

# TREVAS DO ORIENTE

OS 28 PALACIOS LUNARES



HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

# CONSIDERAÇÕES

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

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

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

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

*Este é o segundo de uma série de aproximadamente 5 Netbooks, que definirão todo o cenário de Trevas do Oriente, começando pelo “Cronologia”. O próximo, que se chamará “Onmyodo”, detalhará todo o sistema de Magia utilizado no Oriente, além de descrever Caminhos que são vistos de formas diferentes, novos Caminhos Secundários e Caminhos totalmente novos. Toda sugestão ou crítica serão levados em consideração para consertar este Netbook e também para os próximos Netbooks.*

*Tenha uma boa leitura!*

*O Autor*

# AGRADECIMENTOS

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

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

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

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

*- A Steve Argyle, que fez o desenho usado na capa deste Netbook, por seu talento artístico.*

## Os 28 Palácios Lunares

Desde a época em que foram criados, os 28 Palácios Lunares (também chamada de Ordem Cósmica pelos grupos de Magos chineses) nunca foram realmente formados por 28 grupos distintos de Magos: em seu início, havia somente os Magos da Ordem de Dagon, os Wu Lung, a Sociedade do Lótus Branco, os Dragões de Metal, o Povo de Pedra, o Zi Guang, a Irmandade da Estrela, o Toc Faan, os Magos Vermelhos, o Dalou'laoshi, as Kuro Miko, o Clã Lin Kuei e a Liga das Sombras; 13 grupos de Magos originais. Eles se reuniram em uma época em que as religiões se disseminavam pela Ásia, utilizando a Forma-Pensamento para impedir a proliferação da Magia em larga escala.

Liderados primeiramente pelo grande estrategista Sun-Tzu como o Juiz Supremo, os 28 Palácios Lunares começaram a formar o que eles chamavam de Estrelas, que na verdade eram protetorados em cada grande cidade da época. Um certo grupo de Estrelas formava uma Constelação, que normalmente representa um país. As Estrelas normalmente se concentram em Nodos ou Teiches, que os Magos orientais costumam chamar de Ninhos de Dragão (seja Nodos, Mecas ou Teiches).

Assim como o Arkanum Arcanorum no Ocidente, os 28 Palácios Lunares combatem as ameaças extraplanares vindas tanto dos planos superiores (Tengoku, Tai-Qing ou Takamagahara) como dos planos inferiores (Makai, Jigoku, Izumo ou Inkai). Mesmo que alguns grupos mantenham relações com entidades superiores ou inferiores, eles ainda buscam a sobrevivência de seu plano, com raras exceções. No caso de Ordens de Magia formadas puramente por seguidores fiéis de seres malignos (como a Liga das Sombras, a Ordem de Dagon ou as Kuro Miko), eles são combatidos sempre que realizam Rituais prejudiciais ao equilíbrio natural, mas recebem apoio sempre que são perseguidos pelos fervorosos caçadores de Magos.

## A Iniciação em uma Ordem Mística

Por serem tão diferentes, as Ordens Místicas possuem ritos completamente diversificados para a aceitação de um novo membro e sua iniciação na Ordem. O mais normal é o próprio indivíduo que quer ser aceito procurar pela Ordem que deseja (caso tenha conhecimento suficiente para saber da existência desta Ordem), ou procurar por

outros Magos, que poderão lhe indicar onde procurar. Algumas Ordens são razoavelmente conhecidas pelas pessoas comuns (como os Punhos Harmoniosos, a Katipunan ou a Yakuza), e portanto serão mais fáceis de se encontrar. Outras, não será possível encontrar: são elas que encontram o indivíduo com o perfil que procuram (como os Wu Lung, os Fantasmas dos Cinco Tigres ou as Kuro Miko).

Após um certo período de provações de capacidade e lealdade à Ordem, o Mago é definitivamente iniciado, sendo normalmente posto sob a tutela de um Mago mais experiente que lhe ensinará os conceitos básicos da Magia em si e também o modo como a Ordem lida com esta Magia, com as criaturas sobrenaturais, com o funcionamento da Roda dos Mundos, e inclusive com as outras Ordens Místicas. Muitas Ordens possuem não somente Magos, mas também pessoas comuns sem aptidão para a Magia e inclusive conhecimento algum sobre o mundo oculto; estas pessoas agem na periferia da Ordem, atuando mais diretamente com o mundo comum (como os mafiosos da Yakuza e da Tríade, ou os empresários do Clube do Livro Negro).

Após alguns anos dentro da Ordem, o Mago poderá subir em suas graduações, ou também tornar-se mais influente dentro dos 28 Palácios Lunares, adquirindo cargos de grande poder nas Estrelas e nas Constelações. Subir de posição é uma tarefa árdua e demorada, que exige muita dedicação e aliados poderosos para apoiar o mago quando se iniciarem as batalhas pelo poder (que sempre acontecem).

## As Estrelas e as Constelações

Atualmente, há uma Estrela em cada cidade com mais de meio milhão de habitantes, sendo estas Estrelas consideradas de pouco poder. Quando a cidade adquire um valor de aproximadamente 2 milhões de habitantes, a Estrela passa a influenciar com grande força a Constelação a que pertence.

Uma Estrela é liderada por 5 Magos de grande experiência e poder, chamados Guardiões Cardeais. Cada um deles passa a ser responsável por até 7 Ordens Místicas dentro da Estrela, e qualquer ato danoso realizado por estas Ordens sob sua observação pesam sobre suas cabeças. O quinto Guardião Cardeal não é responsável por vigiar Ordens Místicas, mas



sim vigiar os outros 4 Guardiões Cardeais e se reportar ao Grande Conselho da Constelação.

Os 5 Guardiões possuem epítetos diferentes, sendo eles: Tigre Branco do Oeste, Tartaruga Negra do Norte, Dragão Azul do Leste e Fênix Vermelha do Sul, estes 4 liderados pelo Dragão Dourado do Pilar Central. A tradição original exigia que a Fênix Vermelha do Sul sempre fosse um Mago Vermelho, o Tigre Branco do Oeste sempre um Mago do Lótus Branco, o Dragão Azul do Leste sempre um Wu Lung e a Tartaruga Negra do Norte sempre um Irmão da Estrela; após a época das Grandes Navegações, esta tradição foi sendo abandonada (embora muitas Estrelas ainda preferiam seguir este padrão, como acontece em Shangai e em Bangkok).

É simplesmente inconcebível que não haja os 5 Guardiões Cardeais em uma Estrela: quando isto acontece, o Grande Conselho da Constelação envia Magos que tomarão estes lugares enquanto treinam os Magos mais aptos e desejosos de assumir tal posto, para dar os lugares a eles quando estiverem prontos. Já houve épocas em que faltavam Guardiões Cardeais para serem enviados, devido a uma guerra ou grandes problemas na Estrela (como as perseguições dos Magos ingleses na China do século XIX), mas estes períodos são exceções, e não a regra.

Nas reuniões da Estrela, os 4 Guardiões Cardeais podem levar um representante de cada Ordem Mística pela qual são responsáveis, que são chamados de Contempladores. Nenhum Contemplador pode expressar sua opinião sem o consentimento de seu Guardião Cardeal, e nenhum deles vota em uma reunião.

## Reuniões Estelares

Quando um grande problema aflige uma Estrela, pode ser convocada uma Reunião Estelar, em um dia, horário e lugar definido pela Ordem Mística que requisitou a Reunião Estelar (claro, com a permissão de seu Guardião Cardeal). Normalmente, os locais e horários são muito complexos de se entender a razão, mas baseiam-se em padrões de Feng-Shui e na própria astrologia chinesa, que indicam estes dados.

Na Reunião Estelar, os 5 Guardiões Cardeais controlam os rumos da reunião, mas

desta vez os 28 Contempladores podem votar e expressar suas opiniões (ainda assim, sob o consentimento de seu Guardião Cardeal). Após as votações sobre as medidas a serem assumidas com relação ao problema apresentado, deve-se verificar se na votação houve uma diferença de mais de 10 votos; no caso de uma diferença inferior a 10 votos, o Dragão Dourado do Pilar Central indica um Mago de confiança que fará um Ritual divinatório que ditará qual voto venceu, sendo assim a resposta final para o modo como reagir ao problema apresentado.

Problemas de gravidade grande demais exigem Reuniões Estelares diferentes: nelas, cada Dragão Dourado de todas as Estrelas de uma certa Constelação se reúnem e votam, todos sob a liderança do Dragão Dourado mais velho entre eles. Quando os 28 Palácios Lunares percebem uma ameaça grande demais (como um problema global, envolvendo muito mais que alguns países), a Reunião Estelar acontece com um representante de cada Constelação, e assim votam as maneiras de agir relativas a um dado problema.

## As Ordens Místicas

### 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 e EUA.

**Personalidades:** Dagon, Kthulhu, Yidhra, Tangaroa, Negucithrall, Abdul Alhazred, Winfield Lovecraft, Robert E. Howard, Sir Arthur Conan Doyle, Mr. Kanter.

**Background:** os primeiros Magos Aquos eram os híbridos de Demônios e humanos (estes demônios eram chamados pelo povo maori de Ponaturi, os seres das profundezas), 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.

Paralelamente, duas ordens de Magos foram desenvolvidas: uma nas ilhas do Pacífico e no Sudeste Asiático, que permaneceu desconhecida pelo Ocidente até o século XIX,

e a Ordem Árabe de Dagon, que desenvolveu os estudos da Magia e a conjuração das entidades menores de Tenebras. A Ordem de Dagon sempre buscou permanecer intocada, infiltrando-se em grandes Ordens como a Sociedade do Lótus Branco e a Liga das Sombras.

Na Polinésia, o maior representante de Dagon é seu braço-direito, Tangaroa. Este peixe demoníaco vaga pelos mares que rodeiam as ilhas da Oceania, enviando suas mortais ondas e alimentando-se das vítimas capturadas por suas águas amaldiçoadas. Sua aparência grotesca de um lagarto ou de um peixe cujas crias surgem incessantemente por brotamento assusta todos os mortais que conhecem Tangaroa. Embora muito poderoso, Tangaroa ainda é um emissário de seu senhor Dagon, e costuma não envolver-se muito com os outros seres que escondem-se sob as águas do Pacífico; tais seres estão muito além de seu já imenso poder.

**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; por fim, mantos negros para os Ponaturi. Muitos dos Magos Aquos mais poderosos conseguem conjurar seres das profundezas do oceano.

**Graus:** a Ordem é composta de dois Círculos de Mistérios. O primeiro 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.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre

Secreto de R'lyeh, 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.

## Sociedade do Oceano Escuro

**Fundação:** 1870, Kyoto.

**Base:** Kyoto, Japão.

**Atuação:** todo o Oceano Pacífico e Oceano Índico

**Personalidades:** Susanowo, Mo Acha, Imperador Hirohito, Asagi Shogo, Kigai Yuuto

**Background:** Logo que o Japão iniciou a Restauração Meiji, o povo sentiu-se finalmente cercado por diversas outras culturas, que tanto poderiam ser suas aliadas, como também poderiam querer dominá-los e acabar com sua tradição milenar. Este problema não considerado muito preocupante pelos Anjos de Amaterasu, mas um poderoso Anjo viu o risco que corriam: o próprio Susanowo, irmão de Amaterasu e um dos fundadores da Liga das Sombras.

O conhecido deus das feras oceânicas e das tempestades japonês incitou o sentimento de nacionalismo e o desejo de proteger seus fiéis, adquirindo o apoio absoluto da Casta angelical dos Soshigami, mas apenas aqueles cujo elemento primário era a Água (e estes ligados à Água são chamados pelos xamãs Ainu de Wakka-Ush). Este exército de elementais das águas decidiu proteger o Japão estando em meio aos próprios mortais, surgindo assim a Sociedade do Oceano Escuro. Com o tempo, os poderosos Magos das Águas do povo Ainu (ao norte do Japão) também aliou-se à Sociedade do Oceano Escuro, enfraquecendo a rivalidade dos deuses xinto com os espíritos xamânicos Ainu (e o espírito ancestral Mo Acha submeteu-se ao comando de Susanowo). A atuação desta Ordem, porém, só foi percebida após o fim da Segunda Guerra Mundial, assim que os EUA retiraram-se do controle do arquipélago japonês.

**Características:** é muito comum que sejam aceitos dentro da Sociedade do Oceano Escuro militares da Marinha Japonesa, que formam a maior parte da Ordem. Uma pequena parcela é de Magos que lidam principalmente com o Caminho da Água, e os graus mais elevados

são formados por Anjos da Casta Soshigami, por sua vez voltados ao elemento Água. Outra parcela é formada por alguns xamãs Ainu que representam seu povo para o próprio país.

Como é o principal meio de defesa do Japão, a Sociedade do Oceano Escuro está diretamente ligada ao poder do Imperador do Japão, muitas vezes atuando como força militar dentro do próprio território. Seus mantos são decorados com ideogramas japoneses que simbolizam a Água e forças da natureza relacionados, como as tempestades, as ondas, cachoeiras e os Dragões Espiralados, pois acredita-se haver um pequeno número deles dentro da Ordem.

**Graus:** A evolução dentro da Sociedade do Oceano Escuro se dá de maneiras diferentes, dependendo da natureza da criatura e seu poder mágico. Os seres humanos sem capacidade mágica evoluem seu status de acordo com sua posição militar; já os Magos estão sempre acima dos militares, mas mesmo eles mantêm-se submissos aos Anjos das Águas (com exceção dos Xoguns dos Mares, que podem ser Magos ou Anjos).

**Círculo Militar:** Cadete, Marujo, Imediato, Capitão, Almirante, Coronel, Marechal.

**Círculo Místico:** Iniciado, Companheiro, Mestre, Xogun dos Mares.

**Círculo Angelical:** Samurai dos Rios, Bushi das Cachoeiras, Xogun dos Mares.

**Comandante:** Susanowo

## Wu Lung

Também chamados de **Dragões das Sombras**.

**Fundação:** 2.000 a.C., reino Zhao, China.

**Base:** Cidade Proibida, Pequim.

**Atuação:** território chinês, Sudeste Asiático (pouca influência).

**Personalidades:** Ahzi Dahaka, Ao Guang, Fu Xia, Imperador Chin, Lo Pan, Kintaro

**Background:** Uma das raças inteligentes mais antigas da Terra, os Dragões sempre foram muito poderosos e independentes dos seres dos planos superiores e inferiores, dependendo somente de seu imenso poder e conhecimento. Quando Lemúria afundou, os Dragões Orientais já tinham suas próprias fortalezas espalhadas pelo território asiático, com concentração na China, Himalaia e Coréias. Com a chegada dos humanos, os Dragões

notaram a capacidade deles em se multiplicarem desenfreadamente, representando uma ameaça a seus territórios. Muitos Dragões se uniram e preferiram mostrar a certos humanos seu modo de pensar e inclusive ensiná-los coisas como a forja de itens de metal, técnicas de agricultura, construção de habitações, e a própria Magia Draconiana, extremamente poderosa.

Ao se disporem como conselheiros e mestres de certos humanos de poder político (como generais feudais e reis), a Ordem Wu Lung surgiu. Os Magos Wu Lung buscam se tornar um dia verdadeiros Dragões, utilizando a Magia de tal forma que deforma seus corpos até torná-los semelhantes a seus mestres.

**Características:** Os Wu Lung costumam usar trajes cerimoniais nas cores verde e vermelha, ambas as cores com detalhes dourados ricamente ornamentados. Os trajes vermelhos são usados pelos invencíveis guerreiros Wu Lung, enquanto os trajes verdes são vestidos pelos Magos. É muito comum notar nos Magos características draconianas, como escamas, garras no lugar das mãos, caudas, entre outras peculiaridades; quanto mais velho e desenvolvido na Magia, mais semelhante a um Dragão o Mago será.

Os Magos da Wu Lung são grandes manipuladores das tempestades elétricas, e são lendários na maneira com que invocam a luz do Sol, das estrelas e fazem desenhos no céu utilizando raios.

**Graus:** Os Graus da Ordem Wu Lung são divididos para os guerreiros e para os Magos, sendo que a própria Ordem é liderada por um único ser, o Rei Dragão do Mar Oriental chamado Ao Guang.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.

**Segundo Círculo:** Cavaleiro do Dragão (guerreiros) e Guardião do Relâmpago (Magos).

**Círculo Interno:** os 5 maiores Cavaleiros do Dragão e os 5 maiores Guardiões do Relâmpago.

**Comandante:** Ao Guang.

## Dalou'laoshi

**Fundação:** 1.000 a.C., Lhasa, Tibet.

**Base:** Palácio Potala, Tibet.

**Atuação:** Tibet, Himalaia, Butão, Laos.

**Personalidades:** Vajra-Krotishaurima, Ratna-Heruka, Thothori Nyan Tsan, Shenrab, Yaobikuni, Manji, Eiku Shizuma, Gushri Khan.

**Background:** Dois mil anos após receberem o Dom das Trevas do Ekimmu Khetamon, os misteriosos xamãs tibetanos decidem se unificar e se aliar aos reinos chineses, realizando uma aliança com o Povo de Pedra e os Dragões de Metal. Diferente destas outras Ordens místicas, os membros do Dalou'laoshi recebiam seus conhecimentos de entidades vindas principalmente do Bardo (Umbral), a região espiritual entre o reino dos espíritos, Spiritum, e o mundo físico (Terra), onde habitam em sua maioria os Fantasmas e os Espectros e Obsessores. Este conhecimento muito grande do Bardo lhes permitiu criar vermes místicos que simulavam uma espécie de imortalidade a seus portadores, os chamados Kessenchu. Quando conquistaram a capacidade de criarem os Demônios chamados Kazoekirenai (os Incontáveis), decidiram usar estes seres deformados como força mercenária, e os guerreiros portadores dos Kessenchu como verdadeiros guardiões dos itens e locais sagrados aos Magos do Dalou'laoshi.

Por causa destas aberrações e da ligação dos xamãs com o Bardo, a China tentou manter a Ordem um pouco afastada. Os Dalou'laoshi retiraram-se do contexto político chinês e mantiveram-se desde então como protetores da região tibetana, protegendo-a de toda invasão e auxiliando-a em suas expansões territoriais.

**Características:** Os Magos do Dalou'laoshi são muito voltados aos poderes espirituais e a viagens astrais, e são os únicos que conhecem o Ritual da criação dos Demônios conhecidos como Kazoekirenai (conhecidos no Ocidente como Hordas). Quase sempre estarão vestindo seus trajes cerimoniais vermelho e laranja, com uma espécie de mitra (chapéu alto e pontudo) na cabeça. Seus guerreiros Kessenchu, entretanto, vestem qualquer vestimenta que tinham antes de tornarem os imortais guardiões da Ordem, geralmente sendo samurais, monges shaolin ou outro tipo de homem de armas.

São muito temidos pelo modo com que influenciam a alma de uma pessoa, controlando sua mente, desaparecendo da visão de todos, e criando os conhecidos rituais de "mau olhar". Há relatos de que os Mi-Go (conhecidos no Ocidente como Yetis, ou Abomináveis

Homens das Neves) são membros do Dalou'laoshi, pelo menos os Mi-Go com desenvolvimento intelectual de nível humano (inclusive, dizem que o próprio Supremo Sacerdote é um Mi-Go), além, é claro, da única população Ekimmu originalmente asiática estar infiltrada no Dalou'laoshi.

**Graus:** Os Graus do Dalou'laoshi são inseridos dentro da hierarquia monástica tibetana, e realmente possuem poder religioso dentro do Budismo Tibetano.

**Círculo Monástico:** Iniciado, Auxiliar, Sacerdote, Guerreiro Kessenchu.

**Segundo Círculo:** Viajante do Bardo, Abade.

**Círculo Interno:** Supremo Sacerdote, Vajra-Krotishaurima e Ratna-Heruka.

## Irmandade da Estrela

**Fundação:** 600 a.C., Angkor.

**Base:** Bangkok, Tailândia.

**Atuação:** Sudeste Asiático.

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

**Background:** Os xamãs cambojanos, chamados Kru Khmer, sempre seguiram o demônio amorfo Hlul, 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 Hlul 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 tornou-se 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 Hlul na Irmandade da Estrela, assumindo o comando sobre ela e condenando o demônio ao Jigoku. 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 Jigoku. 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.

**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.

## AGNI

**Fundação:** Século VIII, Índia.

**Base:** Índia e Romênia.

**Atuação:** Europa oriental, reinos eslavos, todos os locais com grande concentração de ciganos ou hindus.

**Personalidades:** Agni, Vikram, Baber, Donovan Baine.

**Background:** Originalmente composta por *Daiphires* (filhos de Vampiros, híbridos de Rakshasas com humanos) com o objetivo de exterminar todas as criaturas sobrenaturais na

Terra, especialmente os Vampiros e os Avatares dos deuses maléficos hindus.

Com os ciganos, o AGNI cruzou fronteiras, estabelecendo-se na Europa Oriental, e viajando o mundo junto das caravanas ciganas. Com o tempo, dividiu-se em duas facções aliadas: os **Místicos** (aqueles que baseiam as caçadas em métodos místicos e sobrenaturais) e os **Hiotas** (caçadores que utilizam tecnologia e armamentos em sua caçada, em conjunto com as Magias ciganas). Os Hiotas são grandes aliados dos Templários em suas caçadas, auxiliando-os sempre que possível.

**Características:** Existem basicamente dois tipos de AGNI: os ciganos ou os hindus. Os descendentes dos ciganos utilizam roupas e adornos tradicionais (as jóias e as roupas ciganas).

Os descendentes dos hindus vestem-se à maneira tradicional dos *fakires*. As mulheres usam vestidos ciganos ricamente ornamentados, e muitas jóias.

Os Hiotas modernos utilizam também sobretudo e roupas pesadas (para esconder as armas), e a presença de *Daiphires* tem se tornado cada vez menor dentro do grupo (pelo menos nos acampamentos), tornando-se caçadores solitários. Os místicos da AGNI utilizam o Tarot cigano (desenvolvido por seus próprios antepassados) para auxiliá-los na resolução de problemas.

**Graus:** Apenas dois: Aprendiz e Caçador (os guerreiros) ou Madji (as feiticeiras). O treinamento demora de cinco a sete anos, em que o Aprendiz acompanha os passos do Caçador até poder desenvolver seu próprio acampamento. Após isso, existem os títulos de Grande Caçador e Grande Daiphiri para os que realmente se destacam dentro do AGNI. Os mais velhos são chamados de *Bharthalo* pelos outros ciganos e hindus.

## Ura-Kouya

**Fundação:** 970, Nanquim.

**Base:** Shangai, China.

**Atuação:** Todos os países budistas ou em grandes concentrações de devotos desta religião.

**Personalidades:** Kujaku, Miroku, Kaos, o samurai Anubis, Lady Karura.

**Background:** Quando o grupo de demônios devoradores de carne humana liderado por Raizen chegou à China, a Sociedade do Lótus Branco era caçada pelos devotos do Budismo, que condenavam a prática da Magia. Quando Raizen e seus demônios tornaram-se uma praga, os budistas e os Magos tiveram de esquecer suas diferenças e combater tal ameaça. Para isso, foi criada a Ura-Kouya, um grupo de caçadores de criaturas sobrenaturais com treinamento tanto místico da Sociedade do Lótus Branco, e os poderes da Fé que tinham no Budismo. Desde então a Ura-Kouya tem sido a principal força de combate a seres místicos das comunidades budistas.

**Características:** Muitos membros da Ura-Kouya são verdadeiros sacerdotes budistas, e empenham-se em proteger o templo em que se situam contra ameaças sobrenaturais, sendo assim defensores das vilas ou comunidades em que atuam. Outros membros agem mais como missionários, espalhando os ensinamentos de Buda, e também caçando os seres sobrenaturais que encontram. Suas vestimentas são muito diferenciadas, e eles podem vestir o que quiserem ou for condizente com sua profissão ou vocação.

Os membros da Ura-Kouya possuem certa autonomia em onde agir e de que modo agir, assim como não possuem um grupo que concentra as decisões. Entretanto, a Ura-Kouya é subordinada tanto à religião budista (como sacerdotes de alta posição hierárquica, ou o Dalai Lama) como pela Sociedade do Lótus Branco; assim, qualquer ordem destas duas vertentes deverão ser obedecidas, a não ser que entrem em contradição (neste caso, os budistas e os membros da Sociedade do Lótus Branco deverão chegar a um consenso). Um grupo japonês da Ura-Kouya é chamado de **Betsushikime**, composto por Miko (sacerdotisas) especializadas na caça de Youkai nos mais variados tipos; as Betsushikime usam a Tanto (faca), o Yumi (arco longo) e as espadas japonesas com grande maestria.

**Graus:** Há Aprendizes e Monges. Alguns raros Monges adquirem poderes provindos de seu treinamento em artes marciais e passam a ser chamados de Shih, com diversas habilidades extraordinárias que utilizam no combate às ameaças sobrenaturais.

## Kokuhonsha

**Fundação:** Fim do séc. XVII, Kyoto, Japão.

**Base:** Tóquio.

**Atuação:** Arquilépagos japoneses, oceano à volta.  
**Personalidades:** Comandante Ibuki, Tsurugi, Boormerman, Tezuka Akira.

**Background:** O “Grupo de Guarda dos Jardins Sagrados” foi o serviço secreto de informações criado pelo oitavo Xogun, Tokugawa Yoshimune (1684–1751) e tinha como função original tanto atuar na defesa do Xogun e seus vassalos mais importantes como também fornecer informações e eliminar adversários do xogunato. O grupo exerceu esta função durante séculos e, durante este período, inevitavelmente entrou em contato com inúmeras criaturas sobrenaturais que tentavam influenciar ou até mesmo dominar o governo. Quando o xogunato caiu, na Restauração Meiji, muitos dos membros da organização foram “convidados” a se unir ao novo governo como membros do exército ou da polícia, mas o grupo especial de caça de Youkai foi selecionado para dar continuidade ao seu trabalho. A partir daí o grupo passou a lidar com a caça e destruição definitiva de toda e qualquer criatura sobrenatural presente no Japão, inclusive as estrangeiras, como os poucos Vampiros ocidentais e Anjos que insistiam em vir ao país, se aproveitando da abertura; seus maiores desafios, porém, são as colossais criaturas que surgem dos oceanos e os monstros de Inkai.

**Características:** Bombas de fumaça e ninjato são coisas do passado. Os membros modernos da Kokuhonsha utilizam o máximo da tecnologia de ponta para combater as ameaças. Armas de fogo com propulsão eletromagnética, veículos incrementados e outros “brinquedinhos” dão a tônica do caçador moderno, sempre com a ajuda dos Dragões de Metal. Quando realmente necessário, grandes veículos blindados com formas levemente antropomórficas podem ser requisitados. Dizem as lendas internas que já existem o que pode ser chamado de “Robôs Gigantes” escondidos pelo arquipélago, criados pelo departamento chamado simplesmente Dai-Leon (afinal, nunca se sabe quando um lagarto ou mariposa gigante pode surgir na baía de Tóquio para destruir tudo).

**Graus:** Atualmente, a Kokuhonsha está subordinada diretamente ao Primeiro-Ministro e ao Ministério da Defesa do Japão, sendo fiscalizado pelo Comitê de Segurança Nacional do Parlamento (que também fiscaliza a atividade de outros órgãos de inteligência do país). Sua hierarquia é similar à de uma agência governamental, com diretores, coordenadores e etc. O líder máximo é chamado oficialmente de Diretor Geral, mas é mais conhecido pelo termo tradicional “Okashira”.

## Magos Vermelhos

**Fundação:** 3.200 a.C., Egito e Norte da África

**Base:** originalmente Ur, na Babilônia. Atualmente no deserto de Gobi, na Mongólia.

**Atuação:** norte da África, Europa, Caribe, sul dos EUA, Mongólia e norte da China.

**Personalidades:** Histell, Bhaal, Tiamat, Odqan Talaqan, Miraga.

**Background:** uma das escolas primordiais de Magia, os Magos Vermelhos foram fundados por Demônios vindos do Ark-a-nun, o plano flamejante, que muitos acreditam terem dado origem às lendas sobre os dragões vermelhos cuspidores de fogo. Tiveram muitos seguidores entre os povos babilônicos antes de sua queda, entre eles muitos servos dos deuses Bhaal e Tiamat. Uma parcela de Magos Vermelhos rumou pelas estepes asiáticas até o deserto de Gobi, onde uniram-se aos cavaleiros nômades. Os Magos Vermelhos adaptaram-se ao só aceitarem usuários da Magia que fossem do sexo feminino, as chamadas Tala Khan (ou Sacerdotisas do Fogo).

Como os xamãs, que já lideravam os mongóis, sempre se envolviam em combates espirituais com espíritos malignos das forças da natureza, as Tala Khan foram admiradas pela habilidade em acalmar os espíritos do fogo e até vencerem muitos espíritos malignos que os assombrava em sonhos, em busca de suas almas.

**Características:** A principal característica é o robe vermelho sangue com capuz cobrindo o rosto, utilizado em Rituais e cerimônias importantes (inclusive reuniões de Guardiões Cardeais). São os criadores dos Crânios do Conhecimento, um dos Rituais mais poderosos que se tem notícia nos 28 Palácios Lunares, capaz de drenar a energia arcana de um Mago derrotado em benefício do Mago Vermelho.

Como especialistas no Fogo, o mais mortal dos elementos, as Tala Khan são respeitadas e temidas onde quer que se encontrem, e geralmente possuem voz muito ativa dentro dos 28 Palácios (são raras as Tala Khan políticas, mas estas são extremamente eloqüentes).

**Graus:** A ordem possui dois Círculos. Cabalas são formadas quase exclusivamente por membros do Primeiro Círculo, tendo a Mestra do Templo a função de protetora e líder. Os membros do segundo Círculo funcionam como auditores e coordenadores entre as Cabalas, e como diplomatas ou Guardiãs Cardeais quando necessário.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Sacerdotisa do Fogo, Irmã de Itügen, Mestra do Templo.

**Segundo Círculo:** Ignem Magister (as juízas), Ignem Praetor (as diplomatas), Ignem Quaesitor (as carrascas).

**Círculo Interno:** Supostamente composto de trinta membros.

**Comandante:** Histell (no poder há mais de 1200 anos), chamado pelas Tala Khan de Itügen.

## Kirrin de Ouro e Jade

**Fundação:** 300 a.C., reino Wei, China.

**Base:** Pequim.

**Atuação:** China.

**Personalidades:** Huang Ti, Mei, Sem Nome, Neve, Céu, Lua, Espada Quebrada, Li Mu Bai.

**Background:** Fundado como um pequeno clã de guerreiros e assassinos de Huang Ti (o Imperador Amarelo), o grupo logo passou a se expandir vertiginosamente após a passagem forçada para a liderança do Imperador Chin. A antiga família diluiu-se em meio a dezenas de guerreiros de origens diferentes, mas sempre mantendo uma característica: eram todos lendários artistas marciais humanos.

Até mesmo sua forma de agir era muito diferente à de um verdadeiro clã: cada membro do Kirrin de Ouro e Jade pode viver onde e como quiser (com muitos deles fundando Templos e vivendo quase toda a vida treinando novos membros). Sua única restrição é a de que deveriam interromper tudo o que estivessem fazendo assim que o Imperador da China solicitasse seus serviços. Neste caso, o membro do Clã deverá empenhar toda a sua mente e seus esforços para servir ao Imperador.

Recentemente, o regime político chinês deixou de ser uma monarquia, e então o Kirrin de Ouro e Jade dispersou-se pelo território chinês. Então, quando menos se esperava, o Mago Lo Pan voltou à Terra a mando de seu mestre (o Imperador Chin), para cumprir uma grandiosa missão. A simples chegada de Lo Pan reorganizou o Kirrin de Ouro e Jade, que agora obedece cegamente a seus desígnios, tornando-se uma ameaça em potencial no continente.

**Características:** Todos os membros do Kirrin de Ouro e Jade podem viver suas vidas como bem desejarem, contanto que respondam imediatamente à convocação do Imperador. Por causa desta grande liberdade, a vida cotidiana, personalidade e modo de vestir e ver o mundo são muito diferentes para cada membro do Clã.

O comportamento de um membro do Kirrin de Ouro e Jade ao receber um chamado é semelhante a um comando pós-hipnótico: o Lutador simplesmente deixar de fazer o que fazia e ruma diretamente para cumprir sua missão, ignorando qualquer um que queira barrá-lo; no caso de tentar barrá-lo à força, a pessoa será obrigada a suportar o ataque impiedoso do Lutador, seja esta pessoa um amigo parente ou um amor verdadeiro.

**Graus:** Não há diferenças de graduação no Kirrin de Ouro e Jade; todos são iguais e devem obediência somente ao Imperador da China (atualmente, ao Mago Lo Pan). Alguns membros são tratados com mais respeito devido à experiência e nível de poder, mas mesmo eles são incapazes de dar uma simples ordem a qualquer outro membro do Clã.

## Clã Lin Kuei

Também chamado de **Shinobi**.

**Fundação:** Séc. VIII a.C., China.

**Base:** China.

**Atuação:** todo o Oriente, ou locais com grandes concentrações de japoneses e chineses.

**Personalidades:** Zeruro, Noob, Kirigi, Stone, Typhoid, Tattoo, Weaktonmo.

**Background:** Quando os Hengeyokai Tengu concentraram-se no norte da China, eles passaram a venerar o Rei Yama Tarakudo, mantendo contato direto com ele e seus Kagekhan (Ninjas das Sombras). Tarakudo, em troca das vítimas que os Tengu sacrificavam a

ele, os treinava nas artes das sombras e do assassinato, enviando alguns Kagekhan que serviam de professores. Quando os Tengu estavam perfeitamente treinados, o Tengu Lin Kuei teve a idéia de tornar este grupo de Kagekhan e Tengu em uma força mercenária, que faria serviços de espionagem, assassinato e proteção a quem lhes pagasse bem, para que o grupo obtivesse uma área de atuação suficiente para Tarakudo atuar através deles.

Com o tempo, o Clã Lin Kuei entrou em contato com os seres do plano de Wai-Shi, e desinteressaram pela Terra, uma vez que Wai-Shi era um local muito mais bélico e usaria constantemente seus serviços. A maioria dos Kagekhan deixou o Clã Lin Kuei, e os Tengu passaram a recrutar todo ser que já tivesse poderes intrínsecos, sem tê-los adquirido com Magia. Mesmo assim, o número de Kagekhan ainda era grande, e seu treinamento focava-se nos seres humanos, fazendo surgir os conhecidos Ninjas, ou Shinobi. Atualmente, o número de Tengu no Clã Lin Kuei é muito pequeno, e a liderança do Clã passou para um antigo membro renegado, um Cryomancer (elementarista do gelo).

**Características:** As únicas exigências para ser membro influente do Clã Lin Kuei são possuir capacidades sobrenaturais diferentes da Magia (pois a Magia exige preparação, e não ações imediatas), e não possuir escrúpulo ou piedade alguma, para o perfeito cumprimento das missões. O Clã Lin Kuei não dá a mínima para quem é seu empregador, e muitas vezes até jogou membros do Clã contra si próprios, quando venderam seus serviços para ambos os lados em uma guerra. Já os Ninjas, são usados como simples serviçais dos grandes líderes do Clã Lin Kuei, embora fossem os que mais atuassem, quase sempre a serviço de poderosos senhores feudais japoneses. Os membros do Clã Lin Kuei portadores de diversos poderes sobrenaturais preferiam atuar nas incessantes guerras do semiplano de Wai-Shi.

**Graus:** Somente 3: Aprendiz, Assassino e Grande Assassino. Estes graus simplesmente refletem a experiência do membro do Clã, mas não lhe dá poderes políticos dentro da organização, somente indica uma capacidade maior ou menor para sobreviver a missões mais difíceis.

## Punhos Harmoniosos

**Fundação:** 1900, Shangai.

**Base:** Shangai, China.

**Atuação:** Ásia.

**Personalidades:** Ti Kwan, Jun Bao, Gen.

**Background:** Com a descoberta dos itens guardados na “Caverna das Escrituras Preservadas”, o monge Ti Kwan (da Sociedade do Lótus Branco) teve a oportunidade de vislumbrar vários segredos da nação perdida de Lemúria, incluindo usos da Magia, tecnologia, as relações dos planos na Roda dos Mundos e como os lemurianos utilizavam os poderes do Chi. Todos os itens foram entregues à Sociedade do Lótus Branco, com exceção dos pergaminhos que guiavam seu leitor ao aprendizado de técnicas de uso do Chi, que ele utilizou para treinar um esquadrão de lutadores. Estes lutadores adotaram o nome de Punhos Harmoniosos, e puseram-se a serviço da China, combatendo os inimigos estrangeiros com suas novas habilidades extraordinárias.

Como a Sociedade do Lótus Branco neste momento estava em negociações com os arkanitas ingleses, foi preciso impedir os Punhos Harmoniosos. Os Punhos Harmoniosos sentiram-se traídos pela própria Ordem mística da qual faziam parte, e assim desvincularam-se dela. Ti Kwan, através de seus contatos nos 28 Palácios Lunares, conseguiu fazer os Punhos Harmoniosos serem afiliados aos Palácios como uma nova Ordem. Com o fim da época do Neocolonialismo, os Punhos Harmoniosos cresceram em uma quantidade assombrosa, e acabaram surgindo duas posições ideológicas: a primeira é a de combater toda ameaça que ataque a harmonia no continente oriental; a segunda é a de descobrir cada vez mais segredos do Chi, viajando o mundo e enfrentando os lutadores ao redor do mundo.

**Características:** Os ritos dos Punhos Harmoniosos são semelhantes aos da Sociedade do Lótus Branco, pois foi onde tiraram inspiração. As diferenças vêm das maneiras de se recrutar um novo membro, uma vez que os Punhos Harmoniosos não possuem um Círculo Externo imenso: quem faz parte dos Punhos Harmoniosos, já faz parte do mundo sobrenatural. Por isso, são os Punhos Harmoniosos que procuram por membros em potencial, que normalmente inclui o talento

para artes marciais e ter sobrevivido a um encontro com uma criatura sobrenatural.

**Graus:** Os Punhos Harmoniosos dividem-se em 12 graus de desenvolvimento do Chi e conhecimento do mundo sobrenatural agrupados em 4 grandes classes, baseados no método divinatório dos signos Doubutsu Uranai. O **Grupo Sol** é formado pelos 4 graus de desenvolvimento interior e ao comportamento de vassalagem nos Punhos Harmoniosos; **Grupo Lua Nova** é formado pelos 2 graus de desenvolvimento da manipulação do ambiente à volta e ao comportamento de vassalagem dos Punhos Harmoniosos; o **Grupo Lua Cheia** é formado pelos 2 graus de desenvolvimento interior e ao comportamento de liderança dos Punhos Harmoniosos; o **Grupo Terra** é formado pelos 4 graus de desenvolvimento da manipulação do ambiente à volta e ao comportamento de liderança nos Punhos Harmoniosos.

**Grupo Sol:** Cheetah, Leão, Elefante, Pégaso.

**Grupo Lua Nova:** Cervato, Tanuki.

**Grupo Lua Cheia:** Carneiro, Pantera Negra.

**Grupo Terra:** Koala, Primata, Lobo, Tigre.

## Hwarang

**Fundação:** Séc. VII d.C., Coréia.

**Base:** Seul, Coréia do Sul.

**Atuação:** Coréias.

**Personalidades:** Kim Yu-Sin, Kim Chu-Chu, Hoarang.

**Background:** Criada logo após a tomada da dinastia Silla ao poder na Coréia (dinastia esta influenciada pelos Kiang-Shi), a ordem de cavalaria dos Hwarang (os Cavaleiros da Flor) manteve-se como defensora do povo coreano contra as tentativas subsequentes da China e do Japão em dominá-la (embora foram raras as vezes em que venceram as tentativas de invasão). No século X, a dinastia Koryo assume o comando sobre a Coréia, enquanto os Kiang-Shi são caçados implacavelmente pelos cavaleiros da Hwarang.

O que veio à tona somente depois, é que a Hwarang apoiava uma dinastia de Hengeyokai, os Kitsune (homens-raposa). Os Kitsune da dinastia Koryo iniciaram então uma rixa com os Hwarang, já que os cavaleiros costumavam caçar toda criatura sobrenatural, inclusive os Kitsune. Com o início da Guerra Fria, a Hwarang recebeu o apoio dos

Templários e Iluminados ocidentais, e então os Cavaleiros da Flor entraram em combate direto com os Kitsune (estes, patrocinados sutilmente pela Khlystis e em peso pelos Eretiks soviéticos). Esta rixa entre os Kitsune e a Hwarang foi conhecida pelos não-iniciados como a Guerra da Coréia, que teve como resultado a criação da Coréia do Norte (dominada pelos Kitsune) e da Coréia do Sul (dominada pela Hwarang).

**Características:** Foi a Hwarang que criou um Código do Guerreiro que mais tarde seria tomado como referência para a criação do código do Bushido no Japão. Sendo o código muito similar ao Bushido, o Código da Hwarang exige de seus Cavaleiros a obediência a seu senhor feudal, a sua vassalagem ao Imperador da Coréia (atualmente, vassalagem ao presidente da Coréia do Sul), defesa dos mais fracos, proteção do território nacional contra invasores estrangeiros, e submissão a Chousen, a poderosa Fênix coreana que é tida como matriarca da Ordem (especulada por muitos como uma poderosa Anja da Casta Garuda, de Katmaran).

Até a invenção do automóvel e da motocicleta, todos os Hwarang tinham como treinamento básico a montaria de cavalos, a arquearia, o Tae-Kwon-Do e o manejo de lanças e armas de haste. Nos tempos modernos, os Cavaleiros são treinados para pilotar velozes motocicletas de última geração, manejar armas de fogo (em especial as submetralhadoras), mas ainda possuem treinamento em Tae-Kwon-Do e no uso das armas de haste e lanças.

**Graus:** A Hwarang está dividida em 3 grandes blocos: Cavaleiros, Generais e Seguidores da Fênix. Os *Cavaleiros* formam o grosso da Ordem, compondo cerca de 80% dela. Os *Generais* são considerados como os Cavaleiros mais poderosos, com poderes do Chi muito desenvolvidos e grandes experiências passadas, formando 19% da Ordem. O 1% que falta é composto pelos *Seguidores da Fênix*, tidos como muito raros pelos Generais e como lenda pelos Cavaleiros; os Seguidores da Fênix recebem dons especiais relacionados ao Fogo de sua matriarca Chousen, e são imbatíveis.

### Magistrados Imperiais

**Fundação:** 645, Nara, Japão.

**Base:** Kyoto, Japão.

**Atuação:** Japão.

**Personalidades:** Kenshin.

**Background:** Criados pelo Imperador no século VII d.C. a partir da Reforma de Taika, os Magistrados têm desde essa época a função de proteger o povo japonês dos inúmeros Youkai malignos que assolam o país. Para isso, os Magistrados utilizam seus avançados conhecimentos em técnicas de luta armada e desarmada, sendo capazes de realizar feitos fantásticos como saltos dignos de atletas olímpicos (sem impulso algum) e capazes de cortar um diamante em vários pedaços, além de socos que fazem cachoeiras correrem para cima. De fato, os Magistrados estão entre os maiores artistas marciais do mundo, disputando de igual para igual com os lendários monges Shaolin.

O fim do domínio imperial e a ascensão do primeiro xogun, no final do século XII, afetaram os Magistrados, que começaram a ser corrompidos pela política. Isso levou um grupo a tomar o poder da organização e estabelecer seu afastamento definitivo da sociedade. Os Magistrados se tornaram uma sociedade pseudo-secreta. Com a Restauração Meiji, a organização “desaparece” de vez, passando à condição de lenda. Porém, ela permanece ativa durante todo este tempo, embora os primeiros registros de suas atividades só surjam após a II Guerra.

**Características:** Os Magistrados viajam pelo país combatendo criaturas sobrenaturais malignas que estejam ameaçando seres humanos ou até mesmo outras criaturas sobrenaturais. Eles são verdadeiros paladinos, lutando pela justiça e honra em defesa dos mais fracos.

Os Magistrados não apenas lutam. Quando detectam um conflito entre seres humanos e sobrenaturais, primeiro eles tentam a diplomacia, buscando um acordo entre as partes. Caso a negociação falhe, eles então mandam seus guerreiros para acabar com os criminosos. Diferentes tipos de lutadores e grupos podem ser destacados para a missão, desde uma tropa de soldados rasos utilizando metralhadoras, até um único Hitokiri armado com um bastão de madeira (e, curiosamente, mais perigoso que a tropa de soldados), tudo dependendo da periculosidade da situação.

**Graus:** O grupo está dividido em uma hierarquia militar. Nos níveis mais baixos, os



membros não possuem habilidades de combate especiais, e podem utilizar qualquer arma, até as de fogo. Acima destes “guerreiros comuns” estão os Magistrados de verdade, que dominam técnicas secretas passadas de geração em geração. No topo da hierarquia estão os *Hitokiri* (Retalhadores), guerreiros tão poderosos que um só deles pode derrotar um pequeno exército de seres humanos ou Youkai de baixo poder. Entre os Hitokiri podem ser encontrados os *Rurouni*. Tais indivíduos abrem mão da autoridade permanente sobre outros Magistrados de graduação inferior, mas ganham a liberdade de viajar sem ter de atender a qualquer ordem do Conselho dos Anciões, que preside a organização. Isto permitiu inclusive que alguns Rurouni viessem ao Ocidente, passando a combater criaturas sobrenaturais ocidentais e chamando a atenção de caçadores como os Templários, que tentaram até recrutá-los. Apenas os Hitokiri mais experientes e respeitados podem requerer o status de Rurouni (um tipo de prêmio por serviços prestados).

### Fantasmas dos Cinco Tigres

Também chamados de **Thugs**.

**Fundação:** Séc. X, província Zhejian, China.

**Base:** Lanka, Spiritum.

**Atuação:** Todos os locais dominados ou influenciados pelos Rakshasas.

**Personalidades:** Kali, Raktabija, Bhairav, Ravana, Samudragupta, Vakataka.

**Background:** Com o grande contingente de Rakshasas que fugiu à China devido às invasões árabes na Índia e a criação da AGNI, surgiram certas batalhas por território dentro da própria China, entre estes Vampiros e os Kiang-Shi. Assim, os Rakshasas uniram-se, formando os Fantasmas dos Cinco Tigres, conhecidos popularmente como a Seita Thug. Os 28 Palácios Lunares os aceitaram como membros e os enviaram para dentro da própria Índia, de modo que eles limitassem o poderio árabe.

Após alguns anos, os árabes haviam sido expulsos da Índia e o controle do país passou a ser almejado tanto pelos Thugs como pela AGNI, empreendendo muitas batalhas e chacinas. O equilíbrio só começou a aparecer quando a Ordem chamada Grandes Espadas foi fundada na Índia, embora os Fantasmas dos

Cinco Tigres já estivessem espalhados em várias partes do mundo até então.

**Características:** Atualmente, os Fantasmas dos Cinco Tigres podem ser conhecidos como o serviço de informações e tráfico dos Rakshasas, uma força criminosa mundial, porém quase desconhecida. Através desta Ordem, são contrabandeados todo e qualquer tipo de coisa (inclusive escravos). Seu mercado pornográfico é imenso, assim como o tráfico de drogas.

Só há três tipos de criaturas existentes nos Fantasmas dos Cinco Tigres: *Raktajihitas*, Daiphires e os próprios Rakshasas. Raktajihitas são seres humanos que alimentam-se de sangue vampírico, adquirindo várias capacidades sobrenaturais, embora muito limitadas, e ainda são mortais como qualquer outro humano. Os Raktajihitas que se mostrem valorosos para a Ordem são transformados em Rakshasas. Daiphires são extremamente raros entre os Fantasmas dos Cinco Tigres, pois a maioria amaldiçoa a própria existência e se põe a caçar os Rakshasas que permitiram que nascessem, e qualquer outro Rakshasa que encontram. Alguns poucos gostam de sua existência marginal e aproveitam-se disso para tirar vantagem dos seres humanos comuns.

**Graus:** Há somente 3 classificações para os membros dos Fantasmas dos Cinco Tigres, que representam sua função dentro da organização. Os **Assassinos** são responsáveis por proteger os locais controlados pela Ordem e também por assassinar todos os inimigos que no momento estejam atrapalhando os negócios (em sua grande maioria Raktajihitas e alguns poucos Daiphires e Rakshasas). Os **Empresários** cuidam de todo tipo de negócio empreendido pela organização, como contrabando de itens roubados, escravos, drogas e o mercado pornográfico (composto por Rakshasas e Daiphires). Os **Sacerdotes** costumam permanecer em Lanka e mantêm a adoração à deusa Kali e os 10 primeiros Rakshasas, sendo assim os mais poderosos Magos da Ordem (formado somente por Rakshasas).

### Grandes Espadas

**Fundação:** 1885, Nova Délhi.

**Base:** Nova Délhi, Índia.

**Atuação:** Ásia de Monções.

**Personalidades:** Vandana, Mahatma Ghandi, Dr. Rajendra Prasad, Narasimha Rao.

**Background:** Uma Sociedade Secreta relativamente recente, a ordem das Grandes Espadas é formada pelos principais pensadores e sábios orientais, todos eles desejosos por uma Terra pacífica, sem guerras entre os planos ou danos à Roda dos Mundos. Vandana liderou por séculos seu Reino em Jigoku, chamado Amici.

Dizem que Vandana recebeu uma mensagem direta de Buda, que ordenou-lhe que virasse seus olhares para a Terra e lhes ensinasse todos os preceitos que Vandana aprendeu diretamente com uma Boddhisattva. Como o Partido do Congresso indiano já era composto por vários estudiosos do sobrenatural, Vandana decidiu apoiá-los e ensinar-lhes os segredos da manutenção da alma e da própria Orbe.

**Características:** Todos os membros das Grandes Espadas são também membros do Partido do Congresso indiano ou outros partidos de países próximos, desde que possuam o mesmo idealismo do Partido do Congresso. Envolvidos sempre no âmbito político, os Grandes Espadas possuem boas somas financeiras, e as usam para financiar missões na Terra de caçada a criaturas de índole maligna (o que significa ser maligno, não necessariamente se originar de um plano inferior ou maligno), e também para financiar pesquisas de desenvolvimento da tecnologia em geral, mas principalmente para estudos sociais. Assim, há muitos psicólogos, sociólogos, historiadores, antropólogos, filósofos e teólogos dentro das Grandes Espadas, sempre buscando disseminar seus conhecimentos ao maior número possível de pessoas comuns, de modo a elevá-las e permitir a evolução do espírito.

**Graus:** Há somente 3 Funções exercidas pelos membros das Grandes Espadas. Os **Mentores** ensinam aos recém-incorporados à ordem como as Grandes Espadas atuam na Terra, e todos os ensinamentos necessários; os **Juízes** atuam como os maiores sábios da ordem, muitas vezes tornando-se conselheiros de líderes políticos, além de julgarem as ações das criaturas sobrenaturais sobre a Terra e a Roda dos Mundos; e os **Atores** agem sobre a Terra realizando as decisões definidas pelos Juízes. Há um Círculo Interno, mas este é muito

obsuro e formado, de acordo com as lendas, pelo próprio Vandana e quatro demônios seguidores dele.

## Sociedade do Lótus Branco

Também chamados de **Sumeragi**.

**Fundação:** 5.000a.C, Lemúria.

**Base:** Wuhan, China.

**Atuação:** todo o Oriente.

**Personalidades:** Thongor, Raiden, Rama, Balaram, Kai, Liu o Peregrino, Jinnu-Tenno, Mikaboshi.

**Background:** Na antiga Lemúria, a Liga das Sombras já seguia as ordens de grandes demônios infiltrados naquela sociedade, entre eles Fu Leng, Izanami, Kthulhu, Dagon, Ankokushin e Orochi. Suas forças estavam corrompendo o povo, e também atraía catástrofes como maremotos, crises agrícolas e inclusive a chegada de monstros colossais vindos do fundo dos oceanos. Os Magos lemurianos viram que algo precisava ser feito quando um portal vindo do semiplano de Wai-Shi foi aberto e dezenas de homens-serpente tentaram dominar Lemúria.

Com a ajuda do Mago Thongor, este exército foi expulso de volta a seu semiplano. Todos os Magos, sob a liderança de Thongor, combateram tal exército, e assim todos estes Magos formaram a Sociedade do Lótus Branco. Quando os lemurianos foram salvos por Varaha, a Sociedade do Lótus Branco passou a atuar na China. Quando o Budismo, o Jainismo, o Taoísmo e o Confucionismo passaram a atacar a existência dos Magos com a Forma-Pensamento, a Sociedade do Lótus Branco procurou pelas outras Ordens Arcanas, unindo-as nos 28 Palácios Lunares.

**Características:** Os membros da Sociedade do Lótus Branco buscam a paz absoluta na Terra, e zelam por sua proteção de todas as formas, inclusive aceitando sacrificar a si própria pelo bem das outras Ordens. Como uma das mais antigas Ordens Arcanas do Oriente e talvez de toda a Terra, seus conhecimentos ocultos são imensos, e dizem que os Magos dos Círculos mais avançados possuem o dom de visitar os Pergaminhos Akashicos, tornando-se assim portadores dos segredos mais ocultos da Terra e dos outros planos desta Orbe.

Suas vestimentas comuns costumam ser brancas com peças de roupa azuis, sempre

buscando demonstrar sua pureza na alma. No Japão há uma facção da Sociedade do Lótus Branco chamada **Sutaki**, cujos membros são as Itako, poderosas Médiuns cegas. Além dos poderosos Magos que lidam com os conhecimentos lemurianos, ainda existem os **Lutadores**, grandes portadores dos Poderes do Chi, capazes dos feitos mais extraordinários (competindo de perto com os Punhos Harmoniosos).

**Graus:** a Sociedade do Lótus Branco é composta de dois Círculos de Mistérios. O primeiro com 5 graus de iniciação e o segundo com 2 graus superiores. Todo Mago 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. Os dois graus maiores do Primeiro Círculo dizem respeito ao representante da Sociedade em alguns Estados, ou a um país. Os Grandes Inspetores do Templo 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 idealismo. Testes são realizados a cada Ano Novo chinês.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Lemúria.

**Segundo Círculo:** Grande Inspetor do Templo, Guardião do Trono de Opala.

**Círculo Interno:** Desconhecido.

### **Sociedade dos Turbantes Amarelos**

**Fundação:** séc. II d.C, Mongólia Exterior.

**Base:** Mongólia.

**Atuação:** Mongólia e Norte da China.

**Personalidades:** Dobrul o Bravo, Genghis Khan, Kublai Khan, Altan-Khan.

**Background:** Os Hunos eram conhecidos como cavaleiros extremamente habilidosos, sempre ajudados por feiticeiros místicos que invocavam tais montarias dos reinos espirituais. Os xamãs mongóis, chamados Boge, viviam em harmonia com os Magos chineses que já compunham os 28 Palácios Lunares. Com os turbulentos eventos no norte da China, ocorreram as chamadas Revoltas dos

Turbantes Amarelos, quando os xiongnu (um povo mongol) foram liderados pelos Boge rumo à independência. Após a autonomia deste povo, os Hunos os dominaram e tornaram-se muito poderosos no âmbito militar, sempre sob o auxílio dos Boge.

Quando os Hunos empreenderam as dominações sobre a China, a Índia e a Pérsia, os Boge fundaram a Sociedade dos Turbantes Amarelos, e exigiram ser aceitos nos 28 Palácios Lunares. Assim que entraram, retiraram seu apoio aos Hunos, fato que enfraqueceu muito as forças deste exército bárbaro. Desde então, a Sociedade dos Turbantes Amarelos se manteve imprevisível, em certos momentos apoiando os mongóis e logo depois abandonando-os à própria sorte.

Desde que forneceram seu apoio às invasões de Genghis Khan, os vampiros Teyirang infiltraram-se na Ordem, e até atualmente mantém-se nela como os principais líderes. Além dos Boge, ainda há os temidos cavaleiros mongóis, treinados até a atualidade na montaria dos cavalos espirituais invocados pelos Boge.

**Características:** Os Magos da Sociedade dos Turbantes Amarelos vestem robes brancos e cavalgam cavalos brancos. Usam vários pedaços de metal, desde pontas de flecha, sinos e guizos, até anéis e lingotes (o peso de todo este metal chega a 20kg). Os lingotes de metal representam penas de pássaros, para vãos espirituais. Na cabeça costumam usar elmos com chifres por cima de toucas vermelhas. Esta vestimenta é obrigatória em reuniões da ordem, mas são raros os Magos que a usam fora de ocasiões cerimoniais.

Um dos principais utensílios dos Boge é o espelho, usado para afastar espíritos malignos e refletir ataques de poderes malignos. O espelho, quando usado pelo Boge, também é capaz de refletir os pensamentos mais secretos das pessoas. Dentro de seu espelho, o espírito de seu cavalo vive e sempre virá a seu chamado (muitas vezes este cavalo espiritual torna-se seu Familiar).

Outro utensílio importante é o cetro, em duas formas. Uma forma é com uma ponta com a forma da cabeça de um cavalo, e a outra ponta com a forma de um casco de cavalo; o meio do cetro é curvilíneo, representando a sela onde se monta. Este cetro serve como montaria voadora, levando o Boge a mundos astrais onde

ele combate espíritos malignos. A outra forma de cetro é formada por uma ponta com a forma da cabeça de uma serpente, e fitas coloridas saídas de sua boca; quando o xamã bate o cetro no tambor, as fitas ondulam como línguas de cobra. Eles também usam tambores de guerra feitos com couro de búfalos negros, rosários feitos de ossos humanos, trombetas feitas da tíbia de uma moças virgens, tigelas para alimentação feitas de crânios humanos, e também um tambor duplo (Damaru) feito de 2 crânios humanos com pele humana esticada unindo-os como um único tambor.

**Graus:** A Sociedade dos Turbantes Amarelos não possui graus, a não ser para os Magos, que são três: Aprendiz, Boge e Diyanci Lama (Grande Mago Eremita). Os guerreiros estão dispostos conforme sua própria hierarquia militar, com postos de comando e estratégia. Os templos fundados em outros pontos fora da Mongólia e da Mongólia Interior (território chinês) são chamados de *Postos de Vigília*, e possuem de oito a vinte membros, geralmente sob a tutela de um Diyanci Lama Teyirang. São pouco ativos dentro dos 28 Palácios Lunares, servindo apenas como ajuda militar em tempos de guerra, ou como conselheiros em questões de viagens astrais, sua especialidade.

## Kuro Miko

**Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.**

**Fundação:** aprox. 700 a.C.

**Base:** Ásia (Tibet), Arcádia.

**Atuação:** Ásia e Oceania.

**Personalidades:** Luvithy, Pirotess, Arushione, Clea, Kilza, Kilmaza.

**Background:** esta antiga ordem de bruxas originou-se na Grécia Antiga, das videntes e das bruxas comedoras de carne humana. Com o tempo, espalharam-se pela Europa, pela Rússia e finalmente chegaram à Ásia, fundando o reino de Nu Kuo na região tibetana. Este reino era conhecido pelo grande poder de espalhar pragas e destruir vilas que não seguissem suas ordens, sempre buscando aprendizes dispostas a trilhar os Caminhos da verdadeira feitiçaria.

Desde seu surgimento, as Kuro Miko foram perseguidas pelo Dalou'laoshi, e depois pelas forças semelhantes à inquisição, de seguidores ortodoxos do Budismo. Muitos

sábios afirmam que as Kuro Miko foram as verdadeiras responsáveis pela imagem terrível que as antigas bruxas orientais possuem.

**Características:** As Bruxas Kuro Miko organizam-se em grupos de três feiticeiras, chamados Khampas. As feiticeiras passam por vários Rituais e pactos (a maioria com a deusa-bruxa Luvithy) e recebem o dom da imortalidade, MAS apenas seu espírito torna-se imortal, porque a bruxa continua a envelhecer e assumir gradativamente a forma de uma velha bruxa, mais e mais parecida com as lendárias Yamanba e Koji.

As feiticeiras conhecem diversos Rituais para manterem-se jovens e lindíssimas por curtos períodos de tempo (o suficiente para atrair alguma vítima para o jantar), mas preferem sua forma original em reuniões da ordem.

As Kuro Miko geralmente agem de modo solitário, mas há relatos de Khampas que servem a um sacerdote renegado ou feiticeiro maligno. Elas são treinadas para manterem um templo negro em ordem e podem ter habilidades com armas. Suas vestimentas em cerimônias e reuniões são o chihaya, que consiste em uma hakama (saia dividida), uma camisa com mangas flamulantes e tabi, e as cores tendem a ser escuras (duas cores normalmente encontradas em suas vestes são o preto e o púrpura, ou preto e dourado). Algumas Kuro Miko usam máscaras.

**Graus:** A ordem Kuro Miko é composta quase exclusivamente por mulheres. Os Khampas são organizados sempre que um Khampa é desfeito ou perde alguma de suas integrantes. Neste caso, as remanescentes são chamadas Tutoras, e procuram outras três jovens para compor seus novos Khampas. Estas jovens são escolhidas através de Rituais mágicos capazes de localizar pessoas com auras e interesses semelhantes aos das velhas feiticeiras. Escolhe-se nove jovens candidatas, e ao longo de vários meses, muitos testes são realizados, até que se escolham as três integrantes de um novo Khampa. As outras seis candidatas tornam-se o banquete principal da cerimônia de iniciação do Khampa. Não existem graus dentro da Ordem, mas sim uma hierarquia baseada na idade.

## Liga das Sombras

**Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.**

**Fundação:** Tenebras.

**Base:** Túmulo de Kurma, Noroeste da China.

**Atuação:** Terra e Ark-a-nun.

**Personalidades:** Ankokushin, Orochi, Durga, Izanami, Hsi Wu, Hiranyakashyap, Varna, Maki, Elhazzared.

**Background:** A Liga das Sombras é a mais antiga Escola de Magia existente, e controlada por entidades tão poderosas que até mesmo os Reis Yama têm medo de invocar.

Os Círculos demoníacos de Tenebras são em número de 53, cada um coordenado por uma das entidades remanescentes de Tenebras, incrustados em uma montanha astral entre Infernun e o Mundo Morto. Os primeiros seguidores destas entidades surgiram em Lemúria aproximadamente há 5.000 anos. Mantiveram-se afastados da sociedade mortal, tomando aos poucos algumas cidades e estabelecendo seus templos em segredo absoluto.

Durante a Idade Contemporânea, infiltraram-se nas bases das mais diversas Ordens Arcanas. Também possuem algumas escolas de Magia como “fachadas” para seus verdadeiros interesses.

**Características:** Embora sejam a própria Irmandade de Tenebras vista pela cultura Oriental, a Liga das Sombras ainda mantém-se sob uma ótica diferente, sem seguir os tenebritas já conhecidos pelo Ocidente. Alguns tenebritas, como Alura, Llyanmákchi, Qua’Trshr, Shaemallast e Zarcattis, são muito ativos no Oriente também, mas há muitos outros deuses negros que atuam especialmente no Oriente.

Entre estes deuses negros, há o tenebrita Ankokushin, as tenebritas Fuchi e Chanthavy, o infernita Orochi, a antiga rainha paradisiana Izanami e o Grande Lha (um dos mais poderosos Lordes Trevosos do Umbral). Estes cinco deuses negros são considerados os mais importantes da Liga das Sombras, e possuem uma facção específica para cada um: a Lei das Sombras, os Sakurazukamori, o Culto da Chama Fantasma, os Orochimaruru, as Shikome e o Bya Drug Mo.

Alguns sacerdotes de Tenebras mantêm posições diplomáticas em algumas cidades governadas pelos 28 Palácios Lunares, e

aceitam dialogar e fazer acordos com os Magos das outras escolas, enquanto os radicais aguardam ansiosamente os dias em que as estrelas estejam alinhadas e permitam finalmente que eles conjurem os grandes Deuses Negros, e governem a Terra, escravizando todos os seus habitantes.

**Graus:** A Liga das Sombras é constituída de Sete Círculos de Mistério. Os dois primeiros são divididos em três graus cada: Aprendiz do Primeiro Círculo, Iniciado do Primeiro Círculo e Mestre do Primeiro Círculo (igualmente para o Segundo Círculo).

O rito de passagem só é realizado quando o acólito realiza algumas missões com êxito para os Mestres Invisíveis da Liga das Sombras. Algumas missões são claras, mas outras podem não fazer o menor sentido para os acólitos.

A partir do Terceiro Círculo, o sacerdote precisa cortar todas as suas raízes com outras pessoas, e iniciar a longa jornada de iluminação dentro da Liga (o que inclui matar seus parentes, ou fazer algum tipo de sacrifício pela Liga).

Através de seus grandes poderes, os Magos de Tenebras conseguem se infiltrar em corporações, adquirindo grandes somas de dinheiro para financiarem seus projetos na sociedade mundana.

Os mais antigos dentro da Liga são chamados de Mestres Invisíveis, e, segundo as lendas, vivem em outra dimensão dentro de Spiritum, em castelos de sombras e ossos, e raramente vêm à Terra, exceto quando necessitam realizar algum tipo de Ritual.

## Dragões de Metal

**Fundação:** 1600 a.C., China.

**Base:** antigamente em Shangai; atualmente em Tóquio.

**Atuação:** Ásia.

**Personalidades:** Satsuki, Mel Kyuryu, Sasia Samaris, Aruto Kell, Goran Besov.

**Background:** Os Dragões de Metal eram especializados nas “Alquimias do Metal”, a manipulação da própria matéria que descendia do elemento Terra. Eles descobriram o Bronze, e o aperfeiçoaram na criação do Tian-Yu (Bronze Espiritual), uma material místico muito invejado por todas as outras Ordens da Ásia.

Após a época das invasões mongóis e islâmicas, a contribuição dos Dragões de Metal foi se esvaindo. Como maior descoberta desta época, estão os fogos de artifício (e, conseqüentemente, os explosivos). Sua influência sobre a Ásia, entretanto, cresceu enormemente durante a Restauração Meiji no Japão, levando tal país para a Revolução Industrial.

Quando os Iluminados Ocidentais deixaram o Japão em 1975, a Kokuhonsha e os Dragões de Metal firmam uma aliança muito forte, surgindo na Ásia a Era da Informação. Os Dragões de Metal então afirmam que liderarão o Japão ao próximo passo da evolução: a fusão do homem e da máquina.

Com o passar das décadas, os Dragões de Metal estenderam sua influência com a criação de facções dela em outros países. Assim, surgiram o Anyonghi Ka na Coréia do Norte, a Agência em Cingapura, os Dedos Vermelhos na China e o Saensaeng na Índia.

**Características:** Os Dragões de Metal se especializam em unir a Tecnologia com a Magia, e são os verdadeiros Magos da Tecnomancia. Eles seguem quatro trilhas dentro da Ordem, cada uma buscando uma evolução na tecnologia. Os *Biomecânicos* estudam o uso da cibernética para simular a vida em maneira artificial, sendo os responsáveis pelas tentativas da criação dos Implantes Cibernéticos. Os *Estatísticos* usam de modelos e simulações de previsões aliados à Teoria do Caos para antecipar eventos futuros. Os *Gerenciadores do Espaço-Tempo* buscam a maximização da eficiência industrial e o desenvolvimento da Tecnologia da Informação.

São raros os Magos dos Dragões de Metal que não se mostrem dependentes da tecnologia existente para realizar suas Magias, mas mesmo assim uma mínima parte deles ainda prefere manter o tom místico, como os antigos Dragões de Metal de séculos atrás. Estes tradicionalistas são chamados pejorativamente de Ferreiros, e são os únicos que ainda sabem criar o Tian-Yu. Entre eles, preferem utilizar o termo *Artífices*.

**Graus:** Os Dragões de Metal ligam-se muito à meritocracia, concedendo maior poder político àqueles que provam sua eficiência e evolução dentro de sua trilha e dentro dos Dragões de Metal como um todo. Assim, todo

iniciado nos Dragões de Metal é um *Aprendiz*, e se mantém assim até que prove a um superior sua evolução na trilha que percorre, e como isto auxiliará todos os Dragões de Metal. Se for aceito, o Aprendiz torna-se um *Homem de Ofício*. O próximo passo é tornar-se um *Mestre de Ofício*, o que lhe permite fazer parte do Círculo Interno dos Dragões de Metal. O Círculo Interno dos Dragões de Metal é presidido pelos *Grãos-Mestres de Ofício*, sempre em número de 10 e os verdadeiros líderes da Ordem.

## Nuvem Negra

**Fundação:** 1646, China.

**Base:** Ilha de Bali, Indonésia

**Atuação:** toda a Ásia

**Personalidades:** Rangda, Effie Feng, Sun Tai T'ung, Ch'i Quan Chi, Pégaso Negro.

**Background:** A Nuvem Negra possui uma origem muito mais antiga, de quando os deuses negros dominavam a Polinésia e o Sudeste Asiático sem problemas com entidades de Paradísia ou Edhen. A entidade de Infernun chamada Rangda dominava várias ilhas da futura Indonésia, com seus sacerdotes da podridão e da decadência. Seu império foi destruído durante a disseminação do Hinduísmo na região, onde ela foi vencida pelo katmaraniano Barong e fugiu para as regiões densas de Spiritum. Seus seguidores espalharam-se disfarçados pelas regiões hindus e depois pelas regiões islâmicas, tendo contato com os Magos Corrosivos.

Uma grande quantidade de sacerdotes de Rangda tornou-se parte da Sociedade do Lótus Branco, embora suas atitudes impulsivas e destrutivas constantemente chamavam a atenção de seus superiores na Ordem, já assumindo o nome Nuvem Negra, mas ainda como uma pequena facção.

A Nuvem Negra causou a Peste Negra na Ásia para atacar os mongóis, e foram finalmente expulsos da Sociedade do Lótus Branco e 1646. Em 1813, a Nuvem Negra decide atacar com todas as forças a China e a Sociedade do Lótus Branco, iniciando pelo palácio de Pequim. O rei Qing (um Dragão Oriental), com seus incríveis poderes, impediu todo o ataque e enviou seu grupo de Guerreiros de Elite para caçá-los, reduzindo-os a umas poucas dezenas.



A reviravolta ocorreu quando o Kiang-Shi Necromante Sun Tai T'ung transformou a Maga da Nuvem Negra Effie Feng em um Morto-Vivo. A mistura das energias necromânticas com as forças da podridão no corpo da Maga transformou-a no primeiro Baoxien (Zumbi Gangrenoso) da Ásia, multiplicando a quantidade destes Mortos-Vivos em uma escala inacreditável. Nesta mesma época a Nuvem Negra aliou-se aos Magos Corrosivos ocidentais, em uma relação de amizade incondicional mútua entre as duas Ordens. Atualmente, a liderança está com Siao Pet, chamado de Pégaso Negro devido a sua montaria capturada dos distantes reinos de Arcádia, enquanto fogia de lá junto a Mathias Szachmary.

**Características:** Os Magos da Nuvem Negra preferem usar vestimentas negras, sempre com um acessório da cor roxa (uma faixa na cabeça, uma pulseira, um cinto...). Seus Caminhos preferidos são da Corrosão e Decadência (Terra + Trevas) e da Necromancia (Spiritum + Arkanun), e estes dois Caminhos mostram muito bem a índole que eles possuem.

As relações entre a Nuvem Negra e a Sociedade do Lótus Branco são muito conturbadas, e o apoio da bruxa infernita Rangda fortalece muito a atuação destes Magos malignos na Ásia. O mais comum é o Mago da Nuvem Negra já ter sua alma vendida a Rangda ou a outra entidade que a segue.

Não é incomum encontrar um Baoxien em meio a um pequeno grupo de Magos da Nuvem Negra, denotando que a maioria destes Magos não se importa em entrar no estágio Morto-Vivo para adquirir mais poder sobre a morte e a pestilência. Todas as partes do corpo onde a alma está presente podem ser usadas nos Rituais de Mau Olhado da Nuvem Negra. O sangue de uma mulher pode ser empregado para feri-la com um amor desiludido. Pedacos de unhas das mãos podem tornar-se vaga-lumes assim fazendo a alma toda de um homem tornar-se um enxame vaga-lumes.

**Graus:** A Nuvem Negra está dividida em quatro círculos, embora os dois círculos mais avançados sejam compostos por tão poucos Magos. No Segundo Círculo, há as 4 frentes de ataque da Nuvem Negra, e todos possuem o mesmo valor hierárquico.

**Primeiro Círculo:** Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.

**Segundo Círculo:** Feiticeiro da Peste, Feiticeiro das Pragas, Feiticeiro da Erosão, Feiticeiro Canceroso.

**Terceiro Círculo:** Grão-Mestre da Morte Pestilenta.

**Círculo Interno:** formado pelos cinco Grão-Mestres da Morte Pestilenta mais avançados no momento. Pégaso Negro comanda os outros quatro Magos; Ch'i Quan Chi faz parte tanto do Círculo Interno da Nuvem Negra como também do Círculo Interno dos Magos Corrosivos, atuando como intermediário das duas Ordens.

## Povo de Pedra

**Fundação:** 1520 a.C., China.

**Base:** Astana, Cazaquistão.

**Atuação:** China e países próximos ao Oriente Médio.

**Personalidades:** Sun-Tzu, Ozymandias, Leipoxais, Arpoxais, Kolaxais, Agni, Héstia.

**Background:** É contado nas lendas chinesas sobre 3 misteriosos homens cujo corpo era feito de pedra maciça, e que ofereceram-se para ajudar o primeiro imperador Shang a erguer seu castelo. Em menos de 2 dias, o castelo estava pronto, uma verdadeira obra-prima arquitetônica. Cada um destes 3 homens de pedra casou-se com uma das filhas do imperador. Eles diziam vir de um distante país do oeste chamado Tsiam, mas nunca foi comprovada a localização de tal nação, embora suspeite-se que tenha sido um breve reinado Cita. Os nomes destes 3 Homens de Pedra eram Leipoxais, Arpoxais e Kolaxais.

Logo que foram aceitos dentro do palácio real, os 3 homens de pedra criaram para o imperador um grandioso exército de Golens de Barro, usados como força principal chinesa até a imperatriz Tou Mu escondê-los (sabe-se que tal exército foi despertado durante a Guerra Fria, e usado como força a favor do Comunismo maoísta).

Com tantas mudanças dinásticas na China, o sangue real de seus descendentes tornou-se inútil, mas suas habilidades em modelar a pedra ainda eram memoráveis. Tais descendentes (junto a Magos especialistas no Caminho Terra) tornaram-se seguidores dos 3 homens de pedra, surgindo assim o Povo de Pedra. A partir da época das Grandes Navegações, o Povo de Pedra tornou-se mais

recluso próximo ao deserto ocidental chinês, sem influenciar o país. Seus maiores problemas atualmente envolvem os conflitos entre os povos que influenciam (em geral muçulmanos), grupos extremistas, forças militares ocidentais (especialmente dos EUA) e representantes da Ordem de Luvithy vindas da Rússia.

**Características:** O Povo de Pedra é formado por Magos especialistas no Caminho Terra, sendo que muitos acreditam que esta especialidade é devido a algum ancestral que descendia dos 3 Homens de Pedra originais. De acordo com certos estudiosos, os 3 homens de pedra originais são de uma raça de criaturas que viveram nas estepes próximas aos Montes Urais, e tal informação pode ser corroborada ao serem analisadas as vestimentas que estão “esculpidas” no corpo dos homens de pedra.

Devido à ligação com os países das estepes asiáticas (Bielo-Rússia, Ucrânia, Armênia, Azerbaijão, Uzbequistão, Chechênia, Quirguízia, Cazaquistão, Tadjiquistão, Paquistão e Afeganistão), muito da cultura xamânica destes povos foi mantida entre os membros do Povo de Pedra, principalmente da etnia Kalash e resquícios de crenças Citas.

Como exemplo, há o modo como os membros tratam as mulheres, relegando-as às funções puramente sacerdotais ligadas à deusa Jestak (na verdade, o modo como a deusa grega Héstitia é chamada pelos Kalash). Durante um dia festivo do Povo de Pedra, todos se reúnem nos templos para dividir seus conhecimentos entre si, em um Ritual muito especial que compartilha os conhecimentos de todos os Guerreiros e Magos da Ordem.

O Povo de Pedra relacionou-se com todos os povos em suas divisas, sendo os Hititas (troianos), Hindus e Mongóis os principais. A partir destes 3 povos, houve o encontro dos deuses Héstitia (paradisiana de Olympus), Agni (paradisiano de Katmaran) e Niduyam Tngri (entidade de Spiritum), respectivamente dos povos citados. Como estas três entidades são deuses do fogo para seus povos, foi formada uma aliança entre eles e o Povo de Pedra: os Magos Superiores receberiam também ensinamentos no Caminho do Fogo, sendo especialistas em Lava (Caminho Secundário Terra+Fogo). Héstitia/Jestak exigiu que as Magas pudessem aprender

com ela o Caminho do Fogo desde sua iniciação como Magas Aprendiz.

**Graus:** Existem apenas três graus dentro da ordem: Aprendiz (ou Mago Aprendiz), Guerreiro Irmão (ou Mago Irmão) e Mestre Cavaleiro (ou Mago Superior).

**Primeiro Círculo:** Aprendiz e Irmão.

**Segundo Círculo:** Formado pelos Mestres Cavaleiros e pelos Magos Superiores. São os coordenadores dos Templos.

**Círculo de Pedra:** Formado pelos três maiores Guerreiros e pelo maior Mago de cada região.

**Círculo Interno:** Formado pelos doze Magos da Terra mais influentes de toda a Ordem.

## Zi Guang

**Fundação:** 1030 a.C., China.

**Base:** Kuala Lumpur, Malásia

**Atuação:** China e Sudeste Asiático.

**Personalidades:** Po-yang, Hou Chi Nyu.

**Background:** Na China e no Sudeste Asiático, acredita-se na existência de um povo espiritual que age na proteção da natureza, conhecidos como Hou Chi. O nome Hou Chi vem do paradisiano Hou Chi Nyu, da cidade de Shang-Qing, que decidiu viver na Terra e proteger as plantas que tanto adorava.

Nos primórdios da civilização chinesa, uma grande quantidade de Hou Chi protegia os bambuzais, retirando a força vital a partir dos próprios bambus, porém ligando suas próprias vidas aos bambus. Quando os Dragões de Metal e o Povo de Pedra já influenciavam as dinastias chinesas, os Hou Chi decidiram defender seus interesses junto a tais grupos, fundando o Zi Guang, que significa “Força da Natureza”.

Compreendendo os Hou Chi mas também os xamãs da natureza vindos da Malásia e Indonésia, o Zi Guang manteve-se à parte das modificações políticas na China (como a troca de dinastias no mesmo ano em que fundaram o Zi Guang), preferindo focar suas preocupações nos terrenos naturais, junto aos espíritos da natureza vindos de Shang-Qing. Atualmente, agem raramente na China, mas são muito ativos na Malásia, Filipinas e outras ilhas do Sudeste Asiático, combatendo a Nuvem Negra, a Irmandade da Estrela, a Katipunan e o Culto à Chama Fantasma com todas as forças.

**Características:** O Zi Guang sabe utilizar as forças da natureza em benefício próprio, tanto do Reino Vegetal como do Reino Animal, e eles conhecem muito bem os feitiços de Mau Olhado, mas somente usam Rituais para se protegerem deles (principalmente a Nuvem Negra). Pedacos de cabelo ou unhas são escondidos ou destruídos por medo de possessão, quando os Magos da Nuvem Negra e da Irmandade da Estrela tomam controle de suas almas (e portanto, de suas vidas).

Os Magos do Zi Guang podem controlar com facilidade elefantes, tigres e rinocerontes, possuindo-os, invocando-os, se comunicando com eles, se transformando neles, entre outros efeitos (Caminho Animais). Quando um Mago morre por assassinato, seu espírito vira o animal com quem ele possui maior afinidade, e tenta caçar seu assassino por até 1 semana; se ele não consegue, passa a assombrar seu filho mais velho para que vingue o pai. Por causa disso, acredita-se que matar um Hou Chi traz anos de azar ininterrupto.

**Graus:** A estrutura hierárquica do Zi Guang é muito simples, definindo a todos como Xamãs ou Guerreiros das Matas. Para os mais notórios Xamãs, é reservada a posição de *Gigante da Mata*, permitindo-lhe comandar uma grande região selvagem e todos os Xamãs que nela residem.

## Tríade

**Fundação:** 150DC, China.

**Base:** Tonquim, China.

**Atuação:** Ásia e colônias asiáticas.

**Personalidades:** Sin-Fang, Huang Ti, Te Kwan, Mandarin.

**Background:** Sabe-se que a China manteve-se quase em sua história inteira controlada pelos vampiros Kiang-Shi, com raras exceções (geralmente causados pelos Dragões Orientais). Com seu comportamento bélico e sua mentalidade territorialista, os Kiang-Shi notaram a necessidade em formarem uma força paralela que controlariam ao mesmo tempo em que se mantivessem no comando das dinastias; assim, no caso de a dinastia cair e ser influenciada pelos Dragões Orientais, os Kiang-Shi ainda teriam um poder paralelo.

Com este pensamento, a primeira Tríade foi criada, com a missão inicial de repelir a Revolta dos Turbantes Amarelos, Magos

mongóis que ameaçavam o norte da China. Oficialmente, a Tríade passou a existir a partir do século XVII. Neste século, a Tríade teve como função agir como inimigo político do imperador (da dinastia Qing, controlada pelos Dragões Orientais), mas logo percebeu o lado lucrativo do crime. Primeiramente com o ópio, introduzido na China pelos ingleses, mas abandonado em seguida. Do ópio veio a heroína, e com ela, dinheiro.

Com o retorno de Hong Kong da Inglaterra para a China em 1997, as Tríades estão começando a mudar-se para outros países (principalmente da Europa), e também Canadá e EUA, o que começa a gerar conflitos com os Mafiosos e outras instituições de crime organizado.

**Características:** O nome Tríade provém da ligação do céu, o homem e a Terra, e por causa disto, os líderes são sempre em número de três. Novos recrutas precisam passar por testes físicos e mentais, realizar 36 juramentos e beber sangue humano em uma das fases do ritual. Estes rituais mágicos significam não apenas uma irmandade de sangue, mas o sangue que escorrerá se estes juramentos forem quebrados.

Hoje em dia, quase toda a Ásia é dominada pela Tríade, auxiliada pelos terríveis Kiang-Shi e seus Magos “emprestados” da Liga das Sombras (afinal, todos os Kiang-Shi são ligados à Liga das Sombras através do primeiro entre eles, o quase divino Varnae). Quase todo o seu dinheiro vem da heroína. Outros negócios incluem desde o tráfico de escravas brancas até pronografia infantil.

Sabe-se que os três primeiros líderes da Tríade foram o Dragão Oriental Sin-Fang, o Kiang-Shi Te Kwan e o imortal Huang Ti, sendo que Sin-Fang continua como um dos líderes até a atualidade.

**Graus:** Não há uma definição muito definida de graus dentro da Tríade. Sabe-se porém que cada local dominado por ela estará sendo coordenado por uma *Família Original*, e todas as outras famílias com membros da Tríades deverão prestar reverência a esta Família. Considera-se haver 3 Famílias Originais (de descendentes de Sin-Fang, Te Kwan e Huang Ti), que coordenam 9 *Famílias Secundárias*. Estas famílias secundárias se responsabilizam por nações inteiras, controlando até 27 Famílias cada uma, com um total de 243

*Famílias Diluídas* dentro da Tríade. Qualquer família que se afilie à Tríade será encarada como servos ou mesmo escravos das 243 Famílias Diluídas.

## Yakuza

**Fundação:** 1612, Japão.

**Base:** Tóquio, Japão.

**Atuação:** todo o mundo, onde há aglomerados de japoneses.

**Personalidades:** Krappa, Dokusai, Miyu Mianzui.

**Background:** A Yakuza foi patrocinada em seu início pelos grandes líderes vampíricos Kappa e Gaki, em união com alguns Dragões Orientais que viam a vantagem em elaborar um poder paralelo ao governo dos filhos de Amaterasu. A maior parte de seus membros era composta por Samurais desonrados e Ronin que viam a necessidade de modificar a política japonesa, e foram os principais responsáveis pela Restauração Meiji.

A Yakuza atualmente batalha contra a Sociedade do Oceano Escuro, a Kokuhonsha e os Dragões de Metal pelo controle japonês, tendo como vantagem sobre os outros grupos o imenso apoio que a população japonesa dá aos membros da Yakuza.

**Características:** Caracterizada principalmente pelas imensas tatuagens no corpo e dedos cortados, a Yakuza é uma das forças criminosas mais poderosas; em nenhum lugar do mundo, um grupo criminoso detém tanto poder quanto a Yakuza detém no Japão.

Eles são encarados como um fato do dia-a-dia a tal ponto que pensamentos de resistência são inconcebíveis à população. Controlam grande parte da indústria de entretenimento japonesa, o que explica a quantidade enorme de filmes, livros e revistas promovendo a imagem “nobre” da Organização.

A Organização conta com o apoio de Magos orientais (principalmente a Liga das Sombras) e muitas organizações de guerreiros excepcionalmente treinados (o Clã Lin Kuei) para realizarem suas missões. Ainda há boatos sobre um grupo chamado Sociedade do Dragão Negro, formado por Lutadores e Magos que fazem parte da Yakuza por inteiro, e não são encarados como força mercenária; dizem que sua lealdade é indiscutível. Dizem que os

maiores guerreiros da Sociedade do Dragão Negro são um atualmente um trio, sendo eles Kabala, Kira e Kobra.

**Graus:** A estrutura básica da Yakuza é ainda baseada nas hierarquias dos Xoguns no Japão, com um grande líder chamado *Oyabun*, e seus *Kobun* (“Filhos”), em um número que varia entre cinco e trinta subalternos. Quando a concentração de japoneses é muito grande (como uma ex-colônia japonesa), haverá um *Daimyo* coordenando de dez a vinte *Oyabuns*. Os vinte principais *Daimyos* da Yakuza compõem o Círculo Interno, controlado pelo *Daioh*, ou Grande Rei.

## Katipunan

**Fundação:** 1892, Manila (Filipinas).

**Base:** Manila, Filipinas.

**Atuação:** Sudeste Asiático.

**Personalidades:** Aswang, Gregorio del Pilar, Antonio Luna, Macario Sakay, os Treze Mártires de Cavite.

**Background:** Enquanto a Espanha dominava as Filipinas no século XIX, os vampiros Pennangalan que buscavam uma base de influência nas áreas insulares do Sudeste Asiático encontraram três diabolistas que já agiam sob as ordens de vários demônios, entre eles Malaveyovo e Honoyeta. Aswang, o Pennangalan que reinava sobre a Malásia, decidiu contatar os três humanos e lhes ofereceu seu sangue. Após dominá-los com seus poderes mentais e a potência de seu sangue, Aswang finalmente os transformou em Pennangalan e fundou a Katipunan em 1892.

A Katipunan agiu desde sua fundação como uma força de expulsão dos espanhóis de seu país, enfrentando diversos Protetores e Templários, finalmente conseguindo a independência do país em 1898. A partir daí, a Katipunan foi deixando seus ideais revolucionários e passou a controlar o submundo, sempre com a influência indireta dos Pennangalan.

**Características:** Novos recrutas passam pela iniciação sendo três de cada vez, de modo que nenhum membro conhece mais que outros dois membros da organização. Eles são levados a uma sala escura com cortinas negras, tendo na entrada uma placa de madeira entalhada que explica a fidelidade que será exigida do membro diariamente. Passando pela sala

escura, eles chegam a outra sala, desta vez repleta de velas acesas, e com uma mesa ao centro. Sobre a mesa, há um livro e um crânio, que será o ser que ouvirá suas promessas de combater a opressão em sua nação e sua servidão aos grandes Mestres da Katipunan. Eles então assinam o livro com seu próprio sangue. Há uma boa parcela de Pennangalan fazendo parte da organização, que inclusive torna-se opressora a outros vampiros que vivem em territórios no Sudeste Asiático que não façam parte da Katipunan.

**Graus:** A liderança central da Katipunan é o *Kataastaasang Sanggunian* (ou Conselho Supremo) que é administrado pelos Conselhos Provincianos (chamados *Sangguniang Bayan*). Os Conselhos Provincianos são por sua vez administrados pelos *Sangguniang Barangay* (ou Conselhos Populares) em suas jurisdições. A organização também tem o *Sangguniang Hukuman* (ou Conselho Judicial) que resolve disputas entre os membros. O líder máximo da Katipunan é chamado de *Supremo*, e sempre está em contato mental com Aswang, meditando na sala central do Palácio Del Pilar, em Manila.

### Clube do Livro Negro

**Fundação:** 1887, Veneza.

**Base:** descentralizada, não possui uma Loja principal. Entretanto, reuniões importantes ocorrem em Veneza, Nova York ou Tóquio.

**Atuação:** mundial.

**Personalidades:** Sakyō, Mr. Brantson, Dom Stephen Jones.

**Background:** O Clube do Livro Negro surgiu no final do século XIX quando um grupo de infernalistas italianos independentes encontrou um misterioso livro cuja capa era de couro negro e suas páginas eram de um papel já bem amarelado, sem nenhum título ou autor, mas contendo inúmeros rituais de conjuração de demônios e venda de almas. Resolveram então utilizar seus conhecimentos sobre o mundo oculto para lucrar. Eles deram início a um empreendimento que tinha um pouco de sociedade secreta e muito de empresa. Os membros eram ricos comerciantes, industriais e banqueiros, e sabiam muito bem como conduzir um negócio. Pacientes, começaram com pouco: venda de ingredientes raros para poções, rituais e itens mágicos. Logo

começaram a lidar com assuntos maiores, chegando por fim ao Mercado de Almas e ao tráfico de escravos sobrenaturais.

O Clube se espalhou pela Europa, América e Ásia. Embora tenha mantido um número bastante reduzido de membros, a sociedade enriqueceu e se tornou influente devido ao contato com Magos e criaturas sobrenaturais, algumas bem poderosas. O Clube fornecia aquilo que seus clientes queriam, sem perguntas ou restrições.

O Clube do Livro Negro foi uma das primeiras ordens ocidentais a chegar ao Oriente e ganhar espaço. Eles já atuavam em Hong Kong antes da Primeira Guerra Mundial, e entraram no Japão logo após a Segunda Guerra. O fato de a ordem não ser xenofóbica e aceitar membros de qualquer país ou cultura (embora a ideologia capitalista seja um fundamento unificador) ajudou muito na manutenção da sociedade. No início do século XXI, o Clube possui membros em todas as principais capitais européias e americanas, além de Hong Kong, Cingapura, Seul e Tóquio.

**Características:** O Clube funciona como uma grande empresa que comercializa praticamente tudo que for possível dentro do âmbito sobrenatural. Imortalidade? Um demônio do sexo como escravo? Uma poção rara ou ingredientes de difícil obtenção? Uma fuga do plano de Ark-a-Nun? Tudo pode ser fornecido pelo preço certo.

O Clube não é muito numeroso, e seus membros são recrutados entre pessoas normalmente ligadas a outras sociedades secretas ou com alguma experiência com o sobrenatural, e que tenham talento para negócios (espírito empreendedor, capacidade de liderança e lidar com problemas rapidamente, etc.). A atividade de recrutamento, chamada Contratação, lembra muito o expediente adotado pelos *headhunters* que trabalham para as empresas mundanas. Entretanto, é muito comum que os herdeiros de um Mestre, sejam familiares (filhos, sobrinhos, irmãos), discípulos ou apenas grandes amigos, acabem sendo recrutados.

**Graus:** O Clube possui apenas três graus: *Mestre*, *Companheiro* e *Agente*. **Mestres:** são os verdadeiros “donos” do Clube. Eles realizam negócios utilizando a estrutura do Clube, e fornecem uma porcentagem dos lucros obtidos para o mesmo. **Companheiros:**

auxiliam os Mestres, atuando como seus representantes legais em várias áreas, inclusive no que tange ao contato com clientes menores (os negócios mais importantes são tratados diretamente pelos Mestres). Pode existir uma hierarquia entre os Companheiros, dependendo do Mestre a que servem. Muitos Companheiros são Mestres em treinamento (como se fossem estagiários). **Agentes:** não são considerados membros do Clube, mas indivíduos contratados para realizarem diferentes tipos de serviço, como segurança particular de Mestres e Companheiros, secretárias, etc. Estão sempre sob o comando direto de um Companheiro.

### **Irmandade dos Condutores da Roda da Vida**

**Fundação:** 1500 a.C, China.

**Base:** China.

**Atuação:** Ásia.

**Personalidades:** os Sete Imortais, Shinobu Sensui.

**Background:** Surgida nos primeiros séculos do império chinês, era originalmente formada por Magos muito poderosos que lidavam com conceitos como Destino, Dharma e Reencarnação. Eram considerados os maiores oráculos das comunidades onde viviam, e eram tidos como o melhor mentor que um herói poderia acessar em sua jornada. Apesar de suas índoles benignas, sua função imposta por um obscuro edhênico (que dizem ser Pan-gu, o criador da cidade paradisiana dos Anjos taoístas chamada Shang-Qing) é a de manter o ciclo de encarnações em perfeito estado. Assim que começaram a surgir criaturas que acabavam com a ordem natural (chegada dos Demônios, Anjos, surgimento dos primeiros Vampiros, os Hsien, criaturas feéricas, Mortos-Vivos, Dragões), os Condutores da Roda da Vida se viram impelidos a combater todos eles a impor a regra da vida mortal a todos.

**Características:** Qualquer criatura que esteja fora de um ciclo que exija seu nascimento e sua morte são combatidos, com raras exceções: seres que obtiveram o caminho da Iluminação Tao (os Imortais Hsien, por exemplo), ou servos de Shang-Qing que estejam de passagem pela Terra (ou seja, mesmo os Anjos de Shang-Qing que vivam na Terra são caçados). Os Condutores da Roda da Vida procuram preservar a todo custo o andamento

deste ciclo, pouco se importando com quaisquer conseqüências.

Em quase todo o tempo de sua existência, a Irmandade dos Condutores se manteve como uma das ordens místicas mais obscuras da Ásia, devido também às missões restritas que seus integrantes realizam. A saúde da Orbe, a harmonia dos deuses e dos mortais, guerras celestiais, nada disso importa: para eles, o necessário simplesmente é manter as criaturas nascendo e morrendo como suas naturezas exigem. Uma criatura que adquire a imortalidade e torna-se mais que sua própria raça deve ser destituída deste dom, ou então exterminada.

**Graus:** O sistema hierárquico na Irmandade dos Condutores é muito confusa, seguindo (de acordo com seus membros) um raciocínio de bonificação e satisfação que seu deus edhênico demonstra por eles. Muitos estudiosos preocupam-se com este edhênico misterioso, uma vez que nem mesmo a certeza de que é edhênico se tem: poderia muito bem um ser dos planos inferiores, engendrando um plano maligno e enganando todos estes soldados da harmonia do ciclo da vida. Não há nomenclaturas para quem possui posto mais alto ou mais baixo dentro desta ordem, embora todos saibam quem está acima ou abaixo.



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

NESTE NETBOOK, ESCRITO POR HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS, SÃO DESCRITAS TODAS AS ORDENS MÍSTICAS QUE ATUAM NO ORIENTE, SOB A ÓTICA DO CENÁRIO DE TREVAS, DESDE AS CONHECIDAS ORDENS OCIDENTAIS ATÉ AS ORDENS MAIS OBSCURAS DA ÁSIA. UMA OPÇÃO ANTES DA CHEGADA DO TÃO AGUARDADO TREVAS ORIENTAIS.