



NOVA CLASSE SAMURAI

UMA CLASSE PARA TORMENTA 20

JONATHAN ARAUJO, PEDRO LUPERINI
E MIGUEL MARTINS



NOVA CLASSE SAMURAI

UMA CLASSE PARA TORMENTA 20

**JONATHAN ARAUJO, PEDRO LUPERINI
E MIGUEL MARTINS**

SAMURAI

Eles vieram de Tamu-ra, nascidos na nobreza, treinados pelos melhores mestres, equipados com mais finas armas e armaduras, até hoje os samurais são elite de guerra de Tamu-ra. Mesmo tendo uma elevada posição social, o samurai vive para servir.

Quando um samurai não tem uma devoção, sem um senhor ou causa a quem servir, o samurai está perdido. As vezes leva uma jornada para encontrar o seu próprio caminho, ou simplesmente segue aquilo que acredita e deixando algumas tradições de lado, assim ressurgindo como Ronin.

Independente em qual momento da sua vida ele esteja, a Honra é algo muito valioso, muito mais que a própria vida. Se você caminhar e pisar no pé de um samurai ele não vai se incomodar, mas se questionar a sua Honra, esteja preparado para encontrar a morte.

Não existe, entre qualquer criatura mortal em Arton, maior modelo de nobreza e dignidade. O samurai lutará até as ultimas forças para servir e proteger seu senhor, sua terra, seu povo. Inocentes terão a sua proteção, atenderá qualquer pedido de socorro. Tratara seus inimigos com respeito, como trata seus colegas de aventura. Para o verdadeiro samurai, melhor morrer que viver em desonra.

Para os samurais a Honra é seguir os passos de sua divindade, é ter a divindade ao seu lado em todo momento. Hoje tudo se tem a Honra, devido aos deuses.

Em batalhas eles são temidos pelos seus inimigos e admirados pelos aliados. Com único golpe é capaz de acabar com um esquadrão inteiro. Resumindo foram feitos para guerra, por isso que os senhores nobres os mantem por perto e são seus guarda costas de grande confiança.

Raramente você vê um samurai em Arton, geralmente estão a serviço do seu senhor em uma missão

diplomática. Há aqueles que foram designados para acabar com a Tormenta, ou simplesmente, estão para se vingar de tudo que ela causou em suas vidas. Se você tem um samurai em seu time, saiba que terá um grande aliado e também um grande mistério de sua presença naquele ambiente.

Os samurais possuem habilidades formidáveis, além de terem conexão espiritual e técnicas únicas que são passados de pai para filho. Assim, com a transmissão, hereditária, há samurais com técnicas destruidoras e avançadas.

Samurais Conhecidos. Hayato Shigoro, Kaoru Kenshin, Mestre Fuy, Miyamoto Motomiya, Rurouni Kamiya,



Mestre Fuy, Ainda possuo Honra para me manter entre os vivos, portanto, levarei meus inimigos para conhecer o poder do Kiai Divino.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um samurai começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des) e Reflexo (Des), mais 2 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Religião (Sab) e Vontade (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas Marciais e Armaduras Pesadas.

HABILIDADES DE CLASSE

CÓDIGO DE CONDUTA. Após o treinamento para aprender técnicas Samurais você está pronto para se aventurar, mas você precisa decidir se vai seguir todos os princípios e mandamentos do seu mestre com Honra ou seguir apenas os seus instintos como Ronin.

- **HONRA.** Você se torna devoto de um deus que canalizar energia positiva. Veja as regras de devotos na página 96. Caso sua devoção seja a Lin-Wu você recebe dois poderes concedidos.

Como alternativa, você pode ser um samurai honrado, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição. Entretanto deve seguir o Código de Honra.

O Samurai possui o Código de Honra próprio, não podendo: mentir, se aproveitar dos benefícios de furtividade, atacar guardas do seu reino, atacar inimigos que pediram clemência, atacar inocentes e fazer multiclasse.

Quando você quebra o Código de Honra, você reduz -1 ponto de Honra. A inflação pode ser removida utilizando o poder *Perdão* a qualquer momento. Fica a critério do mestre o tempo da penitência, sendo, 1 dia, 1 semana, final de uma aventura ou permanente. Veja a página 6 a sugestão de tempo das penitências.

TABELA 1-1: O SAMURAI

Nível	Habilidades de Classe
1º	Arma ancestral (+1d4), código de conduta, melhoria ancestral.
2º	Poder de samurai.
3º	Poder de samurai, técnica avançada 1ª forma.
4º	Poder de samurai.
5º	Poder de samurai.
6º	Arma ancestral (+2d4), poder de samurai.
7º	Poder de samurai, técnica avançada 2ª forma.
8º	Poder de samurai.
9º	Poder de samurai.
10º	Poder de samurai.
11º	Arma ancestral (+3d4), poder de samurai, técnica avançada 3ª forma.
12º	Poder de samurai.
13º	Poder de samurai.
14º	Poder de samurai.
15º	Poder de samurai, técnica avançada 4ª forma.
16º	Arma ancestral (+4d4), poder de samurai.
17º	Poder de samurai.
18º	Poder de samurai.
19º	Poder de samurai, técnica avançada 5ª forma.
20º	Força ancestral, poder de samurai.

- **RONIN.** Você segue um caminho de matança deixando rastro e colocando o seu estilo. Assim ganhando notoriedade em vários lugares. Essa fama pode lhe render convites para ingressar em grupos de mercenários e guildas do submundo, mas a sua interação com a sociedade é prejudicada. Em termos de jogo você tem -2 em Honra, mas o dano das suas armas aumenta +1 passo.

Os poderes que fornecem bônus por pontos de Honra, o Ronin também se beneficia, realizando o cálculo na página 6.

ARMA ANCESTRAL. Escolha uma arma, você a recebe sem custo. As Katanas para os samurais são consideradas da categoria armas marciais.

Você pode gastar 1 PM para adicionar 1d4 no dano do mesmo tipo da arma. A cada 5 níveis de samurai você pode gastar +1 PM, para adicionar 1d6 do mesmo

tipo de dano. Uma vez feita a escolha da arma você não pode mudar. Se você perder ou quebrar a arma, precisa gastar T\$ 1.000, para montar uma nova. O tempo de trabalho para confecção de uma nova arma é de uma semana, durante esse tempo você ficará com a condição de abalado.

MELHORIA ANCESTRAL. Você medita e recebe força dos seus ancestrais, assim pode transferir benefícios de aprimoramentos ou encantamentos de outras armas da mesma categoria, para a sua arma ancestral. Porém só pode ser feito no final de uma aventura e uma semana de meditação.

PODER DE Samurai. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Acabar com a Luz.* Você possui +2 de dano contra seres devotos de deuses que canaliza energia positiva e criaturas bondosas. *Pré-requisito:* Código de Conduta Ronin.

- *Acabar com as Trevas.* Você possui +2 de dano contra seres devotos de deuses que canaliza energia negativa e criaturas malignas. *Pré-requisito:* Código de Conduta Honra.

- *Afinidade Ancestral.* O bônus concedido da habilidade Arma Ancestral, será de 1d6 em vez de 1d4. *Pré-requisito:* 12º nível de Samurai.

- *Ambidestria.* Veja Tormenta 20, p.65

- *Arqueiro.* Veja Tormenta 20, p.65

- *Ataque Afiado.* A cada 3 ataques críticos em uma cena, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional.

- *Ataque Rápido.* Se você for alvo de um ataque, você poderá antecipar a sua ação padrão da rodada (caso não tenha ocorrido) para atacar esse inimigo.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Aura de Honra.* Você tem um sentido para identificar seres com menos honra que você. Você recebe +2 em teste de percepção. Em batalha, contra inimigos em alcance curto que possuem menos Carisma que você, tem -1 em testes de resistência.

- *Caminho do Assassino.* Quando você mata um inimigo que possuem ND até -2 que seu nível, sua margem de ameaça aumenta +1. O bônus tem duração cena. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Ronin.

- *Caminho do Honrado.* Quando você mata um inimigo que possuem ND até -2 que seu nível, você motiva seus companheiros, aumentando +1 em teste de ataque de todos. O bônus tem duração cena. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Honra.

- *Chanoyu (arte do chá).* Antes de um descanso você aprecia um bom chá, você recupera PV ou PM igual a sua Honra, limitado pelo seu nível de samurai.

- *Esquiva Sobrenatural.* Veja Tormenta 20, p.42

- *Flecha Dupla.* Você pode atacar duas vezes quando estiver utilizando um arco, o segundo ataque terá uma penalidade de -2. *Pré-requisito:* Arqueiro.

- *Frieza.* Você não tem compaixão e só teme a si próprio. Você é imune a condições de medo. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Ronin.

- *Iaijutsu.* Você ataca utilizando a bainha da sua arma corpo a corpo, causando 1d6 pontos de dano de impacto e crítico x3. A cada rodada que você manter a sua arma na bainha e empunhada, ela aumenta +1 no teste e no dano. Quando você realiza primeiro golpe da arma fora da bainha, poderá utilizar todos bônus acumulados, após desferir esse ataque os bônus são zerados. Embainhar a arma custa uma ação de movimento e sacá-la é uma ação livre. Esse poder só funciona com Espadas Curtas, Espadas Longas, Espadas Bastardas e Katanas.

- *Kenjutsu.* Você aumenta a margem de ameaça das suas armas de corpo a corpo em +1. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar.

- *Lâmina Ágil.* Se você estiver usando uma arma ágil, pode gastar uma ação completa e 4 PM para dobrar o seu deslocamento e traçar uma rota entre seus alvos. Faça um teste de ataque contra todos. Esse poder precisa de foco, você só poderá utiliza-la novamente após 2 rodadas. *Pré-Requisito:* 10º nível de Samurai.

- **Lâmina do Sábio.** Quando usa arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Honra em rolagens de dano (limitado ao seu nível). *Pré-Requisito:* Sab 1, Car 1.

- **Meditar.** Uma vez por aventura você medita para atrair boas energias, adiciona +2 na quantidade de perícias igual a sua Honra (exceto Luta e Pontaria). O bônus se encerra no final da aventura.

- **Morte Honrada.** Você precisa proteger inocentes e ajudar sua equipe, portanto, não fica inconsciente por estar com 0 PV ou menos (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus pontos de vida máxima). Entretanto, o grande esforço faz seus ferimentos sangrar muito mais, você rola 2d4 em vez de 1d6 por causa do sangramento. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Honra.

- **Perdão.** Você cometeu algumas ações que deixou a sua honra quebrada. Você pode sacrificar 1 PM máximo para recuperar 1 ponto de Honra, limitado ao seu nível de Samurai. Esse poder também te dar o 6º sentido para pressentir quando esta preste a cometer uma desonra, em questão de jogo, você poderá refazer a sua ação. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Honra.

- **Reflexos Aprimorado.** Você soma sua Honra na Defesa, mas não poderá adicionar se estiver utilizando armadura pesada.

- **Sem Piedade.** Você pode gastar 1 PM para rolar novamente resultados 1 na rolagem de dano da arma. *Pré-Requisito:* Código de Conduta Ronin.

- **Sentidos Aprimorados.** Você sente a energia espiritual de tudo. Você recebe uma informação sobre um inimigo à escolha, no primeiro turno (semelhante ao uso da perícia Misticismo para Identificar Criaturas) e pode gastar 2 PM para adicionar +5 nos testes de percepção, para identificar qualquer tipo de camuflagem. *Pré-Requisito:* 4º nível de samurai.

TECNICA AVANÇADA. Você domina uma técnica poderosa que seu mestre te ensinou e com o tempo você a aperfeiçoa. Essa habilidade permite que você canalize energia elemental em um golpe.

Técnica Avançada 1ª Forma. No 3º nível, quando você golpeia um alvo, sua arma pode causar dano elemental, (entre Gelo, Fogo, Acido, Luz, Trevas, Eletricidade). Gaste 2 PM e cause 1d6 de dano adicional do elemento escolhido. Uma vez escolhido o elemento não pode mudar.

Técnica Avançada 2ª Forma. No 7º nível, quando você estiver sendo flanqueado, você pode gastar 2 PM e ação de movimento para causar 2d6 de dano do elemento escolhido, em todas criaturas que estão adjacentes, incluindo aliados.

Técnica Avançada 3ª Forma. No 11º nível, quando você for alvo de um ataque a distância ou de uma magia, como uma reação você pode gastar 4 PM para criar uma parede do elemento escolhido, reduzindo pela metade o dano recebido. Se o tipo do dano for o mesmo do seu elemento você não recebe nenhum dano.

Técnica Avançada 4ª Forma. No 15º nível, quando você usar o poder Lâmina Ágil, você pode gastar 6 PM e causa 3d6 em cada alvo atacado.

Técnica Avançada 5ª Forma. No 19º nível, você gasta 10 PM e sua ação padrão para invocar um dragão de jade do elemento escolhido que ataca um alvo em alcance curto, causando 10d12+Honra de dano do elemento escolhido. Essa técnica gasta muita energia, podendo ser utilizada a cada 3 rodadas.

FORÇA ANCESTRAL. No 20º nível, sua arma ancestral tem um poder de um item mágico maior, além disso você pode gastar 5 PM para aumentar o multiplicador de crítico dela em +2 até o final da cena.



HONRA

Para os Samurais a Honra é mais importante que a vida, seguir essa conduta vai além desse plano, é estar com as divindades ao seu lado. Só foi possível existir as civilizações hoje, devido as Honras dos antepassados.

Mesmo aqueles que seguiram o caminho Ronin por perder títulos com o seu reino ou apenas quis seguir os seus instintos, acredita em Honra. Só não são tão afetados psicologicamente quanto os seus antigos companheiros.

Honra como foi dito é estar próximo as divindades, portanto ter ações de honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude, te deixará mais próximo delas.

Mais algumas ações não são bem vistas na conduta de Honra, ocasionando a diminuição da honra e algumas penitencias.

Abaixo você encontrará algumas inflações e o tempo que elas duram. Infligir qualquer uma diminui 1 ponto em honra, até que a penitencia acabe.

Toda vez que aumentar pontos desses atributos, refaça as contas e considerando os pontos de desonra no final. Por exemplo, utilizando o Samurai do último exemplo, ele aumentou +1 em Carisma, mas cometeu uma inflação que diminuiu 1 ponto de Honra, logo teremos $4(\text{Sab}) + 4(\text{Car}) = 8 / 2 = 4 + 1 = 5 - 1(\text{Inflação}) = 4$ de Honra.

TABELA 1-2: INFLAÇÃO DE HONRA

Nível	Inflação	Tempo
Leve	Mentir, atacar inimigo caído e se beneficiar de furtividade	1 dia ou 1 semana.
Média	Atacar inocentes, atacar guardas do seu reino, atacar inimigos que pediram clemência e roubar	1 mês ou até final da aventura.
Graves	Atacar um companheiro, multiclasse, não utilizar sua arma ancestral em uma aventura, perder a sua arma ancestral e atacar alguém de hierarquia superior	Permanente

A Honra é calculada pela soma da Sabedoria e Carisma do personagem, dividido por 2 e adicionado +1 no resultado final. Por exemplo: Um Samurai com 4 de sabedoria e 3 de Carisma, logo ele terá 4 de Honra ($4 + 3 = 7 / 2 = 3,5 + 1 = 4,5$).