritos aquáticos semelhantes a macacos de pele escamosa, com bico de pato e uma estranha estrutura, semelhante a um pequeno prato com água sobre a cabeça. Eles também são conhecidos por carregar imensas carapaças de tartaruga e habitar a beira dos rios.

Mas em Touhou, eles também podem se parecer com pessoas, em provavelmente garotas, vestindo chapéu verde e carregando uma pesada mochila da mesma cor.

Geralmente Kappas gostam de manter uma boa relação com os humanos, infelizmente as pessoas parecem não concordar com essa afirmação e têm uma certa desconfiança sobre estes youkais.

Exemplo: Nitori Kawashiro

- **A+2:** Kappas têm carapaças resistentes.
- **Anfíbio:** Kappas são capazes respirar normalmente em baixo d'água.
- **Natação:** Kappas podem mover-se na água com velocidade normal.
- **Radar:** Kappas têm este sentido especial apenas quando embaixo d'água.

Kitsune (1 ponto)

Kitsune é a palavra japonesa para raposa. No entanto, quando usada no contexto folclórico japonês, Kitsune é um tipo de youkai, de grande inteligência e poder mágico cuja característica mais marcante é o número de caudas.



Kappa versão clássica e versão Touhou

A cada cem anos de vida um kitsune ganha uma nova cauda e aumente exponencialmente seu poder e tempo de vida, até atingir nove caudas aos 800 anos.

Para um humano ganhar a confiança de um Kitsune é uma tarefa extremamente difícil, entretanto uma vez que consiga será quase impossível para outras pessoas quebrarem o laço de amizade existente entre os dois. **Exemplo:** Ran Yakumo

- **Magia elemental:** Kitsune conseguem usar magia.
- **Aptidão para ilusões:** Kitsune pagam metade do custo, arredondado para baixo, para usar qualquer magia de ilusão.
- **Desconfiança:** Sofrem um redutor de -2 em Manipulação em situações sociais que exijam confiança.

Lunarians (0 ponto)

Os Lunarians ou “tsukijin” (literalmente “as pessoa da Lua”) são as pessoas que vivem ou vieram da Lua. Eles se parecem com seres humanos em quase todos os aspectos, exceto por seu tempo de vida, de centenas de anos.

No universo de **Touhou** os Lunarians formam uma sociedade desenvolvida tecnologicamente e de acordo com Kaguya, teriam sido os criadores da magia.

Exemplos: Kaguya Houraisan

• **Longevidade:** Lunarians podem viver por centenas de anos sem apresentar os efeitos da velhice, mas não são imortais.



Nekomata (2 pontos)

Nekomata são gatos que viveram mais de dez anos e adquiriram consciência e capacidade de usar magias ligadas ao mundo dos mortos. Com o tempo alguns membros dessa raça também conseguem assumir uma forma humana com alguns traços de sua origem sobrenatural.

Quando esses youkais atingem dez anos sua cauda divide-se em dois, indicando o ganho da consciência. Depois disto existe uma variação da lenda que se refere a gatos com mais de duas caudas, Nabeshimahan, com até sete caudas.

Exemplo: Chen

- **Magia Negra e Xamanismo:** Nekomata recebem as vantagens Magia negra e Magia elemental.
- **Forma Alternativa:** Nekomata podem mudar para uma única forma humana como se possuíssem a Vantagem Forma Alternativa.

Oni (2 pontos)

O Onis são seres de aspecto humanoide com um ou mais chifres brotando em sua cabeça e donos de uma força enorme.

Em Gensokyo, Onis viviam alegremente bebendo, comendo e competindo contra seres humanos nos mais variados tipos de disputa, sendo lutas a atividade mais praticada nestas disputas.

Mas hoje, os dois povos vivem separados devido a diversos destendimentos, terminados com a mudança dos Onis para o subterrâneo.

Exemplo: Suika Ibuki

- **Força +2 Resistência+1:** Oni são mais fortes e resistentes que seres humanos.
- **Vantagem Proibida:** Onis parecem perigosos

por isso não podem ter a vantagem Aparência Inofensiva.



Nekomata e Oni

Satori (2 pontos)

Satori são youkais que habitam as montanhas e de vez em quando aparecem em sua forma humana para usar seus poderes telepáticos em aventureiros e falar os sentimentos dos mesmos para deixá-los confusos.

Exemplo: Satori Komeiji, Koishi Komeiji

- **Telepatia:** São capazes de ler mentes.
- **Poderes telepáticos ampliados:** Satoris recebem H+2 para afetar pessoas com sua telepatia, além disto os seguintes poderes telepáticos recebem um bônus de +1 em seus efeitos, ler pensamentos e prever movimentos.

Tengu (1 ponto)

Tengus são youkais possuidores de imensa força e sabedoria que habitam as montanhas. No folclore japonês eles podem assumir tanto a posição de espíritos malignos quanto benignos, dependendo da época e região que são citados.

Existem a princípio dois grandes tipos de Tengu: aqueles com corpo e cabeça humanos e assas de corvo ou aqueles apenas com corpo humanos, mas cabeça e asas de corvo, ainda não vistos em Touhou.

Em Gensokyo eles são conhecidos por habitar o topo das



montanhas, apreciar fofocas e jornais, além de serem bons bebedores, rivalizando apenas com os Onis.

Tengus, por tradição costumam usar os seguintes itens: o tokin, um chapéu vermelho com uma forma que lembra uma pequena casa vermelha com cinco lados presa por um par de fios

que se juntam abaixo do queixo. E o leque hauchiwa, feito a partir de uma folha amarelada e tratado magicamente para conseguir produzir ventos fortes ao ser sacudido pelo Tengu.

Exemplos: Aya Shameimaru

- **Voo:** Tengus têm asas.
- **Item mágico:** Cada Tengu possui um leque hauchiwa, capaz de conjurar a magia força mágica pelo custo normal em Pontos de Magia, caso ele já saiba conjurar essa magia o leque permite fazê-lo pela metade do custo em pontos de magia.

• **Má fama:** Em Gensokyo os tengus são conhecidos por serem grandes fofoqueiros, exagerados, e as vezes até mentirosos, e de fato fazem por merecer essa fama. Logo sua visita provavelmente não será bem vista.

Exemplos: Aya Shameimaru

Vampiro (1 ponto)

Os vampiros de Gensokyo têm ligeiras diferenças em relação ao vampiro apresentado no **Manual 3D&T Alphah**, apesar do conceito geral permanecer o mesmo.

Exemplos: Remilia Scarlet e Fladere Scarlet

• **Mudanças:** vampiros de Gesokyo não podem comprar Monstruoso nem fobia como parte de suas desvantagens raciais e recebem um par de assas que lhes garante a vantagem Voo.

Youkai (0 ponto)

Youkai é um termo geralmente associada às criaturas do folclore japonês e fantasmas, mas nada impede que seja aplicado globalmente a qualquer ser sobrenatural de qualquer cultura. Como existem milhares de histórias de seres mágicos em todo o mundo, os tipos de youkais são quase infinitos.

Em Gensokyo um personagem sem nenhuma vantagem única pode escolher pertencer a essa raça. Em termos de jogo as únicas diferenças são alguns itens e magias funcionam apenas para youkais. E a possibilidade de explicar alguma vantagem ou característica sobrenatural do personagem.

Youkais que devoram seres humanos e outros de suas espécies, como descrito anteriormente, são criatura selvagens e só podem ser usado como NPCs. Esta vantagem representa apenas aqueles que conseguem viver sociedade.

Yuki-onna (1 ponto)

Yuki-onna é a palavra japonesa para a mulher neve. Eles são espíritos associados ao inverno e tempestades de neve. Diz-se em algumas lendas que elas surgem como fantasmas de mulheres que desapareceram durante uma violenta nevasca.

Yuki-onnas são frequentemente descritas como mulheres, que só aparecem no inverno, donas de uma beleza sobrenatural, normalmente vestindo um kimono, apenas com a cabeça e pés de fora. Elas costumam ser hostis em relação a seres humanos.

Exemplo: Whiterock Letty

• **Aparência inofensiva:** Yuki-onnas recebem essa vantagem gratuitamente.

• **Talento para manipulação:** Yuki-onnas pagam apenas 1 ponto para comprar a perícia Manipulação.

• **Magia de gelo:** Yuki-onnas pagam apenas metade do custo em Pontos de Magia para conjurar qualquer magia que envolva frio ou gelo e adicionam uma dessas magias as suas magias adicionais caso sejam capazes de conjurar magias.



Uma tengu, segurando uma tradicional mascara de tengu

Kits

Kit é uma opção que não existe no **Manual 3D&T Alpha**, mas que é bem conhecida por jogadores experientes. Uma vantagem única diz como se o personagem nasceu, em quanto um kit diz aquilo que ele faz, profissão, táticas de batalha, ou até mesmo a forma como ele é visto pela sociedade por adotar determinado estilo de vida. Inicialmente kits não são como vantagens, pois basta escolher um, atender a seus pré-requisitos e escolher um de seus poderes.

Exigências

Estes são pré-requisitos para que o personagem possa adotar um determinado kit. Podem ser características, vantagens desvantagens ou outros elementos que precisam fazer parte de sua construção.

Às vezes a exigência inclui uma ou mais características. Por exemplo R2 é o valor mínimo que um personagem deve ter para escolher determinado kit.

Em alguns casos o personagem também deve ter uma versão especial de determinada vantagem ou desvantagem.

Por exemplo: a Empregada Elegante deve adotar um código de honra, mas não é um código de honra qualquer e sim um apropriado a sua classe. O custo por esta vantagem ou desvantagem especial aparece em sua descrição. E a não ser que seja especificado o contrário ela funciona da mesma forma que a versão normal.

Alguns também podem exigir “capacidade de lançar magias”, essa habilidade pode vir de uma vantagem mágica (Magia branca, Magia Elemental ou Magia Negra) de uma vantagem única, vantagem normal, ou até mesmo de outro kit.

Se por algum motivo o personagem deixa de atender as exigências do kit ele não pode mais usar seus poderes.

Poderes

Cada Kit vem com um conjunto de poderes, tipicamente três, mas podem ser mais ou menos dependendo do kit.

Quando adquire um novo kit o personagem tem direito a escolher um poder gratuitamente. Se quiser ele também pode escolher outros poderes ao custo de 1 ponto cada. Os poderes dos kits são cumulativos com vantagens, mas não com eles mesmos, e a não ser que a descrição do poder diga o contrário, você não pode escolher o mesmo poder mais de uma vez.

Mais de um kit

Você também pode escolher pertencer a mais de um kit, entretanto apenas o primeiro será gratuito, sendo que cada novo kit custa 1 ponto cumulativo de personagem: 1 ponto pelo segundo kit, 2 pelo terceiro, 3 pelo quarto e assim por diante. Lembre-se também que você deve satisfazer as exigências de todos os kits.

E mesmo assim você continua não podendo escolher o mesmo poder mais de uma vez, mesmo que este poder pertença a kits diferentes.

Muitos kits permitem lançar magias pagando-se metade dos custos em pontos de magia. Esta vantagem não se acumula com quaisquer outras que reduzam a quantidade de PMs para lançar magias. Em nenhuma condição o custo de uma magia cai para menos da metade.

Lista de Kits

Agora que você já sabe como usar os kits pode escolher um (ou mais) para seu personagem. Os kits adiante estão organizados em ordem alfabética e todos podem muito bem serem empregados tanto em Gensokyo quanto em qualquer outro cenário.

Entretanto no caso do **Manual do Aventureiro** aconselhamos que converse com o mestre sobre quais kits se adaptam melhor a uma campanha de Touhou.

Empregada Elegante / Maid*

Exigências: patrono, prendas domésticas (veja abaixo), Código de honra das maid (veja abaixo)

As empregadas dos mundos de anime são todas bonitas, educadas e eficientes. Sempre usando vestidos de cores escuras com aventais impecavelmente brancos e uma inconfundível tiara com babados.

Sempre dispostas a servir seus mestres da maneira mais eficiente e agradável possível cada Maid é única em suas motivações, as vezes escolhendo essa vida por motivos difíceis de compreender.

Suas atividades cotidianas geralmente incluem manter a limpeza e a ordem na mansão ou castelo de seu mestre, mas nada impede que sejam enviadas em missões por eles ou que resolvam entrar em uma missão por conta própria para evitar um problema iminente ao seu senhor, como um ataque inimigo ou perca de posses.

Apesar de pouco comum na maioria dos animes/mangás, mas é possível que homens assumam este kit como Mordomos, normalmente em obras voltadas às garotas. Não existe nenhuma diferença mecânica apenas a mudança do nome do kit.

Código de honra das Maid (-1 ponto): uma maid deve sempre obedecer seu mestre da maneira mais eficiente. Elas também não podem, sob nenhum pretexto, revelar detalhes da vida de seu mestre sem autorização previa deste e por fim elas se proíbem de deixar sujeira no aposento onde seu senhor se encontra a não ser que ele ordene o contrário.

Prendas domésticas (perícia, 0 ponto): Jardinagem, limpeza de banheiros, organização e cozinhar são tarefas comuns que todo personagens consegue fazer, com resultados medíocres. Mas quem possuir esta especialização consegue fazer estas tarefas de maneira impecável e rápida.

Ao contrario de outras perícias esta não possui nenhum custo em pontos podendo simplesmente ser escolhida como parte da história

do personagem.

Obediência eficaz: Sempre que está seguindo ordens de seu mestre uma maid recebe um bônus de +2 em Habilidade.

Sempre eficiente: uma maid está sempre preparada e nunca é considerada indefesa. Considere também que uma maid possui uma duplicata dos itens não mágicos ou únicos que esteja carregando.



*O termo maid foi escolhido para diferenciar as empregadas de animes/mangá games de outras visões menos apropriadas ao gênero que o leitor possa ter.

Eremita

Exigências: F 1, H 1, R 2, no minimo um código de honra.

Assim como os monges, eremitas são bons combatentes donos de habilidades físicas impressionantes e uma força de vontade ainda mais elevada, mesmo entre os artistas marciais.

Entretanto, ao contrario da maioria dos lutadores, eremitas dominam suas técnicas apenas depois de uma vida de privações e longo isolamento.

No período em que fica sozinho o eremita treina, medita e livra-se das impurezas físicas e espirituais esperando alcançar a iluminação, claro que muitos não conseguem atingir esse objetivo logo na primeira vez que se isolam, vagando como aventureiros em busca de respostas para só então, novamente, se afastarem da sociedade.

Alma de Aço: O Eremita é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Ataque Múltiplo Aprimorado: em vez de 1 PM por cada golpe, o Eremita gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Perfeição da alma: Depois do seu ultimo isolamento o eremita muda sua raça para celestial e ganha +1 em uma característica a sua escolha.

Exterminadore de youkai

Exigências: Inimigo (Youkai), Código de honra dos heróis.



Hoje Gensokyo é povoada quase totalmente por descendente dos exterminadores de youkais que vieram a região para destruir as criaturas malignas que incomodavam as vilas próximas da região. Por isso, exterminadores de youkais são relativamente comuns neste cenário.

Em outros cenários o exterminador de youkais será sempre uma figura muito bem vista em aldeias e comunidades distantes ou castelos isolados.

Mas temidos em ambientes urbanos, onde muitas vezes poucos acreditam na existência destes, ou se assustam com suas armas e métodos exóticos.

Não existe um motivo fixo para se tornar um exterminador de youkais, mas muitos deles buscam vingança contra um youkai específico, ou nasceram em aldeias subjugadas por estas criaturas. E por isso mesmo não faltam motivos para um exterminador de youkais partir em aventuras.

Critico aprimorado (Youkai): Sempre que o exterminador de youkais obtém um acerto crítico contra seu inimigo ele triplica o dano ao invés de duplicar.

Fortificação: quando o caçador de youkai recebe um acerto crítico, ele tem direito a um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e ele recebe apenas dano normal.

Nunca indefeso: Um Exterminador de youkai está sempre preparado e nunca é considerado indefeso.

Imunidade contra ilusões: Youkays são conhecidos por usarem magias ilusórias. Você se torna imune a qualquer ilusão, seja ela natural ou mágica.

Mago de Gensokyo

Exigência: capacidade de lançar magias

A magia em Gensokyo é muito mais acessível, por isso neste mundo muitos seres são capazes de usá-la como uma habilidade natural sem precisar de longas horas de estudo. Entretanto este não é o caso dos magos. Muitos deles não nascem com qualquer habilidade especial, sendo necessárias muitas horas de pesquisa e treinamento para conseguirem seus poderes.

E mesmo com toda a dedicação necessária há muitos que escolhem trilhar este caminho por diversos motivos entre eles: ambição, amor a magia, desejo por alcançar locais perigosos acessíveis somente para pessoas poderosas, ou tradição.

Perceba que o mago de Gensokyo é um pouco diferente do mago da fantasia medieval clássica em dois aspectos: primeiro em Touhou não existe a imagem do mago acompanhado de um gato, coruja, sapo ou qualquer outro tipo de familiar. Segundo os magos deste mundo costumam ter melhores magias de ataque.

Duelo Mágico: um mago de combate pode gastar seu movimento para receber FA+2 em seu próximo ataque mágico



contra um único oponente. Além disso, gastando +2 PMs neste mesmo ataque, o ataque ignora a Armadura do alvo.

Recuperar mana: O mago pode se concentrar na magia que permeia o ambiente onde ele se encontra e recuperar parte de seu poder mágico. Em combate, e apenas em combate, ele pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs igual a resistência.

Raça mágica: Alguns magos conseguem tanto poder que não são mais considerados humanos e sim Youkai.

Quando isso ocorre o mago fica imune a todos os venenos e doenças naturais (exceto aqueles que afetam youkai) e estende seu tempo de vida.

Além disto essa nova forma têm uma reserva um pouco maior de energia mágica por isso o mago adiciona 10PMs a seu total de Pontos de Magia.

Sacerdote

Exigências: Magia elemental, clérigo, código de honra dos heróis.

Os Sacerdotes são pessoas que habitam os templos xintoístas ajudando a comunidade humana local, usando seus poderes para trazer as mensagens divinas, curar e resolver pequenos problemas ou exterminando youkais.

Amuletos: Os sacerdotes são conhecidos por usarem amuletos na forma de pequenos pedaços de papel branco ou amarelo com símbolos e escritos sagrados capazes de destruir youkais. Em jogo você pode usar os seguintes efeitos.

- **Extensão do poder divino:** Você pode usar amuletos para usar uma magia que exija toque a uma distância igual a seu PdF, ou 10m caso seu pdf seja 0, mas apenas contra youkais.

- **Fortalecer magia:** Você também pode empregar um número de amuletos igual a sua Resistência para dificultar o cancelamento de uma magia, nesse caso cada amuleto exige o gasto de +2PMs daquele que tentar cancelar suas magias.

- **Atacar youkais:** Você pode usar amuletos para substituir a sua munição em ataques com PdF apenas contra youkais. Essa habilidade só funciona em cenários onde a munição seja limitada, o que não é o caso de Gensokyo.

Magias de sacerdote: Você pode usar as seguintes magias pela metade do custo em pontos de magia: Aprisionar, Barreira, Cura mágica superior, Muralha de energia e Voo. Caso já possa lançá-las reduza o custo em -2PM até o mínimo de 1PM.

Imunidade do espírito: O sacerdote passa por um intenso treinamento espiritual tornando sua alma inabalável.

Você se torna imune a todas as magias da escola espírito, assim como efeitos de leitura de mente e habilidades especiais que afetam o espírito.

Coragem Total: você é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo, exceto medo naturais de sua raça e fobias (da desvantagem Insano).

Sacerdotisa elemental

Exigências: Magia elemental, elementalista, restrição de poder (veja abaixo), apenas mulheres;



A sacerdotisa elemental é uma espécie de sacerdotisa que retira seus poderes de algum elemento da natureza e não de uma divindade. Este fato costuma impressionar as pessoas comuns, alguns aventureiros e até mesmo sacerdotes experientes. Por isso é muito comum que elas sejam consideradas divindades e acumulem certo número de devotos.

Restrição de poder (-1 ponto): Uma sacerdotisa elemental deve escolher apenas um elemento desses quatro para servir: ar, água terra ou fogo, obrigatoriamente o mesmo da vantagem elementalista.

Uma vez escolhido esse elemento não pode ser mudado e a partir de então todas as magias dos outros elementos excluindo espírito vão custar o dobro de PMs.

Domínio elemental: A sacerdotisa elemental tem grandes poderes sobre um elemento.

Ela consegue usar as seguintes magias sem pagar PMs: Ataque Mágico, Força Mágica, Pequenos Desejos e Proteção Mágica.

Comando Elemental: A sacerdotisa elemental domina muito bem o seu elemento, sempre que alguém usa uma magia do elemento escolhido pela sacerdotisa ela pode como uma ação muito simples (Manual 3D&T Alpha página 69) cancelar essa magia pagando um custo em Pontos de Magia igual metade dos PMs usados pelo conjurador.

Essa habilidade funciona mesmo em magias instantâneas, mas apenas se a sacerdotisa conseguir ver o conjurador ou a magia.

Domínio da magia elemental: Escolha uma magia da escola afetada por sua vantagem elementalista. Você pode usar essa magia sem pagar PMs, durante um número de vezes igual a sua resistência. Caso a magia exija PMs permanentes você poderá usá-la pelo custo normal em PMs. Este poder pode ser escolhido diversas vezes.

Kits das personagens de Touhou

A seguir colocamos uma lista com as personagens apresentadas nesta adaptação e seus respectivos kits e poderes, perceba que algumas têm todos os poderes de um ou mais kits, em quanto outras não possuem kit algum.

Perceba que esta lista é própria para quem usa o **Manual do Aventureiro Alpha** caso não seja o caso do seu grupo você é livre para desconsiderar essa lista.

Alice Margatroid: *Mago de Gensokyo – todos os poderes;*

Aya Shameimaru: Nenhum;

Byakuren Hijiri: *Mago de Gensokyo – Recuperar mana.
Sacerdotisa – Magias de sacerdote e
imunidade do espírito;*

Chirno: Nenhum;

Eirin Yagokoro: *Arqueiro – Tiro Múltiplo
Drogadora – Curandeiro exímio
Producir poção e Toque curativo;*

Flandre Scarlet: Nenhum;

Fujiwara no Moku: *Elementalista do fogo – Chama interior,
Fogo primordial e
Obliterar;*

Hong Meiling: *Monge - Todos os poderes;*

Kaguya Houraisan: Nenhum;

Kanako Yasaka: Nenhum;

Keine Kamishirasawa: Nenhum;

Koishi Komeiji: Nenhum;

Marisa Kirisame: *Mago de Gensokyo – Recuperar Mana e
Duelo mágico;*

Mima: Nenhum;

Patchouli Knowledge: *Mago de Gensokyo – Todos os poderes;*

Reimu Hakurei: *Sacerdotisa – Todos os poderes;*

Reisen Udongein Inaba: Nenhum;

Remilia Scarlet: nenhum;

Sanae Kochiya: *Sacerdotisa elemental (Ar) – Todos os poderes;*

Sakuya Izayoi: *Maid – Todos os poderes;*

Satori Komeji: *Telepata – Todos os poderes;*

Suika Ibuki: Nenhum;

Suwako Moriya: Nenhum;

Utsuho Reiuji: Nenhum;

Yuugi Hoshiguma: Nenhum;

Yukari Yakumo: Nenhum;



Magias

Magias em Gensokyo

Gensokyo é um lugar com alto nível de magia devido as propriedades da barreira Hakurei e características de seus habitantes. Não é difícil encontrar pessoas que saibam voar, ou disparar alguma forma de ataque mágico.

E assim como muitos mundos de fantasia **Touhou** também possui suas magias próprias, que podem ser usadas em seu mundo de campanha com poucas, ou nenhuma modificação.

Ataque Mágico aprimorado

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: Longo

Duração: Instantâneo

Esta magia é semelhante ao Ataque Mágico visto no **Manual 3d&T Apha** página 84, entretanto cada Ponto de Magia gasto aumenta a FA em +2 até o máximo de +20.

Ao contrario da magia vista no manual, esta não consta na lista de magias iniciais, logo, deve ser aprendida pelo conjurador.

Aprisionar

Escola: Elemental (Espírito), código de honra dos heróis.

Custo: Veja abaixo

Alcance: Padrão

Duração: Permanente

Às vezes um inimigo é tão poderoso que não resta outra alternativa a não ser aprisioná-lo. Mesmo assim essa é uma escolha perigosa que pode custar a vida do sacerdote. Para usar essa magia o conjurador deve gastar uma quantidade de PMs igual a pontuação do alvo, se o inimigo pertencer a uma escala de poder superior a do sacerdote multiplique o custo por 10 para

cada categoria de diferença.

Caso o sacerdote não consiga gastar a quantidade de PMs necessária ele recebe 10 pontos de dano sem direito a Força de Defesa em compensação não perde os PMs e pode tentar novamente, mas cada nova tentativa causa um novo dano.

Caso queira o conjurador também pode pedir ajuda de outros heróis que contribuem com seus próprios PMs, assim como da população local, neste caso cada pessoa concede 1PM.

Quando a quantidade de PMs se igualar a pontuação do alvo ele será selado e um templo deve ser construído e mantido para conservar a magia. Se o lugar onde a criatura está selada for destruído ou a fé das pessoas for muito abalada a magia é cancelada e o alvo estará livre novamente.

Por ser uma magia muito poderosa e exigir muito esforço do sacerdote é difícil encontrar pessoas que consigam conjurá-la.

Barreira

Escola: Elemental (Espírito), código de honra dos heróis.

Custo: 1 a 10 PMs.

Alcance: 1 a 3 metros a frente do conjurador.

Duração: Sustentável.

Esta magia, muito comum entre sacerdotes, cria um muro de energia azulada e brilhante que além de impedir a passagem de qualquer criatura causa dano e repele aqueles que tentarem atravessá-la. A forma da barreira pode variar de um simples muro até o formato de uma estrela de cinco pontas ou símbolo religioso usado pelo conjurador.

Para cada Ponto de Magia gasto na magia ela anula um ataque feito com PdF ou magias de dano direto.

Atravessar a barreira causa dano igual a quantidade de PMs gastos + H do conjurador + 1d6 sem direito a esquiva ou Habilidade na Força de Defesa, caso a criatura leve algum dano ela deve passar em um teste de Força ou é repelida 3m na direção contraria à barreira.

Devorar a história

Escola: Todas

Custo: 50 PMs

Alcance: Longo, uma cidade ou região.

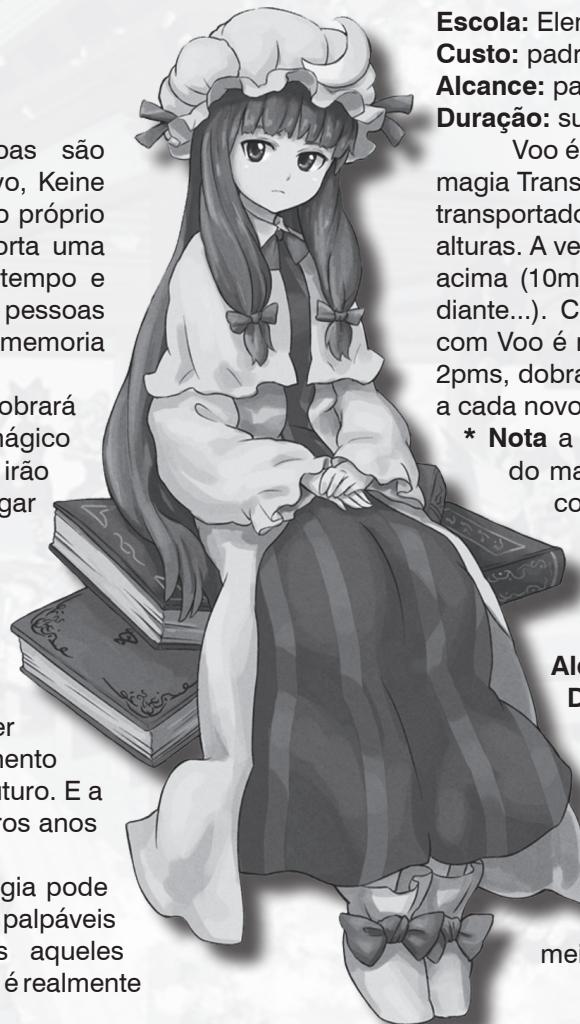
Duração: Permanente

Atualmente apenas duas pessoas são capazes de usar essa magia em Gensokyo, Keine que usa como habilidade natural e talvez o próprio criador de Gensokyo. Esta magia transporta uma área para um lugar que existe além do tempo e da história, assim que é usada apenas as pessoas ligadas ao lugar lembrarão dele, mas sua memória será breve.

Depois de 1d6 anos não sobrará nenhuma lembrança, documento não mágico ou registro a respeito do local também irão desaparecer nesse tempo até que o lugar deixe de existir completamente na história.

No local onde a magia foi usada sobraram apenas, árvores, montanhas, rochas e o solo e outros elementos naturais. Mas ao contrário da magia “A Nulificação Total de Talude” vista no **Manual 3d&T Apha** página 105, Devorar a história pode ser usado para apagar algo em qualquer momento da história seja ele passado, presente ou futuro. E a magia pode ser revertida ainda nos primeiros anos depois de conjurada.

Alguns boatos dizem que esta magia pode ser usada até para apagar coisas menos palpáveis como um fatos e ideias, mas apenas aqueles capazes de conjura-la podem afirmar se isso é realmente verdade.



Voo

Escola: Elemental (Ar)

Custo: padrão.

Alcance: padrão.

Duração: sustentável.

Voo é simplesmente uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão ou atinjam grandes alturas. A velocidade máxima é a mesma da magia citada acima (10m/s por 2pm; 20m/s por 4pm; e assim por diante...). Contudo, o peso que você pode transportar com Voo é menor: apenas a si mesmo ou até 50 kg por 2pm, dobrando a capacidade de carga ou a velocidade a cada novo gasto de pontos de magia.

* Nota a magia Voo, por alguma razão ficou de fora do manual, apesar de ter sido citada, por isso ela consta aqui.

Teleportação Menor*

Escola: Todas

Custo: 1 PMs

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Esta magia é uma versão mais limitada de teleportação, **Manual 3d&T Apha** página 112. Ela permite ao mago transportar a si mesmo e mais 50Kg de equipamento a uma distância de até 30m, apenas em pontos que o mago consiga ver e que não esteja protegido por magias ou meios mundanos, como grades.

Spell Cards

Um dos detalhes que ajudaram a separar **Touhou**, dos outros danmaku foi o sistema de Spell cards (cartas mágicas) que começo no sexto jogo da série, **Embodiment of Scarlet Devil**, e desde então tem estado presente em todos os outros e na maior parte dos jogos feitos por fãs.

Em **Touhou** quando um adversário usa uma spell card ele começa a desferir ataques em padrões complexos, contínuos e muito mais difíceis de evitar que seus ataques normais. Geralmente ao jogador só sobra a alternativa de esquivar.

Porque existem spell cards?

Em Gensokyo existem muitas pessoas com poder suficiente para destruir todo o mundo, de ambos os lados da barreira. Por outro lado se esse poder não for usado ele ira definhar levando consigo todas as coisas que tornam Gensokyo um lugar belo e único.

Para evitar que um destes dois destinos se torne realidade e dar aos seres humanos uma forma de enfrentar yokais quando for necessário a sacerdotisa Hakurei Reimu fez um acordo entre humanos em yokais cujo objetivo foi criar aquilo que hoje é o sistema de spell cards.

Três princípios fundamentais fazem parte deste sistema.

-**Beleza**; todas as spell cards devem ser belas. Ao criar uma carta mágica o usuário deve se preocupar em dar um nome elegante a mesma e definir um padrão de ataque complexo e belo.

-**Razão**; uma spell card, assim como o usuário, não podem

atacar sem motivação e não devem causar derramamento de sangue desnecessário.

-**Honestidade**; lutas com cartas mágicas são semelhantes a duelos, antes do inicio um dos lados diz quantas e quais são as cartas que irá usar, sem repetir nenhuma carta e ao final da disputa o vencedor não pode matar ou abusar do perdedor.

O que é uma spell card?

Uma spell card é um item mágico feito com o intuito de limitar as habilidades do seu criador, mas sem impedir que ele use as mesmas quando precisar, esta escolha geralmente é feita quando as características do personagem podem afetar o mundo a sua volta de maneira significativa.

Elas se parecem literalmente com cartas mágicas, com uma imagem e um texto descritivo sendo que cada carta varia de acordo com o poder e personalidade de seu criador, por este motivo copiar uma spell card é visto como um grande insulto, quando feito contra a vontade ou um sinal de amizade sincera quando realizado com a permissão do criador original da carta..

Criando uma spell card

Qualquer personagem que pertença a escala de poder sugoi, ou superior, pode escolher criar uma carta mágica, ao fazer isso ele passa a ser considerado uma escala de poder menor, por outro lado consegue realizar efeitos que seriam muito custosos pagando um preço relativamente baixo.

Para cada 5 Pontos de Magia que o personagem tenha ele pode fazer uma spell card diferente. Cuja força de ataque é igual sua pontuação+(Força ou PDF)+1d, caso você



queira adicionar algum efeito que consiga usar, seja ele uma magia, habilidade especial ou vantagem, à spell card pode fazê-lo sem nenhuma restrição ou custo adicional, mas algumas exigências como fetiche ou turnos para carregar ainda devem ser atendidas no momento do uso da carta.

Perceba que para fazer uma spell card, ao contrário de outros itens mágicos do **Manual 3d&T Alpha**, você não paga Pontos de Experiência, esse custo já foi pago ao abaixar a escala de poder.

Usando uma spell card

Usar uma spell card é uma ação padrão que custa 5 PMs, ao usá-la você deve anunciar o nome da spell card em voz alta, como faria com uma magia ou vantagem de combate, depois disto seu personagem deverá se concentrar no uso da magia e não pode atacar, mas ainda pode se mover. Para propósitos de iniciativa e esquiva o conjurador recebe um redutor de -2 em sua Habilidade que dura durante o tempo de conjuração. Em compensação sua FD passa a ser igual a sua pontuação +1d. Uma spell card afeta sempre uma área de 50m de raio, sem distinguir aliados de inimigos, causando um dano igual a pontuação do personagem no momento em que a carta foi criada + (força ou poder de Fogo) +1d. Caso o usuário receba algum dano a carta é cancelada.

Para determinar a duração de uma spell card não existe uma regra fixa, ficando a cargo do mestre escolher entre adaptar os jogos de danmaku – neste caso o ataque da carta se repete durante 10 rodadas seguidas

ou até que a carta seja cancelada. Ou jogar com as regras dos jogos de luta – usar uma spell card é um único ataque.

Cancelando uma Spell Card

Para cancelar uma spell card, o lado que está sofrendo o ataque possui algumas opções, a primeira delas e mais óbvia é atacar o usuário até causar 10 pontos de dano. Outra opção é esquivar dos ataques desferidos durante as 10 rodadas. E a ultima, e as vezes única solução viável é utilizar outra spell card.



Parte 3

Personagens

Uma adaptação de **Touhou** não estaria completa sem as fichas das personagens principais. Apesar de muitas delas serem fortes, e extremamente difíceis de vencer em um combate justo, elas não conseguem resolver todos os problemas.

E é bem provável que como todos os grandes NPCs de outros RPGs elas estejam combatendo inimigos maiores ou sirvam de pano de fundo para uma ou mais aventuras.

Em níveis elevados elas provavelmente poderão se opor ou se juntar aos personagens jogadores pelos mais diversos motivos. Cabe ao mestre de jogo decidir a melhor maneira de usá-las em sua campanha.

Antes de começar gostaria de avisar que os jogos contam com dezenas de personagens. Algumas só aparecem em um jogo, outras tornaram-se protagonistas e ainda há aqueles que só são citados em livros ou quadrinhos canônicos.

Como se não bastasse a cada jogo aparece no mínimo uma nova garota com visual, motivações e poderes interessantes. Então, infelizmente não é possível adaptar todas. Por isso é bom consultar a Touhou Wikia (veja o link assim como outros sites de referência no final desse documento), ou outras fontes de informação para saber mais sobre Gensokyo.



Alice Margatroid

A jovem maga Alice Margatroid é uma das poucas pessoas a morar na Floresta da Magia, onde tem uma casa que além de moradia é seu local de estudos e o atelier onde ela confecciona suas bonecas mágicas.

Como Alice mora em uma região pela qual apenas pessoas com um nível razoável de poder podem passar ela acaba adotando um estilo de vida um pouco solitário. Mas isto não a impede de ter uma grande amiga, a bruxa Marisa Kirisame com a qual vive discutindo. Ao contrário da sua amiga Alice resolveu trilhar um caminho muito particular da magia, a criação e manipulação de construtos. No caso dela bonecas que controla através de finos fios quase transparentes.

Em combate Alice usa essa habilidade para adotar medidas mais estratégicas, mantendo-se na defensiva e manipulando as bonecas quando precisa de força bruta e usando a própria força apenas quando não há outras opções.

Alice margatroid

Youkai - F: 0, H:3, R:3, A:2, Pdf:0, PVs: 15, PMs:35

Vantagens: Arcano, Parceiro (Bonecas) x3, Aliadas

(Marisa Kirisame, Bonecas x 3), Pontos de Magia Extras x2

Perícias: Artes (confecção de bonecas e corte / costura)

- **Bonecas Atacantes:** Construto – F:4, R:0, H:0, A:0, Pdf:0
- Ataque Múltiplo, Voo
- **Bonecas Defensoras:** Construto – F:0, R:0, H:0, A:5, Pdf:0
- Voo
- **Bonecas Atiradoras:** Construto – F:0, R:0, H:0, A:0, Pdf:4
- Tiro Múltiplo, Voo)



Aya Shameimaru

Aya é uma tengu habitante da Montanhas dos yokais. onde mantém seu jornal não periódico Bunbunmaru no qual é possível ler notícias e rumores sobre os principais acontecimentos de Gensokyo.

Infelizmente ela é conhecida por sempre colocar seu ponto de vista nas matérias, exagerar os fatos ocorridos e geralmente publicar fotos embaraçosas de outras pessoas, características que parecem não incomodar seus leitores.

Para quem deseja tirar satisfação, Aya é um adversário formidável com grande velocidade e raciocínio igualmente rápido. Apesar disto ela prefere nunca usar toda sua capacidade de combate até se deixando vencer quando vê no sucesso de seu oponente uma oportunidade para publicar uma boa notícia.

Além do leque hauchiwa Aya possui um caderno contendo uma coleção inestimável de dados a respeitos de diversas pessoas e uma das poucas câmera fotográfica de Gensokyo.

Aya Shameimaru

Tengu - F:2, H:8, R:3, A:3, Pdf:2 PVs:15, PMs: 25

Vantagens: Aceleração, Ataque especial (I, II), Arena (Céu)

Pontos de Magia extra, Voo

Desvantagens: Má fama

- **Leque hauchiwa:** Aya pode lançar a magia força mágica (Manual 3D&T Alpha pagina 96) pelo custo normal em PMs.

- **Câmera:** Em Touhou, As câmeras fotográficas e celulares conseguem dissipar a energia magica, trate como se o usuário pudesse usar a vantagem Deflexão e a magia Cancelamento Superior (Manual 3D&T Alpha pagina 86) pelo custo normal em PMs.



Byakuren Hijiri

No passado, há um pouco mais de mil anos, Buakuren trabalhou em um templo ao lado de seu irmão mais novo. Ambos eram monges a serviço das comunidades humanas que quando necessário prestavam os serviços de exterminadores de youkais.

Entretanto depois do falecimento do irmão Byakurem passou a temer a morte e passou a usar seu conhecimento em magia para manter sua juventude. Pouco tempo depois ela percebeu que o extermínio desenfreado de youkais poderia afetar seus poderes e por isso passou a lutar por uma convivência pacífica entre youkais e humanos.

Infelizmente existiam pessoas influentes que não compartilhavam do seu ponto de vista, e passaram tratá-la como um demônio com forma humana, começando uma perseguição implacável que terminou com o aprisionamento de Byakurem no Makai. Tempos depois, suas quatro melhores amigas youkai resolveram libertá-la.

Mesmo depois de ter sido aprisionada durante séculos Byakurem Hijiri continua com a aparência de uma jovem mulher humana, de cabelos que mudam de roxo, no topo da cabeça, até castanho claro próximo às pontas.

Ela também costuma usar um vestido branco e preto e esta sempre carregando um par de bastões que quando afastados revelam ser um estranho pergaminho de folhas transparentes e letras fluorescentes.

Byakuren Hijiri

Youkai - F:2, H:5, R:4, A: 2, PdF: 3, PVs:20, PM:50

Vantagens: Aliadas, Ataque especial (I, II, III), Imortal

Magia Branca, Magia Irresistível 3, Resistência a Magia 3

Pontos de Magia Extra x3

Desvantagem: Fetiche (pergaminho)



チルノ

Chirno

Esta fada do gelo mora no lago da neblina que fica próximo a Scarlet Devil Manson e costuma se envolver em muitos conflitos, principalmente contra as protagonistas da série, Reimu Hakurei e Marisa Kirisame, apesar de nunca ter as vencido.

Chirno se parece com uma garota humana com mais ou menos 8 anos, de cabelos curtos azuis e com a seis cristais de gelo voando em suas costas dispostos de forma a parecerem asas. Ela quase sempre usa um longo vestido azul e branco e enfeitar seus cabelos com um imenso laço verde ou azul.

A personalidade dela é difícil de lidar, dona de uma mentalidade infantil, Chirno costuma arrumar brigas, muitas vezes contra adversários mais fortes, e por motivos fúteis.

Quando não está fazendo isso ela provavelmente está congelando algum sapo para vê-lo derreter e ressuscitar, isto quando ela acidentalmente não acaba quebrando o batráquio.

Chirno

Fada - F: 0, H: 2, R: 3, A: 1, PdF: 2 (perfuração/frio)

Vantagens: Elementalista (água), Magia branca

Magia elemental, Paralisia, Voo

Desvantagens: Má fama (Estupida),

Insana - fantasia (“Eu sou a mais forte!”).



Erin Yagokoro

Quando viveu na Lua, Erin foi uma médica muito famosa principalmente depois de ter criado o remédio para todas as doenças, o Elixir Hourai, que traz a imortalidade para quem se servir dele.

Apesar de seus grandes feitos uma série de motivos levaram-na a abandonar a Lua para viver em Gensokyo ao lado da princesa Kaguya e de sua aprendiz Reisen.

Erin é uma mulher Lurarian com longos cabelos prateados presos em uma única trança. Por atuar como médica em Gensokyo é difícil encontrá-la sem seu uniforme azul e vermelho. E nas raras vezes em que entra em combate ela usa um arco longo como arma que maneja com bastante habilidade.

Erin Yagokoro

Lunarian – F:2, H:5, R:4, A:3, PdF:5, PVs: 20, PMs: 20

Vantagens: Aliado (Reisen Udongein Inaba)

Ataque especial (I, II, III), Boa Fama (Gênio da medicina)

Energia Extra I, Genialidade, Tiro múltiplo, Voo

Perícias: Medicina, Ciencias (Biologia e Química)

• **Elixir Hourai:** Esta é a poção de cura mais poderosa de Gensokyo e talvez do mundo. Criado por Eirin usando os poderes de Kaguya de controle da eternidade e do momento.

O primeiro gole faz a pessoa parar de envelhecer, o segundo faz o usuário imune a todos as doenças e venenos e o terceiro aumenta a capacidade de regeneração para 3PV por rodada e torna a pessoa imortal.



Flandre Scarlet

Flandere é a irmã mais nova de Remilia Scarlet que está aprisionada na Scarlet Devil Mansion durante séculos devido a sua personalidade instável aliada a um grande poder de destruição e incapacidade de se alimentar como outros vampiros.

Por ter passado tanto tempo longe da sociedade Flandere não se relaciona com outros seres humanos ou youkais com exceção de sua irmã mais velha e de Sakuya que prepara doces e chás capazes de satisfazer a sede de sangue das vampiras.

Flandre Scarlet

Vampira - F:2, H:5, R:4, A:2, PdF:5, PVs: 40, PMs: 30

Vantagens: Aceleração, Aparência inocenciosa, Aliada (Remilia)
Ataque especial (PdF, I, II, III, IV, V, VI perigoso)

Pontos de Magia Extra 1, Pontos de Vida extra 2, Voo

Desvantagem: Incluta, Insana, Má fama

Destrução: Com um toque flandere pode destruir pessoas e objetos. Trate o custo em PMs e os efeitos dessa habilidade como a magia Raio Desintegrador (**Manual 3D&T Alpha** página 109).



Fujiwara no Mokou

Há mais de 1300 anos o pai de Mokou foi humilhado por Kaguya Houraisan, a princesa da Lua exilada na Terra. Desde então Moku nutre um ódio terrível contra ela. Esta raiva combinada com os fatos de Mokou também ter tomado o Elixir Hourai, se tornando imortal, e os poderes adquiridos depois de anos de treinamento tornaram-a um adversário formidável.

Felizmente o ódio contra Kaguya, não se estende aos outros moradores do Einten. Não é raro que ela sirva de guia para pessoas perdidas, leve doentes para serem tratados pela médica Erin ou exterminate yokais problemáticos na floresta de bambu.

Apesar de estar sempre disposta a ajudar a comunidade humana a imortalidade tornou Mokou uma pessoa solitária de personalidade rude e com poucos amigos, mas isto apenas esconde seu coração bom e generoso.

Fujiwara no Mokou

Humana - F:4, H:3, R:4, A: 3, P:dF 5, PVs:30, PMs:30

Vantagens: Aliado (Keine Kamishirasawa), Arena (Florestas)

Ataque especial (PDF, I, II, III, IV, V, VI, VII, Poderoso)

Elementalista (Fogo), Imortal,

Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Magia Elemental,

Pontos de Vida Extra, Pntos de Magia Extra e

Regeneração.

Desvantagens: Código de honra dos heróis e

Código de honra do Combate.



Hong Meiling

Hong Meiling é a youkai “responsável” por proteger a Scarlet Devil Mansions de intrusos enxeridos como Marisa Kirisame e também por cuidar dos jardins da propriedade. Mas, apesar destas missões tão importantes e de seu grande número de lacaios ela passa a maior parte do tempo dormindo ou lendo mangás, para o desespero de Sakuya.

A garota chinesa treina Tai Chi Chuan diariamente e sempre tira um cochilo ao meio dia. Ela tem o的习惯 de ser muito amigável com os seres humanos e se os mesmos não tentarem atravessar os portões da mansão provavelmente ela os convidará para tomar um chá.

Entretanto muitos acabam esquecendo que Meiling é uma youkai muito forte conhecida por possuir técnicas versáteis, misturando artes marciais e um estilo de magias bem coloridas.

Hong Meiling

Youkai-F:5, H:5, R:4, A:4, PdF:0 PVs:30, PMs: 20

Vantagens: Aceleração, adaptador, Arena

(Portões da Scarlet Devil Mansion), Energia extra
magia elemental, Pontos de Vida Extra, Voo



Kaguya Houraisan

Punida pelo crime de beber o elixir Hourai, e tornar-se imortal, a princesa da Lua Kaguya Houraisan foi exilada na terra e obrigada a viver com os seres humanos os quais ela e seu povo tanto desprezavam.

Entretanto o tempo e convívio com as pessoas da Terra foi suficiente para mudar a opinião da jovem princesa. Esta mudança atraiu a atenção de diversos homens desejando-a em casamento. Para afastar aqueles que não eram dignos ela pediu como dote cinco tesouros de uma lista. Esta condição ficou conhecida como “Os cinco pedidos impossíveis”. E mesmo com este nome diversos homens tentaram e falharam.

Séculos depois do exílio Kaguya foi perdoada de seu crime e levada de volta a Lua. Mas ela passou a amar a Terra e não queria mais voltar. Por isso ela armou uma fuga junto com Erin e desde então nunca mais foi vista em seu reino.

Atualmente Kaguya mora na mansão Entein, escondida na Floresta de bambus, onde ela passa dias solitários apreciando as belezas naturais e contando histórias fantásticas para os raros viajantes que chegam a seu lar.

Kaguya Houraisan

Lunarian - F: 0, H:4, R:4, A:3, PdF:3, PVs: 20, PM: 20.

Vantagens: Aliada (Eirin Yagokoro e Reisen)

Ataque especial (I, II, III, IV, V, amplo), Imortal, Regeneração
Voo



Kanako Yasaka

Em nosso mundo Kanako era uma deusa japonesa adorada como deusa das montanhas com domínio sobre os ventos e as chuvas. Mas com o tempo os seres humanos descobriram como irrigar e proteger suas plantações, construir tuneis e estradas que cortam montanhas e deixaram de venerá-la.

Percebendo que logo morreria devido a falta de fé Kanako resolveu concentrar todos os seus esforços em um plano arriscado: Abandonar temporariamente todos os seus poderes, devotos e glórias passadas e reconstruir seu culto em Gensokyo.

Consigo ela levou apenas sua companheira Swako, uma deusa menor que se encontrava em uma situação ainda pior. E Sanae uma sacerdotisa dos ventos com poderes semelhantes aos de uma divindade.

Em Gensokyo ela assumiu um templo abandonado, frequentado apenas por poucos youkais de baixo poder e se estabilizou como deusa do Vento.

Kanako Yasaka

Deusa – F:5, H:3, R:3, A:4, PDF:4 PV: 45, PMs: 25

Vantagens: Aliadas (Swako e Sanae)

Ataque especial (Força I, II, III, IV)

Ataque especial (PdF I, II, III, IV, V), Arcano

Boa Fama (“deusa”) Imortal, Pontos de Vida Extra 3

Pontos de Magia Extra 1, Tiro Carregável, Voo

- **Poder divino:** Kanako tem o poder de criar céu podendo usar qualquer magia que funcione apenas ao ar livre sem gastar PMs e em qualquer lugar.

Além disto Kanako possui muitos outros poderes, mas estes foram perdidos devido a redução do seu numero de devotos.



Keine Kamishirasawa

Difícilmente alguém acreditaria que a esforçada professora da única escola existente na Vila Humana é na verdade um youkai com poderes sobre a história e disposto a proteger os seres humanos.

Dedicada e ocupada Keine tem pouco tempo para se envolver com aventuras, preferindo cuidar de seus alunos. Por isso é raro que ela faça novas amizades entre aventureiros, sendo Fujiwara no Mokou sua melhor amiga e única apresentada até o momento.

Mas engana-se quem pensa que ela nasceu Youkai, na verdade Keine tornou-se um Meio-Hakutaku em condições até hoje não explicadas. Podendo assumir a sua forma youkai apenas durante a lua cheia.

Na forma humana ela tem o poder de devorar a história. Em quanto a segunda ela pode criar a história, apesar de grande não se sabe o que realmente ela quer dizer ao descrever essa habilidade pois segundo a mesma a história não pode simplesmente ser criada ela deve ser feita.

Keine Kamishirasawa

Humana - F:3, H:4, R:5, A:4, PdF:5, PVs: 55, PM: 55.

Vantagens: Aliada (Mokou), Arcano, Arena Vila Humana

Ataque especial (I, II, III, IV, V, VI), Boa Fama,

Forma alternativa (Ex-Keine), Pontos de Magia Extra 3, Pontos de Vida Extra 3.

Desvantagens: Código de honra dos heróis, Código de honra da honestidade, Devoção (proteger a vila humana), Restrição de poder (só pode mudar para sua outra forma durante a lua cheia).

•Devorar a História: Keine pode usar a magia Devorar a história como uma habilidade natural e sem pagar PMs.



Koishi Komeiji

Koishi assim como a sua irmã mais velha, Satori Komeiji, tinha a capacidade de ler os corações e a mente das pessoas, mas ao contrário desta, ela ficou com medo deste poder e acabou selando o olho youkai que concedia esta capacidade.

Assim ninguém precisaria mais temê-la. Infelizmente ela perdeu a amizade com os animais por não ser mais capaz de entendê-los. Para piorar, seus poderes acabaram crescendo ainda mais permitindo-a controlar o subconsciente das pessoas.

Incapaz de conviver com isso ela passou a vagar por Gensokyo, voltando para casa apenas em raras ocasiões. Foi quando Satori, ao perceber a tristeza da irmã, pediu para alguns animais que brincassem com Koishi.

Koishi Komeiji

Satori – F:0, H:5, R:4, A:1, PDF:3 PVs: 20, PMs: 40

Vantagens: Ataque especial (I, II, II), Pontos de magia extra x2
Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: insano (distraído)

- **Controle do subconsciente:** Koishi pode controlar o subconsciente de qualquer pessoa ou youkai, fazendo-o realizar ações ou revelar informações exceto quando isso representa um grande risco. O alvo tem direito a um teste de resistência -2 para negar esse efeito, mas mesmo que passe ele não saberá que ela tentou controlá-lo.



Marisa Kirisame

Marisa é uma bruxa habitante da floresta da magia que muitas vezes acaba por algum motivo se envolvendo com a sacerdotisa Rakurei Reimu, seja como adversária ou aliada em diversos casos estranhos que acontecem em Gensokyo.

Ao contrário de outros humanos que nasceram com grande talento ou poderes únicos, Marisa conseguiu os seus apenas depois de muito estudo, treinamento, e coleta de itens mágicos. Este último motivo, combinado com sua personalidade auto-confiante e intrometida fazem sua fama de ladra.

Durante os raros momentos em que não está em alguma aventura Marisa pode ser facilmente encontrada em sua casa, onde vive com a família, no Kirasame's Magic Shop ou conversando com alguma de suas amigas.

Marisa Kirisame

Humana - F:1, H:5, R:3, A:3, PdF:6, PVs:35, PMs: 55

Vantagens: Arcano, Aliados (Patchouli e Alice)

Ataque Especial (I, II, III, IV, V, Penetrante, Perigoso Poderoso), Pontos de Magia Extra x 4

Pontos de Vida Extra 2, Tiro carregável, Voo

Desvantagens: Má fama (ladra)

•**Hakker:** esta pequena peça octogonal, com um furo e inscrições de magia orientais a sua volta, é o item mágico mais poderoso e querido por Marisa. Qualquer magia de ataque lançada com sua ajuda ganha um bônus de +5 para cada dado de dano.



Mima

Mima é um espírito que assombra o tempo Hakurei com um passado pouco conhecido. Sua identidade mortal também é oculta, levantando a hipótese de que ela nem seja um fantasma, mas apenas um espírito maligno.

Apesar dela já ter declarado vingança contra a raça humana, o motivo ainda está oculto ou ela simplesmente o esqueceu. Mima também guarda um misterioso ressentimento quanto ao templo Hakurei. O santuário teve alguma influência desconhecida em seu passado, mas é fato de que ela sabe muito sobre o local e os orbes yng-yang.

Atualmente a maldade de mima diminui consideravelmente, hoje ela se limita a atazarar a vida da sacerdotisa Hakurei Heimu.

Mima

Fantasma - F: 0, H:3, R:4, A:2, Pdf:4, PVs:20, PMs: 20

Vantagens: Ataque especial (I, II III), Arcano,
Magia irresistível 2



Patchouli Knowledge

Patchouli Knowledge é uma maga que está viva há mais de 100 anos, inteligente e de personalidade tranquila ela se tornou uma especialista em magias elementais e hoje é uma das pessoas mais sábias de Gensokyo igualando seu conhecimento ao de muitos Youkais mais antigos.

Apesar de poderosa ela não se arisca a entrar em combates diretos, ou aventuras, pois sofre muitos problemas de saúde que a impedem de viver uma vida agitada. Por isso ela esta sempre trancada na biblioteca da Scarlet Devil Mansion estudando.

Mas o isolamento não impede Patchouli de formar um pequeno círculo de amigas com as quais partilha seu conhecimento, por outro lado este grupo é reduzido, incluindo apenas as irmãs Scarlet, que conheceu em circunstâncias obscuras, e a bruxa Marisa Kirisame.

Patchouli Knowledge

Youkai- F:0,H:3,R:2,A:0, PdF:5 PVs:10 PMs:60

Vantagens: Aliadas (Marisa, Remilia), Adaptador, arcan arena (Biblioteca da Scarlet Devil Mansion), Ataque especial (PdF, I, II, III, IV, V, VI, amplo), Elementalista (Todas as escolas), Familiar (Koakuma)

Memória expandida, Pontos de magia extra 5, Voo

Desvantagem: Assombrada (asma)



Reimu Hakurei

Reimu Hakurei é a personagem principal de quase todos jogos da serie Touhou, desde o primeiro jogo resolve problemas causados por youkais, mantendo uma paz relativa em Gensokyo.

Quando não esta envolvida em nenhum acontecimento ela costuma passar os dias varrendo o templo Hakurei, do qual é a única sacerdotisa, e bebendo com alguma visita.

Calma, responsável, prestativa e às vezes curiosa, Reimu é uma pessoa fácil de se conviver e por isto costuma fazer muitas amizades tanto entre humanos quanto entre youkais. Sendo a bruxa Marisa Kirisame, a mestra das barreiras Yukari Yakuma e a Oni Suika Ibuki suas companheiras mais próximas.

No inicio da série suas habilidades de luta limitavam-se a jogar amuletos, rebater ataques inimigos com seu gohei, um pequeno bastão terminado em uma tira de papel usado em rituais xintoistas, e um controle limitado das orbes yng-yang. Entretanto com o passar do tempo ela desenvolveu grandes habilidades de luta e uma sorte quase sobrenatural.

Reimu Hakurei

Humana - F:2, H:5, R:4, A:3, PdF:4, Pvs:30, PM:30

Vantagens: Aliados (muitos), Ataque especial (I, II, III, IV,

Amplo, teleguiado), Clericato, Energia Extra 2

Magia branca, Pontos de Magia extra,

Pontos de Vida Extra, voo.

Desvantagens: Código de honra da honestidade

Código de honra dos heróis.



Reisen Udongein Inaba

Reisen é o habitante de Gensokyo com a história de vida mais estranha. Ela era um dos lendários coelhos habitantes da Lua até fugir de lá devido a uma guerra secreta entre humanos, habitantes da Lua, Lunarians, e Coelhos da Lua, provocada depois a invasão da Apolo 11 em 1969 D.C.

Durante a fuga Reisen conseguiu chegar a Gensokyo onde ela foi procurar abrigo na mansão escondida Einten. Lá ela encontrou a famosa princesa fugitiva, Kaguya Houraisan, que ofereceu abrigo caso ela trabalhasse e aprendesse a profissão de médica com Eirin Yagokoro.

Reisen se tornou então uma das protetoras de Kaguya e usa seus poderes de mentais com eficiência e agressividade para cumprir este trabalho. Apesar disto ela não é uma pessoa ruim, agindo de forma natural a maior parte do tempo.

Reisen Udongein Inaba

Coelho da lua - F:1, H:2, R:4, A:2, PdF: 3(luz) PVs:20, PMs:20

Vantagens: Ataque especial (I, II), Mentor (Eirin), Telepatia

Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, voo

Perícias: Primeiros socorros



Remilia Scarlet

Remilia Scarlet, irmã mais velha de Fladere e proprietária da Scarlet Devil Manso, é uma pessoa que pode, a primeira vista, ser confundida com uma criança frágil e ingenua. Porém muitos youkais e humanos aprenderam a temê-la depois de conhecerem seus verdadeiros poderes.

Mas, mesmo com seus 500 anos de idade, Remilia continua mimada, malcriada, e tomando atitudes que condizem com sua aparência infantil. Apesar do gênio impulsivo dela é fácil criar um laço de amizade.

Normalmente Remilia não se envolve muito com os acontecimentos de Gensokyo, entretanto a maior parte das vezes isso acontece mais pela sua impossibilidade de sair de casa durante o dia do que por maldade ou preguiça. Ela está sempre curiosa, disposta e geralmente tem poder suficiente para enfrentar quase todas as adversidades.

Remilia Scarlet

Vampiro - F:5, H:7, R:5, A:3, PdF:5, PVs:25 PMs:25

Vantagens: Aceleração, Aliadas (Sakuya, Mei ling)

Aparência inofensiva Arena (Scarlet Devil Manson)

Ataque especial (PDF I, II, III, IV, V), Ataque múltiplo

Magia Negra, Magia Elemental, Parceira (sakuya)

Riqueza, voo.

Desvantagens: Má fama,

Maldição (Veja Vampiro Manual 3D&T Alpha pagina 61)

•Especial: Remilia tem os seguintes poderes e fraquezas de vampiros: Forma alternativa (Morcego), Forma de névoa (nuvem de morcegos) e Vulnerabilidade Químico.



Sakuya Izayoi

Sakuya é a chefe das empregadas da Scarlet Devil Manson e mantém esta posição há tanto tempo que muitos questionam se ela seria mesmo humana. Mas este é o menor dos mistérios que ronda esta mulher, outros incluem a origem de seu poder único de controlar o tempo e o espaço e os motivos que a fizeram se tornar empregada de Remilia Scarlet.

Entretanto engana-se quem acredita que o controle do tempo é sua única habilidade especial. Além de exímia cozinheira, dona de casa e babá, ela é um excelente atiradora de facas e combatente sem igual.

Apesar de todo seu potencial assassino Sakuya tem, a primeira vista, uma personalidade calma, prestativa e costuma agir com elegância, seja em seus movimentos ou na escolha de suas palavras, apesar de ser descuidada de vez em quando, além de mostrar um gosto bastante refinado tanto para comidas quanto para roupas.

Sakuya Izayoi

Humana - F:3, H:6, R:4, A:3, PdF:6, PVs:30, PMs: 30

Vantagens: Aceleração, Teleportação

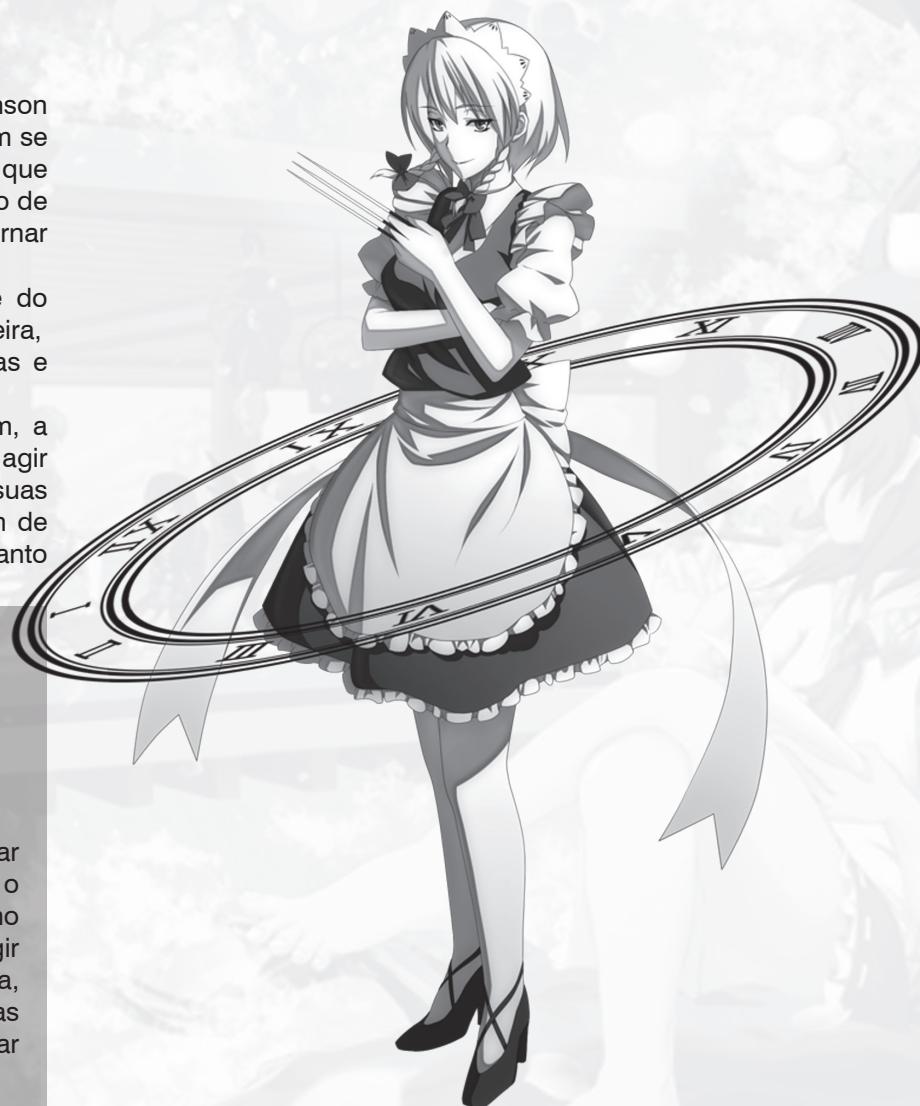
Pontos de Vida Extra, Pontos de Magia Extra

Tiro múltiplo, voo

Perícias: (Culinária, Prendas domésticas)

Desvantagens: Devoção (“servir Remilia”)

•**Parar o tempo:** Sakuya tem a habilidade única de controlar o tempo, mesmo que não seja seu turno ela pode declarar o uso dessa habilidade. Para cada rodada que mantiver o tempo parado ela gasta 5PM, durante esse efeito ela não pode atingir seu adversário com habilidades que custam pontos de magia, o que não impede ela de usar estas habilidades fazendo-as atingir seu adversário instantes depois quando o tempo voltar ao normal.



Sanae Kochiya

A sacerdotisa do vendo Sanae Kochiya é uma descendente distante da antiga deusa Suwako Moriya e assim como sua ancestral viveu em um mundo onde os outros seres humanos valorizavam cada vez menos os feitos realizados pelas divindades e seus servos.

E mesmo tendo dominado seus poderes ainda cedo ela os viu desaparecendo aos poucos. Foi quando Kanako Yasaka, em desespero para não abandonar se status divino, contou a Sanae seu plano de se mudar para Gensokyō.

Inicialmente ela teve medo dessa ideia, por estar acostumada com o mundo moderno e suas facilidades, mas a promessa de um mundo fantástico onde milagres realmente acontecem era mais forte.

Em Gensokyō a Sacerdotisa encontrou tudo que podia ter desejado, a capacidade de voar pelos céus, Humanos, Oni, youkais e outros seres fantásticos, mas também encontrou outras pessoas com tantos poderes quanto ela. Tudo isso a fez amar Gensokyō.

Sanae Kochiya

Humana – F:3, H:5, R:4, A:5, PDF:3 PVs:20, Pms:20

Vantagens: Aceleração, Aliadas (Kanako e Swako)

Arena (Céu), Ataque especial (Pdf I, II, III, IV, V)

Clericato, Deflexão, Elementalista (ar),

Magia elemental, Voo

Desvantagens: Código de honra dos heróis

Código de honra da honestidade.



Satori Komeiji

Quando a Cidade do Inferno foi separada definitivamente do mundo inferior um grande número de espíritos não quiseram abandonar sua morada. Em quanto no local onde antigamente era o inferno foi construído um imenso palácio, o Palácio dos Espíritos da Terra.

Neste lugar Satori Komeji comanda os espíritos e para isso normalmente usa seus poderes para ler os corações dos outros sejam eles espíritos, humanos ou Youkais. Infelizmente essa capacidade acabou por afastá-los dela.

Por outro lado os animais, sempre com alguma coisa para dizer, mas sem ninguém que os compreendesse, se sentiram atraídos por Satori que conseguia entendê-los melhor que qualquer outro ser. Com o tempo cada vez mais animais foram se juntando a volta de Satori em uma quantidade realmente problemática.

Para resolver isso satori resolveu delegar funções a seus bichinhos de estimação. Uma parte deles controlaria as chamas infernais, outra parte cuidaria do jardim, alguns tomariam conta de todos os animais e os restantes brincariam com sua irmã, Koishi Komeiji.

Satori Komeiji – Idade desconhecida

Satori – F:1, H:3, R:4, A:4, PDF:3 PVs: 20 PMs: 20

Vantagens: Ataque especial (PdF I, II, III, IV, V)

Magia elemental, Tiro Múltiplo, Voo,

Aliados (Seus bichos de estimação).

Perícias: Manipulação

Desvantagens: Má Fama



Suika Ibuki

Suika é forte, beberrona e descontraída, ela adora festas e competições. Atualmente ela é o único Oni vivendo na superfície de Gensokyo. Apesar de sua personalidade divertida Ibuki ainda é muito sensível às críticas alheias.

Suika tem a habilidade de controlar a densidade das coisas, inclusive de si mesma, assim, ponde ficar gigante e leve ou desferir pequenos socos muito pesados, o que compensa sua baixa estatura.

A Oni adora festas e competições, não é raro que ela convide alguém para um jogo de quem consegue beber mais.

Rumores dizem que as festas promovidas por ela são para tentar restaurar o relacionamento entre Onis e Humanos.

Um dos tesouros de Suika é uma cabaça mágica que é capaz de criar uma quantidade infinita de saquê colocando-se nela apenas um pouco de água. Por conta deste objeto ela nunca foi vista sóbria.

Suika Ibuki

Oni – F:7, H:3, R:5, A:5, PdF:4 (fogo), PVs: 45, PM: 25.

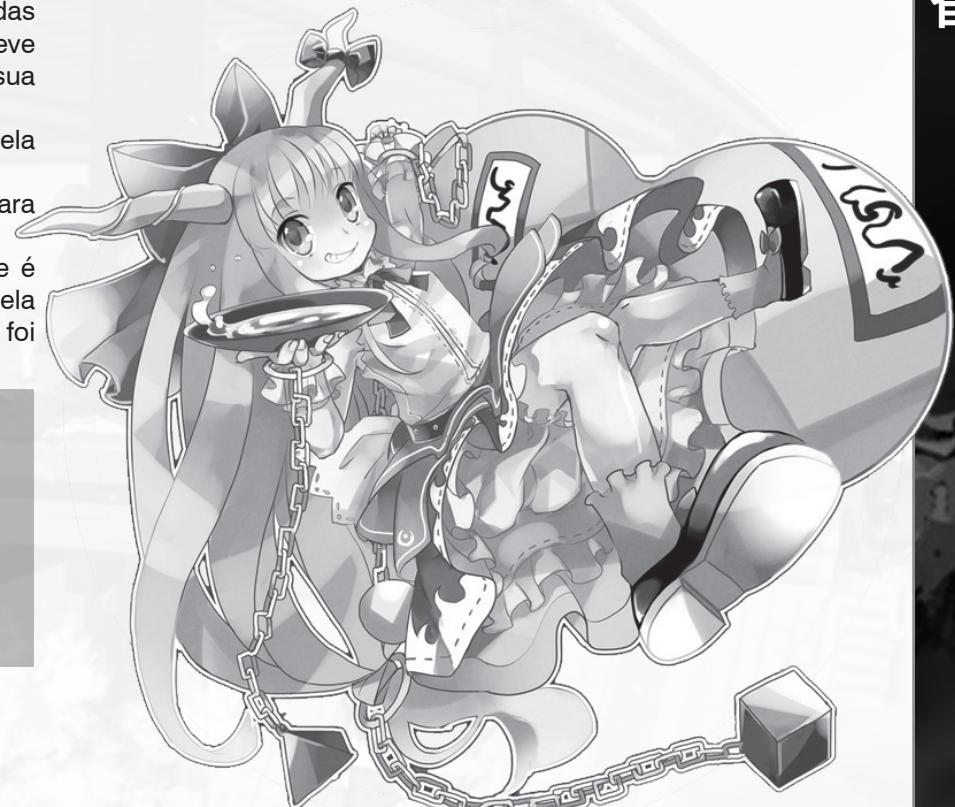
Vantagens: Ataque especial, Energia Extra 2, Paralisia

Pontos de Vida Extra 2, Resistência a magia 2, Separação

Tiro Carregável, Voo

Desvantagens: Restrição de poder

(Suika não pode usar seus poderes quando está sóbria)



Suwako Moriya

A mais de 2 mil anos Swako foi a única divindade capaz de controlar Mishaguji; um conjunto de divindade malignas na forma de imensas serpentes brancas que traziam desgraças a vida cotidiana dos seres humanos. E por conta disto ela ganhou uma quantidade enorme de seguidores estabelecendo sua fé.

Séculos depois diversos deuses de um reino distante chamado Yamato (o Japão antigo), entre eles Kanako Yasaka, invadiram suas terras. Swako tentou resistir mas suas armas não podiam fazer nada contra sua adversária.

Swako aceitou a derrota e cedeu seu posto a Kanako. Mas os nativos ainda temendo os Mishakuji não conseguiam acreditar nas divindades de Yamato. Vendo que jamais substituiria sua adversária Kanako pediu a Swako que voltasse a governar, mas usando outro nome para manter a fé nas divindades de Yamato.

Com o passar dos anos Swako viu a fé dos seres humanos diminuindo gradualmente, mas, ao contrário de sua amiga Kanako, ela não se sentia incomodada com o fato de perder seus poderes divinos. Mesmo assim ela aceitou ir para Gensokyo para alegrar sua amiga.

Suwako Moriya

Deusa - F:1, H4, R:3, A:5, PdF:4, PVs: 25, PMs: 35

Vantagens: Aliado (Kanako, Sanae), Aparência inofensiva

Ataque especial (PdF I, II, III), Elementalista (Água)

Elementalista (Terra), Magia Elemental, Magia Negra

Pontos de Magia Extra 2, Pontos de Vida Extra 1, voo.



Utsuho Reiuji

No passado Utsuho era um corvo que vivia no inferno junto a sua melhor amiga Rin Kaenbyon, até ambas tomarem conhecimento de uma habilidosa telepata que usava seus poderes para se comunicar com os animais e se mudarem para o Palácio dos Espíritos da Terra.

Ao lado de sua nova mestra ambas receberam tarefa de gerenciar as caldeiras do foço das chamas infernais: em quanto Rin trazia os espíritos malignos para serem queimados, Utsuho regulava a temperatura. E foi nessa situação onde uma voz misteriosa mencionou a existência de um deus enfraquecido escondido nas chamas que poderia facilmente ser devorado por Utsuho.

Convencida que o poder ganho ao se devorar aquela divindade poderia trazer a felicidade tanto para as pessoas do subterrâneo quanto aquelas da superfície ela aceitou a proposta ganhando assim a capacidade de controlar a fusão nuclear.

Apesar de não ser muito inteligente e possuir um poder destrutivo superior ao de muitas entidades de Gensokyo Utsuho não tem a inteligência necessária para usar seus poderes e muitas vezes comete erros graves. Felizmente, sua mestra é uma pessoa gentil sempre disposta a perdoá-la.

Utsuho Reiuji

Youkai – F:3, H:3, R:5, A:3 PdF:10 PVs: 25, Pms:25

Vantagens: Aliada (Rin), Arena (foso das Chamas Infernais),

Ataque especial (PdF I, II, III, IV, Amplo), energia extra 2,

Patrônio (Satori), Tiro carregável, Voo.

Desvantagem: Código de honra da Honestidade, Ponto fraco

•**Especial:** Utsuho é facilmente manipulável todos os seus testes contra especializações da escola Manipulação ou encantamentos Sofrem um redutor de -2. Mesmo em situações absurdas.



Yukari Yakumo

Yukai é a personalidade mais antiga de Gensokyo, tendo inclusive participado da criação da barreira Hakurei e, também, uma das mais poderosas pois tem o poder de controlar as barreiras e os limites. Ela parece ter conhecimento de praticamente tudo que acontece em Gensokyo e de muitas coisas do mundo do outro lado da barreira.

Yakumo possui uma personalidade misteriosa e poucos amigos e não se interessa em criar mais laços pois passa a maior parte do tempo dormindo e deixado que seus dois shikigami (Ram e Chen) cumpram suas ordens ou façam o que bem entenderem.

Tempos atrás Yukari invadiu a lua e iniciou uma guerra por expansão territorial e poder. Alguns dizem que este conflito teria sido um capricho dela outros já dizem que ela fez isso para ensinar aos youkais que as guerras não valem apena.

Também contam que Yukari foi resposável por reduzir a força entre a barreira que separa o mundo dos vivos do dos mortos, mas os motivos são desconhecidos.

É dito que Yukari não possui pontos fracos, mas ela não ataca humanos. Ela nunca luta, apenas se “diverte” usando pequenas frações de seus poderes.

Yukari Yakumo

Nota: yukari é um NPC (Ninguém Pode Comigo) e dificilmente será vencida pelos personagens jogadores. Quando isso acontecer é porque ela resolveu perder. essas fichas representão as características que ela escolhe ter quando luta.

Youkai- F: 4, H:3, R:7, A:5, PdF:3 PVs:35, PMs:35

Vantagens: Adaptador, Aliada (Ran), Arcano, Área de Batalha, Ataque especial (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX), Parceiro (Ran e Chen), Reflexão, Teleporte, Voo

Desvantagem: Nenhuma



Yuugi Hoshiguma

Yuugi assim como todos os Onis adora competir, pessoas fortes e muitas festas banhadas em bebida alcoólica. outrora ela fez parte dos Quatro devas da Montanha junto com Suika.

Atualmente ela está morando na Cidade Antiga, onde representa os Youkais mais numerosos de lá, os Onis.

A personalidade de Yuugi se parece muito com a de Suika Ibuki, só que ela é mais madura e sensual o que pode ser comprovado tanto pela sua aparência de uma mulher madura quanto por suas roupas coladas e seu vestido com uma semitransparência ousada.

Yuugi Hoshiguma

Oni - F:6, H:3, R:4, A:4, PdF:2, PVs: 40, PM: 25

Vantagens: Ataque especial, Boa Fama

Pontos de Vida Extra 2, Resistência a magia 2

Tiro Carregável, Voo



Vamos Jogar!

Depois de mais ou menos dois meses de trabalho finalmente posso considerar esse trabalho terminado, mas não teria conseguido fazer isso se não fosse pela ajuda de todos os meus colaboradores:

O André “Deko” que ajudou muito com alguns textos em inglês, deu bastantes ideias e foi o culpado pelo meu primeiro contato direto com **Touhou**. O Oscar, que apesar de todos os contratempos me ajudou muito a terminar este projeto.

Também gostaria de agradecer às pessoas que não sei se vão ler isso algum dia entre elas ZUN, por ter criado **Touhou**, Marcelo Cassaro, por ter criado e mantido **3D&T**, Ao pessoal das inúmeras comunidades e blogs que visito. E por fim ao exército de desenhistas os quais eu sequer sei o nome cujas ilustrações enfeitam essa adaptação, mesmo que sob forma de montagem. E finalmente a você, leitor que baixou e leu esta adaptação.

Espero que tenha gostado e principalmente que reúna um grupo e comece uma campanha divertida em Gensokyo.

Sascha Borges



Sites interessantes

Sites

Touhou wiki: http://touhou.wikia.com/wiki/Touhou_Wiki

Enciclopédia sobre Touhou em inglês

Touhou wikia: http://pt.touhou.wikia.com/wiki/Touhou_Wiki

Enciclopédia sobre Touhou em português

Thwiki: <http://thwiki.info/>

Enciclopédia sobre Touhou em japonês

Gensokyo.org: <http://www.gensokyo.org/>

Fórum/notícias/acontecimentos (em inglês)

Team Shanghai Alice: <http://www16.big.or.jp/~zun/top.html>

Site oficial do Team Shanghai Alice (em japonês)

Blog do ZUN: <http://kourindou.exblog.jp/>

Vídeos

Double Scarlet: <http://www.youtube.com/watch?v=Xkch8m1kols>

2nd Curtain – Opening: <http://www.youtube.com/watch?v=hoNsTscPdiA>

Touhou - Bad Apple: <http://www.youtube.com/watch?v=qt1zuDhJVvU&feature=related>



TOUHOU RPG

Seja Muito bem vindo!

Touhou RPG é uma adaptação de uma incrível série de jogos, passada em Gensokyo, um mundo repleto de criaturas fantásticas e desafios quase impossíveis esperando por você. Então seja bem vindo e conheça este mundo ao longo dessa adaptação completamente compatível com as regras do sistema **3D&T Alpha**, que pode ser baixado gratuitamente do site da própria editora. Aqui também estão inclusos:

- Novas vantagens únicas abordando criaturas do folclore japonês
- Novos Kits muito comuns em mangás/animes e games como Exterminador de youkais, Sacerdote e Maid
- Novas magias



3D&T