

TREVAS DO ORIENTE

ONMYODO



HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

CONSIDERAÇÕES

Este Netbook trata de uma possível visão do continente oriental sob a ótica do cenário de Trevas. Como o próprio Oriente não é muito abordado nos diversos livros da Daemon Editora (possuindo apenas breves descrições, insuficientes para se jogar uma campanha perfeitamente inserida em uma cultura oriental), passei a estudar as diferentes culturas, mitologias, religiões, folclores e a própria cultura Pop oriental.

Sim, muitos irão ficar com a sensação de déjà vu ao ler diversas partes desta Cronologia, e eu admito: MUITAS PARTES SÃO ADAPTAÇÕES DESCARADAS DO QUE JÁ EXISTE!! Pode-se encontrar referências de filmes de monstros gigantes atômicos, os animes Shurato, Samurai Warriors, Inu Yasha, Rurouni Kenshin, Dragon Ball Z, Bleach, Yu Yu Hakusho, As Novas Aventuras de Jackie Chan (tá bom, não é anime), Vampire Princess Miyu, A Viagem de Chihiro, Akira, Naruto, Kujaku-oh, Sazan Eyes, Princess of Darkness, Demon City Shinjuku, Neon Genesis Evangelion, os videogames Streetfighter, Darkstalkers, Mortal Kombat, Tekken, Parasite Eve, Samurai Showdown, os RPGs Legend of the Five Rings, Vampiros do Oriente, Hengeyokai, Call of Cthulhu, Mago: a Ascensão, os filmes O Clã das Adagas Voadoras, Herói, Kill Bill, Batman Begins, Os Aventureiros do Bairro Proibido, Ronin, O Último Samurai, o conto Jornada para o Oeste, muitas, muitas outras referências...

Nada do que está aqui tem a intenção de ser assumido como idéia original (a originalidade está na combinação de cada fato), e portanto não é plágio algum: são somente um “empréstimo” cultural à ambientação...!

Espero que seja do gosto de todos que tiverem a chance de ler este material. Qualquer sugestão, elogio ou crítica é muito bem vindo, sendo que o Fórum da Editora Daemon é acessado diariamente por mim, e poderei responder e comentar qualquer coisa sobre este Netbook ou mesmo conversar sobre todo assunto voltado ao RPG Trevas.

Este é o terceiro de uma série de aproximadamente 5 Netbooks, que definirão todo o cenário de Trevas do Oriente, começando pelo “Cronologia” e seguindo por “Os 28 Palácios Lunares”. O próximo, que se chamará “Youkai”, detalhará algumas das milhares de criaturas das lendas do Oriente, todas adaptadas para o cenário de Trevas. Toda sugestão ou crítica serão levados em consideração para consertar este Netbook e também para os próximos Netbooks.

Tenha uma boa leitura!

O Autor

AGRADECIMENTOS

- Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...

- Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico, o Rodrigo AIDS, o Ruffles, o Dalton, o Renato, os primos Luiz, William e Gabriel e meu irmão César).

- Às Musas que inspiraram o Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor, que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário.

- À galera do Fórum da Editora Daemon, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Cyclop's, Padre Judas, Lobo, Dee Kanon, Darkchet, Grigori Semjaza, Peste_da_Neve e O Satânico Dr. H).

- A Chris Appel, que fez o desenho usado na capa deste Netbook, por seu talento artístico.

As primeiras lições...

Venha minha criança, sente-se à minha frente. Você já tem idade para saber o que se passa nestes muros, dentro destes portões, e espero que você entenda o que vou te falar agora. Recordas das vezes quando que você acordava no meio da noite e escutava os sons dos cantos das espadas praticando sua grande missão? Ótimo, você recorda destas noites! Estes muros foram testemunhas de grandes batalhas e muito choro. Cada ponto desta terra tem uma história para contar, mas não tenho muito tempo para te contar cada uma delas, embora estes que estão à sua volta o têm. Não se assuste, minha criança, eles só irão conversar com você; se não fizer mal a eles, também não farão a ti.

Você me faz rir... Mas vamos começar com o básico – preste à atenção, não me faça sumir com a sua boca! – aqui mesmo onde o Sol nos banha primeiro. Podemos manipular o Fogo de uma forma que você nunca verá numa fogueira. Controlamos a Água, mudamos o seu estado, seu gosto e sua aparência a nosso bel prazer. Retiramos da Terra tudo que precisamos e colocamos o que queremos nela. O Ar com seus ventos traz o inverno, o verão, as chuvas e os furacões, e nós os controlamos a todos. Contudo, conhecimento é tudo e sua ausência é como a desarmonia entre a Luz e as Trevas, entre a beleza e o asco; este conhecimento ficou conhecido como We Chi.

Além destes elementos tão perceptíveis ainda há o Metal que controlamos em nossas armas e nosso próprio corpo, e também a Madeira, que tem a propriedade da força da natureza, e isso inclui os monstros que você tanto temia quando era mais novo... e sim, eles existem e são muito mais apavorantes do que você pensa!

Esta forma de conhecimento existe há mais de 3000 anos antes que os viajantes do Oeste falassem nossa língua, quando os deuses e deusas andavam sobre a face de seu palco preferido. Assim, muitas famílias, como a nossa, passaram o conhecimento de geração em geração, sempre acrescentando algo novo aos seus estudos. Formando verdadeiras escolas das artes sagradas, onde elas eram regidas pelo temperamento do seu elemento principal, surgiram os 28 Palácios Lunares, cada um representado por uma constelação celeste.

Após 3500 anos desde a descoberta dos Cinco Pilares que governavam os ensinamentos das artes sagradas – sim, não estou contando os ventos, a luz e as sombras –, mais um Pilar é descoberto. Por muitos a descoberta ficou conhecida como a arte sagrada do Vazio, e isto iniciou uma nova corrida por conhecimento e a forma como ele é usado, o elemento mais poderoso de toda a Natureza.

Muitos em sua sede de poder invocaram seus antepassados para ensinar o que eles deveriam aprender por si só. Foram atrás de conhecimento proibido há mais de 5000 anos, e descobriram o Rei (a força que lida com os espíritos e a manipulação do plano espiritual). A partir do conhecimento da energia Rei é que entraram em contato com Makai e Tengoku; o primeiro lida com forças negativas, com tudo o que há de ruim no mundo, mas nem só de dor e sofrimento vive o mundo, e por isso temos a sua contraparte, que lida com as forças divinas da criação e da evolução. Nosso corpo também é um receptáculo de poder da criação dos deuses e podemos usar sua energia para mudar a matéria; isso ficou conhecido como Chi Kung ou vulgarmente chamado de Dom do Sangue.

Sei que é muita informação para uma pessoa só, mas tenho certeza que você vai entender tudo o que estou falando. Mas vamos continuar...

Dentro das escolas de artes sagradas há figuras clássicas que você sempre vai encontrar, mas não quero dizer que não possa haver indivíduos diferentes: tais como os Onmyoji, eles lidam com as artes de Rei, mas pode haver aqueles que lidam com outras artes. Uma ressalva dentro das artes: assim como no universo há o Yin e Yang, a destruição e a criação, os Onmyoji são especializados nestas duas tradições, e por causa disso eles estão bem mais propícios a adquirir Kegari, ou em outras palavras, deformidades. A arte cobra de seu artista. Há o famoso Shugenja, que é especializado em uma única tradição, sendo mais difícil adquirir Kegari. Eles têm grandes conhecimentos do Onmyodo, embora possuam uma energia interna quase divina, iluminada, religiosa.

Há outros tipos de personalidades dentro deste mundo, pois assim como a luz não pode viver sem a escuridão, sua contraparte, estes feiticeiros têm sua contraparte. A Sacerdotisa e a Kuro Miko; o Monge e o Monge Desertor; o Xamã e o Doshi. Eles utilizam muito o Chi do ambiente, como a maioria de nós, mas também sabem técnicas de como usar nosso Chi interno..

Está ficando muito tarde, a fogueira já não arde como antes e tenho de voltar às minhas obrigações no templo e voltar a fazer meus ritos de contrição das almas. Você deve estar se perguntando por quê estou te falando tudo isso...

Sua vida começa amanhã em seu décimo aniversário e seus testes para provar sua honra para com esta família serão amanhã também. Estou falando quase as mesmas palavras que você me disse quando eu tinha sua idade, mas isto é outra história. Amanhã lhe falarei sobre o Chakra, os ritos, a criação do mundo e começarei a te ensinar passo a passo a arte do poder que há em você. Agora pode ir, estarei velando por seus sonhos.

ONMYODO

Segundo Michael Saso, Onmyodo significa “Caminho do Yin e Yang”. De acordo com seus praticantes, a arte do Onmyodo consiste em manipular as forças do Yin e do Yang, e também as forças dos Cinco Elementos (embora mais a frente será explicado que não são somente 5 elementos) sempre de modo a obrigar estas forças a tornarem real a vontade do Onmyoji, o Mago.

A JOIA MÁGICA

Há diversas tradições do Onmyodo no Oriente, derivadas de diferentes povos: o Hermetismo Hindu, o Shugendo, o Xamanismo e o Doshi. Todas elas possuem muita coisa em comum, com a diferença sobre a facilidade em certos Caminhos, ou o modo como as energias mágicas são invocadas para o efeito místico.

De acordo com as lendas taoístas, um poderoso paradisiano chamado Ling-bao (filho do edênico Tao-te) descobriu o Onmyodo através de um artefato chamado Jóia Mágica. Este item continha os segredos de todos os Elementos do Universo e como eles poderiam ser manipulados pelos seguidores do Tao. Certos teóricos afirmam que a Jóia Mágica nada mais é que uma lenda, e as Escrituras da Jóia Mágica (pertencente a Ling-bao) contariam nada mais que ramos da Árvore da Vida que os Sefiroth, Thoth e Hermes não vislumbraram. Já outros estudiosos dizem que a Jóia Mágica seria na verdade um fruto de Yggdrasil.

Quando as cidades de Katmaran, Shang-Qing e Amaterasu passavam pelo período dos Tratados de Paz, Amaterasu foi presenteada com uma cópia das Escrituras da Jóia Mágica, mas os habitantes de Katmaran já estavam aprendendo com os primórdios da Cabala Judaico-Persa, cujos maiores representantes foram Hermes, Samyaza e Choroazon.

O Livro das Transformações foi a obra máxima dos Magos orientais na descrição do Onmyodo, e explica com perfeição a ligação e influência que um Elemento tem sobre todos os outros. O livro detalha a criação do Universo e a Roda dos Mundos, relacionando-os aos conceitos do I Ching, sendo que a compreensão absoluta do Onmyodo se dá somente após muito estudo sobre o I Ching e o Tao.

OS 3 CÉUS

De acordo com o I Ching, certos Elementos se ligam a outros de modo Construtivo (Harekai, ou puro) ou Destrutivo (Kekai, ou impuro). Diferente da Cabala, os elementos não se eliminam por completo, mas se tornam mais fracos, havendo sempre um Elemento destinado a suprimir outro.

De acordo com as Escrituras da Jóia Mágica, foram criados 3 Céus para os servos do Tao: Tai-Qing (Céu da Mais Alta Pureza), Shang-Qing (Céu da Grande Pureza) e Yu-Qing (Céu da Pureza de Jade). Enquanto o primeiro Céu é um semiplano entre Edhen e Paradísia (chamado pelos aasgardianos de Andlangr), o segundo é a própria cidade paradisiana, e o terceiro é um Vale Espiritual dentro de Arcádia. Os estudiosos do Tao acreditam que vive-se em Yu-Qing ao interferir com a natureza e os Elementos sem prejudicar a harmonia; vive-se em Shang-Qing ao descobrir como forçar a natureza a gerar mais Elementos ainda sem prejudicar a harmonia; e por fim, vive-se em Tai-Qing ao simplesmente compreender o funcionamento do Universo e do Tao, interferindo e gerando Elementos na natureza de maneira perfeita.

Com a mescla do I Ching com a Cabala Hindu, os deuses hindus foram incorporados ao raciocínio das três trilhas para se desenvolver a Magia: Brahma representaria a compreensão universal absoluta, Vishnu seria a geração dos Elementos da natureza, e Shiva seria a responsável pelo balanço e controle de todos os Elementos. Com a união destes conceitos distintos, surgiram as leis da prática da Magia no Oriente, ligando os Elementos (Caminhos) às Trilhas de Desenvolvimento (Formas: **Criar, Entender e Controlar**).

TIPOS DE MAGIA

No Oriente, são conhecidos 2 tipos de Onmyodo. Um deles inclui retirar energia diretamente do plano existencial anterior ao que esta pessoa reside através de ondas vibratórias, gestos e pensamentos específicos; como exemplos há o Hermetismo Hindu (já conhecido em todo o Ocidente) e o Doshi (a Magia tradicional oriental). No caso do planeta Terra, esta energia é retirada

de um plano chamado Ark-a-nun, o mais próximo nos planos astrais e espirituais.

O segundo tipo consiste em utilizar o próprio corpo como um canalizador de energias espirituais de uma entidade viva, seja ela um ser exterior (deus, gênio) ou a própria energia espiritual, a fim de realizar efeitos místicos; como exemplos há o Shugendo (em que a Magia ocorre devido ao uso da própria energia espiritual) e o Xamanismo (quando a energia de entidades externas é utilizada).

CAMINHOS DA MAGIA

Os Caminhos da Magia são em sua maioria considerados Elementos pertencentes ao Universo, mas também podem ser essências vivas ou mesmo a manipulação de planos específicos da Realidade. Estão divididos pelo Onmyodo em três grandes grupos:

Caminhos Elementais

Os Caminhos Elementais dentro do Onmyodo ainda são considerados muito confusos, pelo fato de que há tradições muito específicas dentro dela. De acordo com a Cabala Hindu, há somente cinco elementos (Fogo, Água, Ar, Terra e Vazio), sendo o Vazio a união de todos os outros elementos. Para a Cabala Judaico-Persa (de pouca notoriedade no Onmyodo), há os 4 elementos tradicionais (Fogo, Água, Ar e Terra), mais Luz e Trevas (representados respectivamente pelo campeão edhênico Masda e o tenebrista Arimã). Dentro do pensamento xinto, há cinco elementos (Fogo, Água, Terra, Luz e Céu, este último representando o Vazio). O I Ching, por sua vez, afirma a existência de oito Caminhos Elementais (Fogo, Água, Vento, Terra, Trovão, Lago, Céu e Montanha), embora haja algumas dissidências japonesas que crêem em seis Caminhos (Fogo, Água, Terra, Madeira, Metal e Vazio); alguns cultuadores das forças obscuras do I Ching ainda acreditam que no lugar de Lago há na verdade o elemento Lua.

Os Elementos taoístas (dissidentes do I Ching) somente concordam com a existência de 6 Elementos (mencionados acima), formando um pentagrama cujo ponto central é o Vazio, a origem de toda a Magia, e portanto, dos Elementos. Há ainda outros Elementos a serem incorporados, derivados da Cabala Hindu. Os Caminhos extras são Ar, Luz e Trevas, mas eles já eram usados em pontos isolados (como o Clã Lin Kuei com Trevas, os Wu Lung com Luz, e a Irmandade da Estrela com Ar). Este “pentagrama” ainda é utilizado, mas adaptado para comportar todos os 9 Elementos

(Fogo, Água, Terra, Ar, Madeira, Metal, Vazio, Luz e Trevas).

Caminhos Vitais

Os Caminhos Vitais são muito utilizados pelos praticantes do Xamanismo e do Shugendo, sendo seus focos as relações dos seres vivos dentro da própria natureza, e não os elementos em si. Estes estudos naturais lhes deu o conhecimento para a definição dos Caminhos Ningen (Humanos) e Zyu (Animais), com algumas habilidades relativas ao Caminho Elemental da Madeira (considerado pelos Cabalistas hindus e persas como um Elemento Vital).

Muitos grupos de especialistas nos Caminhos Vitais possuíam Caminhos Secundários ligados aos Elementos, e podiam manipular os elementos da natureza a partir do conhecimento superior na energia da vida.

Caminhos Planares

Tidos como os mais difíceis e exigentes Caminhos para se lidar, os Caminhos Planares relacionam-se com os planos que envolvem a Terra, e seus mundos superiores e inferiores, lar de vários seres desenvolvidos que servem de mestres, mentores e guias dos mortais terrenos.

Cada um destes Caminhos exigia um conhecimento muito grande do Mago sobre a própria Roda dos Mundos, e como acontecia a harmonia das energias no Universo inteiro. Por causa disso, os Magos mais graduados estudavam muito o aluno antes de começar a ensiná-los tais Caminhos.

Em pontos isolados do desenvolvimento principal chinês e japonês (como o Sudeste Asiático, os reinos tibetanos e mongóis, e as nações do Oriente Médio), o desenvolvimento do Reikai (mundo espiritual), Makai (mundos inferiores) e Tengoku (mundos superiores) foi grande, gerando muitas surpresas quando os 28 Palácios Lunares se encontravam com uma Ordem Mística de um ponto distante. A exceção está em Tengoku, o Caminho mais raro e perseguido de todos, por tratar dos seres superiores e garantir uma certa influência sobre eles.

PONTOS DE MAGIA E PONTOS DE CHI

Como dito anteriormente, os tipos de Magia permitem que se utilize energia de fontes diferentes. O mais normal é se usar as energias dos planos inferiores, transformando-a em Pontos de Magia ao passarem por seu corpo, uma espécie de receptáculo

das energias. Neste tipo de Magia, as regras de Magia descritas em Trevas são absolutamente iguais.

Já no Xamanismo, as regras são as mesmas, mas o Mestre deverá prestar atenção à quantidade de Pontos de Fé que o Personagem utiliza, pois no Xamanismo as energias não são retiradas dos planos inferiores, mas sim da própria Terra, desgastando-a; o Mago também pode utilizar os Pontos de Fé de um Guia Espiritual, desde que com a aprovação da entidade venerada.

No Shugendo, os Pontos de Magia são retirados das energias internas do Personagem, os Pontos Heróicos armazenados em seu Fio de Prata inicialmente (para todos, o Fio de Prata possui 3 Pontos de Magia, que tornam-se 3 Pontos Heróicos para o Shugenja). Com o tempo, o desenvolvimento dos Chakras e a abertura das Portas do fluxo de Chi no corpo, o Mago poderá armazenar em si mais Pontos Heróicos, criados por ele próprio.

CICLOS ELEMENTAIS NAS COMBINAÇÕES DE CAMINHOS

O I Ching explica que a combinação de certos Elementos (isso inclui todos os Caminhos) pode ser fortalecida quando certos elementos se combinam, e pode também ser enfraquecida na combinação de outros. O sistema de opostos da Cabala Hindu e Persa (utilizada no Ocidente) também vale para o Onmyodo.

Caminhos opostos que não podem ser utilizados são os seguintes: Fogo + Água, Ar + Terra, Luz + Trevas, Madeira + Metal e Makai + Tengoku.

Os Caminhos do Ciclo Destrutivo (um elemento enfraquece o outro) são representados pelas seguintes combinações: Fogo + Metal (Explosão), Madeira + Terra (Fertilidade), Terra + Água (Barro) e Fogo + Ar (Raio). Neste caso, há um redutor de -1D em todos os efeitos, representando a dificuldade em manter os elementos em harmonia.

Os Caminhos do Ciclo Construtivo (um elemento fortalece o outro) são representados pelas seguintes combinações: Fogo + Terra (Lava), Terra + Metal (Montanha ou Resiliência), Metal + Água (Lago ou Pureza), Água + Madeira (Limo e Musgo), Madeira + Fogo (Fogo Guerreiro) e Água + Ar (Phenam ou Névoa). Neste caso, há um bônus de +1D em todos os efeitos, representando a facilidade em manter os elementos em harmonia.

TRADIÇÕES DA MAGIA ORIENTAL

Doshi

Os praticantes do Doshi são temidos e freqüentemente excluídos pela sociedade, tendendo a serem eles próprios reclusos e isolados. Raramente vivem em meio aos outros, normalmente vivendo em locais remotos onde podem purificar suas mentes e corpos e entrar em contato com os poderes sobrenaturais que lhes permitem comandar os elementos e os espíritos.

A filosofia taoísta forma a base do Doshi. Os Doshi não têm afinidade com grandes espíritos elementais, preferindo lidar com fantasmas e outros seres espirituais que não sejam protetores da natureza. O Taoísmo possui um sistema avançado de alquimia, tornando os Doshi proficientes criadores de talismãs e outros itens mágicos.

Como a erudição está exatamente com os Doshi, a tradição que leva o mesmo nome é detentora dos feitiços mais poderosos do Oriente. Muitos destes feitiços caem em grupamentos elementais, e os praticantes do Doshi acreditam em cinco: Terra, Metal, Fogo, Água e Madeira. Muito ligados a estes elementos, os Doshi costumam se especializar em um deles e ter pequenos feitiços dos outros elementos.

Acredita-se que os conhecimentos dos Doshi provém de duas importantes fontes: os Hengeyokai (metamorfose) com forma de corvo chamados Tengu, e também os demônios chamados Oni. Como os Tengu costumam servir os deuses evoluídos de Amaterasu, Shang-Qing e Katmaran, os Doshi que os seguem possuem feitiços mais ligados ao bem, enquanto os seguidores dos Oni costumam realizar rituais ligados a maldições e tormento.

A vida de um Doshi exige total separação de suas famílias, de modo que ele perca qualquer direito ligado a seus ancestrais, parentes e descendentes. Assim, a doutrina Doshi não inclui em nenhum de seus ensinamentos conceitos ligados à honra familiar ou vingança de sangue parental.

A tradição Doshi define que o poder místico vem de um mundo sobrenatural (o Mundo Espiritual, ou Spiritum), e que o vínculo com este mundo sobrenatural exige bizarras condutas chamadas por eles de Tabus. Cada praticante do Doshi possui de um a quatro Tabus de acordo com sua evolução mística (quanto mais evoluído, mais Tabus são exigidos dele). Violação do Tabu resulta em falha no fluxo das energias arcanas para seu

poder mágico, impedindo-o de realizar feitiços até que se purifique até o dia seguinte.

Alguns dos Tabus que podem ser utilizados são: não comer carne bovina, fazer diariamente oferendas aos espíritos do Mundo Espiritual, não tomar banho, não cortar o cabelo, não tocar nenhum cadáver (inclui animais), não consumir bebidas alcoólicas, não usar roupas de uma cor específica, não sentar-se virado para um ponto cardeal específico, etc. Em termos de regras, um Mago Hermético ocidental e um Doshi utilizam da mesma forma os Pontos de Focus, Pontos de Magia e qualquer outro fator.

Shugendo

A tradição do Shugendo exige que seus praticantes dediquem suas vidas a serviço dos seres humanos, de modo que eles oferecem auxílio sempre que podem, além de disporem-se a instruir todos que estejam dispostos a ouvi-los.

Como esta doutrina quase religiosa não possui uma Igreja centralizadora, os homens santos errantes são diversificados a que tipo de criatura servem ou qual a sua fé. Todos os Shugenja, independente da entidade a quem servem, realizam rituais e passam ensinamentos benéficos a todas as divindades benévolas conhecidas no Oriente.

Os ensinamentos religiosos do Shugendo permite que seus praticantes tenham a capacidade realizar diversas cerimônias, incluindo casamentos e funerais. O poder do Chi dos Shugenja é sua característica mais marcante: como eles não possuem uma Fé realmente definida a uma criatura, suas capacidades mágicas são derivadas de sua própria evolução espiritual e da energia cósmica que eles próprios aprenderam a gerar. Este conhecimento tem origem na antiga Lemúria, onde todos os habitantes utilizavam o Chi de maneira livre.

Há certas restrições religiosas impostas sobre um praticante do Shugendo. Os Shugenja não podem comer carne. Devem evitar a violência sempre que possível, tomando cuidado para nunca matarem. Devem buscar a moderação em aspectos da existência física como comer e beber. É esperado que eles deem bens em excesso à caridade, vivendo em pobreza material.

Em Trevas, o Shugenja não terá Pontos de Magia, e sim Pontos Heróicos que permitirão que ele utilize todas as energias de seu ser (não somente o poder mágico contido em seu espírito) para realizar a Magia. Como são Pontos Heróicos os utilizados para a Magia, será a função do Mestre decidir em que momentos será possível ou não realizar as Magias, já que os Pontos Heróicos não são utilizados a qualquer momento. A evolução em Pontos de Focus significa o entendimento do Mago Shugenja em relação à natureza e o Universo, com progres-

são normal.

Xamanismo

O Xamanismo possui praticantes sempre acompanhados de um Guia Espiritual, que lhe concede o poder e direciona seus poderes a um fim específico. O Guia Espiritual é uma criatura puramente mental/espiritual, incapaz de afetar outras pessoas que não o Xamã, embora possa atuar no mundo físico através do corpo de seu Xamã.

Algumas vezes, o Guia Espiritual se mantém por muito tempo manifestado no mundo físico, adquirindo uma forma também física, agindo desta forma como um Familiar ao Xamã. Os Guias Espirituais são todo tipo de espírito, de simples seres da natureza e fantasmas, até poderosos seres divinos e malignos. De acordo com a origem do Guia Espiritual, ele poderá pertencer a um dos 7 conceitos: Fantasmas (espíritos de seres humanos), Anjos (seres dos planos físicos superiores), Demônios (seres dos planos físicos inferiores), Fadas (seres de Arcádia como Pixies e Gnomos), Elementais (personificações de forças da natureza), Naturae (essências espirituais evoluídas e animais ou plantas) ou Arquétipos (personificações de conceitos subjetivos, como Amor, Guerra, Halloween, Riqueza, etc).

O Xamanismo no Oriente possui uma raiz xinto muito forte, ligada ao culto aos ancestrais e aos espíritos da natureza que ainda residem em pontos remotos, que tornam-se seus Guias Espirituais.

Os Xamãs precisam realizar constantes rituais que reforçam o vínculo dele com seu Guia Espiritual, em ritos demorados e rígidos que não desequilibram o ambiente à volta. O Xamã torna-se nada mais que um canal por onde a energia mágica do Guia Espiritual manifesta-se no mundo físico, mas o corpo, a mente e o espírito do Xamã devem estar sempre puros para permitir que a essência do Guia Espiritual atue sobre ele.

O Xamanismo exige do Mago um sentimento profundo com relação a seu Guia Espiritual, sentimento este que pode ser simulado com Pontos de Fé. Portanto, Xamãs não podem comprar Pontos de Magia. A evolução em Pontos de Focus do Xamã irá refletir o quanto seu corpo e espírito tornam-se puros para permitir tais manifestações do Guia Espiritual (considere que o Guia possui Focus infinito em todos os Caminhos, mas só pode manifestar os Níveis que o Xamã consegue alcançar com a sua pureza.

CAMINHO ELEMENTAL DO FOGO

O Caminho do Fogo é um caminho sem volta. As energias da destruição se encontram com o fogo que purifica e o calor que consola. A fúria da natureza age na mesma intensidade que a fúria dos guerreiros, e este Caminho representa todos estes conceitos. Aprofundar-se nele significa arriscar-se cada vez mais dia após dia.

Os ensinamentos das chamas foram inicialmente ensinados na Terra através dos Magos Vermelhos, com Histell sendo seu principal representante (embora seja chamado de Itügen na Mongólia, onde teve grande influência). As Magas chamadas Tala Khan são as maiores mestras do fogo na Ásia, e temidas por todos, devido à ligação que possuem com os misteriosos espíritos do fogo, que inclusive criaram os híbridos Gigantes chamados Kotan-Nukur. Algumas sacerdotisas do Povo de Pedra também possuem grandes conhecimentos no Fogo, assim como os seguidores da Chama Fantasma da tenebrita Chanthavy.

Os rituais do Fogo acabam por causar cicatrizes, queimaduras e até mutilações em seus usuários, quando se descontrolam. As cores principais são o vermelho e o laranja, e as principais ferramentas são velas, incensos, fogueiras, brasas ou qualquer mecanismo de emissão ou criação de chamas, luz ou calor (como lâmpadas e ferros-de-passar).

RITUAIS

Olhos Flamejantes (Entender Fogo 1)

Os olhos do Mago brilham com chamas sobrenaturais, projetando um fecho de luz que ilumina uma área de até 1,50m. Ao fixar os olhos em um objeto a até 20m, ele se incendiará após uma rodada completa.

Shuriken de Fogo (Criar Fogo 2)

Este ritual cria 2d6 shurikens formadas de fogo mágico que podem ser arremessadas como shurikens normais e causam 2d6 pontos de dano. Obviamente, a cada shuriken desaparece após atingir algo sólido.

Asas Flamejantes (Controlar Fogo 3)

Os braços do Mago se transformam em asas flamejantes, impedindo-o de segurar qualquer objeto. Eles poderá voar a uma velocidade de até AGI x 3, em km/h. As asas, caso usadas para ataque, causam 3d6 por Fogo/Calor. Existem raros membros Magos do Hwarang que conhecem este ritual, mas ele é muito comum entre os Anjos da casta Garuda.

Leque de Amaterasu (Criar Fogo 3)

Ao abrir 5 palitos como se eles formassem as hastes de um leque, chamas serão criadas e um verdadeiro leque flamejante ficará na mão do Mago. O leque causa 3d6 pontos de dano enquanto manejado. Se o Mago quiser, poderá arremessar cada palito, que funcionará como uma flecha de fogo que causará 1d6 caso ele acerte a mira.

Punho do Vulcão (Criar Fogo 5)

Este ritual permite ao Mago concentrar as chamas dos vulcões em uma de suas mãos. A mão se torna tão quente que seu mero toque pode incendiar objetos inflamáveis, e seus ataques com esta mão causam +2d6 por calor em qualquer alvo que não seja imune a chamas. Seu calor é alto o suficiente para derreter metal e transformar madeira em carvão após alguns segundos tocando o material.

CAMINHO ELEMENTAL DA ÁGUA

Muitos acreditam que a Água é a origem de tudo na Terra, e os Magos das águas defendem esta tese com unhas e dentes. Todo o potencial da vida está neste elemento, que também filtra as impurezas e estabiliza os ambientes em que se encontram. Um Mago da Água será muito afetado por este Caminho em seu comportamento, tornando-se volúvel como água corrente, mas também intenso como uma cachoeira.

Na Ásia, a liderança dos conhecimentos sobre as águas está dividida de maneira radical: os puros e flexíveis rituais dos deuses xinto na Sociedade do Oceano Escuro enfrentam os feitiços corruptores e perigosos da Ordem de Dagon e seus abissais terríveis. Um oceano pode ser um local perigoso mesmo aos marinheiros, mas torna-se ainda pior quando manipulado por estes Magos.

Os usuários do Caminho da Água são muito versáteis, pois sabem manipular todos os estados físicos da água (do gelo ao vapor) e utilizam a umidade do ar como arma com a mesma facilidade com que a usam para curar e se defenderem. O azul é a cor óbvia dos praticantes deste Caminho, e as ferramentas ritualísticas são quase sempre invólucros de líquidos (cálices, caldeirões, garrafas) ou compostos líquidos (tintas, sangue, fluidos corporais).

RITUAIS

Permeiar (Entender Água 1)

O Mago passa a controlar a água que flui em seu corpo, tornando-o algo mais úmido e gelatinoso. Com controle suficiente de seu corpo (teste Difícil de WILL), o Mago pode espremer-se e passar através de vãos estreitos como se fosse um invertebrado, embora tal processo seja cansativo e demorado.

Fluidez do Sangue (Entender Água 3)

O Mago instantaneamente dispersa sua energia mágica através de sua corrente sangüínea a cada molécula de seu ser. Assim, ele se torna tão fluido quanto a água, e portanto, difícil de se atingir. Mesmo que seja mais difícil para o Mago mover-se, ataques perfeitamente apontados simplesmente erram, balas e flechas atingem a parede atrás do mago sem ao menos feri-lo, etc.

Tentáculos do Isonade (Criar Água 4)

Com este ritual, o Mago transforma água em uma arma mortal: surge da palma de sua mão um tentáculo de água, que pode ser manipulado como um chicote líquido. O tentáculo é muito afiado, capaz de fatiar carne e metal com a mesma facilidade, causando 2d6 e ignorando 2 pontos no IP da vítima.

Despertar do Sangue Místico (Entender Água 5)

O Mago pode utilizar seu sangue de maneiras inacreditáveis ao tratá-lo como água. Ao espirrar sangue em um objeto, o Mago pode despertar o espírito que vive nele, tornando-o um Youkai. Ao espirrar sangue em um espírito, o Mago poderá congelar este espírito no lugar, retirando-o do mundo espiritual e fazendo-o cair inteiramente no mundo físico. Espíritos aprisionados desta maneira lembram bizarras estátuas de puro jade branco.

Mil Pingos Mortais (Controlar Água 5)

O Mago reúne a água do ar e do ambiente à volta em mil agulhas compridas (desde que o ambiente não esteja seco), lançando-as contra um alvo. Embora os pingos ataquem por todos os lados, eles não surgem do alto, permitindo à vítima a chance de escapar caso salte alto o suficiente. Caso sofra o ataque, sofrerá 3d6+6 pontos de dano.

CAMINHO ELEMENTAL DO AR

Muito raro na Ásia, o Caminho do Ar é relativo ao próprio clima e às propriedades da atmosfera, seja no caso de fenômenos naturais, seja na ligação dos corpos à atmosfera. Um simples movimento de mãos pode mover ar suficiente para criar um furacão no outro lado do mundo, e a ausência de ar pode devastar um ser vivo despreparado.

Os poderosos rituais do Ar são muito utilizados pelos xamãs da Irmandade da Estrela, e portanto possuem usos muito macabros. Sabe-se de Anjos de Amaterasu que utilizam rituais menos profanos, mas ainda assim lidam com os ventos divinos da destruição. Os Caminhos Secundários, entretanto, tornam-se opções bem vindas como forma de Ritual, de conhecimento geral nos 28 Palácios Lunares.

Como a maioria dos usuários do Caminho Ar fazem parte da macabra Irmandade da Estrela, é considerado comum que sejam todos reservados e fatalistas. Os ventos pestilentos – símbolo da Irmandade da Estrela – são um grande mal nas regiões onde são manipulados. O verde e o branco são cores comuns para os usuários do Ar, e as ferramentas de Magia costumam ser leques, incensos, pequenas armas pontiagudas como punhais e flechas, e faixas que possam ficar esvoaçando.

RITUAIS

Ecoss no Vento (Criar Ar 1)

Quando realizado o ritual, uma pequena mensagem será embutida em uma área, sem se revelar até que alguém adentre neste local. Importante ressaltar que a pessoa capaz de ouvir tal mensagem pode ser alguém específico definido pelo Mago no momento da realização do ritual. Até dez palavras podem ser contidas na mensagem.

Golpe de Ar (Criar Ar 2)

Este ritual cria uma “lança” de ar concentrado que ruma em alta velocidade contra um alvo, obrigando-o a um teste de AGI para não ser derrubado e um de WILL para não ficar atordoado por 1d4 rodadas. Basta um pequeno pedaço de papel lançado contra o alvo, que a rajada de vento se lançará na mesma direção. A Irmandade da Estrela possui a capacidade de realizar este Ritual, mas sua maestria é fruto dos estudos dos Punhos Harmoniosos.

Distrações do Vento (Controlar Ar 2)

O Mago invoca um espírito do ar de personalidade brincalhona, que irá distrair um alvo com suas demonstrações acrobáticas e truques, mesmo que não saiba que estará atrapalhando alguém. A vítima recebe uma penalidade de -10% enquanto o espírito continuar na área.

Grilhões de Vento (Controlar Ar 3)

O Mago invoca alguns espíritos do vento que se agarrarão ao alvo, impedindo-o de realizar seus movimentos com liberdade. Seu deslocamento sobre o solo será reduzido pela metade, e qualquer tentativa de movimentos rápidos e vigorosos exigirá uma Disputa de FR x XD, sendo que X equivale ao Focus do Mago em Ar.

Vento da Convocação (Criar Ar 5)

O Mago cria uma mensagem de até 25 palavras que será levada pelo vento e sussurrada para todas as pessoas especificadas pelo Mago. O vento percorrerá todo o espaço necessário até cada alvo em uma velocidade que poderá variar entre 5km/h até 20km/h, de acordo com a vontade do Mago.

CAMINHO ELEMENTAL DA TERRA

O mundo é uma grande massa de rochas e terra compactos pela ação gravitacional, que permite aos seres vivos ter um apoio para ter onde viver. Os Magos da Terra sabem do poder que a própria terra tem sobre a existência, e têm a capacidade de influenciar esta ligação do homem ao barro, aos cristais e à terra fértil. Um terreno onde poderia crescer uma lavoura próspera podem também gerar um abismo mortal, assim como também é a fonte das riquezas minerais tão valiosas à Humanidade.

O Povo de Pedra é especialista nesta manipulação, tendo surgido de uma terra distante e estabelecendo-se na Ásia há muito tempo. Apesar de rígidos e misteriosos, os Magos que aprenderam o Caminho Terra com o mítico Povo de Pedra possuem grande senso comum, entendendo a razão de existência dos seres e inclusive preocupando-se com o equilíbrio na Terra.

A Magia da Terra é de grande utilidade quando utilizada por um místico criativo, que saberá tirar proveito das profundezas da Terra, do potencial vital contido no barro, das energias arcanas que percorrem o solo, e da fúria sísmica que cria terremotos e erupções vulcânicas. Itens comuns utilizados em feitiços da Terra são gemas e pedras especiais, sal, areia fina e tabuletas de barro.

RITUAIS

Armadura de Areia (Criar Terra 2)

Com este ritual, o Mago é coberto com uma camada compacta de areia, fornecendo uma proteção adicional. Embora seja muito eficaz (IP +4), é difícil mantê-la por muito tempo (exige o gasto de 1 PM a cada duas rodadas).

Rocha Canora (Controlar Terra 3)

Com um grito, o chão aos pés do Mago é atingido pelo som e cria uma força sísmica capaz de levar terra, rochas e areia ao ar, atingindo criaturas por onde passa. Qualquer criatura recebe 3d6 de dano. Este ritual não funciona se o Mago estiver sobre uma superfície de completo metal ou madeira.

Aplacar o Dragão da Terra (Entender Terra 3)

Ao entoar cânticos aos espíritos da terra, rochas e madeira, o Mago poderá ser gentilmente abraçado por estes espíritos. Ele afundará na terra, ou poderá atravessar uma parede ou qualquer outro obstáculo físico. Caso o Mago saiba nadar, ele poderá se mover pela terra e rochas como se estivesse nadando em uma piscina ou lago comum.

Câmara do Vazio (Criar Terra 4)

Este ritual prende o alvo dentro de um domo de terra auto-regenerativo. O Mago será capaz de absorver a energia mágica de qualquer ser preso no domo (1 PM a cada 3 rodadas). A própria energia do Mago é distribuída pelo domo, mas não igualmente: Na região situada às costas da vítima, a energia mágica é falha, tornando este ponto vulnerável para o ritual ser desfeito.

Criação do Shishio (Criar/Controlar Terra 5)

O ritual anima a estátua de um Shishio (leão atroz celestial). O Shishio tem todos os Atributos Físicos em 5D, INT e WILL em 1D, e PER e CAR em 3D. Os Shishios geralmente guardam templos muito sagrados e detentores de itens mágicos muito poderosos.

CAMINHO ELEMENTAL DA LUZ

A luz é responsável por proporcionar a visão aos seres, e por isso mesmo os Magos da Luz são considerados grandes ilusionistas e seres furtivos. Toda forma de enganar ou confundir a percepção de um alvo é tratado com o Caminho Luz, por místicos com criatividade suficiente. Este é um efeito singelo da luz, mas não se pode esquecer da capacidade que a luz intensa tem de gerar desertos, afastar o mal, e até causar danos a um ser vivo, como a desidratação e a insolação. Uma tênue linha de luz concentrada é capaz de cortar o mais puro aço como uma faca atravessa a manteiga.

Dois grandes e importantes grupos mantêm os principais conhecimentos sobre a Luz no Oriente: a Sociedade do Lótus Branco e os Wu Lung. Enquanto os membros do Lótus Branco utilizam a Luz como forma de combater as ameaças na Terra e purificar o ambiente contra o mal, os Dragões das Sombras o usam para amedrontar e punir com os raios, tempestades e o calor do Sol. Fora estes dois grupos da Ásia, o único lugar onde se pode encontrar com razoável facilidade Magos da Luz é na Índia, onde este Caminho é admitido como os ocidentais fazem.

Como já foi dito, os poderes ilusórios da Luz são imensos, mas a visão também está relacionada à clarividência e ao passado, representando os dois lados da moeda: o desaparecimento e a detecção. Os objetos mais utilizados em rituais de Luz são itens feitos de vidro ou outro material transparente, lentes e lupas, bolas de cristal e espelhos ou outras superfícies reflexivas.

RITUAIS

Leque Cromático (Criar Luz 1)

Muito utilizado nas apresentações artísticas dos performáticos Wu Lung, este ritual permite que todos os movimentos circulares que o Mago realizar sejam acompanhados de um rastro de luzes e faíscas de diversas cores, em todas as intensidades desejadas pelo Mago. Um uso interessante para este ritual é para afastar-se de ameaças: caso deseje uma intensidade de luz muito forte, todos na área deverão realizar um teste de PER para não ficarem cegos por 1d6 rodadas.

Beijo das Estrelas Cadentes (Criar Luz 2)

Quando o Mago realiza este ritual, seu toque inflige o poder da luz dos cometas e estrelas cadentes em seus inimigos. Um Mago usando este feitiço pode absorver a luz ambiente, escurecendo o local e armazenando a luz até o momento em que ele quiser liberá-la, causando um clarão cegante e o dano de 1d6 quando tocar o objeto ou criatura.

Carícia das Estrelas Cadentes (Criar Luz 3)

Este ritual é similar ao Beijo das Estrelas Cadentes mencionado acima, mas o Mago não precisa mais tocar seu alvo – ele pode simplesmente lançar um feixe de luz concentrada a uma pequena distância dele, causando 2d6 e cegando o alvo.

Caleidoscópio (Controlar Luz 3)

Uma das maiores armas dos Magos da Luz membros do Wu Lung, este ritual cria um padrão estonteante de luz e sombras que rodeia o Mago de modo que ele seja extremamente difícil de ser enxergado. Todas as tentativas de atingi-lo receberão imediatamente uma penalidade de -15%, enquanto o próprio Mago recebe +15% para atingir qualquer alvo à volta, devido à ótima iluminação e delimitação do local a partir de onde o Mago está.

Brilho dos Olhos (Controlar Luz 4)

Os olhos do Mago adquirem um brilho intenso de uma única cor, enquanto ele passa a enxergar frequências vibratórias de luz antes impossíveis (infravermelho, ultravioleta, microondas) e também pode enxergar através de objetos (visão penetrante). A cada rodada o Mago deverá passar em um teste de WILL para continuar com estas capacidades, perdendo-as no momento em que falhar no teste; um efeito colateral é que, na rodada em que ele perde as capacidades, a luz é expelida de seus olhos como uma rajada luminosa intensa, que causa 4d6 em qualquer coisa que estiver à frente.

CAMINHO ELEMENTAL DAS TREVAS

O Caminho da força da natureza mais temida pelo Homem: a escuridão. A ausência de um ponto de referência, onde os outros sentidos se aguçam para todo som, cheiro ou objeto próximo. A fonte do temor na hora de dormir, e o anúncio dos maus tempos, tudo isto está contido no Caminho das Trevas.

Há quatro ordens místicas que lidam com as sombras, embora sejam conhecimentos muito restritos na Ásia. A Liga das Sombras é a mais poderosa, pois lida com os maiores deuses negros esquecidos, porém presentes nos piores pesadelos do ser humano. A Nuvem Negra a utiliza como forma de apodrecer e gerar decadência onde atuam. O Dalou'laoshi é o grupo mais moderado, utilizando-o para lidar com os espíritos maus que atacam suas habitações, de maneira a aprisioná-los e usá-los como escravos. O Clã Lin Kuei potencializa as sombras como uma arma para seus guerreiros, assassinando e encobrendo informações para que a existência de seus membros nunca possa ser detectada.

Como pode-se observar, o perigo de se lidar com as Trevas é tão grande quanto lidar com o Fogo. Entretanto, o Fogo pode acabar com o corpo físico, mas as Trevas destrói a mente e a alma de seu praticante. Deste modo, um caminho sem volta. Os itens místicos para a realização de rituais das Trevas costumam ser tinta nanquim, carvão, grandes panos negros, câmaras escuras de fotografia e fumaça enegrecida de materiais tóxicos.

RITUAIS

Sinais Secretos (Entender Trevas 1)

Este ritual permite ao Mago se comunicar com um alvo dentro do campo de visão usando linguagem não-verbal. Ou seja, ele poderá transmitir uma mensagem de até 25 palavras com um simples movimento de mãos, posicionamento de um objeto sobre a mesa, erguendo uma sobrancelha, etc, de modo que o alvo compreenderá

perfeitamente a mensagem. Este ritual é utilizado para transmitir as missões aos membros do Kirrin de Ouro e Jade.

Correr nas Sombras (Entender Trevas 1)

Este Ritual permite ao Mago mover-se sob um véu de energia Yin muito forte e escura, permitindo-lhe mesclar-se à escuridão, e deste modo tornando-o invisível enquanto estiver em meio às sombras. Estando no escuro, o Mago poderá mover-se sem ser visto mesmo em meio a uma multidão.

Névoa Negra (Criar Trevas 2)

O Mago com este Nível possui controle suficiente sobre o poder das trevas para liberar uma nuvem de sombras que cega a todos os seres atingidos pela nuvem. A nuvem de sombras sai da boca do mago, como se ele expirasse ou mesmo regurgitasse as trevas. Seres vivos ficam cegados por um número de rodadas igual ao Focus do Mago em Trevas.

Imitação da Sombra (Controlar Trevas 3)

Este ritual permite ao Mago controlar sua própria sombra e fundi-la à sombra de uma vítima. Este acontecimento liga os movimentos do Mago à vítima, de modo que o alvo é forçado a realizar qualquer movimento que o mago faça. A sombra do Mago poderá assumir qualquer forma possível, mas sua área de cobertura sempre terá o mesmo valor.

Sufocamento Sombrio (Controlar Trevas 5)

Após capturar a sombra do oponente, o Mago poderá completar o ritual estendendo sua sombra para dentro da garganta da vítima, asfixiando-a até a morte.

CAMINHO ELEMENTAL/ VITAL DA MADEIRA

Causador de grandes debates dentro dos 28 Palácios Lunares, o Caminho da Madeira é encarado no Hermetismo Hindu e em todo o Ocidente como um Caminho Vital, sob o nome de Plantas. Já para o Tao, a Madeira é um verdadeiro elemento integrante da natureza, e pode ser criado e manipulado com a mesma complexidade que se lida com água, fogo, terra ou ar. Todo terreno possui vida vegetal macroscópica ou microscópica, e ambas são controladas por este Caminho.

Há uma única ordem com grande conhecimento sobre a Madeira, e é o Zi Guang. Seus membros são grandes guardiões da natureza e espíritos das florestas, repletos de contatos principalmente no Império de Jade. Estes seres meio-homem, meio-dríade, são muito preocupados com o bem-estar coletivo e com o uso das plantas tanto para embelezar um local como para protegê-lo contra a poluição, ameaças de pragas e até contra outras forças da natureza, doando-se para gerar a sobrevivência dos outros. Há ainda um pequeno grupo de manipuladores da Madeira dentro da Katipunan, mas nem se comparam ao Zi Guang.

Os Magos da Madeira podem lidar tanto com a matéria viva como também com a morta, moldando-a com a simples vontade qualquer objeto que contenha partes de plantas, como cordas, móveis e objetos de mão. Pelo uso constante da madeira, o ser humano é uma vítima potencial em qualquer lugar das armadilhas perfeitas que os Magos da Madeira sabem criar. Suas ferramentas ritualísticas costumam ser pedaços de plantas, como folhas, galhos, raízes, frutos, sementes, pétalas e até mesmo temperos e óleos vegetais.

RITUAIS

Brinquedo (Controlar Madeira 1)

Para agradar a família real, os conselheiros Wu Lung costumavam criar grandes teatros de fantoches feitos de madeira e teatros de sombras. Este ritual dos Wu Lung permite que uma sombra humanóide seja fundida a um brinquedo de madeira (que não precisa ter a forma humana), animando este brinquedo por 3 anos. O brinquedo é frágil,

mas pode voar caso simule algo alado. Sua utilidade é mais como espião e “alarme” para as crianças que protegem, que como assassinos ou guerreiros.

Comer Cevada (Entender Madeira 2)

Um dos feitiços básicos do Zi Guang, permite que o Mago e mais 1d6 pessoas se alimentem de qualquer material orgânico intragável (cevada pura, grama, terra) e retirem nutrientes do insumo. Mesmo o sabor será de algo aceitável a todos eles. Mesmo assim, veneno ainda agirá como veneno.

Criação de Pelesit (Criar Madeira 2)

O Mago cria um familiar com a forma de um grilo ou lagartixa humanóide chamado Pelesit. Uma mulher vai à floresta à noite antes da lua cheia, e, de costas para a Lua, entoa mantras e tenta agarrar sua própria sombra. Isto pode durar 3 noites: cedo ou tarde ela terá sucesso e seu corpo nunca mais produzirá sombra. Então uma criança aparecerá do meio do bambuzal e mostrará a língua para a mulher. Ele deve cortar a língua da criança, que então desaparecerá. Logo a língua se torna o Pelesit. De acordo com versões mais cruéis, a língua deve ser cortada do cadáver de uma criança exumada primogênita de uma mãe primogênita, e enterrada em encruzilhadas. Este grilo-vampiro é usado especialmente por mulheres ciumentas para ferir suas rivais ou os rivais de suas crianças.

Nuvem da Lótus (Criar Madeira 3)

Ao combinar sua energia mágica com a energia das plantas em volta, o Mago poderá liberar no ambiente uma grande nuvem de pólen. Todos que respirarem este pólen se tornarão entorpecidos, vagos e geralmente incoerentes, caso não passem em uma disputa de CON x 3D.

Pele Espinhuda (Controlar Madeira 3)

Espinhos de plantas começam a brotar da pele do Mago, permitindo-lhe causar até 2 pontos de dano a qualquer ser que encoste nele, ou mesmo 1d6 contra criaturas que o ataquem com armas naturais ou ataques desarmados.

CAMINHO ELEMENTAL DO METAL

Muito debatido pelos estarecidos Magos ocidentais, o Caminho Metal é considerado um simples desvio do Caminho Terra, fora da Ásia. Já no Oriente, o Metal adquire uma conotação muito mais intensa e ampla. Ele é a perfeição do movimento, a certeza de uma trilha, a resistência aliada à agilidade. Do metal são fabricadas as moedas de valor comercial, mas também as espadas que tiram vidas. As armações de metal sustentam grandes pesos e protegem contra os ataques mais intensos, da mesma forma que este metal conduz facilmente o calor e a eletricidade, como um catalisador das energias mais primordiais do Universo.

Os Dragões de Metal são mestres neste Caminho, tendo sido os grandes professores na arte da forja e da metalurgia na Ásia. Recentemente, os avanços tecnológicos deram a eles poder inimaginável, com a liberdade de manipularem todas as máquinas à volta da sociedade moderna. Estes Magos veneram o metal em todos os seus tipos, mas o encaram como uma força selvagem e escondida que precisa ser manuseada por verdadeiros artistas. Suas criações são quase obras de arte, tratadas com extremo carinho.

As principais ferramentas do passado eram o martelo e a bigorna, com torniquetes e alicates como apoio, além de outras ferramentas de carpintaria e alvenaria, junto a armas metálicas e moedas. Atualmente, controles remotos, telefones celulares e computadores são os principais itens ritualísticos destes Magos do Metal.

RITUAIS

Cadáver do Tigre Branco (Controlar Metal 2)

O Mago força as partículas de metal da atmosfera a revesti-lo em uma fina película refletora. Assim, o Mago torna-se transparente e praticamente invisível, embora ainda possa ser

detectado pelo tato e também pela baixa temperatura que estará à sua volta.

Obediência do Metal (Criar Metal 3)

O Mago do Metal, através da manipulação do próprio metal que existe dentro de si, pode fazer com que sua estrutura óssea se metalize e cresça como grandes peças metálicas para fora do corpo. Este feitiço permite então a ele transformar partes de seu esqueleto em todos os tipos imagináveis de ferramentas metálicas.

Aríete Sutil de Shi Mei (Criar Metal 4)

Shi Mei foi um poderoso membro dos Dragões de Metal que auxiliou na destruição de um palácio de um dos reis dos Reinos Combatentes. O ritual criado por ele convoca uma gigantesca coluna de metal ornamentado cuja ponta possui a face esculpida de um dos 12 animais do zodíaco chinês. O aríete flutua até 2m de altura, e movimenta-se em alta velocidade contra um alvo definido, causando 1d6 para cada 10m de distância do alvo (máximo de 8d6).

Pele Metálica (Controlar Metal 5)

Este ritual transforma a pele do mago em uma superfície metálica reluzente. O Mago recebe IP 4, mas também torna-se mais lento, sofrendo – 20% em todos os testes relativos a AGI.

Agulha Espiritual (Criar Metal 6)

Ao arremessar uma agulha metálica no alvo incorpóreo (espírito, criatura em forma gasosa ou intangível), a agulha cravará no alvo, tornando-o perfeitamente físico e capaz de sofrer normalmente qualquer dano feito contra ele. O alvo não pode retirar a agulha, mas qualquer outra criatura poderá fazê-lo. O alvo não poderá utilizar nenhum poder que o torne intangível, que o teleporte ou que modifique sua estrutura corporal (como transformar-se em uma turba de ratos).

CAMINHO ELEMENTAL DO VAZIO

Outro alvo de berros histéricos e indignados dos Magos do Ocidente, o Caminho do Vazio sempre foi admirado no Oriente como o início e o fim de todos os elementos da natureza: o que surge quando todos são unidos, e o que resta quando todos são retirados. Por causa deste grande poder, o Vazio lida com a própria realidade e as leis que permitem a ordem cósmica, incluindo a Teoria da Magia. Um hábil Mago do Vazio manipula feitiços e Nodes com a mesma facilidade com que ergue ou derruba um castelo de areia.

Três grandes forças contraditórias lidam com as principais capacidades do Vazio. O Clã Lin Kuei o utiliza para potencializar o surgimento das sombras e invocar mais facilmente a morte às vítimas. Já a Sociedade do Lótus Branco o estuda e venera como uma força cósmica que guia seus estudiosos e permite que adquiram os grandes conhecimentos dos seres que já existiram e mesmo os que ainda existirão. Os Wu Lung o manipulam com arrogância e com uma facilidade admirável, adquirida com os ensinamentos dos invencíveis Dragões Orientais.

Embora seja chamado também de Éter ou Céu, o Vazio tem como símbolo a cor negra, por vezes com pontos brancos que simbolizam um céu noturno estrelado. Desenhos de redemoinhos ou estrelas de nove pontas são muito usados pelos Magos do Vazio, assim como círculos vazios. As ferramentas dos rituais do Vazio costumam ser objetos de medição ou referência, como relógios, bússolas, compassos, esquadros, mapas e esquemas pré-construídos (como tabuletas de Ouija, diagramas da Árvore da Vida, etc.).

RITUAIS

Sentir o Vazio (Entender Vazio 1)

Esta é uma habilidade mágica fundamental do Vazio. É a primeira que o Mago aprende e permite a ele alcançar e sentir a camada invisível da realidade à volta num tipo de “projeção astral”. Na verdade, o Mago nunca chega a deixar seu corpo. Sua consciência sai, de certo modo, mas sempre estará conectada à âncora física (corpo). Caso esta conexão seja de algum modo quebrada, o Mago ficará perdido na realidade do Vazio com poucas esperanças de retorno.

A cada meia-hora, o Mago deve testar WILL enquanto estiver na realidade do Vazio, mas perde 5% no teste a cada meia-hora, cumulativamente.

Este ritual permite as seguintes percepções: pensamentos (humanos ou de animais), emoções (humanas ou de animais), elementos que compõem uma pessoa, lugar ou coisa e como estão combinados, doença ou ferimento (a presença, a natureza dele relacionado aos elementos, etc) e fenômenos sobrenaturais (a presença). Usos simples deste ritual (como confirmar emoções) não sofrem penalidades, mas usos mais complexos (como discernir sentimentos ocultos) sim.

Contemplar o Vazio (Controlar Vazio 2)

Ao conhecer o paradoxo entre nada e tudo – e mais importante, percebendo seu lugar nisto – o Mago pode temporariamente aumentar o número de Pontos de Magia que ele pode gastar em uma rodada. Cada ponto no Focus do Vazio permite o gasto de 1 Ponto de Magia extra na rodada. Pontos de Magias gastos assim são recuperados normalmente.

Alterar o Curso (Controlar Vazio 3)

Este ritual age como se guardasse todo o Chi (Pontos de Magia) do Mago para um “momento crítico”, e então o focasse em uma ação eficaz. Todos que observarem este efeito acreditarão que o Mago está favorecido pela Sorte, mas o Mago sabe da verdade – que ele conseguiu contornar o Destino e alterar o curso da história.

Este ritual permite ao Mago do Vazio gastar mais Pontos de Magia que o permitido na rodada e transformá-los em Pontos Heróicos (somados a ações para aumentar as chances).

Essência do Vazio (Controlar Vazio 4)

Ao se concentrar no alvo, o Mago pode paralisá-lo, negando ações motoras voluntárias enquanto mantém o batimento cardíaco e outras ações necessárias para ficar vivo. A vítima literalmente fica parada como uma estátua, imóvel até que o Mago pare de se concentrar ou a vítima vença o poder mágico (disputa de WILL x WILL).

O Mago deve estar a até 15m da vítima para vê-lo antes do ritual entrar em efeito. Este feitiço só funciona em quem tiver Focus em Vazio menor que o Mago (ou que não tenha Focus em Vazio).

Ataque do Vazio (Controlar Vazio 6)

Este ritual permite ao Mago “roubar” Pontos de Magia da vítima. Ele absorve da vítima 1d6 Pontos de Magis por Ponto de Focus em Vazio.

CAMINHO VITAL DE NINGEN

O Caminho que lida com a força mais destrutiva da Orbe de Satânia: o próprio Homem. É ele que vence as forças da natureza com sua criatividade, inventa meios para sua sobrevivência em qualquer terreno ou situação adversa, que estuda não só o mundo que é visto, mas também os mundos que não são detectados, incluindo seu próprio universo interno. O Caminho Ningen pode determinar a vitória ou derrota em qualquer disputa antes mesmo dos participantes atuarem. Saúde, proezas físicas e mentais, influência psicológica, evolução espiritual, tudo pode ser criado ou eliminado com o Caminho Ningen.

Somente uma ordem mística manipula com perfeição Ningen em todos os sentidos possíveis, e estes grandes mestres são os Punhos Harmoniosos. Eles constantemente testam novos efeitos que despertam o grande potencial humano de vencer a barreira final e chegar ao objetivo derradeiro do Homem: ele próprio tornar-se seu deus. Além dos efeitos benéficos que podem ser causados a si próprio e aos outros, o Caminho Ningen é capaz de também impedir a todos de acontecerem, criando doenças, deformações, desespero e agonia. Muitos usuários destes efeitos são temidos com todas as forças, capazes de condenar uma pessoa a uma existência eterna de sofrimento e perturbação.

As ferramentas comuns daqueles que lidam com os efeitos benéficos de Ningen são gestos feitos para si, como a meditação, katas de artes marciais, chás e ferramentas de artes diversas, além de instrumentos da medicina. Os usuários cruéis de Ningen utilizam pedaços humanos como ossos, sangue, crânios e qualquer item retirado de um corpo de ser vivo.

RITUAIS

Língua Falsa (Controlar Ningen 2)

Este ritual permite ao realizador conversar com um alvo fazendo-o compreender perfeitamente

o que o Mago quer, enquanto outros alvos escutarão uma conversa completamente diferente, à escolha do Mago. É um engenhoso ritual de espionagem utilizado pelo Kirrin de Ouro e Jade.

Malevolência Artística (Entender/Controlar Ningen 3)

O Mago reduz a habilidade artística do alvo em qualquer talento que a vítima possuir. O Atributo ligado à arte é reduzido em 1d6+3, aumentando as chances de que a performance artística torne-se um fiasco. No caso de uma arte não estar relacionada a nenhum Atributo, então o teste será feito com penalidade de -35%. As bruxas Kuro Miko utilizam este ritual para atormentarem uma pessoa pura de modo a corrompê-la um dia.

Viagem Segura (Entender Ningen 4)

Muito utilizado pelos Xamãs da Sociedade dos Turbantes Amarelos para seus batedores, este ritual garante um bônus de +10% em qualquer teste de observação, escuta e sobrevivência em terreno selvagem, assim como Cavalgar, Doma e qualquer conhecimento relativo à Marinhagem. O movimento da montaria da pessoa abençoada é aumentado em 25%, e as chances do montador se perder se reduzem pela metade. O ritual tem a duração de 3 dias.

Tamanho de Gigante (Criar Ningen 5)

O Mago, após a realização deste ritual, adquire proporções imensas: chega a 1d6x6 m de altura (de 6 a 24 metros), recebendo todas as modificações cabíveis com o aumento de tamanho.

Tamanho Diminuto (Criar Ningen 6)

O Mago, após a realização deste ritual, adquire proporções mínimas: chega a 1d6x10 cm de altura (de 10 a 60 centímetros), recebendo todas as modificações cabíveis com a diminuição de tamanho.

CAMINHO VITAL DE ZYU

Desde a Antigüidade, os três grandes reinos da natureza eram o Reino Mineral, o Reino Vegetal, e o Reino Animal. Este último era admirado por conter os seres que se moviam por vontade própria, se relacionavam de modo ativo sobre o ambiente que habitam, e tinham a capacidade de reagir com pensamentos (embora fossem por simples instinto, já é muito mais que qualquer minério ou planta). O Homem faz parte do Reino Animal, mas já o transcendeu quando aprendeu a estudar e pensar sobre o Universo. Mesmo assim, os pensamentos primais ainda fazem parte de sua psique.

Existiu uma ordem mística chamada Toc Faan na Ásia, cujos xamãs eram muito ligados aos animais selvagens, seguidores do deus canibal Malaveyovo. Com as batalhas do Toc Faan contra a Irmandade da Estrela, esta ordem foi destruída e muitos de seus membros assimilados à Irmandade, então muito do antigo conhecimento das feras está dentro desta ordem do Sudeste Asiático. Na Malásia há alguns xamãs que integram o Katipunan e sabem lidar com alguns animais selvagens e com os instintos selvagens, mas seu nível de poder ainda é pequeno se comparado aos demoníacos Magos-fera seguidores de Malaveyovo.

Os Magos das Feras costumam usar como vestimentas peles, penas e escamas de animais, além de cetros de ossos e acessórios de presas e garras destes animais. Seus rituais normalmente exigem sangue, olhos, vermes e comida típica do animal com quem se está lidando.

RITUAIS

Coração da Natureza (Entender Zyu 3)

Estabelece um laço mental com um animal ao alcance da visão. O animal não se afastará mais de 3 horas de viagem do Mago, e virá a cada vez que o Mago o convocar. O animal sempre será amistoso com o Mago e inclusive tentará ajudá-lo caso ele esteja em apuros, mas dificilmente arriscará a vida pelo Mago desnecessariamente. O efeito costuma durar um mês, precisando ser renovado após este período para manter o mesmo animal. A Sociedade dos Turbantes Amarelos geralmente realizava tal ritual para manter seus cavalos especiais sempre junto deles.

Braço de Cobra (Criar/Controlar Zyu 3)

Este Ritual instantâneo transforma o braço que está atacando o alvo em uma serpente venenosa, de modo que a vítima seja mordida pela serpente e infectada com o veneno após um ataque normal com uma das mãos do Mago. Logo após a mordida, a mão do Mago volta a ser uma mão comum, mas a vítima terá recebido um dano de 1d4+1 mais o veneno de cobra (dano a critério do Mestre). Este Ritual é um dos preferidos dos guerreiros da Nuvem Negra, ou mesmo dos membros do Clã Lin Kuei.

Escudo de Serpentes (Criar Zyu 3)

Uma das marcas registradas dos Magos da Irmandade da Estrela que ainda sobrevivem seguindo os ensinamentos do Toc Faan, o Escudo de Serpentes é um recurso muito poderoso utilizado também pela Nuvem Negra e pelas Kuro Miko. Uma quantidade enorme de serpentes é criada e cobre uma área de 1,5m à volta do Mago, atacando com 1d6 mordidas por rodada quem quer que entre nesta área. Cada mordida causa 1d4+1 mais os efeitos do veneno de cobra, a critério do Mestre.

Saru Furtivo (Criar Zyu 4)

Um poderoso truque utilizado pelos membros do Clã Lin Kuei, os Fantasmas dos Cinco Tigres e os Xamãs da Katipunan, este ritual não faz nada mais que invocar um pequeno primata que pula em uma vítima com a única intenção de roubar um objeto dela. A vítima deverá passar em uma disputa de DEX x 4D para impedir o macaco de roubar o objeto desejado pelo Mago invocador. O macaco não pode roubar nada que ele não tenha força de levar consigo, e nem retirar coisas das mãos da vítima.

Liberar o Espírito Bestial (Controlar Zyu 5)

Este ritual cria uma conexão tão grande entre o Mago e a natureza que a essência selvagem dele se manifesta de forma física. O Mago sofre mudanças similares às experimentadas por licantropos, tornando-se uma espécie de meio-homem, meio-animal (mas somente o animal de seu signo chinês).

CAMINHO PLANAR DE REIKAI

Assim que a Humanidade percebeu em si a própria vida que os diferencia do Reino Mineral, foi necessário entender que força é esta que dá vida, e de onde ela veio, surgindo assim as primeiras discussões sobre a alma. Os Magos de Reikai estudam a existência desta força arcana que preenche nosso interior e nos liga ao mundo físico e aos mundos místicos, que se encontram longe de nosso campo de visão. Também são estudados os habitantes dos planos sobrenaturais, e a natureza de sua insubstancialidade e frequências de vibração espiritual.

Três grandes ordens místicas na Ásia lidam com o Reikai, e cada uma delas enxerga um objetivo diferente. O Dalou'laoshi tem grandes preocupações com a região conhecida como Umbral (chamada por eles de Bardo) e com o ciclo de reencarnações. As bruxas Kuro Miko usam o Caminho Reikai para influenciar as almas ainda vivas nas carcaças do mundo físico, normalmente rogando maldições e deformações cármicas. Por fim, a Sociedade dos Turbantes Amarelos especializa-se na criação dos mapas de viagem astral e a essência dos sonhos e de Manda, o modo como chamam o Sonhar.

As ferramentas ritualísticas de Reikai variam muito de acordo com a cultura e com a ordem mística da qual o Mago faz parte. Como itens comuns, há guizos, alimentos de oferenda, projetores de sombras (uma simples tocha e os gestos das mãos já criam sombras suficientes em uma parede) e qualquer material utilizado por Médiuns.

RITUAIS

Olhado (Controlar Reikai 1)

O Mago deve pegar alguns restos de unha cortada (ou algo do tipo) da vítima, ou pelo menos a terra de suas pegadas. Ele então desenha um círculo em um papel, riscando 2 linhas perpendiculares de modo a formarem um X sobre o círculo; depois desenha uma imagem que represente a vítima presa por pesadas correntes. Então ele escreve no papel as seguintes frases (de modo aleatório e espalhado): “Que a vida seja cortada”, “Que o coração seja cortado”, “Que o corpo seja cortado”, “Que o poder seja cortado” e “Que a descendência seja cortada”. O papel e as unhas, junto a objetos de magia negra, são colocados dentro do chifre de iaque juntamente com

2 aranhas negras vivas; o chifre é selado com um fecho feito do cabelo de um cadáver, embrulhado com linha negra amarrada, e vários espinhos de uma planta venenosa são inseridos sob as linhas. Enquanto faz tudo isso, o Mago nunca toca estes materiais com suas mãos nuas, sempre usando luvas. Quando terminar, ele deve entrar na casa da vítima sem ser visto e enterrar o chifre nas fundações da casa.

O Ritual confere à vítima um tremendo azar durante 1 semana e 1 dia, mas obrigatoriamente 2 Pontos de Magia ficam armazenados na casa durante este tempo.

Sumangogu-Kut (Entender Reikai 2)

Um dos membros da família do falecido (geralmente a esposa, mãe, ou filha), segurando uma cesta especial, é possuído pelo falecido. O Mago que realiza o ritual direciona várias perguntas ao falecido, e o falecido (o membro possuído de sua família) responde sem falar uma palavra fazendo a cesta balançar caso a resposta seja afirmativa (“sim”). Na outra resposta, o falecido se expressa com palavras e entonação como se estivesse sofrendo. Através deste procedimento, os vivos falam com os mortos através do Mago.

Necromancia (Entender Reikai 3-6)

O Mago se torna capaz de, através de complexos rituais envolvendo oferendas, conjurar as *Entidades Cthonianas*, conhecidas assim pelos hindus e tibetanos, seres que vivem no Umbral, para servirem aos seus propósitos.

Estas entidades possuem Atributos iguais ao Focus do Ritual, e podem realizar diversos tipos de missões (espionagem, trabalhos de obsessão ou causar transtornos). As Entidades Cthonianas alimentam-se dos Pontos de Magia de quem os conjurou, e às vezes podem ficar presos ao Mago.

Arrepio de Tsukumo (Entender Reikai 4)

Quando acionar este ritual, o Mago sente um arrepio se estiver a menos de 100 metros de um Tsukumo. Os orientais crêem que os objetos possuem um resquício espiritual que se fortalece com o tempo de uso, e esta essência finalmente torna-se uma simulação de alma quando o objeto atinge 100 anos de existência, adquirindo assim vida própria. Há diversos nomes para cada objeto animado, como os Kasabake (guarda-chuvas), Burabura (lâmpioes) e Saka-bashira (pilares centrais da casa).

CAMINHO PLANAR DE MAHOU

Diferente do Caminho Reikai que lida com os planos paralelos que envolvem toda a Orbe, os praticantes do Caminho Makai arriscam-se ao se meterem com as forças inferiores, normalmente corrompidas pelo mal e pela ganância. Ark-a-nun, o Inferno, Jigoku, Infernun e o Abismo são os locais acessados por estes Magos, que em pouco tempo acabam vendendo suas almas em troca de cada vez mais poder, e perdem aos poucos qualquer resquício de bondade ou compreensão pela vida alheia.

As poucas ordens que buscam um certo conhecimento no Caminho da profanação são as Kuro Miko, a Liga das Sombras e a Ordem de Dagon, uma vez que todos os grandes mestres destas ordens são destes planos decadentes. O Clube do Livro Negro também possui um certo conhecimento sobre o Caminho Makai. Existem Magos Vermelhos com alguns conhecimentos de Makai, mas são poucos.

Maldições, invocações de Demônios, mutações em embriões e fetos, azar generalizado, destruição e profanação de objetos, pessoas e lugares, tudo pode ser simulado com Makai, com exceção de efeitos benignos, impossíveis aos praticantes destas artes negras.

RITUAIS

Vislumbre do Makai (Entender Mahou 1)

Este ritual permite ao Mago inserir na mente da vítima imagens de alguns dos 1000 reinos do Jigoku e o que ocorre com os condenados que lá vivem. Somente uma alma corajosa poderia suportar tal ataque sem correr gritando de pavor.

Vilania (Criar Mahou 2)

O Mago torna-se com este ritual excessivamente imundo, tanto fisicamente como em

sua essência. Repleto de sangue seco e pedaços de carne, rodeado por uma nuvem de podridão, portando faces aterrorizadas em partes do corpo, percorrido por invertebrados peçonhentos, liberando substâncias malcheirosas e gosmentas de seu corpo, etc. Nenhum ser vivo comum consegue ficar muito próximo do Mago.

Tecer o Mundo Maligno (Criar Mahou 3)

O Mago que realiza este ritual corrompe um ponto místico (Node, Meca ou Teich), erodindo-o e tornando-o uma fonte de poder sombrio e maléfico. Em vez de tornar-se uma fonte de poder a todos os usuários da Magia, ele se torna um posto avançado dos Reis Yama na Terra, uma fonte de energia que somente os seres dos mundos inferiores poderão usufruir.

Conjurar Oni (Criar Mahou 3-6)

Os Oni são os Demônios orientais mais comuns encontrados no Makai (Ark-a-nun), chamados pelos ocidentais de Sernezs. São fisicamente fortes e altos, com pele normalmente azul ou vermelha, presas pontiagudas e um par de chifres na frente. Os Focus conjuram respectivamente 1, 2, 4 e 8 Oni, mas o Fetiche necessário para trazê-los é desenhar uma mandala com o próprio sangue no chão (causando 1 ponto de dano ao Mago para cada Oni conjurado). Os Oni obedecerão apenas ao dono do sangue.

Reino de Tou Mu (Criar Mahou 5)

Com este ritual, o Mago pode esfolar uma pessoa viva sem nem ao menos tocá-la. A pele da vítima se desfaz deixando a carne exposta. Causa 3d6+3 pontos de dano, mais 1 ponto de dano por rodada enquanto a vítima não receber ajuda.

CAMINHO PLANAR DE TENGOKU

O mais raro de todos os Caminhos conhecidos no Oriente, o Caminho Tengoku age como completo antagonista de Makai: seus praticantes lidam com os planos superiores (Paradísia, Tai-Qing e Edhen) e seus habitantes divinos. A exceção é que não é só porque são planos superiores que seus habitantes terão pensamentos mais altruísticas que os de planos inferiores... Muitos seres superiores são mesquinhos e prepotentes, pretensos conquistadores da Orbe, que pouco se importam com o bem-estar dos outros seres. Da mesma forma que acontece no Caminho Makai, o Caminho Tengoku também permite a venda da alma em troca de desejos.

Há poucos Magos conhecidos por terem ciência do funcionamento deste Caminho, e todos tornam-se lendários. A maior incidência destes Magos ocorre nos Punhos Harmoniosos, na Sociedade do Lótus Branco e na Sociedade do Oceano Escuro. Há rumores sobre Magos que seguem Dyaus Pitar de Katmaran que aprenderam o Caminho Tengoku para obterem livre acesso a Tai-Qing e Edhen, sendo um deles o próprio Buda. Nada disto é confirmado.

Como são muito raros os Magos de Tengoku, é extremamente difícil detalhar que ferramentas místicas são utilizadas, pois poderia ser teoricamente qualquer coisa ligada à entidade superior que lhe ensinou o Caminho. Normalmente, os efeitos mais citados nas lendas são o desprendimento da Roda dos Mundos e do ciclo de reencarnações, purificação da alma (e conseqüente destruição de pactos com alma), acesso irrestrito aos planos superiores, conhecimento cósmico além da Orbe, entre outros.

RITUAIS

Proteção contra o Mal (Entender Tengoku 3)

O Mago inscreve no solo (ou outra superfície imóvel) um glifo de proteção contra o Mal. Uma vez completado, qualquer criatura com a corrupção do Makai e outros planos inferiores dentro de um raio de 10 metros do glifo será atacado

por chamãs mágicas (3d6) para cada minuto que permanecer dentro da área de efeito.

Cão Solar (Criar Tengoku 3)

Este ritual invoca um par de Cães Solares, que atacam uma vítima culpada de assassinato causando-lhe cegueira por 2d4 rodadas, atordoamento por 1d4+1 rodadas, e um dano de 3d6 por calor. Cães Solares são os animais de estimação dos deuses que vivem em Amaterasu, com a forma de seres quadrúpedes formados pelo próprio arco-íris. Estes Cães Solares somente podem ser invocados entre o alvorecer e o crepúsculo. São raros os membros da Sociedade do Lótus Branco que arriscam-se a invocar estes seres sem atrair a repreensão de um dos habitantes de Amaterasu.

Pureza da Alma (Controlar Tengoku 4)

O Mago adquire a total pureza dos Céus, e cada ataque desprende a essência impura dos planos inferiores do corpo do oponente. Cada 4 pontos de dano causados com ataques naturais (socos, mordidas, encontrões) desprende 1 Ponto de Focus em Mahou de um inimigo. Em criaturas próprias dos planos inferiores, cada ataque natural causa o dobro do dano que normalmente causaria.

Proteção Benevolente de Shinsei (Entender Tengoku 6)

Este ritual, uma vez completado, impede que qualquer criatura entre em um raio de 10 metros do Mago, a não ser que tenha êxito em uma disputa de WILL x WILL do Mago ou que ele permita a entrada.

Travessia ao Céu da Grande Pureza (Criar/Controlar Tengoku 6)

Este ritual permite ao Mago abrir uma pequena fenda nas dimensões e manter por curto espaço de tempo um portal de onde estiver para um local especialmente preparado em Shang-Qing, a cidade dos servos do Tao. Apenas aquele que realizou o ritual pode atravessar este portal.

CAMINHOS SECUNDARIOS

Névoa (Água + Ar)

O nevoeiro esconde grandes mistérios e ameaças, como abismos e outros obstáculos. Os Magos das Névoas sabem muito bem utilizar o próprio ar à volta para se esconderem das vistas. Solidificando a névoa a ponto de torná-la tangível apenas por ele, o Mago pode atingir locais antes impossíveis (*Criar Névoa 1*), ou então ele próprio tornar-se névoa, atacando impunemente os inimigos que adentram na área que seu corpo de névoas atinge (*Controlar Névoa 3*). Alguns poucos membros do Clã Lin Kuei gostam de utilizar este Caminho, em vez de utilizar o Mal que há nas Trevas.

Gelo (Água + Luz)

Pouco estudado na Ásia, o Caminho do Gelo tornou-se quase uma exclusividade dos xamãs do povo Ainu, ao norte do arquipélago japonês. Há rumores sobre um povo Elemental de um reino inimigo do Império de Jade que manipulava o Gelo como uma habilidade natural, e por isso alguns Magos que estudam o plano de Arcádia aprendem às vezes com eles. Um poder muito temido é a chamada Chama Gélida (*Criar Gelo 4*), uma força de natureza mística que é tão fria que é capaz de desintegrar a matéria (futuramente, a Ciência a chamaria de Zero Absoluto).

Limo e Musgo (Água + Madeira)

Extremamente raro após a guerra entre a Irmandade da Estrela e o Toc Faan, o Caminho Musgo lida com a matéria vegetal que cresce desenfreadamente, e também com os monstros amorfos do demônio Hluh, antigo Mestre Secreto do Toc Faan. Os Magos do Limo tendem a se aproximar da natureza vegetal, por vezes adquirindo tentáculos amebóides de massa vegetal (*Criar Limo e Musgo 1*), até o estágio final, em que todos os seus órgãos tornam-se matéria amorfa, de modo que o Mago nunca mais sente dor ou é acertado em pontos vitais (*Controlar Limo e Musgo 5*).

Lago ou Pureza (Água + Metal)

Os Magos da Pureza sabem como ninguém as maneiras de se equilibrar o Chi de uma pessoa (para equilibrar o Chi ambiente, somente os Fang Shi são capacitados), utilizando os conhecimentos da Acupuntura e dos Chakras. Eliminação de doenças e venenos em um corpo (*Criar Pureza 2*) ou aconselhamento sobre como seguir o caminho

do Tao (*Entender Pureza 4*), todas as forças de se atingir a perfeição estão neste Caminho. Mesmo a imolação de corpos infectados pelo Mal pode ser realizada (*Criar Pureza 1*). Sabe-se que os Magos mais evoluídos neste Caminho pertencem à Sociedade do Lótus Branco, que a encaram como um lago sagrado escondido em uma das ilhas do que sobrou de Lemúria, daí o nome Lago.

Barro (Água + Terra)

Um Caminho muito versátil desenvolvido pelos três irmãos que formariam o Povo de Pedra, o Barro é muito poderoso por lidar com as duas forças da natureza que formam o próprio mundo. Com o Barro, é possível fundir-se a qualquer parede ou chão (*Controlar Barro 3*) ou mesmo criar um verdadeiro lago de lama movediça, que levará suas vítimas à morte (*Criar Barro 4*). Com o Barro também é possível realizar a criação dos temidos Golens de Terra usados pelo império chinês, os Guerreiros de Terracota (*Entender/Criar Barro 3*), ou invocar os monstros feitos de argila chamados de Espíritos do Pântano (*Criar Barro 3*).

Venenos (Água + Trevas)

Um dos Caminhos preferidos pelos assassinos do Clã Lin Kuei, o Caminho dos Venenos é muito perigoso tanto para a vítima quanto para o Mago que o realiza, uma vez que qualquer erro resultará na intoxicação do criador do veneno. Desde coisas simples como cuspir veneno nos olhos do inimigo despreparado (*Criar Venenos 1*) até mesmo criar uma explosão ácida em todos à volta (*Criar Venenos 5*).

Phenam ou Bolhas (Água + Vazio)

Quase desconhecido, o Phenam é muito admirado pelos katmaranianos que seguem a religião de Dyaus Pitar e Phrtivi, uma vez que foi Indra o criador deste Caminho, para derrotar o poderoso paradisiano Vritra. O Phenam é a espuma que surge das ondas, mas também são as bolhas que circundam o Mundo das Fadas (Tsukiokoku). Alguém que lida com Phenam terá a versatilidade das bolhas de sabão que limpam tudo (*Criar Phenam 1*), das bolhas que se revelam como lentes do mundo feérico (*Entender Phenam 2*), e mesmo da rebentação que consegue destruir as rochas mais sólidas (*Criar Phenam 4*). Os Magos de Phenam costumam utilizar as bolhas também para se teleportarem de um lugar a outro em instantes (*Controlar Phenam 3*), sem precisar de grandes

quantidades de um elemento, como ocorre com outros Caminhos.

Raio (Ar + Fogo)

O grandioso poder sobre a fúria dos céus é adquirido neste Caminho Secundário. Muitos Magos Wu Lung costumam desenvolver este Caminho, para seguirem os passos de seus Mestres Dragões, que manipulam os céus com uma facilidade absurda, sob a tutela principal do Dragão Osano-Wo, ou mesmo do poderoso guardião da Terra Raiden. Trovões (*Criar Raio 1*), clarões de relâmpagos (*Criar Raio 2*) ou mesmo a invocação de um raio em dia de tempestade (*Controlar Raio 3-5*) podem ser realizados.

Carro Solar (Ar + Luz)

O Sol é algo muito importante para a sobrevivência de todos os seres, mas também pode ser muito destrutivo. Os Magos Solares costumam pertencer à Sociedade do Lótus Branco, mas há muitos sacerdotes que seguem Amaterasu e a katmaraniana Sati. Os próprios deuses do Sol podem auxiliar seus seguidores, seja com a luz do Sol em qualquer ambiente como se fosse meio-dia de um dia livre de nuvens (*Criar Carro Solar 1*), aquecer o ar a ponto de torná-lo uma arma contra seres frágeis (*Controlar Carro Solar 3*), ou uma das maiores bênçãos, a invocação de um Carro Solar que transportará o Mago seguindo o curso do Sol como se ele próprio fosse o astro-rei (*Criar Carro Solar 6*).

Outono (Ar + Madeira)

O poder sobre o Outono não é uma simples manipulação da estação do ano, mas também a influência sobre o sentimento de retração e recolhimento dos seres vivos que se preparam para o inverno. Normalmente usado pelos Magos da Irmandade da Estrela e do Zi Guang, pois estes Magos são muito temidos pelas conhecidas Ataduras, capazes de paralisar as vítimas (*Criar Outono 4*), suprimir as habilidades especiais da criatura (*Controlar Outono 5*), induzir a pensamentos de recuo e descanso (*Entender Outono 1*), entre muitos outros efeitos que obrigam suas vítimas a se retirarem do conflito.

Kata (Ar + Metal)

Um dos grande segredos dos membros dos Punhos Harmoniosos, o Caminho Secundário Kata lida com a perfeição dos movimentos, que seguem as trilhas do Tao. Muito usado como tática de combate, como se movendo para refletir um ataque de um inimigo contra ele próprio (*Controlar Kata 4*), atingindo um alvo com perfeição (*Criar Kata 2*) ou até tornando-se quase impossível de se atingir

ao mover-se sob as trilhas do Destino (*Entender Kata 3*).

Lua ou Vácuo (Ar + Trevas)

Os grandes mestres do assassinato do Clã Lin Kuei sentem grande afinidade por este Caminho, pois facilita e muito seus serviços. Uma simples área de silêncio absoluto (*Criar Vácuo 3*) impede a vítima de gritar ou de criar barulhos à volta, e o chamado Corpo Vazio lhes permite ser ignorados pela visão e audição de todos à volta (*Controlar Vácuo 5*). Os mais versados são capazes de sumir em pleno ar em um bolsão invisível (*Entender Vácuo 4*) ou mesmo invocar uma área de escuridão e vácuo destrutivos para matar a vítima à distância (*Criar Vácuo 6*). O Clã Lin Kuei chama este Caminho de Lua, e crêem que ele seja na verdade um Caminho Primário, embora outros usuários de Magia e teóricos místicos entendam que a Lua nada mais é que o Vácuo, um Caminho Secundário.

Ar Sobrenatural ou Gravitação (Ar + Vazio)

Manipulado principalmente pelos Magos Condutores da Roda da Vida e alguns Anjos da Casta Watashimori de Amaterasu, o Ar Sobrenatural foi definido séculos depois como a força da gravidade, que controla pesos e a força de atrito. São muito temidos os Magos que envergam armaduras com toneladas de peso, que neles não pesa mais que roupas comuns (*Entender Gravitação 2*), ou que fazem a atmosfera inteira pesar sobre um alvo, quase esmagando-o com seu próprio peso (*Controlar Gravitação 4*).

Ilusão (Fogo + Luz)

Muito perigosa, a ilusão dos sentidos chega a ser mortal em várias ocasiões, em que uma ameaça é disfarçada, ou uma oportunidade única é nublada e assim perdida. Durante as épocas em que os Dragões dominavam a China, seus Magos eram principalmente ilusionistas que entretiam a família real e a nobreza; em consequência, muitas habilidades ilusionistas são ensinadas pelos membros do Wu Lung. Com a ilusão, pode-se criar uma película ilusória em que ele é enxergado como outra pessoa (*Criar Ilusão 3*), criar leques com as cores do arco-íris capazes de ferir (*Criar/Controlar Ilusão 4*) ou mesmo simular uma criatura de pesadelos para amedrontar a vítima (*Entender Ilusão 2*).

Fogo Guerreiro (Fogo + Madeira)

Criado há milênios pela Sociedade do Lótus Branco e aprimorado pelos Punhos Harmoniosos, o Fogo Guerreiro lida com as 8 Portas de energia do corpo, que, quando abertas, liberam todo o

potencial do corpo humano que não se manifestaram há eras. A sede de guerra insana (*Criar Fogo Guerreiro 1*) é o mais básico, mas a abertura das portas (*Entender Fogo Guerreiro 1-6*) é que mantém de modo permanente o potencial do corpo humano. Até mesmo o direcionamento de energias corporais para um golpe ou defesa mais potente (*Controlar Fogo Guerreiro 3*) podem ser atingidos quando este Caminho é estudado.

Explosão (Fogo + Metal)

Descoberta há muito tempo com os estudiosos que criaram os fogos de artifício na China, a explosão foi considerada uma força muito perigosa, e manipulada com muito cuidado pelos Dragões de Metal. Toda a matéria possui partículas que podem ser rompidas, liberando uma energia sequer imaginada. Os Magos da Explosão são especialistas em causar esta explosão, e por isso mesmo são temidos por manipularem armas de fogo com a Magia como um desenhista manipula seu lápis. Fortalecer o dano de uma arma de fogo (*Controlar Explosão 3*), causar uma explosão instantânea que atinge todos em uma área (*Criar Explosão 6*) ou até a capacidade de criar chuvas de agulhas metálicas do céu (*Criar Explosão 2*) são efeitos comuns.

Lava (Fogo + Terra)

A lava é a força da destruição da própria Terra, um reflexo da fúria dos deuses, que se lançam das profundezas em chamas rochosas que a tudo destróem. Magos da Lava costumam fazer parte da ordem dos Magos Vermelhos ou dos xamãs Ainu dos vulcões japoneses, e são lendários na capacidade de transformar qualquer rocha em lava fervente (*Criar Lava 5*), recobrirem-se em uma armadura de lava (*Controlar Lava 3*), invocar uma explosão vulcânica onde quer que esteja (*Criar Lava 6*) e também conhecer todo o subsolo da área ao meditar sobre ele (*Entender Lava 2*), mapeando-o e descobrindo lençóis freáticos, metais, cristais e movimentos tectônicos.

Chama Fantasma (Fogo + Trevas)

A temida chama fantasma é um dos símbolos do pavor nos povos do Sudeste Asiático, manipulada pelos servos da tenebrita Chanthavy, que a tudo consome ininterruptamente. Com a chama fantasma, pode-se aquecer um local sem gerar luz (*Criar Chama Fantasma 1*), transformar as próprias vísceras em fogo negro (*Entender Chama Fantasma 3*), invocar um dos Dragões de Jigoku feitos de fogo negro (*Criar Chama Fantasma 5*) ou mesmo transformar a alma de uma vítima que acaba de morrer em um vaga-lume sob o controle do Mago (*Controlar Chama Fantasma 6*).

Fogo Eterno ou Energia Nuclear (Fogo + Vazio)

Antes que a primeira chama surgisse na Terra, a energia do calor já existia em outros mundos, controlada por espíritos que mais tarde viriam a proteger algumas famílias nômades mongóis. Magos Vermelhos entendem o poder infinito de uma chama, que a ciência entendeu como a energia incontável surgida de reações atômicas e nucleares e chamou de Energia Nuclear. Os mais graduados são capazes de trilhar este Caminho, criando tochas que nunca se apagam (*Entender Energia Nuclear 2*), tornar todas as vísceras em energia capaz de desintegrar uma arma inimiga (*Controlar Energia Nuclear 4*) e lançar microondas de calor que fritam um objeto por dentro (*Criar Energia Nuclear 3*).

Éter ou Fotossíntese (Luz + Madeira)

Certas crenças orientais acreditam nos planos Intuitivo, Ideal, Astral e Físico, sendo o Plano Etérico o intermediário entre o Astral e o Físico. É neste plano que as energias podem ser enxergadas, como a luz, o calor, a eletricidade, a gravidade e as forças intermoleculares, e uma classe de ser vivo é a única capaz de agir sobre estas energias no Plano Físico: as plantas. Com este Caminho, é possível alimentar-se de luz (*Entender Éter 1*), solidificar uma energia criando barreiras maciças de calor (*Criar Éter 3*), dispersar energia (*Controlar Éter 4*) ou mesmo transmutar uma energia em outra, como som em luz (*Controlar Éter 3*), eletricidade em energia cinética (*Controlar Éter 5*) e até mesmo Mana (Pontos de Magia) em calor (*Controlar Éter 6*). Os maiores mestres no Caminho do Éter fazem parte do Zi Guang.

Trovão Amarrado ou Computação (Luz + Metal)

Os Trovões Amarrados são espadas retorcidas durante momentos de transe de monges do Dalou'laoshi; tais armas são capazes de atingir qualquer coisa, desde objetos até energia, passando por espíritos e seres de outros planos. O Trovão Amarrado foi a única forma de manipulação deste Caminho até as últimas décadas, quando os computadores surgiram e os Dragões de Metal encontraram na combinação da Luz com o Metal uma forma de manipulá-los. Acessar outros computadores pessoais através da rede (*Entender Computação 2*), criar programas de computador mais eficientes (*Criar Computação 3*) e projetar sua alma em mundos virtuais (*Criar Computação 5*) são alguns dos efeitos, além de manipular componentes eletrônicos à distância (*Controlar Computação 1-6*).

Cristais (Luz + Terra)

Os Magos orientais consideram os deuses na natureza como artistas, e talvez os cristais sejam a obra-prima dos deuses da terra. Seja fornecendo lâminas capazes de separar moléculas (*Criar Cristais 3*) ou tornando os ossos da vítima frágeis como copos de cristal (*Controlar Cristais 5*), eles ainda são responsáveis pelo Ch'iu Muh, a jóia posicionada nas testas de alguns Dragões Orientais, que nos Magos humanóides torna-se a íris de seus olhos. O Ch'iu Muh permite enxergar o Tao e as vontades de criaturas cósmicas (*Entender Cristais 4*), sendo um Caminho muito misterioso e difícil de se aprender, relegado a raros membros dos Wu Lung. O Caminho Cristais é completamente inútil contra jade, o mineral imune a este Caminho.

Oráculo (Luz + Vazio)

Embora a Forma Entender permita que qualquer Caminho Primário, Secundário ou até Terciário seja utilizado para perceber o sobrenatural, o Caminho Oráculo foca-se exclusivamente em ouvir o que os seres da natureza desejam ou sentem, sendo eles as Fadas e os Elementais. A integridade da Orbe é notada aqui, através de profecias (*Entender Oráculo 3-6*), a convocação de avatares e invólucros de forças da natureza personificadas (*Criar Oráculo 4*) e também influenciando o curso dos acontecimentos em uma região para que um evento aconteça (*Controlar Oráculo 1-6*). O Dalou'laoshi e o Zi Guang são as únicas ordens secretas que conseguem compreender os conceitos agregados ao Caminho Oráculo.

Fertilidade (Madeira + Terra)

Guardados a sete chaves pelo Zi Guang, os segredos da Fertilidade não somente envolvem a chance de um ser vivo fecundar ou de uma colheita crescer com sucesso: a própria palavra “sucesso” está embutida neste Caminho. A chance de nascer um híbrido raro (*Criar Fertilidade 3*), ou mesmo aumentar suas chances de vencer em jogos de azar (*Controlar Fertilidade 2*) são corriqueiros perto do estudo do sucesso. Através de concentração e muito esforço, o Mago da Fertilidade descobre as oportunidades de levar adiante um negócio que antes parecia arriscado, ou incrivelmente sobe em uma empresa em pouquíssimo tempo. Há boatos sobre uma cabala de Magos de Cingapura que utilizam a Fertilidade para enriquecerem vertiginosamente no mercado internacional de ações.

Kyuuketsuki (Madeira + Trevas)

Extremamente temido por qualquer ser vivo, o Caminho Kyuuketsuki é o caminho do vampirismo: os Magos-Vampiros utilizam as forças

dos deuses da Morte para enfraquecer a existência de suas vítimas, aproximando-as das barcas para o mundo dos mortos. Obviamente, muitos Vampiros se especializam neste Caminho, assim como membros do Dalou'laoshi, o Clã Lin Kuei e a Nuvem Negra. A energia verde-pálida da Morte pode revestir armas, reduzindo a coordenação motora da vítima (*Criar Kyuuketsuki 5*), ou um poço de areia movediça diretamente para a alma da vítima pode ser invocado (*Entender Kyuuketsuki 4*). Porém, o que mais temem é a capacidade de absorver os poderes mágicos de suas vítimas (*Controlar Kyuuketsuki 6*), roubando o poder do alvo definitivamente.

Força Vital (Madeira + Vazio)

A energia que dá a vida aos seres é muito poderosa, capaz de inúmeros feitos para impedir que as ameaças do mundo se abatam sobre aqueles que se preparam. O Zi Guang é especialista neste Caminho, que pode dar imunidade a certos tipos de dano ou situações adversas à saúde (*Entender Força Vital 2*), transferir sua própria energia vital para curar uma pessoa ferida (*Controlar Força Vital 3*), manter uma pessoa à beira da morte neste estado até que o auxílio chegue (*Criar Força Vital 4*) e até ressuscitar uma criatura que tenha morrido há até 48 horas (*Criar Força Vital 7*).

Montanha ou Resiliência (Metal + Terra)

Os segredos das artes marciais incluem transformar qualquer objeto em uma arma mortal, e tal conhecimento foi elaborado em grupo pela Sociedade do Lótus Branco e pelo Povo de Pedra. Milênios depois, os Punhos Harmoniosos foram capazes de desenvolver a níveis inacreditáveis o que foi chamado de Montanha, o poder da durabilidade e solidez. Seus praticantes são capazes de utilizar qualquer material maleável como um chicote de aço (*Criar Resiliência 1*), prender uma vítima em suas próprias roupas (*Criar Resiliência 2*), criar uma barreira intransponível na mente contra efeitos mentais (*Entender Resiliência 3*) e até dar o efeito Vorpal a qualquer corte de tecido (*Controlar Resiliência 6*). Os usuários da Resiliência costumam usar como armas cachecóis, echarpes, saias, os próprios cabelos e mangas das camisas mais compridas que o normal.

Fragilidade (Metal + Trevas)

Contra um Mago especialista na Fragilidade, não há precaução suficiente: nenhum segredo é tão bem guardado, nenhum pecado é ignorado, nenhum ponto fraco estará escondido, nenhum defeito é esquecido. O Clã Lin Kuei treina seus assassinos para atacar os inimigos nos pontos mais frágeis, invadindo sistemas de segurança (*Entender Fragilidade 2*), descobrindo segredos da vítima

com quem fala (*Entender Fragilidade 3*), guiar a arma até o único ponto vulnerável do alvo (*Controlar Fragilidade 4*), forçar o defeito de uma máquina a se manifestar no momento (*Criar Fragilidade 2*), atingir o centro de equilíbrio do alvo de modo a derrubá-lo (*Controlar Fragilidade 3*), entre outros efeitos. As bruxas da ordem Kuro Miko também utilizam este Caminho para atingirem os pontos fracos da personalidade da vítima.

Ferramentas ou Tecnomancia (Metal + Vazio)

Outro dos Caminhos bizarros dos Dragões de Metal, abominado pelos Magos tradicionalistas, o Caminho das Ferramentas surgiu quando os primeiros artífices construíam suas grandes criações e buscavam os utensílios perfeitos para seus trabalhos. Qualquer ferramenta pode ser controlada à distância (*Controlar Tecnomancia 1*) e qualquer instrumento de medição e cálculo pode ser elaborado a partir de um pré-existente (*Entender Tecnomancia 3*). Porém, o verdadeiro poder deste Caminho apareceu apenas recentemente, no controle das máquinas e no surgimento da Biônica: peças mecânicas podem substituir membros ou órgãos (*Criar Tecnomancia 4*), construtos robóticos podem ser criados (*Criar Tecnomancia 5*), máquinas são reguladas à distância (*Entender Tecnomancia 2*) e até adquirirem funções extras (*Controlar Tecnomancia 5*).

Decadência (Terra + Trevas)

A marca registrada da Nuvem Negra, o Caminho Decadência permite que as forças da entropia cósmica recaiam sobre um alvo, fazendo-o apodrecer mais rapidamente (*Controlar Decadência 2*), a vítima envelhece anos em apenas segundos (*Controlar Decadência 6*), metais enferrujam (*Criar Decadência 2*). Outros efeitos bizarros são a clarividência chama Sumamgogu-Kut (ou “Fatalismo”) dos Magos Dalou’laoshi (*Entender Decadência 1-6*), que lhes permite enxergar os futuros em suas versões mais podres e corrompidas; e também a doença Krun Khyol (*Criar Decadência 3-5*), dos Magos da Irmandade da Estrela, que gera doenças físicas (Focus 3), mentais (Focus 4) e até espirituais (Focus 5) em suas vítimas.

Feng Shui (Terra + Vazio)

Há muitas energias conhecidas e desconhecidas que fluem entre os planos, mantendo a Roda dos Mundos íntegra e saudável em todos os padrões vibratórios da Orbe. Entretanto, há certas manifestações mágicas e até mesmo mundanas que causam desequilíbrio nesta integridade, exigindo medidas capazes de “curar” esta ferida mágica

sobre os planos de existência. Os Magos Fang Shih são os especialistas em manipular estas energias, normalmente fazendo parte do Povo de Pedra ou da Sociedade do Lótus Branco. Com o Feng Shui, é possível tornar o ambiente impossível de ser invadido por seres não-convidados (*Criar Feng Shui 2*), torná-lo propenso a recuperar energia física e mágica com mais facilidade (*Controlar Feng Shui 3*) e até aumentar drasticamente as chances de vitória em uma batalha em tal ambiente (*Controlar Feng Shui 4*).

Kagejitsu (Trevas + Vazio)

A essência manifestada do Clã Lin Kuei, o Caminho Kagejitsu é o caminho do assassinato, das armas e subterfúgios que causam a morte dolorosa e ainda assim silenciosa de suas vítimas. Os Magos Assassinos podem parar o coração da vítima com um movimento de mãos (*Criar Kagejitsu 4*), criar uma massa de escuridão rastejante que o acompanha sem emitir calor ou som (*Controlar Kagejitsu 4*) e cobrir uma arma com energia negativa de modo a enfraquecer a vítima a cada golpe até a morte (*Criar Kagejitsu 6*).

CAMINHOS SECUNDARIOS DIFERENTES

Dharma (Reikai + Vazio)

O controle máximo sobre a alma e o Padrão Vibratório, sob o conhecimento de raros membros do Dalou’laoshi e dos agentes da sociedade espiritual de Shang-Qing. O Dharma lida com os atos contidos na alma no momento em que ela desencarna, influenciando em sua próxima encarnação, ou no local para onde será encaminhada. Ela também retira pecados e karmas acumulados, além de elevar boas ações. O Padrão Vibratório também é modificado, com o Mago capaz de afetar qualquer criatura com qualquer efeito à sua escolha (como esconjurar uma Fada diretamente para o Inferno por mudar seu Padrão para o de um Demônio). O poder do Dharma ainda se expande para o conceito de Justiça ainda em vida: o próprio Universo trata de recompensar em vida boas ações, assim como punir atitudes malignas.

Necromancia (Reikai + Makai)

Os Necromantes orientais (ou Mahoutsukai) são tidos como bizarros pela maneira como encaram sua “arte”: para eles, os Ossos são nada mais que um novo elemento, de modo que qualquer Caminho Elemental pode ser simulado por estes Magos da Morte. Eles ainda são capazes de invocar

Mortos-Vivos como Esqueletos e Zumbis (*Criar Necromancia 4*), mas também erguem em instantes uma muralha de ossos (*Criar Necromancia 4*). Podem invocar um grupo de Kazoekirenai para servi-los (*Criar Necromancia 5*), ou então invocar os mais poderosos campeões da morte no Oriente, o Kyonshe (*Criar Necromancia 6*) ou até mesmo o Shouten Kishi (*Criar Necromancia 7*). A extração forçada dos conhecimentos de um cadáver pode ser realizada (*Entender Necromancia 5*), ou obter comando sobre a mente de Mortos-Vivos na área (*Controlar Necromancia 2-6*).

Chi Kung (Ningen + Vazio)

Talvez o maior segredo de todas as ordens secretas orientais, o Chi Kung é o despertar dos grandes poderes que a raça Humana possuía nos tempos de Mu e Lemúria. Enquanto os seres daquele tempo realizavam tais prodígios como poderes intrínsecos, os praticantes do Chi Kung verdadeiro apenas simulam alguns dos efeitos, às vezes sobrecarregando o próprio corpo. Aumento de dano e defesa, entender a língua das plantas e animais, percepção de todas as energias e seres vivos da área, entre vários outros efeitos, são algumas das capacidades dos Magos do Chi Kung. Dizem que o uso constante do Chi Kung condiciona o corpo e a alma a se reacostumarem com as antigas habilidades, fornecendo ao praticante poderes que ele poderá ativar com a simples vontade, como os outros Seres Sobrenaturais.

Bardo (Reikai + Trevas)

O plano chamado de Bardo pelos orientais é o Umbral do Ocidente, uma espécie de intersecção entre o plano físico da Terra e o plano astral, Spiritum. Para alguns, só existe o Plano Etérico, mas o Bardo engloba também este plano. No Bardo as almas que não conseguem o descanso eterno ou o reencaminhamento para uma nova vida encarnada se concentram lá, assombrando locais onde as brumas espirituais são mais tênues para a Terra. Os Magos do Dalou'laoshi conhecem muito bem o Bardo, e por isso mesmo sabem lidar com o Mercado de Almas – geralmente os melhores Mercadores de Almas possuem o Caminho Bardo – e são eles os responsáveis pela criação dos Demônios espirituais chamados Kazoekirenai.

UM CONTINENTE REPLETO DE INCERTEZAS, MEDO, ALIANÇAS FRÁGEIS E UMA SENSACÃO DE QUE O PIOR ESTÁ PARA CHEGAR. OS SERES QUE POSSUEM O PODER EM SUAS MÃOS NÃO PROVAM SE SÃO BENIGNOS OU MÁLIGNOS EM SUAS INTENÇÕES, SE ESTÃO DO LADO DOS HUMANOS OU EM SEU PRÓPRIO LADO. ESTE É O CENÁRIO DE DEZENAS DE CULTURAS MESCADAS, QUE BUSCAM UM PONTO COMUM, OU AO MENOS UMA CHANCE PARA PERCEBEREM ONDE A REAL AMEAÇA ESTÁ. ESTE É O CENÁRIO DE TREVAS DO ORIENTE.

NESTE NETBOOK, ESCRITO POR HENRIQUE □MORCEGO□ SANTOS, DETALHA TODO O SISTEMA DE MAGIA UTILIZADO NO ORIENTE, ALÉM DE DESCREVER CAMINHOS VISTOS DE FORMAS DIFERENTES, NOVOS CAMINHOS SECUNDÁRIOS E CAMINHOS TOTALMENTE NOVOS. UMA OPÇÃO ANTES DA CHEGADA DO TÃO AGUARDADO TREVAS ORIENTAIS.