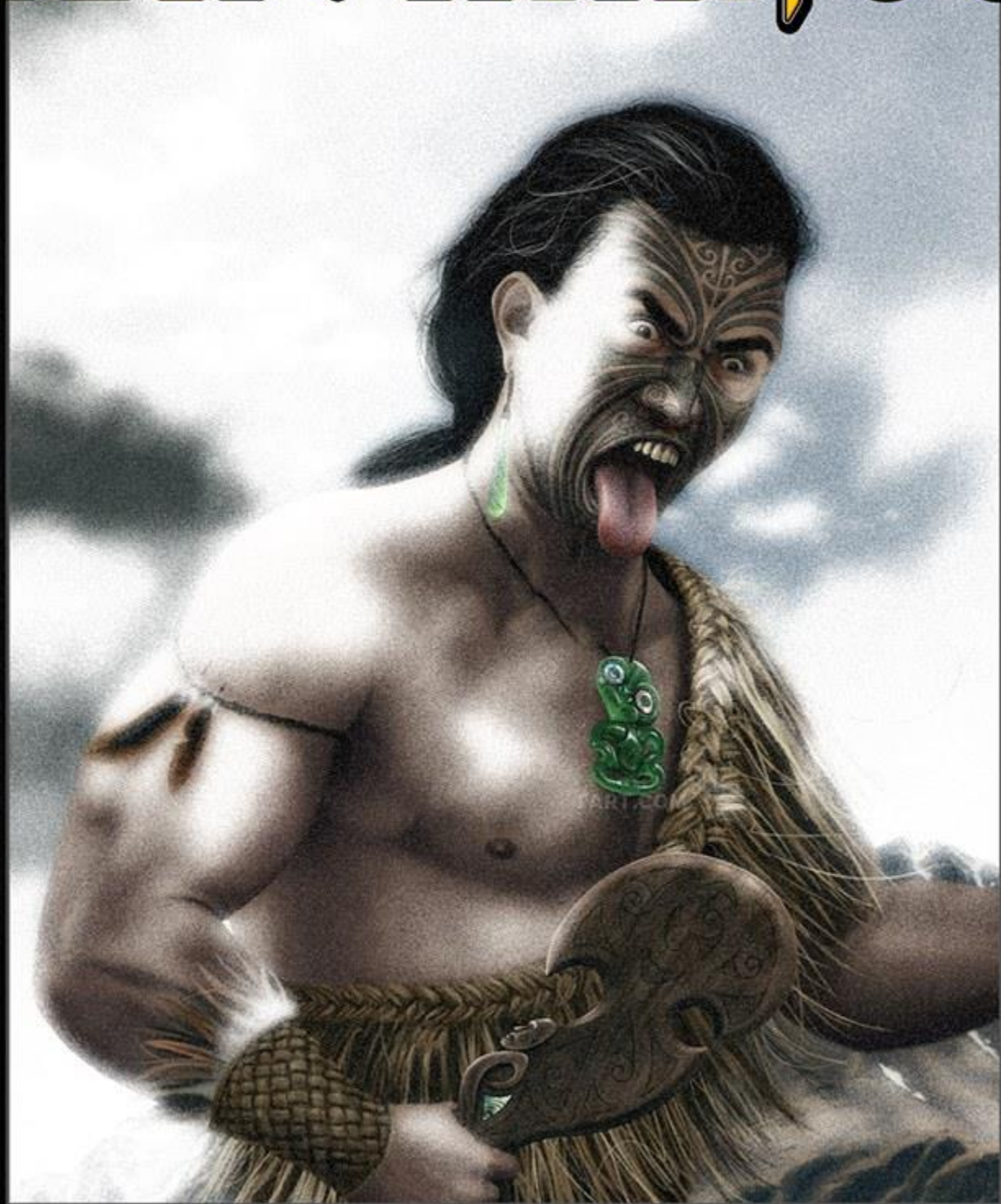


# HAVAIAÑOS



Suplemento para Sistema Daemon  
**Henrique Santos**

Sistema  
Daemon

CONTÉM MATERIAL  
INADEQUADO  
PARA MENORES DE  
**18**

# SOBRE O HAVAÍ

## RESUMO HISTÓRICO

A população havaiana nativa que os navegadores europeus encontraram durante suas expansões territoriais se formou através de duas ondas migratórias – uma ocorrida em torno do século V, de navegantes vindos das Ilhas Marquesas; e uma segunda onda ocorrida entre os séculos X e XII, de navegantes vindos do Taiti. Diversos pequenos reinos se formavam e guerreavam entre si nas ilhas havaianas, em um sistema social que mantinha a nobreza com diversos privilégios sobre os aldeões.

A estrutura social do Havaí mudou completamente a partir de 1778, quando o capitão britânico James Cook aportou na ilha Kaua'i e foi tratado como se fosse o deus Lono, por chegar à praia durante a cerimônia Makahiki, em honra a esta divindade. Porém, ao voltar novamente pouco tempo depois, desentendimentos entre ambos os povos levou a uma sangrenta batalha que terminou com a vitória dos havaianos e a morte de Cook. Mesmo assim, o Havaí foi declarado Protetorado da Grã-Bretanha em 1794.

Ao adquirirem novos conhecimentos e tecnologias, os havaianos adaptaram também sua visão de mundo e então surgiu o primeiro governante de todas as tribos havaianas, Kamehameha I, em 1810. Sua rígida liderança guiou os havaianos para relações comerciais com navegantes que aportassem nas ilhas, mas nesta época quase 80% dos mais de 800 mil havaianos morreram de doenças infecciosas trazidas pelos europeus e americanos, como a febre tifoide e a gripe influenza.

Quando Kamehameha I faleceu, seu filho Kamehameha II assumiu o trono e ordenou o fim do sistema kapu de tabus entre os havaianos, no mesmo momento em que os missionários cristãos vindos de Boston aportavam no arquipélago, convertendo o rei e sua mãe em 1820 – nesta época, quase todos os templos dedicados ao panteão havaiano foi derrubado e substituído por igrejas cristãs. A monocultura da cana-de-açúcar trouxe muitos imigrantes japoneses, chineses e filipinos, enquanto a pesca baleeira era a segunda atividade de maior valor ao reino havaiano.

A partir da forte presença de homens de negócios norte-americanos e dos militares sediados na base de Pearl Harbor, a influência dos EUA cresceu sobre a população havaiana até que a Rainha Liliuokalani foi deposta e o Havaí foi declarado território norte-americano, em 1898. Com esta mudança, toda a estrutura sociopolítica e econômica havaiana foi remodelada para estar adequada aos padrões norte-americanos, incluindo as leis, os impostos e os serviços públicos.

Um importante evento que marcou o arquipélago foi o bombardeio japonês a Pearl Harbor, em 1941, evento este que levou os EUA a tomarem uma posição mais ativa e agressiva na II Guerra Mundial, auxiliando na vitória dos Aliados. Apenas em 1959 o Havaí foi declarado por lei um Estado norte-americano.

## RELIGIÃO

Estudos históricos nas ilhas havaianas indicam duas ondas migratórias à região, sendo a primeira em torno do séc. V e a segunda entre os séculos X e XII, ambas as ondas provindas de povos como os maoris e os taitianos. Por esta razão, existem criaturas e divindades equivalentes quando estes povos são comparados, todos eles politeístas e animistas, acreditando em animais e forças da natureza como deidades para se venerar.

Seu politeísmo se baseava em um casal divino que se livra do caos e escuridão originais e passam então a gerar uma geração de deuses que tem em Pele, a deusa-vilcão, como principal figura, mas também tendo seus três irmãos (Kanaloa, Lono e Laka) como seres muito venerados. A partir deste quarteto divino, uma enorme variedade de divindades vai surgindo e adquirindo sua importância na religião e nos costumes havaianos.

O culto aos ancestrais era muito importante, de modo que uma pessoa falecida pudesse ser elevada ao posto de Unihipili, ou espírito oracular, sendo buscado pelos familiares quando necessitavam de respostas ou conselhos sobre suas vidas e a proteção da família. Apenas os

# SOBRE O HAVAÍ

ancestrais de grande importância eram considerados Aumakua, os espíritos-guardiões. Estes seres iluminados protegiam suas famílias de grandes ameaças naturais e sobrenaturais, além de terem o privilégio de conviverem entre os próprios deuses que veneram. Quando não alcançavam a iluminação, os ancestrais se tornavam Marchadores da Noite, ou Huaka'i Pō, vagando de seus túmulos em bandos para punir pessoas ruins e buscar as almas dos recém-falecidos.

Os espíritos livres da natureza eram considerados livres em caráter, sendo alguns benevolentes e outros malévolos, o que poderia influenciar colheitas, rebanhos e a saúde de cada havaiano. Certos Kahuna, ou sábios, eram capazes de banir espíritos ruins, atrair espíritos bondosos e alguns até mesmo os capturavam para que realizem suas vontades particulares.

A partir das Grandes Navegações, a Europa obteve conhecimento do arquipélago havaiano, o que automaticamente gerou o interesse por expedições missionárias de várias vertentes cristãs no intuito de eliminar o culto pagão e catequizar os nativos dentro dos dogmas cristãos.

## AGRICULTURA E ECONOMIA

As duas ondas migratórias que chegaram ao Havaí introduziram a criação de porcos e galinhas e também como animais de estimação os atualmente extintos cães Poi, todos trazidos em seus barcos. Os cães Poi eram usados tanto como fonte de alimento como também como amuleto da sorte a seu dono – esta raça recebia uma dieta baseada em vegetais, e não uma base carnívora. Os ratos do Pacífico foram trazidos também, mas como uma praga.

Junto a estes animais, os imigrantes também trouxeram o cultivo de Ape (alocasia), Awa (kava), Awapuhi Kuahiwi (gengibre amargo), Hau Ipu (cuia), Kalo (taro), Kamani (tamanu), Ki (ti), Ko (cana-de-açúcar), Kou, Kukui (nogueira-de-iguape), Mai'a (banana), Milo (pau-rosa do Pacífico), Niu (coco), Noni, Ohe (bambu), Ohí'a 'Ai (jambo-vermelho), Olena (açafraão-da-terra), Olona, Pia (Tacca leontopetaloides), Uala (batata doce), Uhi (inhame), Ulu (fruta-pão), Wauke (amoreira de papel), entre outros. Todas estas plantas eram cultivadas para

consumo coletivo junto a algas e outros frutos do mar (e o sal já era usado como condimento), de maneira de o conceito de propriedade e de comércio ainda não existiam, somente surgindo a partir do contato com os navegantes europeus. Os havaianos também são tidos como os primeiros aquaculturistas da Humanidade, criando peixes, moluscos e crustáceos para consumo posterior.

O sistema de trabalho era baseado em castas (família real, kahunas e maka'āinana), onde os kahunas tinham funções religiosas e especializadas como medicina, carpintaria, construção de barcos e pranchas, orações, dança e genealogia; enquanto isso, os maka'āinana eram os aldeões atuavam no plantio, colheita, trato dos animais e tarefas simples coordenadas pelos kahunas. Existiam também os kauwā – prisioneiros de guerra ou descendentes de prisioneiros de guerra, criminosos das leis havaianas e oponentes políticos vencidos –, que atuavam como força de trabalho escrava aos ali'i (a família real) e eram o sacrifício comum em rituais de veneração dos deuses havaianos.

Com a chegada dos britânicos, um novo mercado surgiu, e a exportação da madeira de sândalo se tornou a primeira grande fonte de negócios com os havaianos, com as outras plantas como fontes menores. A partir deste intercâmbio com os europeus e norte-americanos, foram introduzidos também o gado bovino, gado ovino, laranja, café, abacaxi e manga. Após a madeira de sândalo receber restrições para seu corte, o café passou a ser a principal fonte de negócios.

A partir da Corrida do Ouro americana, os havaianos passaram a exportar para o oeste dos EUA batata, batata doce, cebola, abóbora, laranja, melão, café e javali. Ao mesmo tempo, a expansão da cana-de-açúcar se fortalecia no mesmo ritmo em que o cultivo de café sofria a queda.

Quando as relações políticas aproximaram os EUA ainda mais ao arquipélago havaiano, o cultivo de abacaxi se tornou hegemônico, enquanto eram introduzidos nas ilhas o eucalipto, o pau-ferro, o mamão papaya, a

# SOBRE O HAVAÍ

macadâmia e o arroz. A partir de então, diversas empresas e fazendas se expandiram com suas próprias capacidades, mas desde então o cultivo e exportação do abacaxi se tornaram inigualáveis no Havaí, seguidos pelo cultivo do arroz.

## TĀ MOKO E A MAGIA TIKI

Uma tradição muito forte trazida pelos polinésios foi a marcação na pele com uma técnica de tatuagem que gera relevo na epiderme, o Tā Moko. Apenas alguns membros tribais poderiam obter o conhecimento sobre a tatuagem, uma vez que elas representavam muito mais do que simples mensagens ou figuras do gosto do tatuado: as tatuagens eram uma combinação da história de vida e do destino da pessoa tatuada, geralmente um guerreiro ou líder de renome em sua tribo. Receber uma tatuagem era uma ocasião de grande honra e pompa para a família do tatuado, cujo nome passaria a ser parte das grandes histórias da tribo.

Quando este conhecimento veio às ilhas havaianas pelos maoris, o Tā Moko já representava grande pompa mas era mais comum entre os membros da tribo, especialmente os guerreiros. Porém, entre os povos havaianos este rito se tornou algo de muito mais valor, o que lhe deu uma aura de misticismo muito mais forte.

Por esta razão, os tatuadores havaianos deixaram de ser apenas cerimonialistas para serem místicos, capazes de gerar Tā Moko que garantiam certos poderes ao tatuado com relação às forças da natureza. Os raros indivíduos com o privilégio de possuir tatuagens místicas são chamados de Kakau Nakoā, e poderiam realizar os mais diversos feitos como possuir força física ou velocidade sobre-humana, ser imunes a calor ou frio, respirar debaixo d'água, nadar tão rápido quanto os seres marinhos etc. Porém, o uso de suas habilidades especiais nunca poderia ser realizado para fins particulares, sob o risco de punição direta dos deuses.

Um item da arte havaiana de grande importância são as estatuetas e as máscaras totêmicas, os Tiki. Além do uso óbvio de retratação de deuses, ancestrais e criaturas mitológicas, os Tiki também são tidos como protetores dos lares, estabelecimentos e embarcações contra espíritos

malignos, como as gárgulas europeias. Os Tiki de ancestrais recebem altares dentro dos lares de familiares, que lhes prestam honras como a um santo católico. Entretanto, o folclore em volta dos Tikis envolve momentos em que a estatueta Tiki adquire vida e movimento, atuando em favor de seu dono – nestes casos, acredita-se que ou o Tiki foi possuído momentaneamente por um espírito, ou um feiticeiro aprisionou o espírito de forma permanente ao Tiki, para ser animado em circunstâncias e condições especiais.

Os dois feiticeiros havaianos conhecidos por lidar com espíritos são o Po'i 'Uthane e o Keuho. Enquanto o primeiro realiza rituais para capturar, aprisionar (em estatuetas Tiki) e comandar espíritos da natureza e dos mortos, o segundo se dedica a banir, exorcizar e intimidar espíritos, sejam eles da natureza, dos mortos ou dos mundos inferiores da mitologia havaiana.

## SITUAÇÃO ATUAL

O Havaí é o 50º estado norte-americano, situado a oeste do país no Oceano Pacífico. O Arquipélago do Havaí é formado por 19 ilhas e atóis, numerosos pequenos ilheus, e montes submarinos no norte do Oceano, estendendo cerca de 2.400 km da Ilha Havaí no sul para o ponto mais ao norte, Ilha Kure. Sua capital estadual é a cidade de Honolulu.

Após séculos de isolamento cultural, econômico e político de todos os outros povos do planeta, o arquipélago foi visitado por navegadores britânicos, modificando toda a sua estrutura sociopolítica, criando primeiramente um império havaiano comandado por uma dinastia que perdurou por gerações até uma manobra política que eliminou o sistema político vigente e manteve o arquipélago à mercê do comando norte-americano. Em 1959, o Havaí se torna oficialmente o 50º membro dos EUA.

Tido como o maior exportador mundial de abacaxi, o Havaí também apresenta uma política de exportação muito forte de cana-de-açúcar, arroz, tabaco, cacau e café. O arquipélago se destaca também pelas atividades relacionadas ao turismo, como um dos estados mais desejados

# SOBRE O HAVAÍ

para se viajar pelos norte-americanos.

As características culturais e folclóricas havaianas são muito conhecidas e difundidas pelo mundo, como os luais (reuniões sociais nas praias à noite), as tochas tiki, a dança hula, as saias de palha com colares de flores e a cultura do surfe – inclusive, muitos dos mais formidáveis surfistas nasceram e viveram no Havaí. Porém, as verdadeiras tradições havaianas se diluíram entre interesses turísticos e sincretismos advindos dos missionários cristãos, dificultando muito o discernimento do que é originalmente havaiano e o que se tornou havaiano.

Os nativos havaianos representam apenas 5,9% da população do arquipélago, enquanto outros grupos étnicos dividem o espaço: filipinos (14,5%), japoneses (13,6%), latinos (8,8%), chineses (4%), samoanos (2,8%), coreanos (1,8%) e tonganos (0,6%), sem contar os norte-americanos, europeus e mestiços que compõem o restante da divisão étnica no Havaí.

Devido ao isolamento do arquipélago por tantos séculos, apenas as três ordens arcanas ligadas diretamente a Wao Akua (Casa do Vulcão, Casa do Oceano e Casa da Exuberância), juntamente com a Ordem de Dagon (e uma mínima e esporádica aparição de agentes da Irmandade da Estrela), estiveram hegemônicas. Apenas com as Grandes Navegações as ordens europeias e americanas tiveram contato com os havaianos, de modo que os deuses de Wao Akua tiveram grandes embates contra os Anjos da Cidade de Prata. Para manterem sua influência, a Cidade de Prata enviou um grande contingente de missionários, Anjos e também patrocinou a criação da Grã-Comenda dos Templários do Havaí.



# MISTÉRIOS

## OS MEIO-AETHERITAS DE WAO AKUA

Os mitos cosmogônicos dos povos nativos havaianos são muito complexos e por vezes contraditórios, o que reflete o pouco conhecimento que os habitantes das outras cidades paradisianas têm de Wao Akua, tida como a cidade de Paradísia mais difícil de se acessar e de se obter acolhimento diplomático. Toda esta confusão vem da natureza quase alienígena de seus habitantes, que tiveram uma origem muito diferente das outras cidades que apenas tinham um (ou mais de um) edhênico impondo sua vontade na construção da cidade – Wao Akua teve uma edhênica e um aetherita como casal primordial.

Quando I’o rompeu a barreira que separa Paradísia do Edhen, sua percepção a fez isolar-se dos outros edhênicos que realizavam a mesma travessia, abrigando-se em um pequeno arquipélago a oeste do continente menor de Paradísia. Entretanto, esta mesma percepção logo notou a tentativa de contato de um ser externo à Orbe, de nome Kane. O aetherita buscava abrigo dentro da Orbe por motivos nunca revelados. Percebendo a ausência de maldade em Kane, I’o realizou poderosos rituais para trazê-lo da escuridão caótica de Po (como é conhecido o Aether pelos havaianos) de modo que, juntos, criassem a cidade paradisiana de Wao Akua, a “floresta dos deuses”.

I’o criou uma nova deusa à sua imagem com a natureza paradisiana, chamada Na’ Wahine, e com esta mulher Kane gerou os filhos Kanaloa (deus-polvo das profundezas), Ku (deus da guerra), Lono (deus da agricultura e da paz), Kapo (ou Tapo, deusa da feitiçaria), Hina (ou Haumea, deusa dos partos) e Laka (deusa da dança e das florestas), os mais poderosos líderes de Wao Akua. A partir deles surgiram toda a infinidade de outros deuses, embora exista muita importância na união de Kane e sua filha paradisiana Hina.

Do aetherita e da paradisiana surgiram os deuses que se dedicaram a atuar diretamente sobre a Terra, sendo eles: Pele (a deusa dos vulcões), Kamohoalii (deus dos tubarões), Kāne Milohai, Nāmaka (deusa dos mares) e Hī’iaka (deusa da medicina e das orações), entre muitos outros deuses menores.

Na Terra, o povo de Mū surgia no arquipélago havaiano através da primeira geração de líderes, o casal Haakoakoalaulani e Kaneiakoakanioe. As gerações de líderes perduraram intocadas até sua 20ª geração, quando o casal Welaahilaninui e Owe tiveram contato com Nāmaka e seus irmãos, momento este em que surgiram as ordens místicas de Hale Moana (liderada por Nāmaka, de veneradores das criaturas marinhas e das montanhas nevadas), Hale Pele (veneradores dos vulcões) e Hale Laka (veneradores das forças das florestas e dos Menehune, anões feéricos a serviço de Wao Akua).

De Welaahilaninui e Owe veio Kahiko, tido como o Mū que viveu por mais tempo, chamado de Ancião. Kahiko casou-se com Kupulanakehao e, devido à sua aproximação com a Ordem de Dagon e o Akua corrompido Kamohoalii (que passou a servir Dagon e Kthulhu), iniciaram-se os questionamentos sobre os deuses de Wao Akua, o que iniciou grandes revoltas entre as tribos de Mū – os conflitos entre Wao Akua e os tenebritos dos mares afetavam a estabilidade política e social de Mū, e algo precisava ser feito.

Foi a partir do filho de Kahiko e Kupulanakehao, chamado Wākea, que veio a solução: este novo líder de Mū possuía imenso poder arcano, e preferia as tradições advindas dos deuses de Wao Akua em vez de seguir deuses-monstro marinhos. Isto o fez assumir o posto de Pai-Céu e considerar-se à parte dos problemas e conflitos entre os deuses, casando-se com Papahānaumoku, que assumiu o nome de Mãe-Terra. Seus seguidores o elevaram à mesma categoria dos seres de Wao Akua e passaram a combater os monstros dos mares que seguiam a Ordem de Dagon e não se submetiam a Nāmaka. Até que um dia Pele e Nāmaka realizaram o Dilúvio sobre a região no momento sincrônico ao Dilúvio dos outros deuses paradisianos, acabando definitivamente com o povo de Mū e abrindo espaço para as futuras migrações polinésias sobre a região.

Desde então, os deuses havaianos mantiveram boas relações apenas com Poseidon e seus Reinos Marinhos (e muito raramente com os deuses de El Dorado), fazendo o máximo para não interagirem com as outras cidades paradisianas.

# MISTÉRIOS

## OS REINOS INVISÍVEIS

Os conceitos de paraíso, inferno e pós-vida são diferentes aos havaianos quando comparados ao que se vê no Ocidente, com apenas algumas semelhanças. Uma destas semelhanças é a Árvore Toa, que funciona como a Yggdrasil na unificação dos mundos. Ela permite que os deuses e as criaturas sobrenaturais trafeguem por seus galhos (mahiki).

Fora da Árvore Toa está o Po, ou o caos escuro, a origem do nada – conhecido como Aether nos estudos dos arcanos do Ocidente. No Po existem monstros e grandes deuses que não conseguem se livrar da escuridão; os havaianos reconhecem apenas Kane como um aetherita capaz de se livrar do oceano de escuridão caótica e agarrar-se à Árvore Toa.

Wao Akua, a “Floresta dos Deuses”, é o arquipélago de Naherangi (Paradísia) em que Kane e I’o se fixaram para desenvolver seu panteão – mesmo sendo um arquipélago coberto por vulcões e uma densa floresta, Wao Akua é considerada uma cidade paradisiana. O distrito mais importante de Wao Akua é Hale a ka La, a “Casa do Sol”, onde vivem Kane, I’o e Na’Wahine, e nenhuma outra entidade com poder suficiente pode penetrar sem ser automaticamente obliterada. Kumuhonua é o distrito onde vivem os bons espíritos que seguiram com fidelidade as tradições havaianas, sob a governança de Kane, que periodicamente sai de Hale a ka La para visitar seus súditos. Līhu’e Po é o último distrito das almas dos mortos, que vivem sem dor nem felicidade em um ambiente exatamente igual à vida em que estava, por não terem seguido com fidelidade todas as tradições. As ilhotas à volta formam Haumia-tiketike, um ambiente muito hostil de plantas carnívoras animadas, grandes animais predadores e também grandes predadores marinhos nadando à volta – os maiores guerreiros de Wao Akua costumam treinar em Haumia-tiketike, sob a supervisão da própria Haumia. Cada deus possui uma ilhota para governar e manter seus principais seguidores no pós-vida – cada ilhota acaba por receber o nome da própria divindade que a governa. Apenas Kanaloa e Nāmaka apresentam terrenos submersos.

O Vale Espiritual de Lua-o-Milu, situado em meio ao Underworld, é a morada de Milu, o deus dos mortos havaiano. Este deus permite que as almas condenadas possam observar o que seus descendentes estão fazendo em Honua (a Terra), sempre que quiserem. Milu é um deus muito misterioso e apenas sua aliada Hine-Nui-Te-Po conhece sua verdadeira natureza. O ambiente de Lua-o-Milu é muito similar ao das ilhas havaianas em ecologia e geografia, embora sempre na escuridão da noite.

Te Uranga-o-te-rā é um Vale Espiritual governado por Rohe, a esposa de Maui. Após ele ter usado seus poderes mágicos para roubar a beleza de Rohe, a deusa fugiu para os reinos espirituais onde criou seu próprio domínio, recrutando almas para torturar pela eternidade e para atormentar Maui e seus seguidores.

Rarohenga, o “Inferno do Suicídio Oceânico” é o lar da deusa da morte da cultura maori, Hine-Nui-Te-Po (“Grande Dama da Noite”), que foi condenada ao Inferno Oriental durante a expansão do Hinduísmo pelo Sudeste Asiático e Oceania. O xamanismo maori passou a ser encarado como culto aos demônios, e a alma de todos os maoris é encaminhada a este reino, para serem recrutados pela deusa da morte e tornarem-se seus soldados. Sabe-se que os demônios do Inferno do Suicídio Oceânico possuem alianças com os Ponaturi e Hine-Nui-Te-Po é uma grande aliada de Tangaroa.

Burotu é um reino de Ark-a-nun representado por Havea Hikule’o, que não é seu governante, mas atua como embaixador quando visita outros reinos inferiores ou se comunica com os deuses de Wao Akua. No caso de alguma alma ser direcionada para este reino, costuma-se acolher a alma para que encarne sem sofrimentos.

A região por onde os espíritos passam para penetrar em outros mundos é chamado de Reeinga (Spiritum), e lá é possível encontrar todo tipo de criatura benevolente ou maligna.

# MISTÉRIOS

## CRIATURAS MITOLÓGICAS

De todas as criaturas da mitologia e folclore havaiano, o Menehune é o mais conhecido e amplamente utilizado como símbolo do arquipélago. Tido como uma espécie de gnomo, o Menehune é capaz de construir em grupo grandes monumentos da noite para o dia, e muitas lendas contam sobre este feito realizado em honra aos deuses e a pedido dos senhores tribais havaianos. São considerados os habitantes originais das ilhas antes da chegada dos seres humanos.

Além dos Menehune, os Maero são também os moradores originais do Havaí, embora se acredite que seu reino antes das ilhas tenha sido a lendária Mū. Os Maero (ou Mū, como também podem ser chamados) possuem a pele escura, longos cabelos, presas pontiagudas como de tubarões e longos dedos nas mãos com garras afiadas. Com a chegada dos humanos, os Mū passaram a sequestrar principalmente as mulheres e a assassinar os homens. Há uma espécie de Mū chamada Nanakia (que significa “cruéis”), de pele muito mais escura e caminhar semi-ereto, com comportamento ainda mais selvagem que os Mū. Além destas raças, acredita-se que os havaianos nascidos com pele muito clara olhos claros e cabelos loiros ou avermelhados teriam sangue Mū, e são chamados de Urukehu.

Os Huaka'i Pō, ou “Caminhantes da Noite” são uma horda espectral que percorre as estradas em busca de criaturas malignas para aniquilar, ou almas perdidas que eles capturam e levam para o momento do encaminhamento aos reinos superiores ou reinos inferiores. Quando um espírito sem descanso é poderoso demais para ser capturado pelos Caminhantes da Noite, ele é chamado de Aitu (“espectro”), e geralmente se dedica a vingar-se de algo que lhe aconteceu quando em vida, ou então a servir a um bruxo que o tenha aprisionado.

No caso dos espíritos que atingem a iluminação, muitos se tornam Unihipili, os oráculos de suas famílias. Recebem reverências em ritos de culto aos ancestrais e passam a incorporar lendas e contos sobre as origens da família. Quando um indivíduo realizou prodígios lendários que realmente

impactaram toda a existência dos havaianos ou sua tribo, este indivíduo passa a ser reverenciado como um Aumakua, uma alma superior – em termos teológicos, passa a ser visto como uma divindade menor, vivendo entre os grandes deuses da cultura havaiana.

Os havaianos possuem fortes crenças sobre os Taniwha, que são como Serpentes Marinhas, dedicados cada um a proteger uma tribo havaiana e, principalmente, as tradições dos antigos povos do arquipélago. Estão sempre nas profundezas do oceano, atacando as embarcações dos inimigos de sua tribo protegida e também testando a fé dos membros da tribo – seu ataque final sempre consiste em abocanhar de uma vez só seu alvo. Por outro lado, os Mo'o são como grandes lagartos terrestres, filhos do deus Punga, um deus que não consta nos mitos cosmogônicos havaianos, mas sim nos panteões polinésios. Estes Mo'o atacam andarilhos incautos nas florestas, principalmente à noite.

Outra criatura ligada ao deus polinésio Punga são os O'Punga (“filhos de Punga”), uma espécie de homem-lagarto que protege os locais sagrados e se comunica com os espíritos dos mundos inferiores, tidos como mentores dos xamãs da natureza.

O humanoide Tipua é como o goblin europeu, tanto nas características físicas como nas intenções para com os seres humanos. Tanto este tipo de criatura é chamado de Tipua como também os locais onde são avistados, que recebem o nome de Tipua para que todos saibam que tal local foi maculado e agora está sob maldição, atraindo mau-olhado e espíritos malignos.

O Hakuturi são espíritos guardiões das florestas, com características físicas muito semelhantes às das dríades gregas – traços de plantas em seus corpos –, embora muitas vezes sejam retratados como possuindo características de pássaros também. Costumam auxiliar na regeneração de árvores cortadas e na recuperação de áreas atacadas pelo ser humano.

Além dos Hakuturi protegendo as florestas, os Irewaru são o equivalente para os mares, uma espécie de nereida da mitologia grega -com



# MISTÉRIOS

corpo mesclado às ondas e espumas do oceano, e cuja voz é ouvida ao longe pelos navegantes em alto-mar.

Uma criatura muito temida é o Ponaturi, uma espécie de homem-peixe maligno que vive no fundo do mar durante o dia e apenas à noite vai para a terra firme. Costumam ser retratados como seres cruéis e covardes.

O deus-tubarão Ukupanipo costuma ser venerado por conduzir os peixes para as redes de pesca dos que o respeitam e oram por sua ajuda. De acordo com as lendas, de tempos em tempos esta divindade adota indivíduos e lhes dá a capacidade de se transformarem em tubarões, que recebem também o nome de Ukupanipo.

Rogo-Tumu-Here é um deus-polvo, guardião dos segredos das profundezas. Ele e seus asseclas homens-polvo, de acordo com a lenda, mataram e devoraram a deusa Hina-Arau-Riki, nora do poderoso Tangaroa. Por este feito, Tangaroa, Turi-A-Faumea e Tu-Nui-Ka-Rere caçaram e aniquilaram Rogo-Tumu-Here, que deixou seus asseclas Rogotumu responsáveis por continuar guardando os segredos das profundezas do mar.



# ORDENS SECRETAS

## HALE PELE

Também chamada de **Casa do Vulcão**.

**Fundação:** data desconhecida, ilhas havaianas (povo Mū); século V, ilhas havaianas (povos polinésios).

**Personalidades:** Pele, Rei Kamehameha I, Rainha Liliuokalani.

**Base:** Honolulu, Havaí.

**Atuação:** ilhas havaianas.

**Background:** a ordem de Hale Pele tem sua fundação baseada estritamente na influência da paradisiana Pele sobre as ilhas havaianas, sendo ela a padroeira do arquipélago e defensora contra todas as forças contrárias às suas vontades.

Originalmente a segunda ordem mística em importância para o povo Mū, a Hale Pele foi se tornando hegemônica através das migrações polinésias na região e então determinou os códigos sociais e os dogmas religiosos dos havaianos que suprimiram os Mū, principalmente na governabilidade dos chefes tribais e nas relações dos habitantes com a natureza.

**Características:** os Magos da Hale Pele são extremamente abertos e amigáveis, apenas mantendo uma postura mais sisuda quando lidam com a Hale Moana e com a Ordem de Dagon.

Suas vestes são ligadas a tons terrosos e avermelhados, ressaltando seus Rituais do Fogo e da Terra. Em ocasiões importantes, utilizam uma espécie de cocar feito de longas folhas, tochas e adagas de basalto.

O ritual de iniciação de qualquer membro à Hale Pele consiste em participar de uma cerimônia de dança e luta no alto de um dos vulcões do arquipélago havaiano, na presença de diversos membros da ordem que dirão se ele merece se tornar um novo membro ou se deve ser sacrificado à deusa Pele dentro do vulcão.

Os não-iniciados nas artes arcanas costumam atuar como influenciadores das instituições políticas havaianas, para proteger os interesses de Wao Akua e as antigas tradições havaianas.

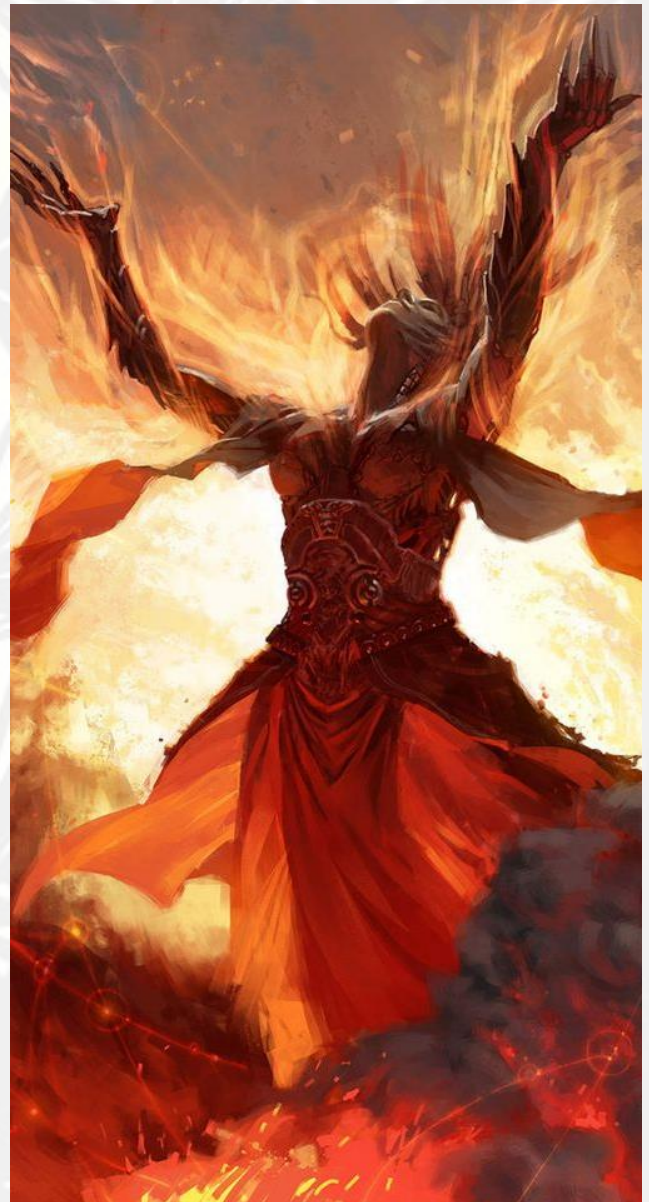
**Graus:** esta ordem possui apenas 4 graus. Auxiliares e Iniciados permanecem em cada um destes graus por cerca de cinco anos, e o grau

posterior dura de dez a vinte anos dentro da ordem. Um membro sempre será monitorado por um membro de grau superior e será responsável por um ou mais membros de grau inferior.

Os graus mais altos possuem contato direto com os agentes de Wao Akua e, quando morrem, automaticamente se tornam Unihipili ou Pele-au-makua.

**Círculo Externo:** Auxiliar, Iniciado, Defensor das Tradições, Kahuna.

**Círculo dos Kahunas:** atualmente em número de 43.



# ORDENS SECRETAS

## HALE MOANA

Também chamada de **Casa do Oceano**.

**Fundação:** data desconhecida, ilhas havaianas (povo Mū); século V, ilhas havaianas (povos polinésios).

**Personalidades:** Nāmaka, Poli'ahu, James D. Dole, George Helm.

**Base:** Honolulu, Havaí.

**Atuação:** ilhas havaianas.

**Background:** esta ordem surgiu no mesmo momento em que surgiu a Hale Pele, como reflexo da rivalidade entre a deusa do vulcão e a deusa dos mares. Porém, enquanto a Casa do Vulcão se dedicava à proteção da terra firme, a Casa do Oceano se aventurava nas águas para proteger as ilhas e combater os inúmeros monstros marinhos que serviam à Ordem de Dagon.

O povo de Mū sempre apresentou grande reverência a Nāmaka, embora a influência de Pele sempre tenha sido maior nas ilhas. Entretanto, após o Dilúvio, uma maioria massiva de Mū foram aniquilados, e Nāmaka acolheu as almas dos mortos em um território seu em Wao Akua, de modo que se tornassem seus agentes imortais a partir de então.

Os poucos Mū que se refugiaram do Dilúvio e conseguiram sobreviver se tornaram os membros mais antigos e poderosos da Hale Moana, em agradecimento a Nāmaka.

Mesmo após as migrações polinésias sobre as ilhas havaianas, a Hale Moana se manteve defendendo o litoral contra os monstros marinhos e entrando em conflito direto com os membros da Hale Pele.

**Características:** os mantos dos membros da Hale Moana são em tons azulados e esverdeados, com detalhes em branco, refletindo o foco de seus poderes ligados à Água e ao Gelo (Ar+Água), além de utilizarem itens ligados às águas como conchas, arpões, pranchas de madeira e escamas de peixes.

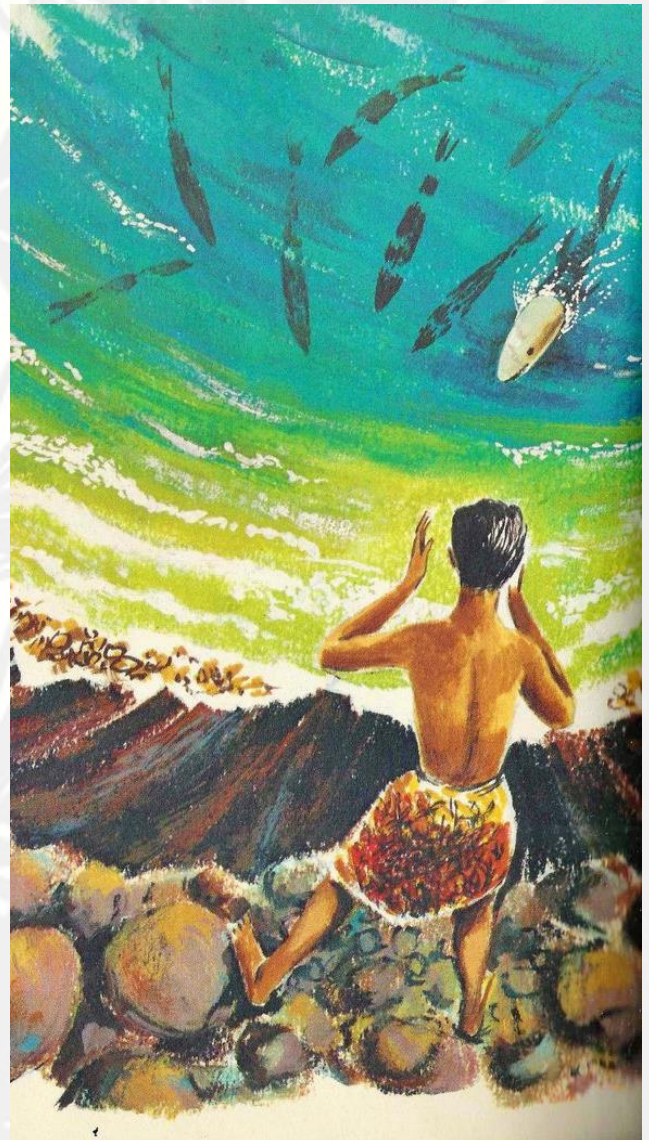
Embora a Hale Pele acolha todos os tipos de Magos e Guerreiros havaianos, a Hale Moana concentra a maior parte dos melhores guerreiros das ilhas, desde os Kakau Nakoa (guerreiros tatuados) até os Kahuna He'e Nalu (caçadores de ondas) e Lor Nakoa (guerreiros mascarados).

**Graus:** esta ordem possui apenas 4 graus. Auxiliares e Iniciados permanecem em cada um destes graus por cerca de cinco anos, e o grau posterior dura de dez a vinte anos dentro da ordem. Um membro sempre será monitorado por um membro de grau superior e será responsável por um ou mais membros de grau inferior.

Os graus mais altos possuem contato direto com os agentes de Wao Akua e, quando morrem, automaticamente se tornam Unihipili ou Rogotumu.

**Círculo Externo:** Auxiliar, Iniciado, Defensor dos Mares, Kahuna Mū.

**Círculo dos Kahuna Mū:** atualmente em número de 12 Mū.



# ORDENS SECRETAS

## HALE LAKA

Também chamada de **Casa da Exuberância**.

**Fundação:** data desconhecida, ilhas havaianas (povo Mū); século V, ilhas havaianas (povos polinésios).

**Personalidades:** Lono, Laka, Carolyn Sapp, Duke Kahanamoku, Don Ho, Israel Kamakawiwo'ole.

**Base:** Wao Kele O Puna, Havaí.

**Atuação:** ilhas havaianas.

**Background:** a ordem de Hale Laka surgiu como um pensamento complementar às ordens de Hale Pele e Hale Moana, uma vez que as duas lidavam apenas com as forças da natureza. Assim, a Hale Laka se dedicou às Plantas e aos Animais, através da veneração aos deuses Lono e Laka.

A fundação da Casa da Exuberância ocorre ao mesmo tempo em que surgem os pequeninos Menehune, agentes das forças da natureza seguidores diretos de Lono e Laka. Com o Dilúvio, quase todos os Mū morreram, mas os Menehune sobreviveram e se mantiveram nas ilhas, cuidando dos sobreviventes e cuidando da natureza até a chegada dos polinésios, que aprenderam com eles as tradições dos deuses de Wao Akua.

Os membros são escolhidos através de complexos Rituais, e todas as Wahini (feiticeiras) possuem algum dom sobrenatural como a mediunidade, viagem astral, leitura dasorte, premonições, talento para elixires, maldições e outros. Este poder é despertado na Wahini quando ela atinge o grau de Iniciada ('Olapa).

**Características:** A roupa tradicional dos membros da Hale Laka são as saias de palha ou folhas (pā'ū) e guirlandas de flores (lei) como coroas, colares, pulseiras, tornozeleiras – em cerimônias compostas apenas por membros da Hale Laka, tanto homens como mulheres ficam com o tronco descoberto, mas em rituais que permitem outros indivíduos, as mulheres (Wahini) cobrem os seios. Enquanto a maior parte dos membros da Hale Laka tenham fortes ligações com os Menehune, existem raros membros que preferem se relacionar com os Tipua de Halzazee.

As Wahini reúnem-se em Cabalas chamadas Pōhai, com treze Wahini, coordenadas pela Luahine, que é a mais velha ou influente das feiticeiras presentes.

Os homens da Hale Laka atuam mais como auxiliares e patrocinadores, sem grande participação nos rituais místicos da ordem.

**Graus:** A Hale Laka é constituída quase inteiramente de mulheres. Homens entram apenas como patrocinadores, conselheiros, serviçais ou mercenários contratados como assassinos, e sempre em posição inferior na hierarquia de comando. As Wahini possuem apenas três graus de iniciação: Haumana (Aprendiz; cerca de 2 anos), 'Olapa (Iniciada; quando seus poderes se desenvolvem) e Kumu (Feiticeira). As Kumu líderes de Pōhai são chamadas de Luahine, e formam o Círculo Maior das Wahini.

Depois que a cultura ocidental permeou pelas ilhas, as Wiccans e Brujas passaram a se relacionar com a Hale Laka, passando a ser dito em rumores que as Luahini mais poderosas de cada geração são transformadas em Vampiras Strigoi por um Círculo Interno de Brujas, e que estas Vampiras poderosíssimas auxiliam os Pōhai em tempos de dificuldade.



# ORDENS SECRETAS

## ORDEM DE DAGON

Também chamados de **Magos Aquos**.

**Fundação:** 6.000 a.C., Polinésia.

**Base:** Ilhas da Polinésia.

**Atuação:** Austrália e ilhas, mas também Europa, EUA e Chifre Africano.

**Personalidades:** Dagon, Tangaroa, Negucithrall, Abdul Alhazred (autor do Necronomicon), Winfield Lovecraft (pai de H. P. Lovecraft), Robert E. Howard, Sir Arthur Conan Doyle, Mr. Kanter, Sanford B. Dole.

**Background:** os primeiros Magos Aquos eram os híbridos de Demônios e humanos, descendentes de Dagon e Kthulhu, principais deuses polinésios, que após o Dilúvio tiveram suas cidades afundadas pelas águas, no Oceano Pacífico. O culto a Dagon renasceu na antiga cidade de Ur, e espalhou-se timidamente pela região da Mesopotâmia e à volta do Mar Vermelho.

Paralelamente, duas ordens de Magos foram desenvolvidas: uma nas ilhas do Pacífico, que permaneceu intocada até o século XIX, e a Ordem Árabe de Dagon, que desenvolveu os estudos da Magia e a conjuração das entidades menores de Tenebras. Vieram para a América no século XVII e, durante o século XIX, a ordem conseguiu infiltrar-se em alguns graus dentro das lojas egípcia e americana.

**Características:** dentro dos templos, usam mantos com capuzes marrons para os membros do Primeiro Círculo, e mantos cinzas com runas arcaicas bordadas em enochiano para os membros do Segundo Círculo; existem rumores sobre mantos negros para entidades sobrenaturais, que os bruxos mais poderosos conseguem conjurar das profundezas do oceano ou do reino moribundo de Burotu, em Ark-a-nun.

**Graus:** a ordem é composta de dois Círculos dos Mistérios. O primeiro conta com 7 graus de iniciação e o segundo com 3 graus superiores. Todo Mago Aquo do Primeiro Círculo é auxiliado por um mentor do Segundo Círculo, que acompanha de perto seu aprendizado. Cada Cabala compreende de 4 a 7 Magos, coordenados por um Mago de grau superior. Em cidades maiores (a partir de 2 a 3

Cabalas), é designado um Mestre do Templo (no máximo dois por cidade, não importando o tamanho desta). Os três graus maiores do Primeiro Círculo dizem respeito ao representante da ordem em alguns estados, ou a um país. Os graus do Segundo Círculo funcionam como juízes, viajando de cidade em cidade e vistoriando os Templos. Para a obtenção de cada um dos graus, o iniciado deve passar por uma série de testes de Magia, Rituais e lealdade. Testes são realizados a cada solstício de inverno. Tangaroa ocupa o posto de Guardião do Nome Impronunciável e viaja por todo o Oceano Pacífico vistoriando os Templos.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Stygia, Mestre Guardião dos Segredos, Mago Supremo das Ilhas.

**Segundo Círculo:** Grande Inspetor do Templo, Mestre da Grande Obra, Guardião do Nome Impronunciável.

**Círculo Interno:** desconhecido.



# ORDENS SECRETAS

## IRMANDADE DA ESTRELA

**Fundação:** 600 a.C., Angkor.

**Base:** Bangkok, Tailândia.

**Atuação:** Sudeste Asiático e Oceania.

**Personalidades:** Shugoran, Hluh, U Pao.

**Background:** os xamãs cambojanos, chamados Kru Khmer, sempre seguiram o demônio amorfo Hluh, este vindo do plano conhecido como Infernun. Seus poderes de manipulação dos ventos e das doenças (tanto para curar como para causar pragas) eram usados para proteger suas comunidades bárbaras. Toda a região do Sudeste Asiático era controlada tanto pela Irmandade da Estrela como pelo Toc Faan, um grupo maligno de Magos que incentivava o canibalismo como forma de adquirir poder.

Os demônios Hluh e Malaveyovo (patrono do Toc Faan) eram grandes inimigos em Infernun, e usavam esta rivalidade para forçar o Toc Faan e a Irmandade da Estrela a sempre entrar em guerra. Após séculos de batalhas, o Kru Khmer chamado U Pao escreveu o Sutra Negro, que se tornou o tomo mais importante de rituais de seres do Infernun, sendo que U Pao pertencia à Irmandade da Estrela.

Anos depois do Sutra Negro, o demônio Shugoran saiu de seu plano decadente e destruiu a liderança de Hluh na Irmandade da Estrela, assumindo o comando sobre ela e condenando o demônio ao Inferno Oriental. Seus poderes eram admiráveis, e foram usados para dominar toda a região, assimilando o Toc Faan para dentro da Irmandade da Estrela, banindo também Malaveyovo para o Inferno Oriental. Os ensinamentos de Shugoran foram de grande valia para os povos do Sudeste Asiático, que evoluíram muito. Assim, todo o Sudeste Asiático é controlado pela Irmandade da Estrela, de modo a expandir com o passar dos séculos para as ilhas do Pacífico até alcançarem o arquipélago havaiano no início do século XX, com os Sakadas (trabalhadores imigrantes das Filipinas trazidos ao Havaí para as plantações de cana-de-açúcar).

**Características:** Os Magos da Irmandade da Estrela ainda são muito bárbaros em seu comportamento e visão de mundo, pois compartilham tanto o desejo de iluminação de Shugoran, como também a tradição de canibalismo adquirida com Malaveyovo,

além da adoração a grandes feras amorfas seguidoras de Hluh.

Seu ritual mais poderoso, a Refeição do Espírito, consiste em devorar partes do corpo da vítima assassinada durante o ritual, e adquirir seu poder. Este ritual, somado ao controle dos ventos das pragas e a invocação dos demônios amorfos (ambos ensinados por Hluh), tornam a Irmandade da Estrela uma ordem muito bizarra e temida.

**Graus:** Após a assimilação do Toc Faan e as mudanças de liderança na Ordem (desde sua criação, 3 demônios já tiveram grande influência), os graus se mesclaram e ainda são considerados confusos por quem não é membro da Irmandade da Estrela.

**Primeiro Círculo:** Iniciado, Auxiliar, Devorador, Xamã da Vila.

**Segundo Círculo:** Grande Curandeiro, Mestre do Vento Norte, Mestre do Vento Leste, Mestre do Vento Sul, Mestre do Vento Oeste, Tubarão Canibal.

**Círculo Interno:** Invocador do Vento Astral, Guerreiro Faminto, Hospedeiro do Demônio Amorfo.

**Comandante:** Shugoran.



# ORDENS SECRETAS

## GRÃ-COMENDA DOS TEMPLÁRIOS DO HAVAÍ

**Fundação:** 1870, Honolulu, Havaí.

**Base:** Honolulu, Havaí. (outras duas comendas em Kalakua e Hilo)

**Atuação:** Havaí e ilhas próximas.

**Personalidades:** Rei David Kalakaua, William H. Koon, Cecil A. Ryder Jr, Douglas Crum, John B. Connell.

**Background:** A Grã-Comenda dos Templários do Havaí se formou aos poucos, enquanto os Templários do oeste dos EUA se instalavam nas ilhas havaianas e a Maçonaria formava uma forte aliança com a dinastia real no século XIX. Alguns membros da realeza chegaram a se iniciar entre os maçons e assim influenciaram na consolidação dos Iluminados e Templários no arquipélago havaiano.

Quando o Rei Kalakua se iniciou entre os Templários, a unidade havaiana foi então fundada sob seu controle direto. Embora um grande apoiador das missões templárias na região e na caça às criaturas sobrenaturais, Kalakua também é reverenciado por honrar as tradições havaianas, como a dança hula, o surfe, o ukulele e a arte marcial Kapu Kuialua.

**Características:** A Grã-Comenda não possui bom relacionamento com as ordens presentes no Havaí, com inimizade total principalmente contra a Ordem de Dagon e a Irmandade da Estrela – apenas a Hale Pele é pacífica e apaziguadora o suficiente para manterem uma situação tênue de trégua. Como muitas igrejas cristãs eram originalmente templos do antigo panteão havaiano, os Templários monitoram rigidamente estas igrejas em busca de pagãos que ainda usem estes locais sagrados para seus rituais das antigas tradições.

**Graus:** O templo está organizado em onze graus, assim divididos: 1=10 Zelador (Malkuth); 2=9 Theoricus (Yesod); 3=8 Practicus (Hode); 4=7 (Netzach); 5=6 (Tipheret); 6=5 (Giburah); 7=4 (Hesed); 8=3 (Binah); 9=2 (Hochma); 10=1 (Kether) e Magister.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Koa, Guerreiro Tribal, e Ali'i, Chefe Tribal**

Quando as ilhas havaianas estavam a salvo dos exploradores de outros locais do mundo, a sociedade tribal valorizava três importantes castas: os kahunas (xamãs) como os detentores do conhecimento do mundo invisível, e os dois representantes do mundo físico, chamados Koa e Ali'i. Enquanto o Koa era o soldado que não apenas defendia sua tribo como batalhava para expandir o território de seu líder, o Ali'i era o governante tribal cuja ascendência se dizia provir dos próprios deuses.

Mesmo depois da colonização e da anexação do Havaí aos EUA, há regiões onde as estruturas sociais dos havaianos tradicionalistas ainda se mantêm, e tanto os Koa como os Ali'i permanecem com seu poder social – aos kahunas foi relegada a posição de charlatanismo e bruxaria maligna, em nada semelhante à verdadeira ligação destes indivíduos com a natureza e o equilíbrio natural.

### **Koa**

**Custo:** 2 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

**Perícias:** Animais (Montaria 20%), Armas Brancas (Lança de Arremesso 30/0, Leiomano 20/20), Armadilhas 20%, Artes Marciais (Lua 30/30), Camuflagem 20%, Ciências (Herbalismo 20%), Esportes (Caça 40%, Surfe 30%), Furtividade 20%, Rastreo 30%, Sobrevivência (Costa 40%), Venenos 20%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 3.

### **Ali'i**

**Custo:** 5 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícias.

**Perícias:** Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 20/20, Lança 20/20), Conhecimento (Religião Havaiana 20%), Escutar 20%, Esquiva 10%, Etiqueta (Comercial 40%, Diplomacia 30%), Esportes (Surfe 30%), Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 10%, Lábria 30%, Liderança 40%), Negociação (Avaliação 50%, Barganha 50%, Burocracia 40%).

Aprimoramentos: Aliados 2, Contatos 2, Recursos 3.

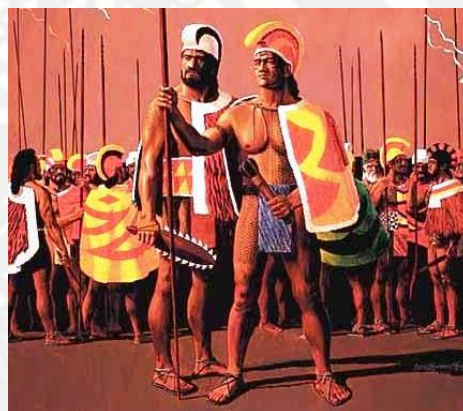
Pontos de Magia: 0.

Pontos Heroicos: 2 por nível.

Aos Koa e Ali'i também era reservado o conhecimento do He'e Nalu, conhecido pelo resto do mundo como o esporte Surfe. Os melhores praticantes deste esporte tinham altíssimo apreço pelos camponeses, guerreiros, kahunas e líderes tribais.

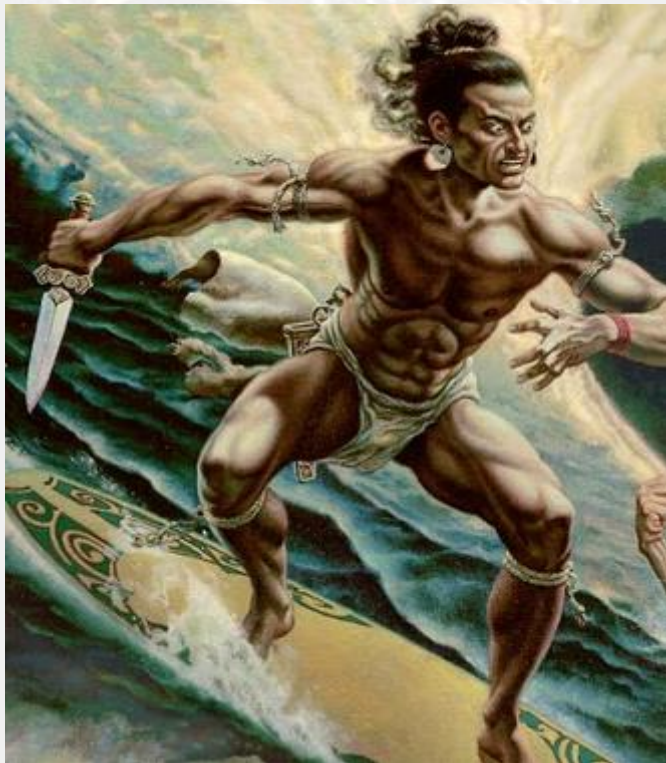
Nível Habilidade especial

- 1 Pode boiar por tempo indeterminado
- 2 Imunidade ao dano de corte/perfuração e ao veneno de qualquer criatura das áreas de rebentação das ondas
- 3 Enquanto bater braços e pernas sobre uma prancha, nunca se cansará de nadar
- 5 Após 30 minutos no mar, qualquer calmaria dá lugar a mar agitado e ondas
- 7 Enquanto surfa, pode utilizar qualquer arma de pesca submarina (arpão, lança-arpão, arbalete, rede de pesca) sem dificuldade maior
- 9 É capaz de batalhar enquanto surfa como se estivesse em uma montaria, podendo realizar ataques de carga, acrobacias e desviar a prancha de ataques diretos
- 11 As ondas levam o Personagem através das ilhas havaianas sem perderem a força até a chegada ao destino
- 13 As ondas podem transportar o Personagem para um dos seguintes mundos invisíveis: Burotu, Wao Akua ou Lua-o-Milu.





# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS



## **Cavaleiro da Grã-Comenda Havaiana**

Os Cavaleiros da Grã-Comenda Havaiana possuem grande treinamento militar, sendo encarregados de combater principalmente os cultistas de entidades inferiores, Senhores da Noite que vão sendo descobertos nas ilhas havaianas e criaturas que perdem o controle. A Ordem de Malta possui certa afinidade com estes defensores havaianos.

Cavaleiro da Grã-Comenda Havaiana

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 360 pts. de Perícias.

Perícias: Pistola 40%, Rifle Militar 30%, Metralhadora 30%, Submetralhadoras 30%, Condução (Automóveis 30%), Sobrevivência (Costa 50%), Camuflagem 50%, Armadilhas (Mecânicas 35%), Táticas de Guerra 40%, Furtividade 20%, Explosivos 40%.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados, Senso de Direção, Status 1.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Nānāuli Wahini, Dançarina da Natureza**

Principalmente voltadas à deusa Laka, as Nānāuli Wahini são as principais mantenedoras das tradições das danças e festas havaianas. Porém, enquanto possam existir muitas dançarinas tradicionais havaianas, as Nānāuli Wahini são as únicas mulheres que também entendem dos fenômenos dos céus, com vastos conhecimentos de Kālaianiau (Climatologia) e Kilo `ōuli i ke au o ka manawa (Meteorologia). Elas atuam em meio à natureza, protegendo a vida selvagem de criaturas das trevas e inimigos das tradições.

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 255 pontos de Perícias.

**Perícias:** Artes (Dança 40%), Ciências (Herbalismo 40%, Astrologia 10%, Conhecimento de Espíritos 30%, Climatologia 30%, Meteorologia 30%, Oculto 30%, Rituais 20%, Viagem Astral 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Sedução 25%), Pesquisa 30%, Primeiros Socorros 20%.

**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Entender, Spiritum, Animais, Plantas, Ar, Água, Terra.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 2.

### **Nível    Habilidade Especial**

- 1        Enquanto dança, qualquer teste relativo a CAR recebe bônus de +10%
- 2        Enquanto dança em ambiente selvagem, seres dos planos inferiores ou mortos-vivos etéreos sofrem 1d6 pontos de dano por rodada
- 3        Aumakua não apresentam medo ou aversão à Personagem, respeitando-a.
- 4        A Nānāuli Wahini possui 1 ou 2 contatos de habitantes de Wao Akua
- 5        A dança da Nānāuli Wahini é capaz de aumentar em 30% a chance de chover, ventar ou nevar (ou qualquer um destes efeitos deixar de acontecer)

6        Enquanto dança em ambiente selvagem, todos os animais do ambiente se esforçarão para protegê-la contra qualquer ameaça

7        A Nānāuli Wahini é capaz de convocar um Pele-au-makua ou Irewaru para que lhe faça um favor – caso o favor seja em prol de Wao Akua, o favor não será cobrado posteriormente.

8        Em um dia ou noite de tempestade, a Nānāuli Wahini pode invocar um esquadrão de Huaka'i Po, Rogotumu, Ukupanipo ou Taniwha para eliminar um inimigo de Wao Akua.

9        Enquanto dança, qualquer dano causado ao corpo da Nānāuli Wahini é transferido para a natureza em volta (claramente mostrando cortes em árvores, animais feridos e outros efeitos)



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Lor Nakoa, Guerreiro Mascarado**

Enquanto o Koa é o Guerreiro mundano que protege as comunidades havaianas contra as ameaças vindas de outras comunidades e ilhas, existem dois tipos especiais de guerreiros que defendem as tradições e o povo havaiano contra ameaças sobrenaturais dos mundos invisíveis. Um tipo é o Kakau Nakoa, o Guerreiro Tatuado.

O segundo tipo recebe suas capacidades especiais não de tatuagens e marcações corporais, mas sim de um dos grandes símbolos da guerra: a máscara. Certos Tikis fabricados podem ser envergados como máscara, e certos guerreiros recebem como presente de um Po'i 'Uthane uma máscara tiki onde o kahuna tenha aprisionado um Akua. Assim, o Lor Nakoa pode ativar certas capacidades ao realizar um pacto espiritual com o próprio Akua aprisionado.

**Custo:** 4 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícias.

**Perícias:** Ciências Proibidas (Oculto 10%), Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 40%), Rastreo 30%, Religião Havaiana 30%, Leiomano 45/25, Lança 30/20, Adaga 25/25, Esquiva 30%, Briga +20/0.

**Aprimoramentos:** Fama 2, Contatos 2.

**Pontos Heroicos:** 5 por nível.

Nível	Habilidade especial
1	Fusão dos Sentidos
2	Extensão dos Sentidos
3	Máscara-Escudo
4	Sentidos Especiais
5	Bocarra
6	Alimentar-se dos Vencidos
7	Escudo Espiritual
8	Baforada
9	Máscara Decorativa
10	Ativar Akua

**Fusão dos Sentidos:** Não há nenhuma limitação no uso dos sentidos enquanto o Lor Nakoa estiver com sua máscara – é como se ele estivesse sem máscara para ver, escutar, falar e farejar. A cada nível, o Lor Nakoa recebe +5% em Intimidação.

**Extensão dos Sentidos:** A máscara pode ser posicionada em qualquer lugar a até 500m do Lor Nakoa e ele poderá ver e ouvir através dela enquanto se mantiver concentrado.

**Máscara-Escudo:** A cada nível do Lor Nakoa, a máscara garantirá IP+1 contra dano físico.

**Sentidos Especiais:** O Lor Nakoa pode enxergar na escuridão da noite, escutar e falar perfeitamente mesmo submerso e escuta com o dobro de distância em terra firme.

**Bocarra:** A boca da máscara pode se mover como se fosse fundida à boca do Lor Nakoa, permitindo-lhe falar por ela, alimentar-se e atacar com mordidas (2d6+bônus de FR) e língua de chicote de 4m (1d8+bônus de FR). A máscara poderá falar à distância com o poder Extensão dos Sentidos.

**Alimentar-se dos Vencidos:** Todo indivíduo provido de alma que tenha acabado de falecer pode ter até 3 Pontos de Magia absorvidos pelo Lor Nakoa, que pode utilizar para Magia ou transformar imediatamente em PVs. Cada PM equivale a 1 PV.

**Escudo Espiritual:** A máscara fornece 3D de proteção contra qualquer rajada mágica lançada contra si, de qualquer um dos Caminhos. Se o Caminho for Humanos, Spiritum ou Metamagia, 50% do dano bloqueado é absorvido como PMs.

**Baforada:** O Lor Nakoa é capaz de lançar uma rajada de um único Elemento à sua escolha (entre Fogo, Água, Ar, Eletricidade, Gelo e Espírito) ao gastar PMs. Cada 4 PMs permitem dano de 1d10.

**Máscara Decorativa:** O Lor Nakoa passa a ser capaz de realizar qualquer poder seu sem precisar estar usando a máscara, sendo substituída por uma versão translúcida fantasmal quando desejado.

**Ativar Akua:** Uma vez por lua, o Akua pode ser libertado da máscara para proteger o Lor Nakoa, atuando por até 12h.

# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

O Akua pode assumir 4 formas diferentes de acordo com a lua:

**Lua Cheia:** O Akua pode se manifestar perfeitamente como era antes de ter sido aprisionado na máscara tiki. Por esta razão, todos os seus Atributos, Perícias, Aprimoramentos físicos e mentais e Poderes estarão de volta, podendo ser utilizados à vontade pelo Akua. Porém, nenhum Poder ou Aprimoramento será capaz de livrar o Akua do aprisionamento.

**Lua Minguante:** Doppelganger. O Akua terá uma aparência exatamente igual ao Lor Nakoa, porém de uma forma translúcida azulada, fantasmagórica. Nesta forma, seus Atributos, Perícias, Poderes e Aprimoramentos físicos e mentais serão os mesmos do Lor Nakoa.

**Lua Nova: Guardiã Totêmica.** O Akua assume a forma de um colosso de madeira (como um Golem de 3m de altura). CON 5D, FR 5D, DEX 2D, AGI 3D, INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 0, IP 10, 30 PVs, regeneração de 3 PVs por rodada. Pancada 3d6+bônus de FR, Os poderes Máscara-Escudo, Sentidos Especiais, Bocarra, Alimentar-se dos Vencidos, Escudo Espiritual e Baforada estarão sempre ativados.

**Lua Crescente: Grande Fera.** O Akua assume uma versão pré-histórica de um dos seguintes animais: albatroz, cão poi, coruja, corvo havaiano, enguia, foca-monge-do-havaí, gavião, golfinho, javali, lagarto, morcego, polvo, rato, tartaruga ou tubarão composto por um Elemento (Fogo, Água, Ar, Eletricidade, Gelo e Espírito), à escolha do Akua, mas sem poder mudar de animal e Elemento depois de assumir até a próxima lua crescente.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Kakau Nakoá, Berserker Tatuado**

As marcações corporais de todos os povos polinésios possuem grande valor social, e são capazes de contar a história do indivíduo, suas vitórias, estigmas e quaisquer outras características que eles queiram comunicar ou que os líderes tribais considerem importante enfatizar a qualquer um que veja o indivíduo.

Existe ainda uma classe mística de guerreiros que usam tatuagens como ativadores de capacidades especiais – obviamente, tatuagens assim não são feitas por um tatuador qualquer, mas sim por um Tohunga-Tā-Moko. Uma das armas preferidas dos guerreiros tatuados é a Leiomano, ou clava de dentes de tubarão.

**Custo:** 4 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícias.

**Perícias:** Ciências Proibidas (Oculto 10%), Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 40%), Rastreo 30%, Religião Havaiana 30%, Leiomano 45/25, Lança 30/20, Adaga 25/25, Esquiva 30%, Briga +20/0.

**Aprimoramentos:** Fama 2, Contatos 2.

**Pontos Heroicos:** 5 por nível.

Começando no 1º Nível e a cada dois Níveis, o Kakau Nakoá recebe uma tatuagem mística entre as possibilidades abaixo:

**Instrumento de trabalho.** O Kakau Nakoá recebe +20% em uma Perícia ligada a uma profissão comum. Caso tenha mais tatuagens desta, cada uma será para uma Perícia diferente.

**Escudo.** Seu PB recebe um bônus de +2, cumulativo para cada vez que tatuar este símbolo.

**Punho fechado.** Seus ataques desarmados recebem um bônus de +2, com limite de até +8 (quatro vezes a mesma tatuagem).

**Animal.** Cada tatuagem de Animal garante ao Kakau Nakoá um Familiar de até 20kg, ou cada nova tatuagem aumenta em 50% o peso anterior (uma tatuagem = 20kg; 2 tatuagens = 30kg; 3 tatuagens

= 45kg etc.). Entre as opções de Familiar estão: albatroz, baleia, cão poi, coruja, corvo havaiano, drepanidíneo, enguia, foca-monge-do-havaí, galinha, ganso havaiano, gavião, geco, golfinho, jackfish, javali, morcego, narceja, peixe-cirurgião, polvo, rato, tainha, tartaruga e tubarão.

**Arma.** O Kakau Nakoá recebe +20 em uma Perícia ligada a uma arma branca (como quiser dividir entre Ataque e Defesa). Caso tenha mais tatuagens desta, cada uma será para uma Perícia diferente.

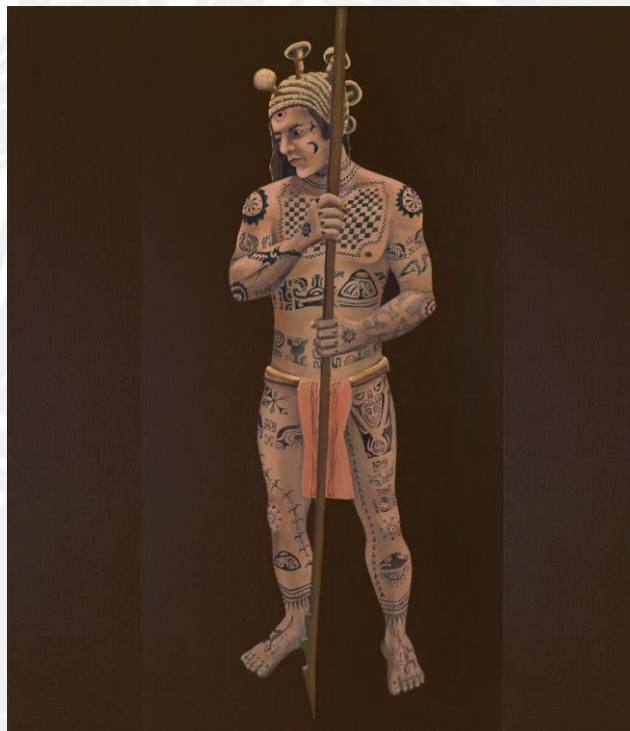
**Lua.** O Kakau Nakoá consegue enxergar na escuridão a uma distância de até 10m.

**Nuvem.** A capacidade de se movimentar (correndo, nadando, escalando etc.) aumenta em 50% para cada vez que fizer esta tatuagem.

**Montanha.** Recebe +1 ponto em FR ou CON para cada vez que fizer esta tatuagem.

**Onda.** Movimenta-se na água sem a necessidade de testar nenhuma Perícia relativa (Natação, Mergulho, Arpão, Surfe etc.), e prende a respiração por 50% mais tempo para cada vez que adquire esta tatuagem.

**Elemento.** Adquire defesa mágica de 1D para um Elemento tatuado, podendo ser cumulativo entre Fogo, Água, Terra, Ar, Luz, Trevas e Spiritum.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## Tohunga-Tā-Moko, Tatuador Arcano

As marcações na pele representam uma importante característica sociocultural entre os havaianos e outros povos polinésios, contanto a vida, os feitos e outras informações importantes sobre os indivíduos. Aos maiores guerreiros, líderes tribais e kahunas (xamãs) são reservadas as tatuagens que marcam seu poder social, e muitas vezes lhes atribuem capacidades sobrenaturais, em cerimônias de marcação de pele que apenas uma limitada quantidade de tatuadores sabem conduzir – estes místicos tatuadores são os Tohunga-Tā-Moko.

**Custo:** 4 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícias.

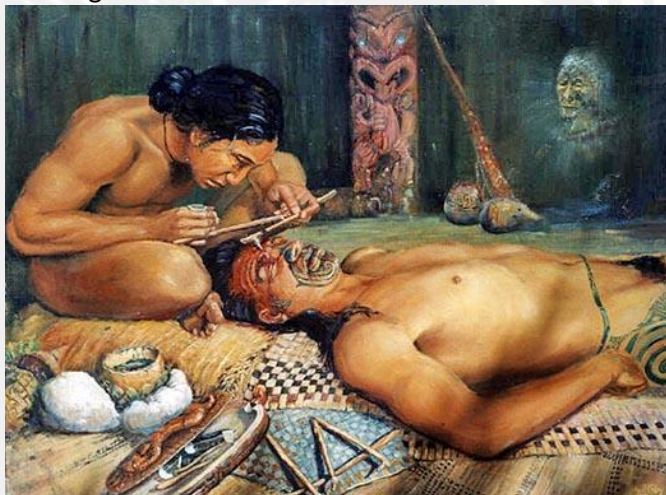
**Perícias:** Avaliação de Objetos 20%, Artes (Tatuagem 40%, Escolha dois Subgrupos 25% cada), Ciências (Herbalismo 20%, Religião Havaiana 40%), Ciências Proibidas (Oculto 10%, Rituais 30%), Falsificação 20%, Idioma (Havaiano Antigo 40%), Negociação (Barganha 15%), Pesquisa/Investigação 40%.

**Aprimoramentos:** Contatos 2, Poderes Mágicos 3, Talento (Tatuagem) 1.

**Pontos de Magia:** 3 + 1 por nível.

**Pontos Heroicos:** 1 por nível.

A cada Nível, o Tohunga-Tā-Moko aprende a criar uma nova tatuagem mística – veja a lista de tatuagens místicas no kit Kakau Nakoa.



## Po'i 'Uthane, Captor de Espíritos

Entre os vários kahunas que protegem as tradições havaianas, existem os xamãs capazes de invocar, controlar e banir os seres dos mundos invisíveis, chamados Po'i 'Uthane. Estes kahunas possuem a vantagem de lidar igualmente com os seres dos mundos inferiores (Te Uranga-o-te-rā, Rarohenga e Burotu) e também com os seres dos mundos superiores (habitantes de Wao Akua e outros seres de Naherangi) ou reinos etéreos (Reeinga e Lua-o-Milu).

**Custo:** 5 pts. de Aprimoramentos, 250 pts. de Perícias.

**Perícias:** Conhecimento (Herbalismo 30%, Religião Havaiana 40%, Rituais 40%, Viagem Astral 40%), Escutar 20%, Pesquisa 20%, Manipulação (Empatia 10%, Etiqueta 40%, Lábria 30%, Liderança 30%), Negociação (Avaliação 20%, Barganha 40%).

**Aprimoramentos:** Aliados 1, Poderes Mágicos 2, Recursos 3.

**Pontos de Magia:** 2 + 1 por nível.

**Pontos Heroicos:** 2 por nível.

Nível	Habilidade especial
1	Invocar Akua Inferior, Enxergar Akua
2	Língua do Mana
3	Maldição de Ukupanipo, Resistência Elemental
5	Invocar Akua, Emanação de Mana
7	Viagem ao Reino Invisível, Ordem de Kane
9	Aprisionar Akua em Tiki
11	Animar Tiki
13	Invocar Akua Maior
15	Contatar Soberano

# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

**Invocar Akua Inferior:** O Po'í 'Uthane possui o controle de uma entidade de um dos mundos invisíveis. Invocar o Akua Inferior demora 24 horas. O Akua Inferior tem como função ser uma espécie de "grimório vivo": o Po'í 'Uthane diz qual efeito quer causar com um ritual e o Akua Inferior viaja ao Plano Astral para encontrar informações sobre o ritual que mais se aproxime da descrição do Po'í 'Uthane. Magias "comuns" (Elementos, Metamagia, Ilusões e Humanos) de até 3º Círculo demoram 1d6+1 rodadas; magias "incomuns" (Caminhos já citados, mas acima de 3º Círculo) demoram 2d10+5 rodadas; e magias "raras" (todos os outros Caminhos de qualquer Círculo) demoram 1d6+1 horas. Há 50% de possibilidade do Akua Inferior encontrar o Ritual desejado, mais os seguintes modificadores: +5% para magias "comuns", -30% para magias "incomuns" ou "raras", +10% para cada nível de experiência do Po'í 'Uthane, -10% para cada Círculo da magia. Quando encontra o Ritual, o Akua Inferior o memoriza por até meia-hora, realizando-o para o Po'í 'Uthane quando pedido; caso este tempo passe e o Po'í 'Uthane não realize o ritual, ele deverá procurá-lo novamente. O Akua Inferior não é capaz de memorizar mais de um Ritual ao mesmo tempo. Ao trabalharem com os mortais, os Akua Inferiores gozam de regalias e luxos: em troca desta busca de rituais no Plano Astral e Planos Elementais, o Akua Inferior pede ao Po'í 'Uthane alguns presentes semanais, folgas periódicas e um tratamento adequado e respeitoso.

**Enxergar Akua:** O Po'í 'Uthane está treinado a enxergar criaturas dos mundos invisíveis. Qualquer criatura dos já citados mundos invisíveis é enxergada pelo Po'í 'Uthane como formas sombrias, sem necessidade de teste.

**Língua do Mana:** O Po'í 'Uthane possui 5% de chance por nível de experiência (ou seja, começando com 10%) de reconhecer magias, artefatos ou qualquer trabalho feito por um Akua bastando observar com atenção o que examina. Além disso, a capacidade de perceber a atuação dos Akua dá ao Po'í 'Uthane +15% em todas as perícias de Manipulação e Negociação quando lidar com Akua.

**Maldição de Ukupanipo:** Uma vez por semana, o Po'í 'Uthane pode amaldiçoar verbalmente um indivíduo de forma que todos os Kahuna He'e Nalu em 1,5km por nível de experiência (ou seja,

começando com 4,5km) sentirão o amaldiçoado como um inimigo que deve ser dilacerado. A maldição dura uma noite, e só pode ser ativada entre o anoitecer e os últimos minutos da noite antes do amanhecer.

**Resistência Elemental:** O Po'í 'Uthane possui IP 3 e reduz em -2 o Focus de magias elementais feitas contra ele – deve-se escolher um Elemento específico entre os seis Caminhos Elementais e Spiritum. Nos níveis 6, 10 e 14, o Po'í 'Uthane ganha mais uma resistência elemental.

**Invocar Akua:** Uma vez por dia, o Po'í 'Uthane pode invocar um Akua de 3D de um dos mundos invisíveis. Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do Po'í 'Uthane e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos havaianos, os presentes e o valor de CAR do Po'í 'Uthane.

**Emanação de Mana:** A capacidade evoluída de perceber a atuação dos Akua dá ao Po'í 'Uthane +30% em todas as perícias de Manipulação e Negociação e em testes de WILL para resistir a encantamentos quando lidar com Akua.

**Viagem ao Reino Invisível:** O Po'í 'Uthane é capaz de abrir um portal para qualquer um dos mundos invisíveis da religião havaiana. Ele é capaz de sobreviver 1 hora por nível de experiência sem auxílio arcano.

**Ordem de Kane:** Caso um Akua seja derrotado em uma disputa de WILL vs. WILL, o Po'í 'Uthane será capaz de dar uma ordem simples ao Akua e ele deverá cumprir, uma vez por dia. Exorcismo, banimento, ordens para causar males a outro indivíduo e muitas outras ações podem ser ordenadas ao Akua.

**Aprisionar Akua em Tiki:** O Po'í 'Uthane possui a capacidade de construir um artefato para aprisionar Akua, o Tiki. Caso o Po'í 'Uthane utilize com sucesso a Ordem de Kane a um Akua, ele poderá ordenar que o Akua se vincule ao Tiki, e então tal objeto o aprisionará até que o Akua realize tarefas impostas pelo Po'í 'Uthane (como proteger seu portador contra a morte não-natural até que ele morra de doença ou de velhice, por exemplo).

# criação de personagens havaianos

**Animar Tiki:** Em vez de permitir que um Akua aprisionado aja como sua forma etérea, o Po'í 'Uthane pode permitir que o Akua anime o Tiki e interaja com o mundo físico através dele. Como o Tiki pode ter qualquer tamanho entre um pequeno boneco a até um pilar totêmico, suas características físicas irão variar com este tamanho.

**Invocar Akua Maior:** Uma vez por semana, o Po'í 'Uthane pode invocar um Akua poderoso de 4D. Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do Po'í 'Uthane e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos havaianos, os presentes e o valor de CAR do Po'í 'Uthane.

**Contatar Soberano:** Uma vez ao mês, o Po'í 'Uthane pode, se desejar, solicitar uma audiência com um dos soberanos dos mundos invisíveis. Esta audiência pode ou não ser favorável ao Po'í 'Uthane, dependendo de como ele se comporta diante do soberano. Os soberanos possíveis são Kane, Haumia, Pele, Laka, Ku, Kanaloa, Nāmaka, Milu, Hine-Nui-Te-Po, Rohe, Tangaroa, Havea Hikule'o, e as divindades menores com reinos-ilhotas em Wao Akua.



## **Ukupanipo, Crias da Fome**

Ukupanipo é tanto o nome do deus havaiano dos tubarões como o criador da Fome que serve de maldição aos habitantes das ilhas da região. A Fome surge como uma mancha espiritual em um indivíduo que tenha nascido sob alguma circunstância misticamente indesejada, como a mãe grávida recebendo uma maldição ou tendo sua alma vendida, o pai ou mãe ser de uma raça dos planos inferiores, Zarcantropia ou qualquer outro contexto semelhante. A criança geralmente nasce com uma marca de nascença facilmente identificável por especialistas da religião havaiana, e a criança é proibida de comer qualquer carne de animais de terra firme ou voadores, podendo apenas se alimentar de vegetais ou animais dos mares.

Caso se alimente alguma vez de carne ou derivados de um animal que não marinho, a Fome tomará conta do indivíduo e o obrigará a comer ininterruptamente – caso não tenha como se alimentar de carne, ele entra em estado de fúria que é aplacada apenas caso ele seja derrubado inconsciente. A partir de então, seu corpo se transformará em tubarão ou em uma forma homem tubarão em determinadas circunstâncias do Sol e da Lua.

**Tubarão:** 600-1000kg, 35-45 PVs, IP 3, vel. máx. 40km/h, mordida 65% 4d6+4, pancada 65% 2d6+10, CON 45, FR 45, DEX 00, AGI 21, INT 01, WILL 01, CAR 00, PER 20.

**Forma Homem-Tubarão:** FR+12, CON+8, AGI+4, PER+4, CAR 0, IP+3, 2,40m de altura, regenera 3 PVs por rodada, garras 2d6 + bônus de FR, mordida de 3d8 + bônus de FR.

**Poderes Bestiais Possíveis:** Aspecto do Tubarão, Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Metamorfose, Selvageria, Sentidos Especiais, Terror, Traços Animais.

**Fraquezas:** Instintividade (obrigatória), Reação a Estímulos (obrigatório), Época de Transformação (obrigatória), escolha UM entre os seguintes: Carisma Limitado, Destreza Limitada, Fúria, Mente Perturbada.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## Aspecto do Tubarão

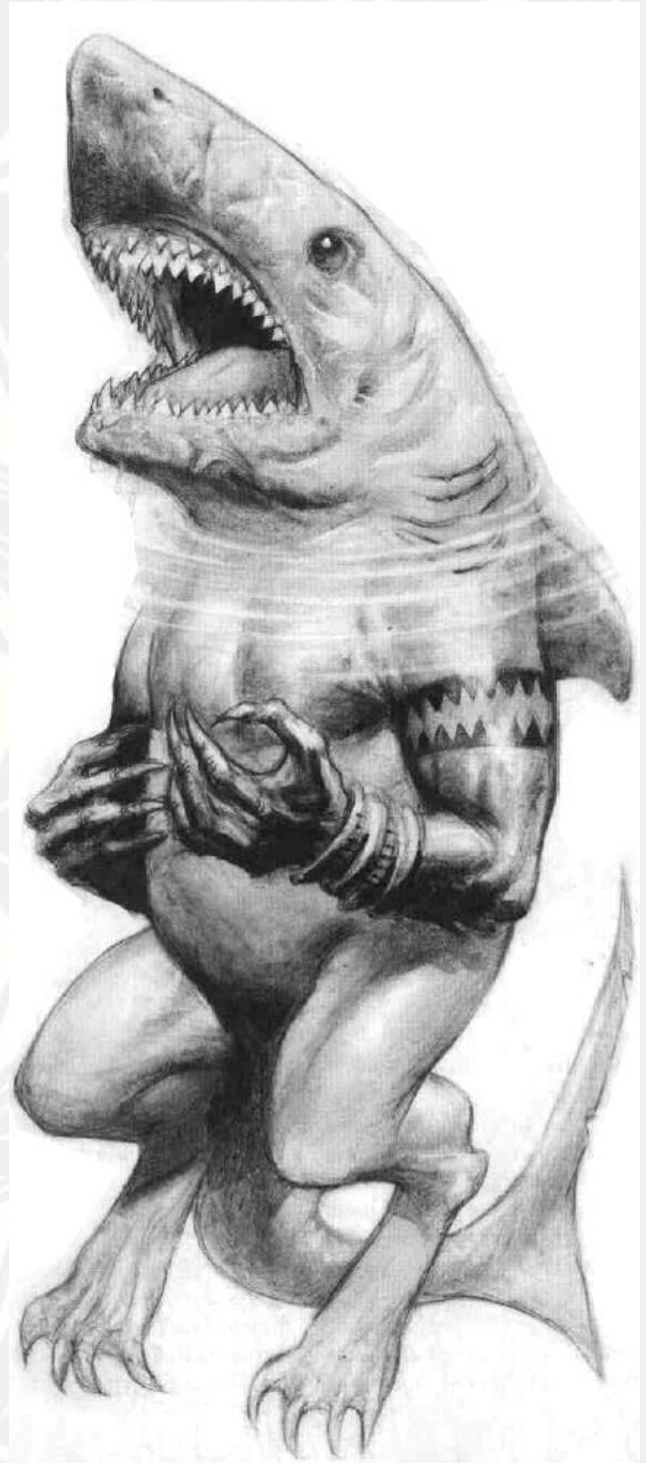
**Nível 1:** Nanaue. O Ukupanipo adquire traços físicos semelhantes aos de um tubarão branco, suas mãos e pés se modificam podendo nadar com facilidade. Seu deslocamento na água será o triplo de sua velocidade em terra, devido ao formato de nadadeiras que os braços e pernas assumem quando na água (+30% em Natação).

**Nível 2:** Face do Tubarão. Permite metamorfosear a cabeça do personagem em um híbrido de homem e tubarão. O Ukupanipo pode prender uma vítima com sua boca, recebendo um bônus de +4 na FR. Sua mordida causa 2d6 + bônus de FR, e recebe PER+2.

**Nível 3:** Escamas. Uma camada de escamas placoides envolve o corpo do Ukupanipo, não apenas o protegendo dos efeitos do clima como também evitando machucados. Em termos de jogo, o IP do personagem aumenta em 3 pontos e ele não sofre efeitos adversos do clima como frio, calor etc.

**Nível 4:** Fúria. A mentalidade do Ukupanipo será muito frágil com relação a estímulos de violência e adrenalina, forçando-o a um estado de fúria incontrolável. Qualquer possibilidade de uma batalha sangrenta ou de defesa de si ou outro indivíduo exigirá um teste Muito Difícil de WILL para não entrar em fúria – neste estado alterado, receberá bônus de +4 nos quatro Atributos Físicos, e só voltará ao normal caso seja imobilizado, levado à metade de seus PVs, ou não sobrar nenhum inimigo ao alcance de seus cinco sentidos.

**Nível 5:** Dádiva de Zarcattis. A epiderme do Ukupanipo pode adquirir uma coloração totalmente camuflada às águas oceânicas, em uma transformação que também deixa seus olhos vermelhos brilhantes e sua boca e garras das mãos mais amedrontadoras. Testes para discernir se o Ukupanipo não é um monstro de Zarcattis serão sempre Difíceis sem o uso de capacidades sobrenaturais. Nesta forma, recebe FR+3, CON+3 e IP+3, causando 2d6 pontos de dano com suas garras e presas.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Clã Ulosthlogyua, Ponaturi de Burotu**

Burotu fazia parte de um grande arquipélago de inúmeras ilhas, cuja maioria fora destruída por cataclismas, e o restante foi arrastado em direção ao continente, dando origem ao formato atual da região. Burotu é uma área montanhosa, com picos que se erguem aos 2.000 m de altura. Na área central, é coberta por florestas, mas grande parte desta área está desabitada.

Os demas (como são chamados os habitantes de Burotu) possuem peles lisas e frias ao toque, adotando tons de azul ou cinza. Seus poucos pelos corporais são lisos e parecem estar sempre encharcados por fluidos. Não possuem garras ou chifres, e seus dentes são serrilhados e afiados. Seus olhos possuem pupilas negras que ocupam toda a orbe.

Entre as várias tribos e clãs seminômades de Burotu, o Clã Ulosthlogyua é um deles, totalmente composto por Profundos (chamados Ponaturi em sua língua original). Habitam cavernas na costa e pântanos, principalmente as Charnecas Matabiri e os Poços Kurrea. Caçam todo tipo de Bergahaaza que possam capturar e devorar mas, em algumas situações, podem negociar e até conversar.

**Aprimoramentos Étnicos possíveis (Vullea, Burotu):** visão noturna, infravisão, reservas de alimento, dentes e boca (dentes finos e longos como as presas de uma serpente), pés especiais, tamanho, olfato discriminatório, sangue frio, pele lisa, regeneração, estômago resistente, membros extras, resistência à dor, ultraflexibilidade das juntas, imunidade a ácidos, imunidade a venenos, sangue venenoso, sangue ácido, peçonha, pele resistente, pernas robustas, coração duplo, garras, atributos 4D, aquático, bico, caçador noturno, cordas vocais/sonar, regenerar membros perdidos, prontidão, visão periférica, armas arremessáveis, garras/presas/espinhos afiados, membros extensíveis, concha, olhar do predador, aumento de atributo, pinças, bioeletricidade, ataques extras.

**Fraquezas Étnicas (Vullea, Burotu):** toque congelante, sanguinolência, vulnerabilidade (calor obrigatório), estritamente carnívoro OU estritamente vegetariano, albinismo, monstruoso, fanatismo, sadismo, dependência de água,

dependência, somente em infravisão, hiperalgia, daltonismo (escolha 2).

**Poderes possíveis:** A Forma Humana, Anfíbio, Ataques Extras (limitado), Aumento de Atributos, Bafo, Bioeletricidade, Cauda, Cauda Espinhuda, Centauro, Concha, Controle Mental, Cordas Vocais/Sonar, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Devorar, Engodo, Garras, Glifo, Guthu-Gaoh, Infravisão, Inspirar Terror, Língua de Chicote, Maldições, Peçonha, Pele de Muda, Pele Resistente, Pele Viscosa, Pinças, Poderes Psíquicos, Regeneração, Sangue Ácido, Sangue Venenoso, Tamanho, Toque Fúngico.

**Fraquezas possíveis (escolha 6 das 8 seguintes):** Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Fúria, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Locais Religiosos.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## Aumakua, Anjos de Wao Akua

Os únicos habitantes originais da cidade paradisiana de Wao Akua são os deuses descendentes de Na' Wahine com Kane, e apenas depois outras criaturas foram criadas ou acolhidas para viverem entre os deuses. Para efeito de regras, cada uma destas criaturas servas dos desígnos dos deuses havaianos será tratada como uma Casta.

**Menehune:** são gnomos ligados aos antigos templos de veneração aos seres de Wao Akua – sua capacidade é narrada nas lendas como algo extraordinário, pois conseguem erguer um templo inteiro em apenas uma noite. São intermediários dos seres da natureza selvagem (como os Tipua, os Hakuturi e os O'Punga) e Wao Akua, além de atuarem também como mensageiros dos deuses e enfatizadores das tradições.

**Deuses prediletos:** Lono, Laka

**Poderes Angelicais:** Aumento de Atributos, Cheseed, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Druidia, Glifo, Entender Terra, Criar Terra, Controlar Terra, Hod, Kärna, Malkuth, Mensageiro Celestial, Percepção Divina, Querubia, Questionamento, Regeneração, Sombrati, Tapu, Telecinésia, Yesod.

**Mū/Maero:** são uma espécie de elfo negro das lendas da Oceania, tidos como os primeiros habitantes das ilhas antes da chegada dos seres humanos. Após grandes guerras civis contra os deuses e os monstros dos mares, os deuses decidiram realizar o Dilúvio, quando alguns destes deuses decidiram salvar os que consideravam merecedores, para viverem entre eles em Wao Akua. Dificilmente um Maero que viva em Wao Akua decidirá voltar à Terra, preferindo viajar por terras árcades, arkanitas e paradisianas em aventuras.

**Deuses prediletos:** Nāmaka, Kamohoali'i

**Poderes Angelicais:** Ambiente Favorável, Antecipação, Armadura Sombria, Ataque Assassino, Ataques Extras (ilimitado), Aumento de Atributos, Camuflagem, Controle Mental, Danças e Sinfonias Svartalfar, Defesas, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Disfarce, Forma Humana, Garras, Imunidade a Venenos, Inspirar Terror, Mácula dos Banidos, Magia Nata, Maldições, Metamorfose em Animais, Mörker, Olhos Noturnos, Pele Resistente, Presença Danosa, Prontidão, Rastreio, Regeneração, Regeneração de PM, Resistência à Dor, Senso de Direção, Sentidos Aguçados, Sentinela, Simular a Dádiva de Vampyr, Tiro-de-Elfo, Vorpal.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Aumakua, Anjos de Wao Akua**

**Huaka'i Po:** os Marchadores da Noite são uma espécie de assombração que atua em nome dos deuses, caçando criaturas malignas e salvando almas que não tenham encontrado o caminho para a pós-vida. Costumam caminhar em grupo, com uma espécie de mente coletiva que os conecta em cada pensamento e ação.

**Deuses prediletos:** Milo, Hine-nui-te-Po

**Poderes Angelicais:** Armaduras Espectrais, Armas Espectrais, Ataques Extras (ilimitado), Aumento de Atributos, Caminho, Camuflagem, Combate, Comunicação, Defesas, Defesas Especiais, Dreno, Isolamento Astral, Grandes Jornadas, Invisibilidade, Intangibilidade, Modificar Outros Espíritos, Netzach, Passagem Astral, Orientação, Prisão Etérea, Regeneração, Saltos Etéreos, Telecinésia, Vozes.



**Unihipili:** estes entes são os protetores de suas famílias, atuando como guias, anjos da guarda e oráculos para seus descendentes. Só se torna um Unihipili um indivíduo que tenha realizado algo muito importante para sua família, tornando-o merecedor do culto à ancestralidade.

**Deuses prediletos:** Kane, Na Wahini.

**Poderes Angelicais:** Aumento de Atributos, Bênção (apenas familiares), Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Energização (apenas familiares), Feudo, Glifo, Hod, Mälsman (apenas familiares), Passagem Astral, Percepção Divina, Proteção (apenas familiares), Questionamento (apenas familiares), Regeneração, Simulacro, Tapu (apenas familiares), Telecinésia.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## Aumakua, Anjos de Wao Akua

**Rogotumu:** os filhos de Rogo-Tumu-Here são os metamorfos homens-polvo que habitam as profundezas dos oceanos. Nascidos dos deuses-polvos oceânicos (Kanaloa, Na Kika, Tae-o-Tagaloa, Rogo-tumu-here, Kapuhe'euanui), os homens-cefalópodes seguem o propósito de seus progenitores divinos: explorar as profundezas dos oceanos e guardarem os conhecimentos que se escondem nos abismos oceânicos. Embora muito influentes por séculos na região do Oceano Pacífico, os Rogotumu sempre enfrentaram os regentes Profundos que controlam a mesma região em nome da Ordem de Dagon (com exceção dos servos diretos de Kthulhu) e também os monstros marinhos que servem ao deus japonês Susanowo, em nome de Wao Akua. Com as expansões colonialistas da Europa e da América sobre a região durante a Idade Moderna, os Rogotumu foram obrigados a atuarem nas ilhas mais isoladas.

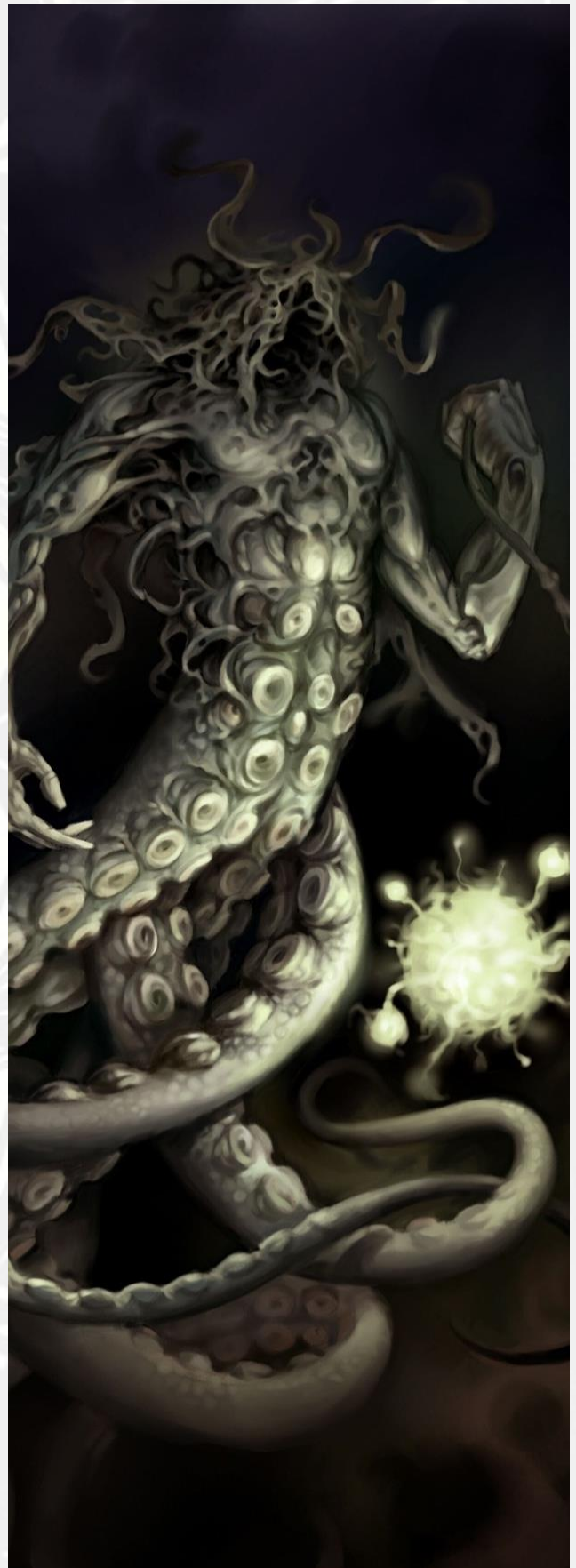
**Deuses prediletos:** Kanaloa, Rogo-Tumu-Here, Nāmaka.

**Polvo:** 40 kg, 26 PVs, IP 2, vel. máx. na água 40 km/h, mordida 70% 1d6, agarrão 40% 1d6+2, CON 14, FR 18, DEX 6, AGI 18, INT 5, WILL 5, PER 28, CAR 2.

**Forma Homem-Cefalópode:** FR+5, CON+8, AGI+2, PER+4, CAR 0, IP+3, 2,40m de altura, regenera 4 PVs por rodada, 8 tentáculos 1d8 + bônus de FR, 8 garras-ferrões 1d6 + bônus de FR, mordida de 1d8 + bônus de FR.

**Poderes Angelicais:** Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Metamorfose, Selvageria, Sentidos Especiais, Terror, Traços Animais.

**Fraquezas:** Fúria (obrigatório), Carisma Limitado (obrigatório), escolha DOIS entre os seguintes: Mente Perturbada, Época de Transformação, Transmissor, Reação a Estímulos, Instintividade.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **Aumakua, Anjos de Wao Akua**

**Pele-au-makua:** todas as pessoas sacrificadas em nome da deusa Pele (normalmente em vulcões) se tornam servos desta deusa no pós-vida, habitando a região governada por Pele em Wao Akua. Além das pessoas sacrificadas, os servos mais fieis em vida também passam a viver na região de Pele em Wao Akua. Dentro destas duas condições, as almas que tenham maior potencial de servir aos desígnios de Pele são então reconstruídas em uma espécie de elemental do fogo, os Pele-au-makua.

**Deuses prediletos:** Pele, Hi'iaka

**Poderes Angelicais:** Aumento de Atributos, Dreno, Energização, Iluminação, Kether, Entender Magma, Criar Magma, Controlar Magma, Mensageiro Celestial, Passagem Astral, Regeneração, Tapu, Telecinésia, Voo.



**Irewaru:** quando uma pessoa se afoga em alto-mar ou é tragada por uma das criaturas mitológicas em meio às águas, sua alma se torna propriedade dos deuses das águas, que podem transformar a alma em um agente a seu serviço, chamado Irewaru. A partir de então, o Irewaru passa a atuar como mensageiro destes deuses para seus fieis e também guardiões das águas contra invasores, piratas e fugitivos das leis havaianas.

**Deuses prediletos:** Kanaloa, Nāmaka.

**Poderes Angelicais:** Aumento de Atributos, Druidia, Energização, Mensageiro Celestial, Passagem Astral, Regeneração, Entender Água, Criar Água, Controlar Água, Tapu, Telecinésia.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

## **O’Punga, Herdeiro do Rei Lagarto**

Também chamados de Utatanangu, Xamãs do Sonhar

Descrições de Poderes e Fraquezas no netbook Metamorfos, de Alex “Lord Tenebron” Pina

### Origem e História

O poderoso Totem Lungkata representa todos os reptilianos que não se encaixam na categoria dos crocodilianos, ofídios e quelônios, um ser antigo cuja origem está fortemente ligada ao terreno de Uluru, conhecido pela sociedade humana como Ayers Rock, na Austrália. Também chamado de Lagarto de Língua Azul ou de Dirawong, Lungkata tomou esta formação rochosa australiana como seu lar, longe de praticamente todas as ameaças vindas de criaturas das cidades paradisíacas, do Edhen, de monstros marinhos descendentes de tenebitas e infernitas, e da maioria dos imigrantes astrais de Ark-a-nun.

Em seu orgulho pelo isolamento por grande parte dos problemas de seu plano, Lungkata criou uma raça de homens-lagarto à sua semelhança, que se dividiram em tribos e passaram a morar dentro e à volta de Uluru. Os raros povos humanos próximos buscavam distância deste local, mas mantinham respeito pelos monstros reptilianos que os contatavam através do Sonhar, ou Alchera, como os humanos passaram a chamar este plano dos sonhos e da imaginação fora da passagem do tempo.

Tal aliança do plano dos sonhos atemporais entre os reptilianos e os humanos criou a comunidade Kutjara, a “cidade dos irmãos”. Através de rituais xamânicos entre os dois povos, surgiram embaixadores que podiam assumir a forma do povo a ser visitado: humanos que se tornavam reptilianos, e reptilianos que se tornavam humanos – apenas quando assumiam a forma do povo a ser visitado é que se permitia a visita física. Estes embaixadores receberam o nome de Utatanangu, ou O’Punga.

Após certo tempo, as tribos reptilianas entraram em violenta guerra, interrompendo as relações com os humanos e chegando a eliminar os caminhos espirituais que levavam a Kutjara, aprisionando muitos O’Punga em forma espiritual. Os O’Punga de

ambos os lados não entraram na guerra, vindo a se refugiar nas comunidades humanas até que a guerra terminasse. Para a infelicidade dos reptilianos, os danos e as mortes em Uluru foram drásticos demais, enfraquecendo a região e permitindo que monstros arkanitas infestassem a região. Lungkata adormeceu dentro de Uluru e instruiu que seus reptilianos sobreviventes se escondessem nas rochas e no Sonhar, até que o momento fosse propício. Porém, Zarcattis envolveu Lungkata em uma prisão de pesadelos e dor, buscando corrompê-lo.

Os O’Punga sentiram-se guardiões das tradições reptilianas e dos poderes de Lungkata, passando a atuar como xamãs e curandeiros dos aborígenes em todo o território australiano e das ilhas da Oceania, como a Nova Zelândia, a Samoa e o Havaí. Por milênios, seus principais oponentes foram os abissais e corrompidos de Zarcattis, e também alguns monstros arkanitas que ameaçavam as comunidades humanas, raras vezes chegando a enfrentar as criaturas celestiais e demoníacas das culturas indonésia e havaiana. Com as Grandes Navegações, os britânicos ocuparam boa parte da Austrália e os conflitos rapidamente apareceram, tanto por motivos políticos como por razões místicas – Magos ocidentais viam muita influência de arkanitas e espíritos antigos que poderiam ameaçar as lideranças arcanas da Grã-Bretanha.

Mesmo perseguidos pelos ocidentais, os O’Punga preferiram usar seus poderes de ilusão, trapaça e cura para fugir e cuidar de seus conterrâneos aborígenes que enfrentavam o poder bélico e arcano desenvolvido pelos britânicos. Foram muito frequentes os relatos de ataques de criaturas da noite e de pesadelos com monstros dos desertos e pântanos – com sagacidade, os O’Punga criavam ilusões e outros chamarizes para que seus adversários arkanitas e servos de Zarcattis atacassem as comunidades dos colonos, assim permitindo que seus adversários se eliminassem sem sua participação pessoal.

### Características

Um O’Punga é sempre um indivíduo que nasce com a alma que contenha em si a energia do antigo ritual de fraternidade entre os reptilianos e humanos – podem ser reencarnações de

# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

antigos O’Punga, podem possuir a alma de um O’Punga que tenha conseguido sair de Kutjara e atravessado Spiritum até encarnar em uma criança humana (o que pode inclusive ocorrer em qualquer lugar da Orbe) ou sua alma pode receber a bênção ritualística realizada por um O’Punga com tal conhecimento e poder.

Uma vez que o metabolismo mamífero e réptil são tão diferentes, um Utatangu terá grandes dificuldades no início para se adaptar a variações climáticas, impulsos primitivos e ao caminhar quadrúpede quase rastejante dos lagartos. Comunidades isoladas o suficiente da sociedade civilizada cuidam dos O’Punga adolescentes que estejam passando por tais transformações até que tenham se estabilizado e compreendido seu papel como guardiões das tradições reptilianas e libertadores de Lungkata.

Sua atuação se concentra na visita a comunidades isoladas para curar os enfermos, realizar os ritos de proteção às famílias contra espíritos ruins, combater fisicamente monstros folclóricos (arkanitas e servos de Zarcattis), encontrar O’Punga jovens que não tenham percebido seu propósito e também buscar a verdadeira localização de Lungkata aprisionado, muitas vezes capturando e interrogando servos de Zarcattis. Muitas vezes foi dito em rumores e torturas que a prisão de Lungkata estaria entre as ilhas do extremo leste da Oceania – o que inclui o Havaí e até mesmo a Ilha da Páscoa.

**Lagarto Monitor:** 30-50 kg, 30 PVs, IP 2, vel. máx. 38 km/h, mordida 50% 1d10, CON 16, FR 16, DEX 3, AGI 20, INT 3, WILL 4, PER 16, CAR 3.

**Forma Homem-Lagarto:** FR+8, CON+4, AGI+5, PER+3, CAR 0, IP+6, 2,30m de altura, regenera 2 PVs por rodada, garras 1d6 + bônus de FR, mordida de 1d8 + bônus de FR.

**Poderes Bestiais Possíveis:** Aspecto do Lagarto, Aumento de Atributos, Bolsa de Ervas, Bruxaria, Controle de Animais, Metamorfose, Selvageria, Sentidos Especiais, Terror, Traços Animais.

**Fraquezas:** Instintividade (obrigatória), Reação a Estímulos (obrigatório), escolha DOIS entre os seguintes: Carisma Limitado, Destreza Limitada, Época de Transformação, Fúria, Mente Perturbada, Ligação à Terra, Transmissor.

**Lagarto Monitor:** 30-50 kg, 30 PVs, IP 2, vel. máx. 38 km/h, mordida 50% 1d10, CON 16, FR 16, DEX 3, AGI 20, INT 3, WILL 4, PER 16, CAR 3.

**Forma Homem-Lagarto:** FR+8, CON+4, AGI+5, PER+3, CAR 0, IP+6, 2,30m de altura, regenera 2 PVs por rodada, garras 1d6 + bônus de FR, mordida de 1d8 + bônus de FR.

**Poderes Bestiais Possíveis:** Aspecto do Lagarto, Aumento de Atributos, Bolsa de Ervas, Bruxaria, Controle de Animais, Metamorfose, Selvageria, Sentidos Especiais, Terror, Traços Animais.

**Fraquezas:** Instintividade (obrigatória), Reação a Estímulos (obrigatório), escolha DOIS entre os seguintes: Carisma Limitado, Destreza Limitada, Época de Transformação, Fúria, Mente Perturbada, Ligação à Terra, Transmissor.

## **Aspecto do Lagarto**

**Nível 1: *Pele Escamada.*** Pequenas escamas reptilianas envolvem o corpo do O’Punga, evitando machucados, mas deixando-o mais vulnerável aos efeitos climáticos. Em termos de jogo, o IP do personagem aumenta em 4 pontos e ele sofre o dobro dos efeitos adversos do clima como frio, calor etc. que um ser humano normalmente sofreria.

**Nível 2: *Máscara do Povo Antigo.*** Permite metamorfosear a cabeça do personagem em um híbrido de homem e lagarto. O O’Punga pode prender uma vítima com sua boca, recebendo um bônus de +4 na FR. Sua mordida causa 1d10 + bônus de FR com um poderoso veneno em sua saliva (se falhar em um Teste Difícil de CON, perderá 1 PV e terá um redutor de -1 para FR, CON e AGI por rodada cumulativo, até ser ministrado o antídoto), e recebe PER+6 para tato e olfato.

**Nível 3: *Veste do Povo Antigo.*** O O’Punga adquire traços físicos semelhantes aos de um lagarto monitor, suas pernas se modificam podendo se deslocar com facilidade e velocidade por praticamente qualquer terreno, com bônus de 25% em todas as Perícias relacionadas a correr, escalar, chutar e se equilibrar sobre suas pernas. Adquire garras nas mãos que causam 1d6 + bônus de FR. Sua cauda fornece bônus de +2 em AGI e pode ser usada como arma natural, causando 1d6 + bônus de FR.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS HAVAIANOS

**Nível 4: Secreções.** Todas as secreções do O’Punga (saliva, lágrimas, urina, sangue, suor, fluidos digestivos) adquirem efeitos metabólicos quando misturados a ervas. Para cada 10% em Herbalismo que o O’Punga tiver, ele será capaz de criar uma poção por dia, com os seguintes efeitos como opção: excitação da libido, alucinógeno, potente analgésico, energético e efeito eufórico, febre alta e espasmos musculares, estimulador de cura e cicatrização, veneno paralisante. Caso a poção tenha mais de um efeito acumulado, sua produção será contada pela quantidade de efeitos, reduzindo a quantidade de poções que poderá realizar no dia.

**Nível 5: Megalania.** O O’Punga pode assumir a lendária forma do Grande Lagarto que vivia entre a megafauna australiana durante Pré-História – segundo os Dragões, eles teriam sido uma dissidência dos Dragões de Bronze que se tornou ainda mais primitiva. Seu corpo adquire o porte semelhante ao de um rinoceronte, com os seguintes dados: 500-700 kg, 60 PVs, IP 8, vel. máx. 32 km/h, mordida 50% 3d6, CON 28, FR 32, DEX 3, AGI 20, INT 3, WILL 4, PER 16, CAR 3.

**Nível 6: Chave de Kutjara.** Quando em sua forma homem-lagarto ou Megalania e no interior das cavernas de Ayers Rock, o O’Punga pode utilizar uma de suas secreções nas paredes internas e abrir um portal para a cidade espiritual subterrânea de Kutjara, onde apenas o povo reptiliano pode acessar, um bolsão árcaico que permite ao O’Punga voltar ao plano terrestre em qualquer lagoa australiana – porém, só pode voltar a Uluru através das cavernas de Ayers Rock. Nenhuma criatura de Kutjara será capaz de sair junto com o O’Punga quando ele realizar a travessia para fora do bolsão.

**Nível 7: Dádiva do Lagarto de Língua Azul.** Através de um ritual que envolve de uma a duas horas de dança xamânica à noite em volta de uma fogueira e a construção de uma poção única naquele dia, o O’Punga pode fazer com que qualquer indivíduo humano que beba desta poção receba a essência especial dos espíritos dos embaixadores de Lungkata e da comunidade humana, tornando o indivíduo que bebeu da poção um novo O’Punga. Caso uma grávida beba da poção, o efeito irá diretamente para o filho (ou filhos) que ela tiver em seu ventre. Este ritual só pode ser realizado uma vez por fase lunar, e gera efeitos no local que atraem e todos os seres naturais corpóreos e etéreos da região em alguns quilômetros de raio.

## **Bolsa de Ervas**

**Nível 1: Minúscula Bolsa.** Uma pequena bolsa de couro que cabe na mão de uma pessoa estará em posse do O’Punga, contendo sementes, pólen, cascas, folhas, pequenos ossos, pequenos gravetos e pequenas frutas silvestres, em quantidade infinita. Quando em outras formas, a bolsa se manifestará como uma papada sob a mandíbula reptiliana do O’Punga. O local onde o O’Punga arremessar tais itens receberá fortes energias de fertilidade: alimentos e bebidas saciarão o dobro do esperado (recuperação de 2 PVs só de comer tal alimento ou beber tal bebida), plantações se livrarão de pestes simples, lagoas e rios ficarão temporariamente com abundância de peixes, noivos que bebam uma poção com estes itens misturados terão seu primogênito com altíssima saúde e qualidades físicas e intelectuais privilegiadas, e quando estes itens forem arremessados ao vento, o céu se limpará de nuvens carregadas. Os efeitos duram uma semana.

**Nível 2: Pequena Bolsa.** A bolsa fica do tamanho de um punho fechado. O local onde o O’Punga arremessar tais itens receberá fortes energias de confiança: guerreiros, caçadores e exploradores que beberem poções com tais itens receberão bônus de 40% em WILL para resistir a medo, intimidação, dúvida e preguiça, líderes de grupos e comunidades receberão o mesmo bônus em CAR para discursar e inspirar seus subordinados e súditos. Os efeitos duram três dias.

**Nível 3: Bolsa Média.** A bolsa fica do tamanho de um coco ou fruta de mesmo porte. O local onde o O’Punga arremessar tais itens receberá fortes energias de ilusão: um dos sentidos da pessoa que beber da poção será alvo de alucinações e enganos, e caso arremessados no ar, os itens geram uma ilusão que ocupa a área de uma casa, envolvendo até três sentidos. Os efeitos duram um dia.

**Nível 4: Bolsa Grande.** A bolsa fica do tamanho de uma bolsa feminina comum. O local onde o O’Punga arremessar tais itens receberá fortes energias de proteção: qualquer pessoa que beba uma poção com tais itens será curada de qualquer moléstia não-sobrenatural, plantações recebem o mesmo efeito de eliminação de todas as pestes, criaturas possuídas por entes

# criação de personagens havaianos

espirituais fracos se livram da possessão e/ou influência, e quando arremessado no ar, nenhuma criatura sobrenatural poderá penetrar na região que alcance um raio de 20 metros. Os efeitos são imediatos. A bolsa também pode transportar vivos animais e plantas por tempo indeterminado, do tamanho de até um carneiro ou uma árvore de três metros de altura.

**Nível 5: Bolsa de Guerra.** A bolsa fica do tamanho de uma sacola de compras, com uma alça comprida para ficar pendurada no ombro do O'Punga. O local onde o O'Punga arremessar tais itens receberá fortes energias de dor e sofrimento: poções arremessadas sobre a pele de seres vivos irritam fortemente (DEX e WILL -5, 5 pontos de dano), animais e plantas de pequeno porte secam até a morte, animais e plantas de médio e grande porte ficam adoecidos e irritadiços, armas de corte e perfuração ficam venenosas quando banhadas com poções deste tipo. Os efeitos duram uma cena. A bolsa também pode transportar vivos animais e plantas por tempo indeterminado, do tamanho de até um búfalo ou uma árvore de dez metros de altura, e também armas de toda e qualquer espécie e tamanho.



# PODER ANGELICAL/KAHUNA: TAPU

O povo havaiano, assim como os outros povos polinésios (Fijiano, Maori, Samoano, Rapa Nui, Taitiano e Tongano) possuem estruturas sociais extremamente rígidas quanto a certas regras. A palavra “tabu” é derivada do maori “Tapu” e do havaiano “Kapu”, simbolizando ações que nunca devem ser realizadas pelos indivíduos, sob pena de morte imediata. Pessoas que tenham cometido tapu serão caçadas por guerreiros implacáveis que não desistirão até encontrar o indivíduo. A única forma de se livrar do tapu é chegar a tempo a um templo pu’uhonua (“refúgio e perdão”), onde o indivíduo não poderá ser atacado pelo tapu, e o kahuna responsável pelo templo pode realizar rituais capazes de eliminar o tapu do indivíduo e permitir que ele volte a fazer parte da sociedade. Obviamente, abrigar, não denunciar ou defender um indivíduo manchado pelo tapu causa tapu na pessoa que fizer qualquer uma dessas ações.

Este poder pode ser adquirido por kahunas (Nānāuli Wahini, Tohunga-Tā-Moko e Po’i ‘Uthane) apenas nos efeitos de detecção e purificação, enquanto os Aumakua podem acessar quaisquer dos efeitos. O tapu só existe para indivíduos ligados à cultura havaiana, incluindo descendentes diretos por parte de pai e mãe, ou indivíduos vivendo mais de 1 ano e um dia entre havaianos seguidores das tradições. Kahunas podem comprar este poder com o Aprimoramento Poderes Angelicais. No caso dos Aumakua Unihipili, todos os efeitos funcionarão apenas em membros de sua família, sendo completamente inúteis sobre outras criaturas.

**Nível 1: Sentir Tapu.** O praticante pode sentir a proximidade de um indivíduo que esteja com sua alma manchada por um ou mais tapu, a até 200m. A menos 10m, o praticante saberá apontar com exatidão para o indivíduo manchado.

**Nível 1: Saber o Tapu.** Ao olhar diretamente aos olhos do indivíduo de alma manchada, o praticante saberá indicar qual(is) tapu foram cometidos.

**Nível 2: Retirar Tapu Mundano.** Após um ritual com duração de um período (manhã, tarde, noite ou madrugada), um único tapu é eliminado da alma do indivíduo. O ritual só poderá ser feito no mesmo indivíduo no dia seguinte, no mesmo período.

**Nível 2: Calafrio de Poliahu.** Ao se concentrar em todos os indivíduos nas proximidades que o

praticante detectou com almas manchadas, um forte calafrio percorrerá suas espinhas – pessoas atentas poderão perceber apenas indivíduos de alma manchada sentindo o forte calafrio.

**Nível 3: Febre de Pele.** Ao se concentrar em todos os indivíduos nas proximidades que o praticante detectou com almas manchadas, uma forte sensação de calor e tontura os tomará – pessoas atentas poderão perceber apenas indivíduos de alma manchada sentindo a febre e as tonturas.

**Nível 3: Proibição Mundana.** O praticante poderá instituir um novo tapu em sua comunidade – o tapu não fará efeito em outras comunidades fora da atuação permanente do kahuna, ou apenas fará efeito após o Aumakua passar 1 mês e um dia na comunidade escolhida para o tapu.

**Nível 3: Provação de Milu.** O praticante poderá realizar um ritual que enviará a alma do indivíduo de alma manchada para Lua-o-Milu quando o fizer cair inconsciente com ervas alucinógenas. Em Lua-o-Milu, a alma do indivíduo poderá fazer um teste Muito Difícil de WILL a cada 24h para ter todo o tapu de sua alma limpo e sua alma retornar ao corpo, independentemente da quantidade de tapu. Este efeito serve apenas para seres mortais, Aumakua e outros seres não podem ser purificados com este efeito.

**Nível 4: Marcação do Tapu.** O praticante poderá se concentrar em um indivíduo de alma manchada detectado com o Nível 1 deste poder, e uma marca surgirá em seu rosto como sinal do tapu. Todos os praticantes das tradições havaianas serão capazes de reconhecer como a marca de tapu e terão a liberdade de denunciar, prender ou mesmo matar imediatamente o indivíduo marcado. Caso o indivíduo tenha o tapu removido de sua alma, a marcação sumirá de seu rosto automaticamente.

**Nível 4: Retirar Tapu Místico.** Após um ritual com duração de dois períodos, um único tapu místico é eliminado da alma do indivíduo. O ritual só poderá ser feito no mesmo indivíduo no dia seguinte, nos mesmos períodos.

**Nível 5: Proibição Mística.** O praticante poderá instituir um novo tapu em uma região de 5km de raio – o tapu apenas fará efeito após o Aumakua passar 1 mês e um dia na região escolhida para o

# PODER ANGELICAL/KAHUNA: TAPU

tapu. O tapu fará efeito sobre criaturas sobrenaturais da região, incluindo ele próprio.

**Nível 5:** *Ódio de Haumea.* O praticante poderá se concentrar em um indivíduo de alma manchada detectado com o Nível 1 deste poder, e todos os animais nas proximidades se tornarão agressivos ou temerosos em reação ao indivíduo – quando em meio a um ambiente selvagem, a natureza ficará silenciosa à volta do indivíduo, sem nenhum barulho de animais ou de folhas. Caso o indivíduo tenha o tapu removido de sua alma, a natureza e os animais voltarão ao normal na presença dele.

**Nível 5:** *Convite de Rohe.* O praticante pode enviar um Aumakua ou outra criatura desprovida de corpo físico diretamente para o vale espiritual de Te Uranga-o-te-rā. Lá, o indivíduo poderá fazer um teste Muito Difícil de WILL a cada 24h para ter todo o seu tapu limpo e então retornar ao plano onde antes estava, independentemente da quantidade de tapu. Este efeito serve apenas para seres Aumakua e outros seres desprovidos de corpo físico.

**Nível 5:** *Destituir Tapu Mundano.* O praticante poderá destituir um tapu existente em sua comunidade – caso o tapu exista em outras comunidades, estas outras comunidades continuarão sob efeito do tapu normalmente – após o Aumakua passar 1 mês e um dia na comunidade escolhida para destituir o tapu, o efeito funcionará.

**Nível 5:** *Kapu' e'ike.* O praticante adquire a capacidade de saber exatamente a localização e quais tapu praticados por todos os indivíduos de alma manchada a até 1km de distância.

**Nível 6:** *Agulhas de Rohe.* Ao se concentrar em todos os indivíduos nas proximidades que o praticante detectou com almas manchadas, uma forte dor os tomará como infinitas agulhas ferventes penetrando seus corpos. Qualquer ação exigirá antes um teste Muito Difícil de WILL para superar a dor.

**Nível 6:** *Perdão de Kane.* O praticante pode simplesmente esticar suas palmas em direção ao indivíduo de alma manchada e entoar um rápido cântico, eliminando todos os tapu mundanos do indivíduo.

**Nível 7:** *Destituir Tapu Místico.* O praticante poderá destituir um tapu existente em uma região de 5km de raio – para um Aumakua, o tapu apenas será

destituído após ele passar 1 mês e um dia na região escolhida. O tapu não terá mais efeito sobre criaturas sobrenaturais da região, incluindo ele próprio.

**Nível 7:** *Manto de Festividades.* O praticante poderá envolver a si ou a outro indivíduo com uma aura que impedirá seu ser de adquirir um tapu por um período (manhã, tarde, noite, madrugada), seja mundano ou místico e em qualquer quantidade.

**Nível 8:** *Convocar Caminhantes da Noite.* O praticante é capaz de invocar um esquadrão de 1d6 Huaka'i Pō para irem atrás de um indivíduo de alma manchada. Ao serem invocados, os Huaka'i Pō saberão instintivamente onde o indivíduo se encontra o tempo todo.

**Nível 8:** *Instituir Pu'uhonua.* O praticante pode eleger um templo de uma comunidade e imediatamente torná-lo um templo de refúgio e perdão, onde qualquer indivíduo de alma manchada pode acessar sem nenhum risco de dano. Nenhum indivíduo poderá atacar um indivíduo de alma manchada dentro do templo, assim como os efeitos Calafrio de Poliahu, Febre de Pele e Marcação do Tapu nunca terão efeito dentro do templo. Não pode haver mais de um Pu'uhonua por comunidade.

**Nível 9:** *Benção de Kane.* O praticante pode simplesmente esticar suas palmas em direção ao indivíduo de alma manchada e entoar um rápido cântico, eliminando todos os tapu do indivíduo, mundanos e místicos.

**Nível 9:** *Maldição de Kane.* O praticante poderá se concentrar em um indivíduo de alma manchada detectado com o Nível 1 deste poder, e o indivíduo automaticamente morrerá, com sua alma enviada diretamente para Lua-o-Milu. Caso seja uma criatura desprovida de corpo físico, ela será automaticamente aniquilada após uma disputa de WILL vs. WILL – no caso de um Aumakua, ele não será destruído, mas sim enviado como prisioneiro de Rohe em Te Uranga-o-te-rā.

**Nível 10:** *Destituir Pu'uhonua.* O praticante pode eleger um Pu'uhonua de uma comunidade e imediatamente torná-lo um templo comum, retirando completamente a proteção mundana e mística aos indivíduos de alma manchada.