

A Primavera e a Raposa

Parte 1: A Lua Prateada

Os heróis estão comendo e bebendo na izakaya Lua Prateada, podem estar descansando de uma missão, ou se preparando para alguma futura aventura. Eles estão em uma das cabines do estabelecimento e os pequenos servos construtos oferecem a eles bebidas e comidas. O local está cheio hoje, as cabines e o balcão está lotado com muita gente está bebendo e gritando por lá. Um homem vestindo um kimono cinza e bebendo um copo de chá quente, observar os heróis de longe. Se os jogadores estiverem interessados em observar o local peça teste de Percepção CD10 ou teste fácil da Perícia: Investigação. Se passarem no teste leia o seguinte para eles:

Em meio a todo tumulto na izakaya, vocês não deixam de notar um homem vestindo um quimono cinza e bebendo chá, olhando diretamente para a vossa cabine. Ele percebe que vocês o notaram, então ele termina de beber seu chá e caminho até vocês.

Se os jogadores quiserem fazer algo antes de se aproximar o homem faz um sinal de calma com mão para eles. Após chegar nos personagens jogadores, o homem faz uma reverência e começa a falar:

“Desculpe minha falta de educação ao ficar observando vocês. Eu me chamo Takashi, sou servo da família Hasu, vim a serviço de Hasu-san, filha do patriarca do clã. Pude notar que vocês são um sentai e, minha mestra deseja contratar os serviços de um grupo sentai para uma missão secreta. Para isso ela gostaria de se encontrar com vocês hoje após a meia-noite na residência da família.”

Ao terminar de fala Takashi se curva e implora a ajuda dos heróis. “Peço encarecidamente que aceitem, minha mestra está desesperada e precisa da ajuda de vocês.”

Os jogadores podem fazer um teste de conhecimento em Nobreza CD ou um teste de H+1 para saber que a família Hasu é um clã respeitado em Shinkyō, eles perderam muitos membros com a vinda da Tormenta, mas hoje estão se reestruturando. O senhor da família Gouji Hasu é membro influente entre os dai'zenshi. Caso os heróis façam perguntas, Takashi se limita a responder que sua mestra poderá explicar melhor sobre a missão e possíveis recompensas. Se os heróis aceitarem, Takashi entrega o mapa indicando onde fica a residência do clã e fala:

“Vocês não podem ir antes da meia-noite. A Hasu-san quer que a missão seja sigilosa. Seu pai não pode saber, por isso é estritamente proibido que vocês apareçam antes da meia-noite.”

Caso os jogadores não tenham mais perguntas, Takashi se faz uma reverência e se despede de vocês, saindo do estabelecimento.

Takashi (Humano, Cidadão 2, Honesto)

Takashi é servo é um homem de mais ou menos 30 anos cheio de cicatrizes, é sua família serve o clã Hasu a mais de uma década e hoje ele é único membro vivo de sua família e deseja honrar o dever de sua família em servir e proteger o clã. Em especial a Haru Hasui a filha do senhor Goujin Hasu.

Clã Hasu

Era uma família muito forte antes da chegada da Tormenta, Goujin foi um samurai de respeito que se aposentou cedo, após perder uma mão em combate, ele assumiu a liderança do clã e prosperou com os negócios da família. Antes da chegada da Tormenta, pretendia unir seu clã com o famoso clã Tessui, um clã que possui uma frota de embarcações comerciais conhecida no porto de Tsuki. Para isso ele casaria sua única filha, Haru Hasu, com o filho mais novo do clã Tessui, mas o casamento nunca aconteceu a Tormenta atacou antes. Mesmo que quase todo clã tenha sobrevivido incluindo o senhor Goujin, os negócios da família perderam forças e hoje ele tenta a todo custo reerguer seu clã.

Os heróis podem decidir ficar mais um pouco na Lua Prateado e colher informações sobre o clã Hasu, mas pouco descobriram sobre ele, além do que descrito acima. Outras informações interessantes são:

- A família Hasu quase foi extinta e sobraram poucos membros, por isso senhor Hasu está desesperado para casar sua filha com alguém de um clã poderoso e manter a dignidade do seu clã;
- Dizem que o senhor Hasu ficou tão traumatizado depois que sua mulher morreu durante o ataque da Tormenta, que não deixa mais sua filha sair da residência da família, até que consiga um casamento para ela;
- Mesmo hoje tendo mais de 30 anos, dizem que Haru Hasu é tão linda quanto há 20 anos.

Os heróis podem querer se preparar para a missão então deixe que eles comprem mantimentos, equipamentos e outras coisas necessárias. Depois de terminarem as compras, eles podem descansar até dar o horário de se encontrar com a Hasu-san.

Parte 2: A História de Amor

Quando estiver próximo da meia-noite os personagens jogadores já podem se dirigir até a residência da família Hasu, do centro de Shinkyo até o local é mais ou menos 30 minutos a pé e metade do caminho se forem de montaria, ou se contratarem um riquixá é metade do tempo até lá.

Ao se aproximar da residência os heróis avistam lindas árvores de sakura envolvendo toda muralha que cerca o local. Leia o seguinte para os jogadores:

Mesmo a noite vocês observam com clareza, por conta da forte lua cheia, os portões da residência, na frente dos portões está de pé um homem com quimono cinza, vocês os

reconhecem é Takashi. Ao ver que vocês se aproximam ele faz um sinal de silêncio levando o dedo a boca. Ele abre bem devagar os portões.

A residência é uma construção impressionante, com portais arqueados, um grande jardim com várias árvores de sakuras, um lago perto da casa principal que contém diversos peixes, muitas luminárias espalhadas pelo jardim e móveis. Takashi os guia pelo local, vocês circundam a casa principal e vão até uma casa menor, igualmente bonita. Ele abre a porta arrastando-a para o lado. O interior do local é iluminado por algumas luminárias no chão, existem muitas caixas no lugar, ali parece ser algum tipo de depósito da casa. Takashi retira sua sandália ao entrar, ele se curva para a pessoa que está sentada de ajoelhada a sua frente. É Haru Hasu...

(ATENÇÃO: Personagens que forem Honrados ou mais precisam lembrar de se curvar ao entrar, do contrário será uma violação leve de honra.)

Takashi pede para que vocês entrem. Depois que todos entrarem Haru levanta uma das luminárias que estava ao seu lado revelando seu rosto. Ela veste um lindo quimono branco, com contornos pretos e detalhes de flores. Ela tem um lindo cabelo preto, muito bem-arrumado, sua pele é branca como a neve e muito bem maquiada, ela quase não aparentar ter seus 38 anos. Haru usa um forte perfume que lembra crisântemo branco. Takashi fecha a porta atrás de vocês e coloca um ofuda na porta dizendo “Assim ninguém poderá escutar a conversa”.

Haru então começa falar:

“Antes gostaria de agradecer a visita de vocês, Takashi-kun deve ter falado da urgência dessa missão, pois, bem vou explicá-la agora. Há pouco mais de 20 anos eu me apaixonei por alguém, uma pessoa que meu pai jamais permitiria que eu tivesse uma relação, um nai'nin. Sabia que seria difícil manter essa relação morando com meu pai, ainda mais porque ele queria me casar com alguém influente de outro clã. Eu tinha decidido fugir com meu amado, mas veio a Tormenta e não conseguimos realizar nosso plano. Por anos fiquei aflita pensando na possível morte dele, mas após a restauração do Império enviei meus servos para buscar pistas sobre meu amor proibido. Ele é um shinkan que vive em vila na floresta dos espíritos ao norte da Shinkyō, seu nome é Taro. Meus servos descobriram que ele estava vivo, mas quando pedi que buscassem ele para mim, eles não retornaram. Após enviar mais alguns servos, eles também não retornaram, temo que algo tenha acontecido com meu amor e a vila onde ele habitava. Por isso preciso dos serviços de um grupo sentai, mas não podia pedir ajuda ao meu pai, por isso recorri ao único servo fiel que me sobrou Takashi. Ele trouxe vocês até mim, acredito que o espírito de aventureiros de vocês possam descobrir o que houve com meu amor. Infelizmente eu não posso sair, meu pai colocou guardas me vigiando praticamente 24 horas, por isso precisei encontrar vocês agora a noite, coloquei os guardas para dormir com uma poção que criei, mas é por pouco tempo. Posso pagar 50 Yan de ouro para cada um agora e mais 50 se completarem a missão. Vocês aceitam a missão?”

Os jogadores podem querer barganhar o preço, mas lembre-se que isso é violação de honra, de qualquer forma no máximo a moça pode aumentar para 75 adiantado e 75 depois. Caso os jogadores aceitem a missão Haru continua falando.

“Muito obrigado, Taro é um Henge Raposa, ele era um dos conselheiros espirituais da vila na floresta. Para vocês saberem quem é Taro quando encontrá-lo entreguem isso a ele...

Ela retira de dentro do quimono um pedaço de medalhão de pedra com metade do desenho de uma lótus e entrega para o personagem mais honrado do grupo, o personagem que pegar o medalhão sente um calafrio estranho.

... e perguntem a ele ‘Por que as flores ainda não desabrocharam?’. Quando vocês voltarem e me falarem a resposta saberei que é ele e que ele está bem. Mais uma vez agradeço a ajuda de vocês aventureiros. Que Lin-Wu possa abençoar sua missão. Infelizmente eu não tenho mais tempo logo os guardas acordaram, então preciso voltar. Takashi os acompanhe até saída por favor.”

Haru se levanta e sai por uma porta aos fundos do local, enquanto Takashi abre a porta da frente e pede para os heróis se apressarem em sair da residência. Quando todos estiverem fora da residência, Takashi entrega um mapa que leva até a floresta e explica.

“Infelizmente não temos um mapa preciso de onde se encontra a vila, a floresta dos espíritos é muito grande e difícil de mapear, por isso precisamos da ajuda de vocês. Descansem agora noite e partam amanhã pela manhã é melhor trilhar a floresta durante o dia.”

Takashi se despede dos heróis e entra para a residência. Agora os heróis decidem o que vão fazer, eles possuem um mapa que indica para onde fica a floresta, mas não existem uma localização certa de onde fica a vila. Se perguntarem pela cidade, ninguém saberá com exatidão onde fica a vila e poucos conhecem ou já foram lá. Se procurarem nas regiões mais pobres da cidade podem encontrar Henges que já visitaram a vila no passado e podem levar os heróis até lá por 100 yan de ouro. Os henges que oferecem o serviço são Desonrados, mas não estão mentindo quanto a levar os heróis até lá. De qualquer forma os heróis precisam se preparar para ir.

Parte 3: A floresta dos espíritos

A floresta fica há algumas horas de Shinkyo e a jornada é tranquila até lá. Ao adentrar a floresta leia o seguinte:

Vocês finalmente chegam à floresta dos espíritos um local sagrado para o Bushintau, que foi protegida por diversos Shinkans poderosos para não ser consumida pela Tormenta. Ela é densa e vasta, suas árvores são grandes e verdes, muitos animais silvestres vivem aqui, além de espíritos sagrados. É muito difícil se localizar pela floresta necessitando um teste de Sobrevivência com CD18 ou um teste médio da Perícia Sobrevivência. Para os heróis

conseguirem andar pela floresta sem ficarem perdidos e achar a vila, eles precisam passar em 4 testes de Sobrevivência, cada vez que errarem um dos encontros a seguir acontece.

Emboscada

Andando pela trilha da floresta, os heróis são emboscados por bandidos. São 6 bandidos e eles ficam escondidos atrás das árvores e é necessário um teste de percepção com CD16 ou um teste de H-2 (com bônus de +4 para quem tiver sentidos especiais: audição aguçada, sentido de perigo e radar) de cada personagem para não ficarem surpresos na emboscada. Para a ficha dos bandidos use as estatísticas da página 244 do Império de Jade e para 3D&T use o bandido típico da página 137 do manual básico, os bandidos são todos Desonrados. Os bandidos não são um desafio difícil e possuem apenas 2d6 de yan no total. Caso metade deles sejam derrotados em combate, os outros tentam fugir, dificilmente lutam até a morte.

Bando de Ko-Kabuto

Os heróis caminham pela floresta até toparem com algumas árvores caídas a sua frente. Peça um teste de Destreza C10 ou um teste de H+1 deles para passarem pelas árvores derrubadas. Caso alguém falhe no teste ele escorrega e bate num Ko-Kabuto que estava comendo embaixo da árvore caída, irritando a criatura que logo chama seu bando para atacar o grupo. Ko-Kabutos são agressivos em estado selvagem e protegem sua área, tentando cercar o inimigo. A ficha do Ko-Kabuto está na página 259 do IdJ e para 3D&T use essa ficha (F1, H1, R1, A3, PdF0; 5 Pvs, 5 PMs) eles atacam em 1d6+2 e lutam até a morte.

Rio dos Kappa

Os heróis se aproximam de um rio eles devem estar com sede, então podem se aproximar para tomar água. Mas 1d6 de Kappa se escondem dentro do rio esperando atacar sua vítima. Para continuar a viagem os heróis devem atravessar o rio, ele não é muito profundo (mais ou menos 1,70 m de profundidade) e não muito largo (com pouco mais de 4,50 m de largura de uma margem outra). Testes simples de Acrobacias ou de Habilidade são suficientes para atravessar o rio, mas se tentarem isso, chamaram a atenção dos Kappa que os atacaram. Para não ser surpreendido pelos Kappas é necessário um teste de Percepção com CD18 ou teste de H-2. Se falharem os jogadores estão surpresos contra os kappas que os atacaram e tentaram arrastá-los para dentro d'água. Se os jogadores perceberem os kappas eles atacam de qualquer forma. Kappa para 3D&T (F2, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Anfíbio; Ponto Fraco (Tigela d'água na cabeça) e Monstruoso).

Espíritos Brincalhões

A floresta é cheia de espíritos e alguns deles adoram pregar peças nos visitantes, eles fazem sons assustadores, criam ilusões de criaturas perigosas, imitam os visitantes e outras coisas. São inofensivos e não causam dano diretamente, porém, caso algum dos espíritos seja atacado, os espíritos restantes fogem e convocam um Elemental da Terra (Grande). O elemental é o guardião local, ele atacará os heróis sem piedade e só vai parar se oferecerem algo MUITO VALIOSO para os aventureiros (a arma de um samurai ou kensei), um aliado do grupo, etc. (lembre-se que muitas dessas coisas são violações de honra).

Chegando na Vila

Assim que jogadores passarem nos 4 testes eles finalmente encontram a vila. Leia o seguinte para os jogadores:

O sol já está se pondo quando a trilha da floresta finalmente começa a descer em direção a vila. As margens do caminho, vocês veem plantações de trigo, todas murchas ou mortas. Ao se aproximarem do local os heróis são abordados por goblins com olhos vermelhos (teste de Percepção ou Habilidade para perceber que estão enfeitiçados).

Os goblins questionam a presença dos aventureiros ali. Eles não atacam de começo, mas dizem para sair de lá que é propriedade do Mestre Sombrio. Se perguntarem quem é o Mestre Sombrio para os goblins eles ignoram a pergunta e continua impedindo a entrada dos heróis na vila. Os personagens jogadores podem observar que os habitantes da vila, em sua maioria Henge, estão acorrentados a bolas de ferro, um teste de Identificar Magia ou Habilidade (apenas feito por aqueles que possuem alguma Escola de Magia) mostra que essas bolas de ferros são mágicas.

Caso os heróis não obedeçam os goblins, eles chamam reforços (dando um total de 1d6+1 goblins) para atacar os heróis. Depois da batalha se não sobrou nenhum goblin vivo, os heróis podem ajudar o pessoal do vilarejo. Todos estão assustado e alguns dizem que eles não deviam ter feito isso, por que vai irritar o Mestre Sombrio. Se perguntarem quem é o Mestre Sombrio um dos moradores responde.

“Ele chegou, há pouco mais de 6 meses na vila, com seus goblins e outras criaturas e nos escravizou, ele é um Wu-Jen bem forte por isso não pudemos fazer nada. O Mestre Sombrio se apossou da Mukenji, uma árvore sagrada que fica há alguns quilômetros da vila, eles nos aprisionou para que não pudéssemos pedir ajuda enquanto ele extrai os poderes da árvore. Ele só não nos matou por que está forçando nosso ancião a ajudá-lo para extrair os poderes espirituais da Mukenji, então eles nos usa como reféns, para o ancião continuar ajudando-o.”

Se alguém perguntar sobre Taro, um dos moradores responde.

“Taro conseguiu fugir e foi atrás do covil onde o Mestre Sombrio se esconde, isso já faz pelo menos 2 meses, ele não voltou desde então.”

Se perguntarem onde fica o covil do Mestre Sombrio, os moradores não sabem responder, mas dizem que a Mukenji não fica muito longe dali e mostram o caminho. Como está a noite os heróis podem preferir descansar e partir pela manhã ficando de guarda caso servos do Mestre Sombrio voltem. Infelizmente é impossível soltar os habitantes da vila de suas correntes mágicas, nada que os heróis tentarem, quebrará as correntes que estão presas nas bolas.

Qualquer que seja a decisão dos heróis os moradores mostram o caminho até a Mukenji. Lembrando que se os heróis deixaram algum goblin fugir ou se descansaram a noite na vila, o Mestre Sombrio já estará sabendo que os heróis estão na vila e vai preparar emboscadas para eles no caso deles irem até a Mukenji.

Parte 4: A Mukenji

Os heróis seguem a trilha da floresta até a Mukenji, são algumas horas de viagem até o local da árvore. Leia o seguinte para os jogadores:

Após 2 horas de caminhada, a trilha é interrompida por uma forte queda d'água, que desemboca em um rio no fundo do barranco. Uma ponte de corda, aparentando ser bem velha, cruza o despenhadeiro. Ela parece frágil, sem algumas tábuas, mas os moradores da vila já haviam garantido que a construção é resistente. As árvores e o gramado são altos nessa área, alimentados pelos respingos da cascata.

Apesar de aparentar ser bem velha, podre e balançar muito a ponte é sim resistente e aguenta tranquilamente a passagem de todos os heróis de uma vez. Se decidirem cruzar todos de uma vez a ponte vá para **Emboscada 1**, se cruzar um por vez vá para **Emboscada 2**.

Emboscada 1

Assim que todo estiverem no meio da ponte eles são cercados por goblins dos dois lados da ponte (3 de cada lado da ponte). Eles estavam escondidos no gramado alto envolta da trilha já esperando os heróis, eles usaram essências místicas para esconder seu cheiro dos heróis. Os goblins tentam atacar os heróis à distância enquanto tentando cortar as cordas que seguram as pontes. As criaturas levam 4 rodadas para cortar a ponte, caso metade dos goblins seja derrotado antes disso, eles fogem. Caso consigam cortar a ponte, os heróis precisam passar num teste de Acrobacia CD20 ou teste difícil da Perícia Esportes para se segurar e não cair na água. A queda causa 1d6-1 de dano (a água suaviza o impacto). Se os jogadores caírem na água, os goblins fogem gritando que mataram os heróis. Na verdade, a correnteza da água não é tão forte e, existem pedra e galhos fortes para se segurar, os aventureiros também podem tentar nadar com um teste de Atletismo com CD15 ou teste médio da Perícia Esportes. Não difícil escalar para voltar a trilha da floresta, um teste de Atletismo com CD10 ou de F+1, ou H-2 resolve. Assim que os heróis voltarem para trilha podem continuar a caminhada (ter sido derrubado pelos Goblins e cair na água é uma violação de honra leve, é uma vergonha que seres tão inferiores tenham ludibriado pessoas tão honradas). Vá para **Continuando na Trilha**.

Emboscada 2

Se os heróis decidirem passar aos poucos pela ponte peça, assim que o primeiro passar, um teste de Percepção com CD18 ou de H-2 (com bônus de +4 para sentidos especiais), se alguém passar, eles percebem um goblin saindo do gramado alto do outro lado da ponte tacando um objeto redondo no meio da ponte. O objeto bate no meio da ponte e explode, espalhando fogo. Mais goblins saem do gramado dos dois lados da ponte e atacam os heróis, tentando empurrar eles no abismo. Os heróis têm 2 turnos para tentar apagar o fogo antes que a corda da ponte se rompa. Caso não consigam a ponte se rompe no meio. Depois que derrotar os goblins, o único meio de atravessar para o outro lado é voando ou descendo pela água e escalando o morro do outro lado. Vá para **Continuando na Trilha**.

Continuando na Trilha

Assim que os heróis passarem pela ponte eles retomam o caminho da trilha para a Mukenji. Leia o trecho a seguir para os heróis:

Agora só existem árvores à beira da trilha, alguns animais silvestres passam pelos heróis de curiosidade, mas não interferem em nada. Logo a frente um espaço aberto revela uma clareira, a clareira é cercada por árvores de momiji. Uma árvore muito grande, com um tronco muito grosso e galhos imensos ocupa o centro da clareira, ao lado dela uma pequena casa feita de bambu.

Se os heróis foram derrubados pelo goblins ou alguns deles fugiu durante o ataque na ponte, eles estarão dormindo dentro da casa de bambu ou estarão de prontidão esperando os heróis de se aproximarem para atacar. A árvore no meio disso tudo é a Mukenji, se alguém tentar se aproximar dela perceberá que uma barreira invisível cerca a árvore num raio de 2 metros de distância dela. Caso os jogadores peguem os goblins de surpresa, as criaturas se rendem de imediato e nem tentam lutar. O que fazer com os goblins fica a cargo dos heróis. Os goblins não sabem onde está o Mestre Sombrio, as únicas ordens que receberam foi de atacar os heróis e ficar cuidando da Mukenji.

Caso demorem demorarem muito com os goblins, dois servos do Mestre Sombrio aparecem para verificar se os goblins terminaram o serviço dele e acabem encontrando os heróis saindo da cabana. Keneji um vanara, usando um arco e flecha e Korzaa um nezumi com uma armadura e uma foice, eles estão acompanhados de 2 goblins. Keneji e Korzaa são servos fiéis do Mestre Sombrio e vão lutar até a morte, não irão revelar nada e podem ser torturados indefinidamente.

Depois de derrotados os heróis podem seguir os rastros que os dois servos fizeram quando vieram até a Mukenji. O rastro leva diretamente para o local onde está o Mestre Sombrio.

Parte 5: O Mestre Sombrio

Os heróis partem pela floresta e seguem as pegadas que os servos do Mestre Sombrio deixaram. Após 1 hora eles se aproximam de um pequeno morro e no alto desse morro existe uma espécie de Torre. Ao redor do morro existem vários corpos de henges, humanos e animais. 1d6 de goblins está de guarda no local, se estiver de noite metade vai estar dormindo, facilitando uma emboscada. Depois de derrotar os goblins, um dos goblins possui uma chave que abre o portão da Torre, o caminho fica livre para os heróis entrarem na Torre. Leia o seguinte para os heróis:

A Torre fica no alto do morro, que está cercado por diversos corpos de humanos, henges e animais, a torre é feita de mármore e é negra. Existe um único portão trancado, e não existe nenhuma janela visível no local. (se os jogadores encontraram a chave podem tentar abrir o portão, mas ele dispara um alarme para o Mestre Sombrio).

Os heróis podem tentar arrombar o portão, mas isso vai chamar a atenção do Mestre Sombrio. De qualquer forma é muito difícil dos heróis entrarem sem que o Mestre Sombrio saiba que eles estão ali. Assim que eles entrarem descreva o ambiente para eles:

Ao abrir portão vocês adentram numa área circular bem grande com mais de 10 metros de diâmetro, com uma escada espiral no lado oposto de ontem vocês entraram. Quando todos entram no recinto uma gargalhada aguda ressoa pelo local.

“Hahahahaha... não acredito que vermes como vocês conseguiram chegar até aqui. Claro que não esperava que os goblins dessem conta de vocês, mas conseguiram atrasá-los. Fico surpreso que tenham derrotado Keneji e Korzza. Bom se vieram me impedir de pôr as mãos no poder da Mukenji vocês estão atrasados, o velho ancião da vila já me passou todos os segredos para desfazer o jutsu que protege a Mukenji. Aquele velho Henge pardal, não sobreviveu às horas de torturas que impus a ele...”

Enquanto fala o Mestre Sombrio, desce as escadas até onde os heróis estão e continua falando.

“Bom não adianta mais eu gastar meus recursos contra vocês, preciso dar um jeito antes que vocês atrapalhem de fato meus planos. Não sei quem os enviou e nem o porquê, mas darei um jeito em vocês aqui e agora...”

Quando ele terminar de falar, ele invoca 2 Ratos Gigantes (página 259 do IdJ e para 3D&T F1, H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; A mordida do rato é considerada uma arma especial: venenosa, Monstruoso e Inculto) 1 Goblin para cada herói. O Mestre Sombrio luta à distância ordenando que os Ratos ataquem.

Ele luta até o fim, mas caso todos os ratos sejam derrotados e ele esteja com menos da metade dos PVs ele começa a falar.

“Se vocês me mataram eu não revelo onde está o ancião...”

Se os heróis perguntarem sobre o Taro, o Mestre Sombrio lembrará do nome e dirá que ele está preso no calabouço abaixo deles. Se os aventureiros não matarem o Mestre Sombrio, ele revela que o ancião está no topo da Torre, o ancião é um velho Henge Pardal, que está muito enfraquecido, devido às torturas do Mestre Sombrio. Mas eles estão bem e só sabe pergunta sobre o povo da vila, caso os jogadores avisem o ancião que os habitantes estão todos acorrentados por algemas mágicas, o ancião dirá que sabe como desfazer a magia.

Se o Mestre Sombrio for derrotado ele buscará um meio de fugir, ou será morto pelo grupo. De qualquer forma os heróis devem procurar o Taro.

Parte 6: A primavera

Se eles descerem até a parte de baixo da Torre (através de um alçapão, indicado pelo Mestre Sombrio, ou descoberto com um teste de Investigar CD15, ou teste médio da Perícia: Investigação.) Eles chegam num pequeno tipo de prisão onde muitas criaturas estão aprisionadas, algumas aparentemente mortas e outras bem fracas. Se procurarem por Taro, um dos aprisionados se apresentou como ele.

“Sou Taro, por favor nos ajude, estão aqui a tanto tempo que não sabemos como estamos sobrevivendo sobrevivemos.”

De fato Taro é um henge raposa e depois dos heróis ajudarem todos a se soltar, o ancião pede para que todos sejam levados até a Mukenji. São no total 8 prisioneiros vivos, eles explicam que eram usados como cobaias nos experimentos do Wu-Jen. Se os heróis levarem todos para a Mukenji descreva o seguinte:

Vocês ajudam todos a chegarem a Mukenji, lá o ancião, muito enfraquecido, realiza um jutsu e desfaz a barreira que envolvia a árvore. No mesmo instante uma forte ventania envolve todos no local, e as folhas se soltam e começam a rodopiar em todos os feridos curando suas machucados. Por fim a ventania para e todos são restaurados pelo poder da árvore. Por fim o Ancião começa a falar:

“Quando o Mestre Sombrio chegou aqui eu sabia que não seríamos capazes detê-lo, por lancei um poderoso jutsu de proteção em volta da árvore. Talvez isso não o detivesse, mas atrasaria o suficiente até que surgisse alguém que pudesse vencê-lo. Não tenho como agradecer vocês, o máximo que posso oferecer são estes ofudas de proteção. Mas imagino que vocês não chegaram até aqui só para salvar nossa vila e nossa árvore, vocês devem ter alguma missão?”

(Os ofudas entreguem fornecem um jutsu de Mandala-Escudo, em 3D&T o usuário pode lançar a magia Proteção Mágica, uma única vez pelo custo normal em PM, até o fim da cena. É um ofuda para cada jogador)

Se os jogadores disserem que estavam procurando por Taro, ele se aproxima dos heróis e pergunta:

“O que desejam?”

Se os heróis falarem sobre Haru e mostrarem o medalhão, Taro fará uma expressão de susto e surpresa.

“Agora entendo o que deve ter acontecido...”

Leia para os jogadores

Taro retira de dentro de sua roupa um pedaço de medalhão que encaixa corretamente com a metade que vocês carregam e continua falando:

“Por favor venham comigo...”

Taro se despede do ancião e dos outros que estavam lá e faz um sinal com a mão para que vocês sigam ele. O ancião e todos os outros, agradecem a ajuda. Antes de sair o ancião diz que todos vocês serão sempre bem vindos na vila.

Os heróis devem seguir Taro pela floresta. Qualquer pergunta que fizerem a Taro, ele vai ignorar e pedir para continuarem andando. Leia para os jogadores:

Após 20 minutos andando, vocês chegam numa outra clareira na floresta, o local para intocado uma árvore de momij está no meio da clareira, próximo a uma pedra fincada no chão, ao se aproximar da pedra vocês notam que é, na verdade uma lápide onde está escrita “Haru Hasu - o meu único amor”. Taro então se vira para vocês e começa a falar:

“Há pouco mais de 20 anos eu e Haru nos apaixonamos, éramos jovens e pensamos em viver o resto de nossas vidas, juntos. Seu pai, o senhor Hasu, jamais aceitaria que sua filha se apaixonasse por mim, mas Haru estava decidida. Porém, no dia em fugiríamos para viver juntos a Tormenta atacou, fiquei esperando ela aqui mesmo por horas, mas ela nunca chegou. Acredito que morreu durante o ataque da Tormenta. O ancião então usou o poder da Mukenji e criou um portal interdimensional que transportou todos de dentro da floresta dos espíritos, para um plano espiritual, nos protegendo até que a Tormenta passar. Quando retornamos para Tamu-ra, eu descobri que Haru estava morta. Seu pai havia enlouquecido e blindou toda sua casa. Ele começou a dizer que sua filha estava viva e logo iria se casar, mas era mentira. Ela morreu e perdeu a sanidade. Eu só pude construir essa lápide em homenagem a ela, no local que iríamos viver a nossa vida. Entretanto a alma dela não estava aqui, não podia descansar, ela estava presa nesta parte do medalhão que vocês me trouxeram. Agora posso finalmente viver junto da minha Haru, como prometemos um ao outro.”

Se os jogadores não fizeram a pergunta antes que a Haru ordenou “Por que as flores ainda não desabrocharam?”, peça um teste de Inteligência CD10 ou um teste de H+2 para lembrarem. De qualquer forma quando fizeram a pergunta, Taro abre um sorriso e responde.

“Porque ainda não era Haru (haru = primavera), mas amanhã ela começa... Obrigado por trazerem Haru até mim, pensei que nunca mais pudesse sentir sua presença novamente.”

Taro se despede de vocês e pede para que voltem até Shinkyō, pois, sabia que Haru provavelmente havia prometido uma recompensa para vocês e ela não era de descumprir sua palavra.

A viagem de volta para Shinkyō é tranquila, eles chegam em Shinkyō a noite e se já forem até a residência da família Hasu, Takashi estará esperando por eles.

“Agradeço imensamente a atuação de vocês, minha mestra está esperando vocês no mesmo local de antes.”

Takashi desaparece no ar como uma miragem e os portões se abrem, como se ordenassem a entrada de vocês. O local está igual antes, mas as folhas das árvores, balançam conforme o vento como se estivessem dançando, os peixes no lago pulam, como se estivessem felizes. Quando vocês chegam na pequena casa ao fundo, onde haviam se encontrado anteriormente com Haru a porta já está entre aberta. Ao entrarem vocês vêm no chão o

quimono branco dela, todo arrumado, e do lado do quimono uma caixa grande, onde estava escrita na tampa “Por que as flores ainda não desabrocharam?” Ao abrir a caixa ela contém o valor em dinheiro combinado para os heróis, mais um lótus branco que estava desabrochando...

Prólogo

Clã Hasu

O senhor Goujin continuará dizendo a todos que sua filha ainda vai se casar, e aos poucos vai definhar em sua própria loucura.

Vila dos Henge

O Ancião retorna a vila e liberta todos os habitantes, eles começam a treinar para evitar futuros ataques.

Takashi

Takashi cumpriu o último dever que sua mestre lhe ordenou, ele sabia que era um espírito, mas não deixaria de cumprir seu dever.

Taro

Ele agora vai viver ao lado de Haru, até o fim de sua vida. Uma barreira mística foi criada no local onde está para que ninguém o perturbe.

Mestre Sombrio

Se ele foi morto, seus servos que estiverem vivos ficam livres do encantamento de controle mental, se ele foi capturado pelo heróis, ele pode ser levado por elas até a corte imperial onde será julgado por seus crimes, além disso pode dar um certo prestígio para o sentai perante o império. Agora se ele fugiu de alguma forma, ele vai buscar vingança contra o sentai e pode ser um futuro inimigo do grupo.

NPCs

Mestre Sombrio

Um hânyo que despertou poderes malignos e ainda jovem matou toda sua família e vagou pelo mundo buscando conhecimento e poder. Ele se tornou um Wu-Jen forte e cruel, usando seus poderes para controlar criaturas mais fracas. Ao saber da Mukenji e dos poderes espirituais dela, ele invadiu a vila dos Henge e sequestrou o Ancião para que pudesse revelar uma forma de roubar os poderes espirituais da Mukenji.

Império de Jade RPG

Mestre Sombrio (Hânyo/Wu-Jen 4)

For:10 Des:14 Con:12* Int:20* Sab:12 Car:14* Hon:6
PVs:18 PMs:33 CA:16 BBA:+2 Fort:+3 Ref:+4 Von:+5

Perícias: Conhecimento (Arcano, Natureza) +12, Identificar Magia+12, Intimidação +9, Intuição +8, Ofício (Alquimia) +12, Percepção +8.

Talentos: Abrir Chakra (Torso e Pernas)*, Concentração Mística, Conhecimento de Jutsu, Jutsu Irresistível e Wu-Jen de Batalha.

Habilidades de Raça: Arcano, Brincar com Sentimentos, Espírito Livre e Poder Salvador.

Habilidades de Classe: Aprendiz da Mente, Percepção Elemental, Raio Elemental, Segredo dos Chakras*, Conhecimento de Jutsus e Discípulo da Mente.

Jutsus Básico: Esfera Elétrica, Estrepes Invisíveis, Leque de Chamas, Mandala Escudo, Bomba de Fumaça, Brilho das Cem Gemas, Vingança dos Ancestrais, Hipnotismo Ninja, Casco de Tartaruga, Mandala Elemental, Contemplação e Mandala de Proteção.

Jutsus Medianos: Relâmpago Divino, Explosão de Fogo e Barreira da Tempestade

Equipamento:

Besta Leve (+4, 1d8, 19-20, 18m, Perfuração) Virotos 20 (Y36)

Bálsamo Restaurador x2 (Y50), Bomba de Fumaça x2 (Y40)

Item Mágico: Braclete de Mokkuzai Seishin (Fornece CA +4; o usuário não pode usar nenhuma armadura ou arma de metal enquanto usar o bracelete; Y500)

3D&T Império de Jade Alpha

Mestre Sombrio

F0 H2 R4 A0 PdF1 (perfuração) Ho:-3; 20 PVs, 26* PMs

Kit: Wu-jen (Segredo dos Chakras, Caos Elemental: Custo Reduzido e Magia Irresistível)

Vantagens: Hânyo, Aptidão Mágica, Magia Elemental e Negra; Perícia: Manipulação.

Desvantagens: Insano (megalomaniaco), Munição Limitada e Monstruoso.

Magias Conhecidas: Magias Iniciais, Exame de Trovões, Escuridão, Ilusão, Ilusão

Avançada, Pânico, Proteção Mágica Superior e Resistência Mística.

Servos do Mestre Sombrio

Keneji (Vanara; Kensei 1)

For:12 Des:18 Con:14 Int:12 Sab:14 Car:12 Hon:9

PVs:22 PMs:5 CA:18 BBA:+1 Fort:+2 Ref:+6 Von:+2

Perícias: Atletismo +5, Iniciativa +9, Percepção +6.

Talentos: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (Daikyu), Reflexos Rápidos, Tiro Certo e Esquiva

Habilidades de Raça: Cauda Preênsil, Conheça o Inimigo, Culto, Mente Sobre a Matéria, Visão na Penumbra.

Habilidades de Classe: Arma Eleita e Técnica de Luta.

Ataques: Daikyu +7/+8 (contra alvos até 9 metros) (1d8 (+1 contra alvos até 9 metros), x3, 24m, Perfuração), Espada curta +2 (1d6+1, 19-20, Corte)

Equipamentos: Armadura Ashigaru (CA+3)

3D&T Império de Jade Alpha

Keneji

F0 H2 R2 A0 PdF2 Ho:0; 10 PVs, 10 PMs

Kit: Kensei (Arma Eleita: Daikyu PdF+1)

Vantagens: Vanara, Ataque Especial (F); Especialidade: Armeiro, Furtividade e Intimidação

Desvantagens: Devoção (servir ao Mestre Sombrio) e Munição Limitada.

Korza (Nezumi; Bushi 1)

For:18 Des:12 Con:20 Int:7 Sab:14 Car:9 Hon:8

PVs:29 PMs:4 CA:17 BBA:+1 Fort:+7 Ref:+1 Von:+2.

Perícias: Sobrevivência +6.

Talentos: Usar Armadura (todas), Usar Arma (simples e marciais), Fortitude Maior e Duro de Matar e Usar Arma Exótico (Foice Gigante)

Habilidades de Raça: Tamanho Pequeno, Deslocamento 9m, Amedrontador, Faro, Visão na Penumbra.

Habilidades de Classe: Resolução, Sucateiro.

Ataques: Foice Gigante +5 (1d10+4, 20, Corte)

Equipamentos: Armadura Yoro e Carapaça de Kappa.

Korzaa

F2 H1 R3 A2 PdF0 Ho:-1; 15 PVs, 15 PMs

Kit: Bushi (Armadura Completa)

Vantagens: Nezumi; Perícia: Sobrevivência

Desvantagens: Devoção (servir ao Mestre Sombrio) e Monstruoso.