



NINJA

DUNGEONS & DRAGONS

Ninjas são os guerreiros invisíveis, os assassinos especializados em camuflagem, truques, acrobacias e claro assassinato.



NINJA

Ninjas são os guerreiros invisíveis, os assassinos especializados em camuflagem, truques, acrobacias e claro assassinato.

Eles possuem um numero de capacidades de acordo com o caminho que escolhem, além de utilizarem vários tipos de equipamentos diferenciados para aprimorar aprimorá-los.

Suas habilidades são cercadas de mistério e superstições, que são encorajadas para deixar com maior medo todos aqueles que em algum momento acabam lidando com os ninjas.

CAMINHO SEM ERROS

Ninjas são peritos e precisos, sempre em treinamento árduo para se tornarem mestres nas técnicas do ninjusto, um conjunto de habilidades físicas, mentais, espirituais e mágicas que completam o arsenal do ninja.

Em situações de perigo os ninjas preferem retornar a esconder-se ou lutar em vantagem contra seus oponentes a uma luta frente a frente.

VIDA EM SEGREDO

A hierarquia e a ordem é tudo na vida de um ninja. Seus espiões, olhos, e ouvidos estão em todos os lugares, o clã é a única família que um ninja precisa, seus aliados são apenas ferramentas para atingir um objetivo.

A hierarquia é a única forma de salvar o mundo do caos e dar uma vida justa a todos. Somente a organização pode dar o suporte necessário. Entretanto nem todos estão prontos para aceitar a vida sob este regime.

Dessa forma somente vivendo nas sombras e realizando os pequenos planos para preparar o caminho para uma vida melhor para todos.

CRIANDO UM NINJA

Desde quando o personagem está sendo treinado pelo Dojo? Qual foi a missão que foi dada ao ninja para realizar que o levou a precisar de aliados? Seu dojo ainda existe para voltar?

Qual foi o fator marcante que o fez colocar sua família, amigos, e a si mesmo de lado em nome de um dojo? Sua honra é o bastante?

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer seu ninja rapidamente colocando o valor mais alto dos atributos em Destreza, seguido por Inteligência, o terceiro mais alto em carisma. Após escolha o histórico Um Entre Muito*.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um ninja você recebe as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dados de Vida: 1d8 por nível de Ninja.

Pontos de vida no 1º Nível: 8+ Mod. de Con

Pontos de Vida em níveis Elevados: 1d8 (ou 5) + Mod. de Con por nível após o primeiro.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Armas simples, besta de mão, espada longa (*Katana*), espada curta (*Wakisashi*), dados (*Shuriken*).

Ferramentas: Ferramentas de Ladino (*Thieve's Tools*), Kit de Venefício (*Poisoner's Kit*)

Testes de Resistência: Destreza e Inteligência

Perícias: Escolha quatro entre Atlético (*Athletics*), Acrobáticos (*Acrobatics*), Punga (*Sleight of Hands*), Furtividade (*Stealth*), Investigação (*Investigation*), Intuição (*Insight*), Percepção (*Perception*), Enganação (*Deception*).

EQUIPAMENTOS

Você começa com os seguintes equipamentos:

- (a) uma Katana ou (b) uma Wakisashi
- (a) uma Wakisashi ou (b) uma Besta de Mão e 20 Flechas
- (a) um Conjunto de Assaltante (*Burglar's Pack*) ou (b) um Conjunto de Explorador (*Explorer's Pack*) ou (c) Conjunto de Ninja*

* Itens descritos neste livreto.

SÍMBOLOS DE CLÃ

Ao primeiro nível o ninja aprende os símbolos de clã, que são uma forma de símbolos de mãos e ideogramas escritos. Eles podem cobrir sentenças inteiras e complexos conjuntos de instruções. Entretanto os símbolos de clã não são sofisticados para poesia ou linguagem comum, eles apenas incluem terminologias relacionadas a ninja. Cada ninja conhece seus próprios conjuntos de símbolos de acordo com seu clã. Um clã nunca irá compreender os símbolos e gestos de outro clã.

ESQUIVA NINJA

No primeiro nível o ninja aprende a memorizar a posição de objetos, pessoas e cria um mapa perfeito do mundo ao seu redor em sua mente, estando sempre cuidado de suas costas. Por isto o ninja adiciona a sua Classe de Armadura seu modificador de Inteligência enquanto não estiver trajando nenhuma armadura leve, média ou pesada.

GRANDE SALTO

Ao segundo nível o ninja aprende a usar o máximo de seu movimento, em alguns casos parece caminhar no ar. Você não precisa se movimentar 3 metros (10ft) para realizar um salto, o seu salto em distância ou em altura utilizam duas vezes o valor de Força (esse movimento não pode ultrapassar seu limite de Velocidade). Ao décimo primeiro nível você aplica três vezes o valor de sua Força.

CAMINHO DO NINJA

Ao terceiro nível o Ninja escolhe um caminho para se especializar. Muitos dojos deixam apenas os alunos mais dedicados e talentosos para atingirem os caminhos do ninja. Os caminhos do ninja estão detalhados ao final das habilidades de classe.

GOLPE PRECISO

Após extenso e árduo treinamento o ninja aprende a realizar golpes usando o máximo de precisão e o máximo de suas armas, assim os dados de todos os ataques utilizando armas que o ninja utilizar causam um dano adicional de 1d4 de dano. Este dano aumenta para 1d6 no décimo nível, 2d6 no décimo quarto nível, 2d8 no décimo oitavo nível e 3d8 no vigésimo nível.

EVASÃO

No sétimo nível a habilidade de esquiva do ninja permite encontrar formas de evitar aquilo que parece inevitável. Sempre que for sujeito a fazer um teste de resistência de Destreza para receber apenas metade do dano, você não recebe nenhum dano se tiver sucesso e somente metade caso falhe no teste.

SEMPRE ALERTA

Ao décimo quinto o ninja consegue manter a concentração em qualquer situação, não ficando mais surpreso.

Além disso, durante a primeira rodada de combate o ninja tem vantagem em todos os ataques contra criaturas que não tenham agido ainda.

CAMINHOS DO NINJA

O ninja pode seguir varias trilhas de aprendizado. Aqui serão apresentadas três caminhos para o ninja, o **Caminho Fantasma**, o **Lobo Solitário** e o **Shinobi**.

O Ninja

Nível	Bônus de Proficiência	Características
1	+2	Simbolos de Clã, Esquiva Ninja
2	+2	Grande Salto (For x2)
3	+2	Caminho do Ninja
4	+2	Aumento de Atributo
5	+3	Golpe Preciso (+1d4)
6	+3	Caminho do Ninja
7	+3	Evasão
8	+3	Aumento de Atributo
9	+4	Caminho do Ninja
10	+4	Golpe Preciso (+1d6)
11	+4	Grande Salto (For x3)
12	+4	Aumento de Atributo
13	+5	Caminho do Ninja
14	+5	Golpe Preciso (+2d6)
15	+5	Sempre Alerta
16	+5	Aumento de Atributo
17	+6	Caminho do Ninja
18	+6	Golpe Preciso (+2d8)
19	+6	Aumento de Atributo
20	+6	Caminho do Ninja, Golpe Preciso (+3d8)

CAMINHO FANTASMA

Estes foram os ninjas que trilharam os caminhos sinistros e sombrios do assassinato. Muitos são chamados de entidades malignas, entretanto seu propósito nunca foi devidamente revelado.

ENERGIA ESPECTRAL

No terceiro nível, o ninja aprende a controlar a energia dos mortos para aprimorar suas capacidades.

O ninja começa com uma quantidade de 3 pontos de Energia Espectral, das quais pode utilizar para realizar outras ações. Ao final de um descanso longo o ninja recupera toda a Energia Espectral usada.

Seu total de energia espectral se torna 5 ao nono nível e 7 ao décimo quarto nível.

PASSO DAS SOMBRAS

Ao terceiro nível o ninja pode com ação bônus, usar um ponto de energia espectral para se tornar invisível até o final de seu próximo turno. Atacar ou conjurar magias encerram esse efeito.



ESQUIVA FANTASMA

Ao sexto nível com uma ação bônus o ninja pode usar um ponto de energia espectral para realizar uma ação de esquiva.

PASSO FANTASMA

Ao nono nível sua habilidade passo das sombras se torna um vínculo com o plano dos mortos, ao usar o Passo das Sombras você pode optar entre ficar invisível ou ir para o plano etéreo.

GOLPE FANTASMA

Ao décimo quarto nível sempre que realizar um ataque o ninja pode gastar um ponto de energia espectral para deixar sua arma corporais ligada aos mortos, dessa forma a arma pode atingir alvos no plano etéreo como se estivessem no plano material.

VISÃO FANTASMAGÓRICA

Ao décimo sétimo nível o ninja aprende a concentrar sua energia espectral para observar o mundo. Usando um ponto de energia espectral o ninja pode ver o invisível e o plano etéreo, essa habilidade requer concentração conforme descrito nas regras

de magia, enquanto estiver concentrando essa habilidade pode ser mantida por até um limite de 1 minuto.

CAMINHO FANTASMA

Ao vigésimo nível o ninja aprendeu a usar o máximo de suas habilidades de caminhar entre os planos e o invisível. Quando utilizar a habilidade Passo das Sombras ou Passo Fantasma, o tempo limite dessas habilidade se torna 1 minutos ao invés de um turno. Essas habilidades necessitam concentração conforme descrito nas regras de magias.

LOBO SOLITÁRIO

Este é o caminho mais comum que os ninjas tomam, este é um caminho solitário onde poucos são os que conhecem sua verdadeira identidade e ainda menos aqueles que caminham ao seu lado.

Assim que o ninja se torna parte do caminho do Lobo Solitário ele se torna proficiente com Armas Marciais e Armaduras Leves.

KURO DUKO (黒毒)

Ao terceiro nível o ninja aprende o Kuro Duko (*Veneno Negro*), este é o ensinamento que o ninja aprende para usar venenos.

Você aprender a fazer vários venenos, para criar um veneno você precisa comprar ingredientes alquímicos no valor de metade do custo do veneno.

Todos os venenos criados pelo ninja adicionam a Proficiência como bônus na CD de resistência do veneno.

ATAQUE EXTRA

Ao sexto nível o ninja pode utilizar sua ação de Ataque para realizar dois ataques ao invés de um em sua ação.

SHIROGANE NO TSUBASA (白金の翼)

Ao nono nível o ninja aprende o Shirogane no tsubasa (*Lâmina de Prata*), este é o ensinamento de melhoria dos fios de suas armas.

Utilizando de sete dias e 500 peças de ouro o ninja pode fazer uma de suas armas se tornar mágica +1 e feita de prata. O ninja ter apenas uma arma com esta habilidade, ele somente poderá fazer outra arma quando a sua arma anterior for destruída.

KÔGEKI NI KATTO (攻撃三カット)

Ao décimo quarto nível o ninja aprende o Kôgeki ni Katto (*Golpe dos Três Cortes*), este é o ensinamento de combate para realizar o máximo de cortes com o mínimo de movimentos.

Se o ninja acertar dois ataques no mesmo alvo, ele pode utilizar a ação bônus para realizar um ataque extra com sua arma contra o mesmo alvo.

TOTSUGEKI (突撃)

Ao décimo sétimo nível o ninja aprende o Totsugeki (*Investida*), este é o ensinamento de usar a força do oponente contra ele mesmo.

Sempre que um inimigo realizar um ataque contra você e errar você pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo.

HYAKU KATTO O UTSU (百カットを打つ)

Ao vigésimo nível o ninja aprende a Hyaku katto o utsu (*Golpe dos Cem Cortes*), este é o ensinamento de usar a lâmina como uma extensão da alma do ninja.

A habilidade Golpes Precisos altera do valor dos dados para d12s ao invés de d8s.



SHINOBI

Este é o caminho mais conhecidos nos velhos e antigos tomos. Os ninjas aprendem a utilizar artes arcanas em suas manobras de combate se tornam um com a magia.

CONJURADOR

Ao terceiro nível o shinobi é o mestre nas artes arcanas. Ao terceiro nível pode conjurar magias de acordo com a tabela conjurações do Shinobi.

Truques: O shinobi conhece os truques Amigos (*Friends*) e Ilusão Menor (*Minor Illusion*).

Conjurações: A tabela mostra quantas magias você pode conjurar de primeiro círculo e em círculos maiores. Para conjurar estas magias você deve gastar uma conjuração do nível da magia ou maior. Você recupera todas as conjurações quando realizar um descanso longo.

Por exemplo, se você tiver na sua lista de magias conhecidas a magia Dormir (*Sleep*) e possuir disponível conjurações de 1º e 2º círculo, você pode conjurar em qualquer um dos círculos.

Magias Conhecidas de 1º Círculo e maiores: O shinobi é um mestre das magias de manipulação, conhecendo apenas magias da lista do Mago ou da lista de magias do Shinobi.

Você começa com 3 magias conhecidas, da lista de Mago que devem ser da escola de Encantamento ou Ilusão, ou magias da lista de Shinobi que podem ser de qualquer escola.

A tabela de conjurações do shinobi mostra quando ele aprende novas magias, essas novas magias devem também ser da escola de Encantamento ou Ilusão.

Atributo de Conjuração: Inteligência é seu atributo de conjurador para suas magias de Mago já que aprende suas magias por estudo e memorização de gestos e comandos.

Use sua Inteligência sempre que qualquer magia mencionar o atributo de conjuração. Adicionalmente valores elevados de inteligência aprimoram sua capacidade

de ataque e classe de dificuldade de suas magias.

Teste de Resistência de Magias: 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência.

Modificador de Ataque Mágico: bônus de proficiência + modificador de Inteligência.

REFLEXO DA LÂMINA

Ao sexto nível o shinobi se torna capaz de realizar movimentos arcanos em conjunto com seus ataques.

Antes ou depois de conjurar um truque você pode realizar um ataque com sua arma ou arremesso.

MAGIA SILENCIOSA

Ao nono nível o Shinobi realizar seus efeitos mágicos em completo silêncio. Você pode conjurar magias sem componente verbal.

BRILHO DA LÂMINA

Ao décimo quarto nível quando você conjurar uma magia de até segundo círculo, você pode antes ou depois da conjuração realizar um ataque com sua arma ou arremesso.

DUPLICIDADE

No décimo sétimo nível quando você afetar um inimigo com uma magia que tenha como alvo apenas uma criatura, você pode escolher uma segunda criatura para afetar com esta mesma magia. A segunda criatura deve estar a menos de 9 metros (10ft) e precisa realizar os mesmo testes que a primeira criatura para ser afetada.

ENCANTAR LÂMINA

No vigésimo nível o Shinobi pode conjurar uma magia que tenha apenas um alvo em sua arma de combate corporal. A magia fica encantada na lâmina durante o próximo minuto. A próxima criatura que o shinobi acerta com sua lâmina, após realizar todos os efeitos do ataque é alvo da magia. Se a magia necessitar de acerto o shinobi realiza o ataque com vantagem, caso a magia tenha teste de resistência o alvo realiza o teste em desvantagem.

LISTA DE MAGIAS DO SHINOBI

Estas são magias que estão disponíveis para o shinobi poder escolher como suas magias conhecidas.

OBSCURECER FACES

1º Circulo de Ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal ou toque

Componentes: Verbal, Somático

Duração: Concentração, até 1 hora

O shinobi conjura essa magia em si mesmo ou em um alvo disposto a receber este efeito.

O rosto do alvo se torna obscurecido e levemente borrado. Nenhuma característica do rosto fica evidente, e se torna um rosto em meio a muitos. Qualquer pessoa que não esteja atentamente procurando a face do alvo, irá passar despercebido.

Conjurações do Shinobi

Nível do Ninja	Magias Conhecidas	Número de Conjurações por Circulo			
		1º	2º	3º	4º
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Somente pessoas que estejam ativamente procurando uma pessoa em específico irão observar o alvo e irão realizar um teste de resistência de Sabedoria para suprir os efeitos dessa magia.

Aqueles que superarem o efeito da magia irão ver o rosto do shinobi normalmente até o final da duração da magia.

Em níveis altos: Se utilizar uma conjuração de segundo circulo ou maior, a quantidade de pessoas que podem ser afetadas aumenta em duas pessoas para cada circulo acima do primeiro.

RASTOS FALSOS

1º Circulo de Ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: Somático

Duração: Concentração, sem limite de tempo; veja o texto.

Você escolhe um tipo de animal terrestre comum (lobo, cervo, raposa...), até você encerrar o efeito todos os seus rastros são do animal escolhido.

Os rastros irão condizer com o movimento do personagem, se estiver caminhando os rastros serão do animal caminhando, se estiver correndo os rastros serão do animal correndo.

A magia se mantém enquanto o conjurador mantiver a concentração ou até ser dissipada.

Todos os efeitos desta magia são completamente ilusórios, quando encerrada a magia todas as pegadas reverterem a sua forma natural.

Em níveis altos: Se utilizar uma conjuração de segundo círculo ou maior, você pode afetar uma pessoa além de você para cada círculo além do primeiro.

ENCONTRAR DIREÇÃO

1º Círculo de Encantamento (Ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: Somático

Duração: Concentração, até 1 hora

Utilizando uma série de pequenos exercícios de dedos o ninja obtém momentaneamente o conhecimento da direção, sendo muito útil para não ficar perdido.

O ninja compreende a sua atual direção em relação a norte, sul, leste e oeste. A magia funciona no subsolo, no escuro e mesmo se o ninja estiver de cabeça para baixo a magia ainda funciona.

Qualquer efeito de desorientação pode ser encerrado com o uso dessa magia.

DISTRAÇÃO

1º Círculo de Ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18m (60ft)

Componentes: Somático

Duração: Instantâneo

O shinobi cria uma pequena ilusão, sendo ela visual ou auditiva, mas não ambos. Essa ilusão é de efeito muito rápido como por exemplo um som de uma pedra quicando, ou um tilintar de tocha, ou mesmo uma sombra se movimento, ou mesmo um leve movimento de folhagens.

O shinobi tem total liberdade para fazer esse rápido efeito acontecer.

Todos os que virem ou ouvirem esta ilusão devem realizar um teste de resistência de Inteligência para compreender a natureza desse efeito ou então estarão crentes da realidade do efeito.

SOMBRAS PROFUNDAS

2º Círculo de Transmutação (Ritual)

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Componentes: Verbal, Somático

Duração: Concentração, até 1 hora

Esta magia gradativamente escurece o ambiente ao redor do conjurador, até um limite de 18m em qualquer direção, desde o momento em que a magia começa a ser conjurada ela já inicia o processo de escurecimento até o ambiente levemente obscurecido ao final dos 10 minutos.

Todos as pessoas presentes na sala devem realizar um teste de resistência de Sabedoria para notarem que a sala está escurecendo. Este teste não impede a conjuração, apenas irá permitir que os alvos saibam que a sala está sendo alvo de algum feitiço.

Aqueles que falharem no teste não irão notar o efeito da magia. Considerando que é apenas uma nuvem passando sob o sol, ou as velas apagando suas chamas.

Em níveis altos: Se utilizar uma conjuração de terceiro círculo ou maior, aumente 9m o tamanho da sala que esta magia afeta.

PÉS DE PLUMAS

2º Círculo de Transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: Somático

Duração: Concentração, até 1 minuto

O conjurador pesa tanto quanto uma pluma. Recebendo vantagem em qualquer teste de Destreza (Furtividade) para mover-se em silêncio.

O personagem também não deixa nenhum tipo de rastro graças a não existência de peso. Além disso qualquer tipo de placa de pressão que o personagem pise não é ativada.

Em níveis altos: Se utilizar uma conjuração de quarto círculo ou maior, seu peso é tão leve que pode caminhar sobre água ou líquidos.

ENVELHECER ATÉ DESTRUIR

3º Circulo de Transmutação (Ritual)

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: Toque

Componentes: Verbal, Somático

Duração: Instantâneo

Após realizar um pequeno conjunto de comandos e gestos o conjurador toca o objeto não vivo que não seja mágico, este irá envelhecer 100 anos.

Sua aparência externa será completamente normal, mas internamente o objeto será completamente envelhecido.

Objetos de pedra pouco irão sofrer, objetos de madeira apodrecem, metal irá enferrujar, e outros materiais irão ter efeitos semelhantes.

Se o objeto conter líquidos, os líquidos irão envelhecer também, bebidas irão envelhecer até azedar, e alimentos irão apodrecer.

DETECTAR VIDA

1º Circulo de Ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: Verbal, Somático

Duração: Concentração, até 10 minuto

Pela duração da magia, você sente a presença de criaturas vivas até o limite de 9m (30ft).

Você pode ver pequenos contornos ao redor de cada criatura viva dentro do alcance, esta magia penetra a maior parte das barreiras mas é bloqueada por 30 centímetros de pedra (1 foot), três centímetros de metal (1 inch), uma folha de chumbo, ou 1 metro de madeira (3 feet).

FORMA DE SOMBRAS

4º Circulo de Conjuração

Tempo de Conjuração: 1 hora

Alcance: Pessoal ou toque

Componentes: Verbal, Somático, Material (Folhas secas e roupas)

Duração: Concentração, até 8 horas

Esta magia cria uma cópia perfeita do conjurador feito de sombras, ela traja quaisquer roupas que o conjurador utilizou como material de conjuração.

O conjurador pode ver, ouvir e tocar por meio dessa cópia, permitindo assim caminhar e andar. O conjurador pode inclusive usar essa magia enquanto seu corpo esta dormindo.

Essa forma de sombras pode portar quaisquer armas e luta com as mesmas habilidades que o conjurador, entretanto não pode usar nenhuma habilidade especial ou conjurar qualquer magia.

Assim que encerrada a duração da magia, ou quando é dissipada, ela deixa para trás qualquer equipamento que esteja portando além das roupas usadas na conjuração. Se for dissipada o corpo de sombras explode jogando folhas envelhecidas para todos os lados.

ANTECEDENTES

O D&D Basic® possui alguns antecedentes que o jogador pode utilizar, entretanto pensando em ideias de ninja apresento um antecedente para ser usado com o ninja.

UM ENTRE MUITOS

Não se sabe o motivo real, nem mesmo se é um sinal de deuses, profetas ou apenas o caos transformando o que é natural em misterioso.

Mas de alguma forma você existe onde mais se pode dizer que é nitidamente estranho. Você foi prometido, escolhido entre tantos outros para ser o portador de um caminho místico que somente os melhores mestres podem conceder.

Talvez seja uma missão que ainda será entregue a você por algum antigo e poderoso mestre de um dojo escondido entre as montanhas.

Você pode ter nascido com essa promessa ou ter revelado seus talentos com certa idade, o que é revelador é que você foi educado e treinado em um Dojo para ser o melhor que o mundo pode esperar de um homem de treinamento.



CARACTERÍSTICA: UMA PROMESSA

A CUMPRIR

Você foi treinado e doutrinado para cumprir um papel importante em na história, você pode não saber ainda qual o seu destino mas ele é grandioso.

Aqueles que sabem de sua papel para o mundo irão lhe oferecer abrigo, comida e bebida.

Alguns em alguns casos irão fornecer ajuda, e revelar o caminho que está a sua

frente, estes irão fornecer pistas que um dia irão ser responsáveis para completar a promessa de seu futuro.

PERSONAGENS SUGERIDOS

Estes são personagens que cercados de misticismo e mistério, são personagens que sempre acreditam que o destino é uma forma motriz para o mundo e que precisam estar em sintonia com o mundo para chegar a completar seu destino.

d8 Características de Personagem

- 1 Eu acredito que somente cumprindo meu destino que estarei realmente ajudando o mundo a se tornar um lugar melhor.
- 2 Não existe caminhos certos ou errados, apenas uma longa trilha para o auto-conhecimento.
- 3 Dentre todos os outros somente eu poderei ser o guardião daquilo que é prometido.
- 4 Não importa o quanto se esforce o destino sempre irá criar uma nova ponte para o verdadeiro caminho.
- 5 Eu acredito que somente pela purificação da alma que se pode levar a um novo patamar.
- 6 Eu tenho certeza que todo o conhecimento e dedicação empenhados em mim serão compensados quando cumprir meu dever.
- 7 Eu tenho certeza que serei responsável pela maior mudança no mundo.
- 8 Eu sou o "Escolhido".

d6 Ideais

- 1 **Crença.** Tudo o que aprendi no dojo é para um melhor de todos (Bom)
- 2 **Pureza.** Somente aqueles que foram destinados a grandeza devem ter esse lugar. (Mal)
- 3 **Dojo.** A doutrina é a chave para o mundo. (Leal)
- 4 **Tolerância.** Alguns são escolhidos ao acaso para se tornarem lendas. (Caótico)
- 5 **Irã.** Somente pelo meio da força que se encontra a verdade. (Mal)
- 6 **Virtude.** Somos todos parte do mesmo plano, precisamos apenas encontrar nosso lugar nas engrenagens.

d6 Vínculos

- 1 Minha missão não é cumprir meu destino e sim encontrá-lo.
- 2 Sou a promessa de uma profissão, e sem mim o mundo irá perecer.
- 3 Sou o ultimo de uma longa linhagem doutrinada e aprimorada para ser o elo final de um grande mal.
- 4 Minhas escolhas uma vez colocam o Dojo em perigo, nunca irei colocar nenhum outro local em perigo.
- 5 Salvei a vida de meu mestre quando era jovem, desde então tenho salvo a vida de muitas pessoas.
- 6 Eu jamais errei em uma missão, não será em meu destino que fracassarei.

d6 Imperfeições

- 1 No fundo eu não acredito que exista destino, apenas agradeço pela doutrina e educação que recebi.
- 2 Meu mestre foi morto por minha causa e essa verdade pode acabar com a profissão.
- 3 Minha vida é mais importante que a de qualquer pessoa, e irei fazer todo o possível para que seja sempre assim.
- 4 Eu sempre me pego pensando: "...e se a profissão não se cumprir?"
- 5 Somente eu irei salvar o mundo, e toda a glória me pertence.
- 6 Eu desejo fama e respeito pelo meus feitos, mesmo os menores deles devem ser celebraos como uma profissão cumprida.

EQUIPAMENTOS

Aqui serão listados os equipamentos extras que o personagem pode obter que estão o ligados ao ninja.

ARMAS ORIENTAIS

Para facilitar o trabalho do narrador, as armas orientais tem as mesmas características das armas no D&D Basic® sendo suas representações na tabela abaixo.

VENENOS

Os ninjas são os mestres do veneno, e aprendem a valorizar estes líquidos preciosos, sabendo onde encontrar para comprar e onde conseguir exatamente o que se precisa.

Veneno	Custo	CD	Efeitos
Básico	100 po	10	Causa 1d4 de dano por veneno.
Drow	75 po	13	O alvo fica inconsciente por 1 minuto.
Centopéia	30 po	8	Causa 1 de dano por veneno.
Escorpião	125 po	12	Causa 1d6 de dano por veneno.
Óleo Sangrento Verde	300 po	12	Reduz o PV máximo do alvo em 1d6.
Beijo de Adeus	250 po	13	Causa 1 nível de exaustão no alvo.
Saliva de Carniçal	800 po	18	O alvo fica paralizado por 1 minuto.
Raiz de Sangue	300 po	8	Causa 4d8 de dano por veneno.
Veneno de Wyrven	1000 po	16	Causa 3d6 de dano por veneno.
Morte Lenta	1200 po	14	Causa 5 pontos de dano a cada minuto enquanto não for tratado.
Destilado de Inumano	500 po	14	Reduz a força do alvo para 4.

CONJUNTO DE NINJA (10 po)

Este conjunto inclui uma mochila pequena, um saco com 20 estrepes (*caltrops*), 3m de fio, um pé de cabra, quatro frascos de óleo, quatro velas, três dias de rações, três frascos, 15 metros de corda de cânhamo.

Nome Original	Ref. Oriental	Custo	Dano	Peso	Propriedades
Armas Corporais Simples					
Bastão	Jutte	1 pp	1d4 contusivo	1 kg.	Leve
Javelin	Goad	5 pp	1d6 perfurante	1 kg.	Arremesso (distância 9/36m 30/120ft)
Foice	Kama	1 po	1d4 cortante	1 kg.	Leve
Lança	Chijiriki	1 po	1d6 perfurante	1,5 kg.	Arremesso (distância 6/18m 20/60ft), versátil (1d8)
Armas Distância Simples					
Dardo	Shuriken	5 pc	1d4 cortante	1/8 kg.	Acuidade, arremeso (distância 6/18m 20/60ft)
Armas Corporais Marciais					
Glaive	Naginata	20 po	1d10 cortante	3 kg.	Pesada, alcance, duas-mãos
Espada Longa	Katana	15 po	1d8 cortante	1,5 kg.	Versátil (1d10)
Espada Curta	Wakizashi	10 po	1d6 perfurante	1 kg.	Acuidade, leve
Chicote	Kawanaga	2 po	1d4 cortante	1,5 kg.	Acuidade, alcance