



## Fuji

*Deusa do fogo e vulcões*

**Símbolo:** Montanha tranquila ou erupção vulcânica

**Plano:** 地球 (Chikyuu)

**Alinhamento:** Neutro/neutro

---

*Debaixo da terra trêmula, ela está lá!  
Quando altos picos tocam as nuvens do céu, ela está lá!  
Onde chamas consomem a neve caindo, ela está lá!  
Ela escapa da mente, sua majestade não pode ser retida!  
Ela é um espírito misterioso!*

---

Fuji é a deusa todo-poderosa do Monte Fuji, do fogo e de todos os vulcões. Seus seguidores dependem de seu favor para suportar os invernos frios. Embora destrutiva e poderosa, Fuji é bonita e suave. E como um vulcão, ela é calma até ser irritada, destruindo tudo o que está em seu caminho. Neste sentido, seu poder é incomparável. Aqueles que a adoram, usam sua força para levá-los através de momentos difíceis quando a calma é necessária, ou para encontrar a força interior para derrubar aqueles que os ferir.

Os rituais de fogo para honrar Fuji podem ser tão simples como uma vela ou tão destrutivos quanto um incêndio florestal, embora este último seja raro. Uma fogueira ou fogo de braseiro é a maneira mais comum de honrar Fuji. Estes rituais de fogo são utilizados para abençoar as colheitas, promover o bem-estar geral do corpo e ajudar a se proteger dos espíritos maus.

## Dogma

Fuji exige pouco de seus seguidores. A fé promove a força interior, a independência e um espírito calmo. Regras prejudicariam seu objetivo. Dito isto, Fuji pede aos seus seguidores para superar seus limites e retirarem-se de zonas de conforto. Cada ciclo é projetado para trazer renovação, mas também novas forças. Outono e inverno são tempos de descanso e contemplação, enquanto primavera e verão são tempos de devoção e de aprendizagem. Mesmo na velhice, um seguidor de Fuji deve evoluir.

É dever de cada seguidor de Fuji conduzir uma peregrinação anual a uma montanha honrosa durante a primavera ou o verão.

## Clero e Templos

Sacerdotes e sacerdotisas de Fuji são contemplativos e solitários, concentrando suas energias mentais na meditação e na montanha. Desta forma, eles são mais como monges, concentrando-se em seu próprio progresso. No entanto, quando conduzidos a extremos, os líderes da fé podem reunir uma força de soldados rapidamente, trazendo a ira de Fuji sobre qualquer inimigo da fé. Essa natureza silenciosa que pode se transformar tão rapidamente em violência é uma das ferramentas mais fortes da fé, ensinando os outros a deixarem os fiéis sozinhos. Os paladinos de Fuji são hábeis em numerosas armas e técnicas de luta desarmadas.

O clero de Fuji é encarregado de produzir 'fogo puro', o único tipo permitido em cerimônias e rituais sagrados. Fogo puro é produzido ao golpear a pedra e aço juntos, ou apenas inflamando um certo tipo de madeira. A iluminação do fogo puro no dia de ano novo é a chave para a sobrevivência dos seguidores de Fuji. Este fogo é dado a cada seguidor e levado para casa para iluminar seus lares, protegendo-os por um ano.

Os templos da deusa são construídos em lugares quentes e nas bases de montanhas vulcânicas. Cada templo é um local simples, com vistas para a montanha e/ou natureza. Uma lareira central é a chave para o design do templo, proporcionando um local para realizar rituais e cozinhar, enquanto proporciona calor no inverno.

## Adoradores

Os seguidores da grande deusa do fogo buscam meditação e paciência, força interior e poder sobre si mesmos. Mas esse poder também se manifesta de maneiras físicas. A maioria dos fiéis de Fuji aprende a praticar algum tipo de arte marcial, especialmente com as mãos. Clérigos e paladinos aprendem a usar as armas preferidas de Fuji, mas um grande número de monges adoram a deusa também. Na verdade, combatentes monges que adoram a deusa aprendem uma técnica especial indisponível para outros monges.

Capacidade de arremesso do monge (através do Caminho dos Quatro Elementos):

**Punho da Terra Tremendo.** Você pode gastar 2 pontos de Ki para lançar *Terremoto*. Consulte o apêndice para obter informações sobre a magia.

A contemplação tranquila é a ferramenta mais importante do adorador de Fuji. De fato, após anos de mediação, a maioria dos seguidores ganha um pequeno bônus para salvamentos de Sabedoria. Estes bônus aumentam ao longo do tempo, especialmente entre a ordem mais alta dos sacerdotes. A pessoa comum que adora Fuji vê uma grande mudança em sua fisionomia em relação às pessoas que não adoram a Deusa do Vulcão.

## Fuji

*Médio Avatar de Deidade / Neutra*

---

**CA:** 28 (Armadura Natural/Divina)

**Pontos de Vida:** 659 (22d20 + 400)

**Velocidade:** 9m

---

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	30 (+10)	29 (+9)	24 (+7)	23 (+6)	22 (+6)

---

**Testes de Resistência:** Força +14, Destreza +16, Sabedoria +12

**Perfícias:** Acrobacia +16, Furtividade +16, Insight +6

**Imunidade Dano:** necrótico, veneno, radiante, fogo, frio; esmagamento, perfuração e corte de armas não mágicas.

**Imunidade Condições:** encantado, assustado, confuso, atordoado, cego, surdo, silenciado, doente

**Sentidos:** visão no escuro 45m, Percepção passiva 9m

**Idiomas:** Todos

**Nível de Desafio:** 30 (155.000 XP)

---

**Desincorporar.** Quando o Avatar de Fuji cai para 0 pontos de vida ou morre, seu corpo é destruído, mas sua essência viaja de volta para Chikyuu e ela é incapaz de tomar forma física por um tempo.

**Conhecedora de Línguas.** Fuji está sintonizada com o ki dos outros para que ela entenda todas as línguas. Além disso, qualquer criatura que possa compreender a linguagem imediatamente a entende.

**Invisibilidade (3/dia).** Como uma ação, Fuji pode ficar invisível por um minuto com os mesmos efeitos que o feitiço Invisibilidade Maior.

**Armas Mágicas.** Todos os ataques de Fuji são mágicos.

**Deflexão.** Armas normais ou mágicas variadas estão em desvantagem para acertar.

**Grande salto (3x/dia).** Quando ela se move pelo menos 3m, ela pode então saltar como uma ação de bônus um adicional de 12m.

**Evasão.** Quando Fuji é submetido a um efeito ou feitiço que requeira um ataque de destreza, se ela tiver sucesso, ela não sofrerá dano, mesmo se o feitiço ou o efeito exigir metade do dano.

**Awe Factor.** Quando uma criatura entra pela primeira vez em uma área dentro de 9m de Fuji, ela deve fazer um teste de salvamento de Sabedoria (CD 14) ou ficar atordoada até o final de sua próxima rodada.

**Conjuração.** Terremoto \* (3/dia), Lava field \* (2/dia), Bola de Fogo (2/dia), Nuvem incendiária (1/dia) Muro de Fogo (2/dia), Salvamento mágico CD 19 como mago de nível 10.

\* veja o apêndice para descrição das magias

## AÇÕES

---

**Ataque múltiplo:** Fuji pode fazer quatro ataques por rodada, ou dois ataques e um feitiço por rodada.

**Ataque dois punhos:** +14 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto 21 (2d10 +9) dano esmagamento.

## AÇÕES LENDÁRIAS

---

Fuji pode realizar 4 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada de cada vez e somente no final do turno da outra criatura. Fuji recupera ações lendárias no começo do turno.

**Lava Burst:** (Custo 1 ação) Fuji emite magia, energia divina. Cada criatura de sua escolha em um raio de 6m deve fazer um salvamento de resistência de Destreza CD25 sofrendo 6d6 de dano de fogo, mais 5d6 de dano radiante em caso de falha no salvamento, ou metade se bem sucedido.

**Toque Paralisante:** (Custo 1 ação) A criatura alvo deve ser bem-sucedida em um salvamento de Constituição CD 23 ou será paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de salvamento no final de cada uma de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em caso de um sucesso.

**Ataque Dois Punhos:** (Custo 2 ações) Fuji pode realizar uma ação extra.

**Movimento Sussurrante:** (Custo 1 ação). Fuji pode mover-se em qualquer direção 18m sem provocar um ataque de oportunidade. Este movimento funciona como voo básico, um movimento rápido paralelo com o chão ou mesmo pela própria terra. Ela não é afetada por qualquer tipo de terreno. No final do movimento, ela pousa suavemente ou aparece acima do solo em uma superfície à até 18m de distância.

## DOMÍNIO SORAYAMA

"Sorayama" significa o domínio da montanha do céu, epitomizado por Fuji-san. Os clérigos deste domínio são mestres do fogo e da magia da terra, e são tipicamente solitários, contemplativos e calmos. Eles muitas vezes vagam pela terra procurando aventura e a oportunidade de melhorar a si mesmos e seus talentos. Comumente, eles são neutros aos conflitos entre reinos, nações e grupos já que eles veem o mundo como algo apenas temporário, um julgamento pelo qual eles devem viajar. Dito isto, não é uma prática do Negi (padre) ou Miko (a donzela do santuário) causar um tumulto, mas tendem a seguir leis e tradições do principado local, desde que não sejam injustas.

### Alinhamentos

Bom Neutro, Leal Neutro, Neutro

### Domínios

1ª: Mãos Flamejantes, Terremoto\*

3ª: Passo das Brumas, Raio ardente

5º: Lava Burst\*, Mesclar

7º: Moldar Rochas, Porta Dimensional

9º: Lava Field\*, Muralha de Pedra

\* Veja apêndice para estas descrições de feitiço.

## **Os Fogos de Fuji**

No primeiro nível, você ganha o truque Raio de Fogo mesmo se você ainda não souber. Além disso, você tem +1 para salvamentos em sabedoria e ganha outro +1 nos níveis 9 e 18.

## **Pele fundida**

No primeiro nível, você ganha a habilidade de resistir a dano. Quando você usa essa habilidade, sua pele em torno negra no local que o inimigo o atingiu, com faixas de lava rachadas e brilhantes. Dano recebido é reduzido em 5 pontos, e você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador Sabedoria. Um descanso completo redefine os usos gastos. No 8º nível, a resistência a danos aumenta para 10 pontos. No 15º nível, um descanso curto restaura todos os usos dessa habilidade em vez de um repouso completo.

## **Chamas de Fuji**

Começando no 2º nível, você pode usar seu Canal Divino para aproveitar as chamas de Fuji, causando fogo e dano radiante aos inimigos. Como uma ação, você apresenta o seu símbolo santificado e cada criatura hostil dentro de 10m de você deve fazer uma teste de salvamento de Destreza. Uma criatura recebe dano radiante igual a 1d10 + seu nível de clérigo e 1d10 de dano de fogo em uma falha no salvamento, e metade do dano no caso de bem sucedido.

## **Resistência ao fogo**

A partir do sexto nível, você ganha resistência ao fogo.

## **Bênção da Montanha de Fogo**

Adicionalmente ao 6º nível, quando uma criatura dentro de 10m de você recebe dano de fogo, você pode usar sua reação para conceder resistência à criatura contra esse tipo de dano. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

## **Pele de Ferro de Fuji**

No 8º nível, se você ou um aliado dentro de 6m de visão recebe dano e tem seus pontos de vida reduzidos à metade ou menos, como uma reação você pode conceder a si mesmo ou ao seu aliado os mesmos efeitos da magia Pele de Pedra até o final de seu próximo turno. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

## **Arma de Lava**

Também no 8º nível você ganha a habilidade de transmutar sua arma carregada divinamente de lava. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com sua arma, você obrigar o alvo do ataque a lidar com um incêndio com 1d8 extra de dano radiante. Quando você atinge o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

## **Corpo de ferro de Fuji**

No 17º nível, você está permanentemente sob os efeitos da magia Pele de Pedra.

## Juramento do Shobo-shi (Guerreiro de Fogo)

O fogo é muito tumultuoso, e ainda um elemento simples e puro. Quando um guerreiro de fogo toma este juramento, ele entende intimamente a natureza dual do fogo: em uma mão, Fuji detém todos os poderes da destruição, na outra, ela mantém a promessa de renovação. O guerreiro, portanto, concentra-se em purificar a mente e controlar os incêndios dentro si, bem como prevenir desastres no mundo provocado pela malícia e vingança. Para o Guerreiro do Fogo o fogo é um elemento a ser dominado, pois é altamente destrutivo. Procuram quests em que eles serão os protetores do fogo e conhecimento antigo, dos ensinamentos esotéricos de sua religião ou protetores de inocentes que são muitas vezes apanhados em guerras entre reinos e facções. Sobre sua armadura está o brasão com uma imagem representando uma montanha tranquila - às vezes em erupção, contudo na maioria das vezes é uma cena serena.

### Princípios

**O fogo é poderoso e deve ser respeitado.** Nunca use suas habilidades para reconhecimento e certifique-se sempre de que o uso delas é justificado.

**Seja contemplativo.** Sua mente é o templo portátil em que você adora Fuji. Mantenha-o limpo, calmo e puro.

**Cerimônia respeitosa.** Quer se trate de cerimônias próprias ou de outras, nunca se deve condenar ou ridicularizar métodos diferentes. A cerimônia é uma representação da perfeição a que toda vida se esforça.

**O Caminho da Calma.** A maestria é alcançada ao saber que ambos, o momento apropriado e a magnitude, pela qual a raiva de alguém devem ser deixada entrar em erupção.

**Proteja a inocência.** Há muitas pessoas no mundo que sofrem e morrem porque outras são descuidadas com seu poder ou por desejarem poder demais. Erradique os que prejudicam enquanto protege as pessoas que sofrem por eles.

### Magias do Juramento

3ª Mãos Flamejantes, Proteção contra o Mal e o Bem

5ª Acalmar Emoções, Lâmina Flamejantes

9ª Lava Burst\*, Luz do dia

13ª Moldar Rocha, Pele de Pedra

17ª Coluna de Chamas, Dissipar o Bem e Mal

\* Ver apêndice para esta descrição de magia.

Além do estilo Paladino Lutador, Guerreiro de Fogo tem uma escolha única no 2º nível.

## **Estilo de luta: Domínio da Katana**

Você ganha +1 CA enquanto empunha uma katana (1d10 de dano). Você não pode usar um escudo. Além disso, você ganha um bônus adicional de +2 para danos nos níveis 4, 11 e 17.

Além disso, você tem +1 para salvamentos de sabedoria e ganhar outro +1 nos níveis 9 e 18.

## **Canal Divino**

### **Mente calma**

No 3º nível, você pode usar seu canal divino para alcançar um estado de calma aumentado, mesmo em batalha. Devido a essa clareza, você ganha vantagem nas rolagens de ataque por um minuto quando você gastar uma ação cantando.

### **Arma de Lava**

Também no 3º nível, você pode usar seu canal divino como uma ação bônus para imbuir sua arma com energia divina. Ela torna-se uma arma mágica e para o próximo minuto acrescenta um bônus ao seu ataque igual ao seu modificador de Sabedoria.

### **Aura de Resistência ao Fogo**

Começando no 7º nível, você e criaturas amigas dentro de 3m de você têm resistência a danos causados por fogo normal ou mágico. No nível 18, esta aura estende-se a 9m.

### **Portão Celestial de Fuji**

No 15º nível, você ganha a habilidade de usar sua reação quando você é atacado por um inimigo dentro de 3m de você. Quando você usa essa reação, você se teleporta imediatamente para qualquer local dentro de 9m que você possa ver. Você pode usar essa habilidade uma vez entre descansos longos.

### **Guerreiro de lava**

No 20º nível, você pode usar sua ação para se transformar em um guerreiro de lava de Fuji. Por um minuto você emana calor e luz radiante em um raio de 9m. Os inimigos hostis recebem 10 pontos de dano de fogo e 10 pontos de dano radiante quando eles começam seu turno dentro de sua aura. Qualquer inimigo hostil que permaneça na aura continuará a sofrer danos até que ele deixem a aura. Além disso, enquanto nesta forma, você tem os mesmos efeitos que a magia Pele de Pedra. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Copyright © 2017 Jetpack7

Do livro ***Gods and Goddesses*** que pode ser ajudado no [Kickstarter](#) até 3 de Março de 2017  
Estará disponível no website [Jetpack7](#).

**Tradução:** Confraria de Arton