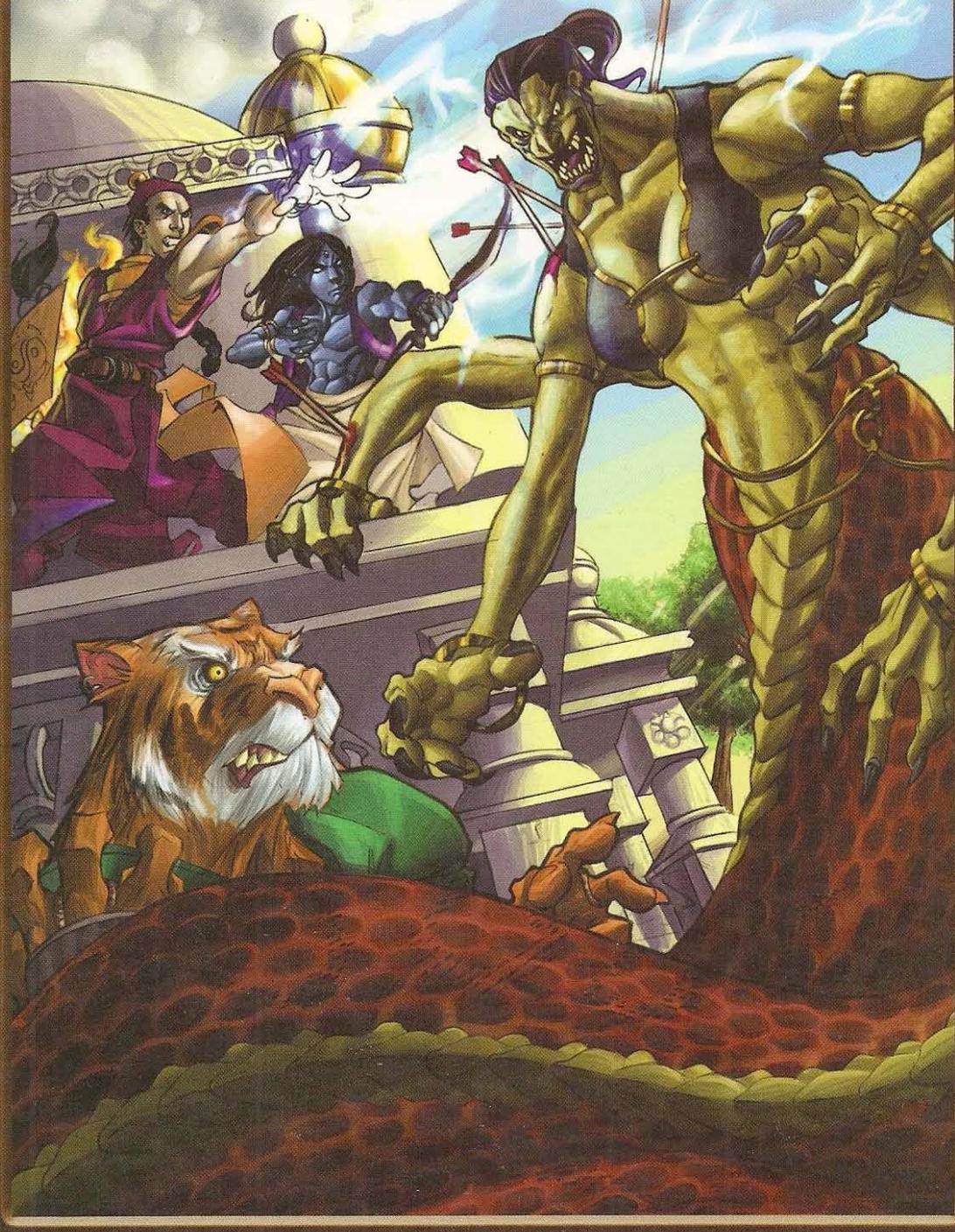


MÍTICA

DESBRAVANDO O ORIENTE



George Bonfim



Victor Caminha

MÍTICA

DESBRAVANDO O ORIENTE

George Bonfim
Victor Caminha

São Paulo, 2005
1ª Edição



www.editoraviu.com.br
www.mitica.com.br

“Mítica – Desbravando o Oriente”

Editora chefe: Gabriela Viu

Diretor de Arte: Patrícia Barboni

Conceito: Equipe Editora Viu

Projeto Editorial e Gráfico, Design de Capa e Logotipos: Gabriela Viu e Cauê Freitas

Diagramação: Patrícia Barboni e Gabriela Viu

Revisão e Emendas: Gabriela Viu, George Bonfim, Rosana Luna e Victor Caminha

Impressão: Parma

Autores: George Bonfim e Victor Caminha

Ilustrações Internas: Alexandre Bar, Érica Giroto, Ig Barros e Marco Morte

Ilustração de Capa: Ig Barros e Puly

1ª. Edição publicada em Junho/2005

ISBN: 85-98062-04-9

George Bonfim agradece:

À todos que acreditaram em nosso trabalho e que nos prestigiaram, este livro é especialmente para vocês, uma demonstração de que algo desenvolvido com muito carinho e dedicação tende a dar frutos maravilhosos. Gostaria de agradecer aos meus pais, amigos e jogadores que continuam acreditando no RPG nacional. Aqueles que nos acompanham nos fóruns da RedeRPG (Marcelo Telles, Onslaught, Talude, Valberto e muitos outros), valeu mesmo!

Um agradecimento mais do que especial para quem se tornou tão importante em minha vida: eu amo você, Gabi.

Bem vindo a bordo Victor, que não é Pero Vaz, mas também é Caminha! (ok, ok, a piada foi infame).

E realizando o sonho de um visitante do fórum Mítica na RedeRPG, aí está o agradecimento: Lucas Fernandes Santos, ou Luker.

Victor Caminha agradece:

Ao George e a Gabriela pela oportunidade e confiança depositadas; ao Luís Filipe “Ryumaki” e ao Sandro “Andarilho” pela consultoria; ao Marcelo Telles, Domingos “Onslaught” e a toda a RedeRPG pelo apoio e fraternidade; ao José Luiz “Tzimisce” e ao Mauro Ritins pelas opiniões sinceras e encorajamento; ao meu pai pelo incentivo e inspiração e a minha mãe pela compreensão e paciência; muito obrigado a todos vocês.

O *d20 System* é copyright da Wizards of the Coast, e este livro está sendo publicado sob os termos da *d20 System License* (pág. 64).

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, a não por princípio de resenha, por quaisquer meios existentes e que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos reservados à Editora Viu Ltda.

INDICE

CAPÍTULO 1: APRESENTAÇÃO

	PÁGINA
Pensamentos de um Viajante	6
A Lenda da Libertação Handi	6

CAPÍTULO 2: AVENTUREIROS

Mandarim	11
Haikan	15
Mahavir	19
Burocrata Celestial	20
Gurka	21
Mestre Wu Wei	23
Novos Talentos	25
Talentos Regionais	26
Armas Orientais	28
Descrição das Armaduras	32

CAPÍTULO 3: MAGIA E DIVINDADES

Pai Lung, O Dragão Branco Ancestral	36
Yen Lo Lung, O Dragão Negro Cósmico	37
O Imperador Celestial	37
A Imperatriz Profana	38
Os Nove Ministros Divinos	39
Amatsukami, A Senhora do Amanhecer	40
Hachiman, O Primeiro Samurai	40
Reikon, O Guardião das Almas	41
Michiko, A Donzela das Revelações	42
Outros Kamis	42
Roshan, O Pai Severo	44
Divhia, A Mãe Sabia	44
Manish, O Grande Rei	45
Adishree, A Esposa Amorosa	46
Vasudev, O Senhor da Guerra	46
Kamna, A Última Guardiã	47
Ravana, O Rei do Caos	47
Os Filhos da Triade	48
Os Líderes dos Devas e Asuras	48
Magia Divina de origem desconhecida em Lieh	49
Novos Domínios	52
Novas Magias	53

CAPÍTULO 4: HISTÓRIA RECENTE

A Guerra Civil de Ryuujiin	55
A Corrida para o Ocidente	59



DARU-KOJO



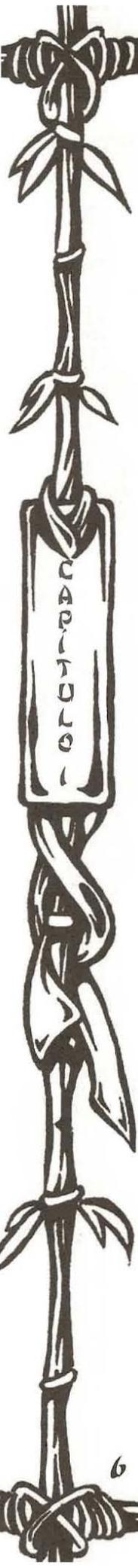
APRESENTAÇÃO

*“A única paz que Handívia precisa é o silêncio dos Veduans mortos”
Hajadra, Rakshasa nêmesis dos Elfos Azuis, contemplando sobre o futuro*

É com imensa satisfação que lançamos o terceiro título de seu cenário de fantasia oriental, o único do gênero criado e desenvolvido no Brasil. **Mítica: Desbravando o Oriente**, é uma importante adição aos volumes anteriores da série, não apenas introduzindo material novo (compatível inclusive com outros livros que utilizem o sistema d20) mas também atualizando diversos eventos que estão acontecendo nos *Caminhos do Oriente*, como a Guerra Civil de Ryuujin, ou ainda a *Corrida para o Ocidente*, uma disputa marítimo-comercial empreendida entre Xien Liang e Handívia, em busca das desconhecidas terras ocidentais.

Este livro está organizado, a exemplo dos anteriores, em quatro capítulos. O primeiro é a introdução que apresenta aos leitores algumas linhas de três aventureiros dos Caminhos do Oriente, além de uma magnífica lenda contada por um astrólogo vedaan sobre a libertação do povo handi de séculos de escravidão. O capítulo seguinte traz novas opções para personagens, classes básicas e classes de prestígio, talentos, além de uma tabela atualizada de armas e armaduras ideais para ambientações em cenários orientais. O terceiro compila todas as

informações sobre as divindades de Lieh, não somente atualizando as informações existentes nos manuais anteriores, mas também apresentando novas divindades e opções para aqueles desejam empregar os poderes divinos de Mítica em seu jogo. O último capítulo atualiza dois importantes acontecimentos atuais: o primeiro deles é a sangrenta e cruel guerra civil travada entre os cinco generais samurais de Ryuujin para decidir quem será o sucessor do imperador que foi assassinado em uma tentativa de golpe pelas forças malignas dos agentes do Ringu. Apesar do golpe ter sido evitado, agora os antes membros do Sentaí lutam entre si, cada um deles desejando reunificar o Arquipélago do Rei Dragão sob a sua liderança, não atentos para as outras ameaças existentes em Ryuujin. O segundo acontecimento é a disputa entre dois reinos que almejam a supremacia sobre os mares de Lieh, o Império da Fênix de Xien Liang e as Planícies Milenares de Handívia. Ambos desejam alcançar o distante ocidente, seja por mar ou por terra, e cada nação tem utilizado os mais diversos meios para obter êxito em sua missão de descobrir (ou redescobrir) muito que pode ter sido perdido com o *Enigma da Era Antiga*.



Da mesma forma que os dois primeiros livros do cenário, todo o material existente neste volume deverá ser utilizado em conjunto com o *Livro do Jogador* (Livro de Regras Básicas I) do jogo de RPG Dungeons & Dragons, publicado pela Devir Livraria. Os mestres de jogo também precisarão do *Livro do Mestre* (Livro de Regras Básicas II) e do *Livro dos Monstros* (Livro de Regras Básicas III), que oferecem maiores opções para utilização do material aqui descrito, todos eles também publicados pela editora supracitada. Além destes manuais básicos, embora não seja requerido, o uso dos livros *Mítica: Os Caminhos do Oriente* e *Mítica: Sombras no Oriente* oferece diversas informações sobre o mundo de Lieh e estatísticas de jogo que poderão aprimorar o aproveitamento deste terceiro e lançamento.

Todas as estatísticas e referências de regras estão atualizadas para a versão 3.5 dos três Livros de Regras Básicas mencionados acima. Entretanto, com poucas adaptações eles podem ser utilizados com a versão 3.0 do mesmo sistema (sistema d20).

PENSAMENTOS DE UM VIAJANTE

Como é bom visitar estas terras mais uma vez...

Creio que vocês não conheçam este que vos fala. Meu nome é Hayabusa Kato, e eu sou um viajante que percorre há muitos anos os Caminhos do Oriente. Até bem pouco tempo, as minhas únicas companheiras eram as minhas criações, as espadas. Fossem elas de origem kojín, como as katanas; ou de origem xien, como as espadas tai chí, eu herdei os conhecimentos e a herança de minha família, sendo um humilde ferreiro e ocasional aventureiro.

O que tenho a apresentar a todos é mais um passeio por estes Caminhos. Durante anos percorri os reinos e terras de Lieh. Fosse vendendo minhas armas nos mercados de Mineng, ou aprendendo mais sobre a arte de forjar espadas exóticas, como aespada dos nove anéis, muito eu aprendi e conheci nestes anos, e desejo compartilhar este conhecimento com todos vocês, meus honoráveis amigos. Encontrei muitos perigos e inimigos neste mundo infundável: os agentes cruéis dos Senhores da Tempestade; os terríveis kyū-kitsuke de Etsu Meguro, o Samurai Eterno; ou as criações nefastas dos Mandarins da Morte. Mas creio que estes seres malignos e organizações perversas vocês já conheçam. Por esta razão, terei prazer em mostrar a vocês, os campeões e heróis dos Caminhos do Oriente. Não obstante, pretendo também explicar a todos o que vem acontecendo nos reinos dos Caminhos do Oriente, e apresentar dois grandes amigos que tenho, que também falarão um pouco mais sobre facetas importantes de

Lieh: o monge mohate Gyalwa, que falará sobre religião e os deuses dos Caminhos do Oriente, e o astrólogo vedaan Chandrakant; que nos mostrará a situação atual de Handívia na Corrida para o Ocidente, e trará um magnífico conto para iniciarmos a nossa jornada: A Lenda da Libertação dos Handis, que narra através de uma história cercada por sacrifício e heroísmo, a saga dos deuses da Tríade que assumiram formas terrenas e lutaram para libertar e salvar o seu povo da escravidão e do jugo do povo vedaan.

Por isso aventureiros, eu os saúdo e os convido a mais uma vez, percorrermos as cidades, vilas, montanhas, rios, mares, colinas, florestas e terras que formam estes reinos tão belos e antigos, descobrindo e **Desbravando o Oriente**.

A LENDA DA LIBERTAÇÃO HANDI

Saudações meus amigos. Meu nome é Chandrakant, e eu contarei a vocês uma saga épica e de grande importância para os povos que vivem nas Planícies Milenares, especialmente os handis e os membros de minha raça, o povo vedaan. Apesar de pertencer àqueles que chegaram mais tarde, seguindo a trilha das estrelas, tenho muita vergonha do que meu povo fez aos handis no passado, e por isso, pesquisei e busquei conhecer o evento divino que envolveu a libertação dos handis da escravidão vedaan, com a vinda dos deuses e deusas da Tríade ao mundo. Felizmente, esta lenda está na mente e no coração dos contadores de histórias, dos sacerdotes da Tríade e dos sábios vedaans ou handis, não tendo sido apagada do conhecimento de todos como muitos outros fatos, devido ao Enigma da Era Antiga.

Antes, quando os cinco animais mitológicos auxiliaram o lavrador camponês e o Imperador Celestial na criação do mundo, os outros deuses que já viviam no Grande Círculo observaram curiosos, quando o camponês começou a popular o recém criado mundo de Lieh. Aos animais sagrados foi permitido visitar o mundo, e assim a Serpente, a Fênix, a Tartaruga, o Dragão e o Tigre caminharam pelas terras intocadas e pelas matas primordiais dos Caminhos do Oriente.

Roshan e Divhia, que representavam o aspecto da Criação na Tríade, decidiram por também colocarem a sua semente no mundo, perpetuando assim a sua cultura, filosofia e religião nos Caminhos do Oriente. Ironicamente, apesar de serem representantes do processo da criação na Tríade, estes deuses eram o único dos três casais que não tivera uma prole divina, ao contrário de Manish e Adishree (pais de Hanumat), e Vasudev e Kamna (pais de Vayu). Assim, o Pai Severo e a Mãe Sábua, ao terem as suas núpcias deram origem aos primeiros homem e mulheres que se chamariam handis.

Estes primeiros handis caminharam por uma longa

trilha, peregrinando rumo a uma terra onde pudessem estabelecer-se e formar uma comunidade duradoura. Infelizmente, por onde passavam, a terra era estéril, o solo pedregoso e a sua jornada cercada de tormentos e perigos. Eles sabem que Ravana, o Rei do Caos, também via com imensa inveja e desejo o mundo que surgia, derramando em Lieh diversos servos asuras que aterrorizavam o povo e destruíam suas vilas, reinando nas terras ao sul das comunidades que formariam muito mais tarde os reinos de Xien, Liang e Mohat. Os handis estavam tristes e oprimidos pelos ataques intermináveis dos asuras e como acreditavam que eles sempre viessem do sul, passaram a não mais tentarem viajar naquela direção, acreditando ser ali o lar dos monstros de Ravana.

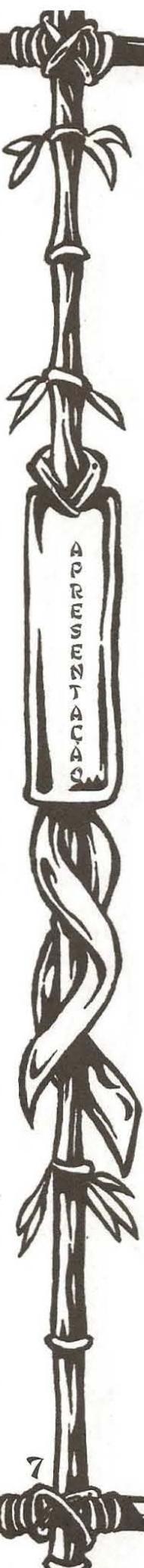
Um dia, um jovem chamado Jawahar, caminhando em uma mata fechada, caçando alguns cervos, deparou-se com uma imensa serpente, que surpresa, o observava curiosa. O jovem acreditava que a serpente era um grande asura, e ao invés de pedir clemência por sua vida, como a maioria dos handis faziam ao encontrar tais criaturas, apontou o seu arco em direção a fera. A serpente perguntou por que o jovem queria matá-la, já que não lhe havia feito nenhum mal. O jovem disse que ela era um terrível asura, e que era preferível que ele morresse lutando contra a besta a ter seus pais e irmãos devorados por ela. A serpente surpreendeu-se com a coragem e audácia do jovem, e explicou que não era um servo de Naraka, mas um dos cinco animais mitológicos que auxiliaram na criação do mundo, sendo um ser benevolente, e não cruel. Jawahar ficou intrigado com a resposta, e perguntou se a serpente não poderia auxiliar o seu povo, da mesma forma com que ajudou o lavrador camponês no passado, de acordo com as lendas. A Serpente disse-lhe que o ajudaria, mas pediu para que seu povo a seguisse para as planícies mais ao sul. O jovem ficou em dúvida a princípio, não sabendo se esta era uma artimanha para atrair os handis para as garras dos asuras. Mas Jawahar também sabia que o seu povo tinha poucas chances de sobrevivência se permanecesse nesta terra por muito tempo, e decidiu portanto seguir para o sul.

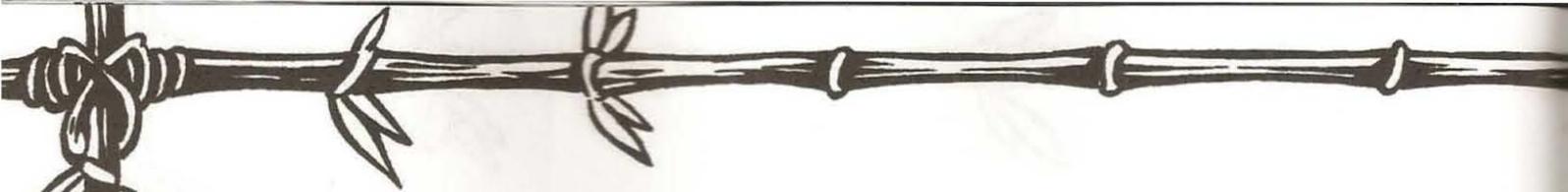


A Serpente Mitológica, da mesma forma como fizera com o lavrador camponês, abriu dois grandes sulcos na terra, vindos das montanhas e seguindo para o sul, trazendo uma grande correnteza de água pura e clara consigo. O povo handi ficou extremamente agradecido, pois o evento trouxe fertilidade para o solo e permitiu aos handis se estabelecerem na terra, formando comunidades mais duradouras ao longo das margens dos rios que se formavam. Em uma última lição de sabedoria, a serpente disse ao povo que eles nunca se esquecessem daqueles que viviam nos céus e planos superiores, pois eles sempre estariam olhando pelos handis, mas somente os auxiliariam se eles pedissem por sua ajuda. Os handis agradeceram a lição, e chamaram a sua nova terra de Handívia, palavra que pode tanto significar “A Casa dos Handis” ou “A Trilha dos Handis”, remetendo a sua grande jornada. Os handis pediram aos deuses por iluminação e por conhecimento, e cada membro da Tríade os ensinou uma importante lição. Eles aprenderam a plantar, a perpetuar o seu conhecimento através da escrita, a criar novas invenções e instrumentos, e até mesmo a guerrear entre si, iniciando os primeiros conflitos e divisões entre as famílias.

Ravana ficou terrivelmente enraivecido com o desenvolvimento dos handis e com o auxílio que os deuses da Tríade lhes deram, e estava preparando uma grande invasão a Handívia para acabar com todo o povo que multiplicava-se como praga nas terras que deveriam ser suas. Porém, antes mesmo que o Rei do Caos pudesse agir, tanto ele como todos os outros, handis, devas ou mesmo os deuses da Tríade, foram surpreendidos pelas naus que singravam as estrelas, e chegavam à Lieh trazendo o meu povo, trazendo os vedaans aos Caminhos do Oriente.

Os Elfos Azuis possuíam uma grande afinidade com o elemento água, e por isso, o meu povo estabeleceu as bases de sua civilização em locais bem próximos dos rios que descobrimos mais tarde terem sido criados pela Serpente Mitológica. Logo os vedaans conheceriam os humanos de etnia handi, passando a estabelecer uma relação distante, porém





produtiva para ambas as raças. Os handis nos ensinavam sobre as coisas do mundo, que era denominado Lieh, e nós os ensinávamos os conhecimentos elementares sobre a leitura das estrelas. Porém a nossa arte suprema, a astrologia arcana, era o nosso segredo mais importante e oculto. Infelizmente, o meu povo descobriu mais tarde que o seu segredo não fora devidamente bem guardado.

Com o advento e desenvolvimento dos vedaans na terra, Ravana passou a ter uma outra estratégia para dominar toda Handívia. O Rei do Caos iria pessoalmente adentrar o plano material físico, a fim de semear o mal e a discórdia entre os dois povos que estabeleceram-se nas Planícies Milenares. Assim, o Rei do Caos apareceu em uma forma terrena que os sábios mais tarde viriam a chamar de avatar, assumindo ser um grande astrólogo vedaan. Através de suas palavras pérfidas e de suas mentiras malditas, ele fez o meu povo acreditar que era superior aos handis, e que deveríamos subjugá-los e escravizá-los, criando um reino construído com o labor e com o sacrifício de outra raça.

Com vergonha eu relato que os planos do Rei do Caos não poderiam ter dado tão certo, pois logo os nossos astrólogos, arqueiros e guerreiros sitiaram e derrubaram as principais cidades handis. Não foi difícil vencê-los, uma vez que já eles estavam profundamente envolvidos em intrigas e guerrilhas entre os rajás e líderes tribais, deixando de ser o povo espiritualizado que era antes. Já os Elfos Azuis eram uma civilização muito mais avançada que os handis na ocasião, sendo mais um fator que influenciou sua vitória. Além disso, eles seguiam as palavras de seu líder, o Ancião, que dizia ser um astrólogo que vindo da terra natal dos vedaans para torná-los reis supremos destas planícies e de todo o mundo de Lieh.

Durante séculos, os handis foram escravos dos Elfos Azuis, construindo observatórios e monumentos, servindo a vontade de mestres cada vez mais cruéis, muitas vezes morrendo nas mãos de seus senhores. Ironicamente, toda esta provação e sofrimento serviu para que os handis recuperassem a fé em suas divindades. Mesmo sendo proibido o culto aos deuses da Tríade, em diversas ocasiões eles eram flagrados com símbolos sagrados dos seus deuses protetores, e preferiam morrer a delatar um de seus irmãos fiéis. Isso fez com que os três deuses da Tríade Handi tomassem uma decisão ousada e corajosa: eles libertariam pessoalmente o seu povo, que mesmo sob estas duras penas, ainda acreditava em seus deuses. Suas esposas também iriam acompanhá-los, rumando para o Plano Material, em uma tentativa de corrigir o caos que imperava em Handívia.

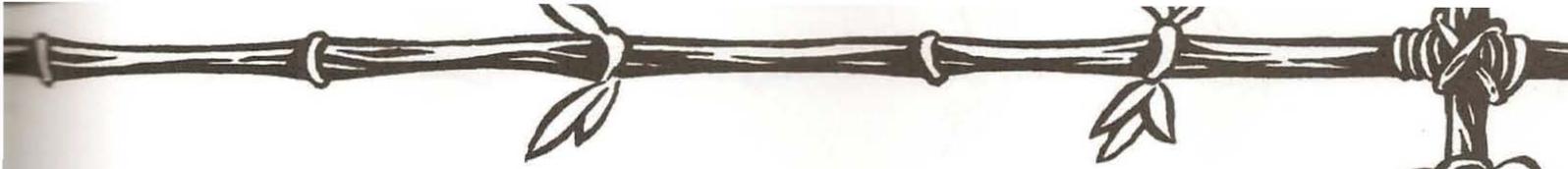
Desta forma, a Tríade veio ao mundo como mortais, desconhecendo a sua origem divina. Isto era necessário, para

que não pudessem descobrir a origem divina destes poderosos, porém mortais avatares, e impedir que eles cumprissem o seu papel para restabelecer o equilíbrio em Handívia.

Os seis deuses vieram à terra como meros escravos, separados de seus irmãos, maridos e esposas. Conforme cresciam, entretanto, aqueles que viviam à sua volta perceberam que algo muito especial estava predestinado para todos eles. Não tardou para que os astrólogos vedaans percebessem algo escrito nos céus, dizendo que a sua era de suserania e domínio estaria por acabar. A profecia que os sábios mais poderosos previram era clara: "Três irmãos de diferentes mães virão à terra, para livrar dos grilhões da escravidão aqueles que ainda acreditam nos antigos". Apesar de tentarem impedir a profecia, eles sabiam que o que estava escrito nos astros não poderia ser alterado. Desta forma, os líderes vedaans procuraram o Ancião, seu líder espiritual, para orientá-los neste grande impasse. O Ancião disse aos Elfos Azuis que eles deveriam se aliar com as criaturas que viviam no sul de Handívia, e formar um grande exército para rechaçar esta ameaça, mantendo o seu domínio sobre aqueles dito "inferiores". Os vedaans sabiam que os asuras que então habitavam o mundo eram seres cruéis e profundamente malignos, mas viram poucas opções para evitar o que estaria por vir. Alguns vedaans chegaram a sugerir o fim da escravidão e a libertação dos handis, mas eram poucas estas vozes e elas eram sumariamente silenciadas.

Logo os deuses handis cresceram e tornaram-se líderes inigualáveis entre o seu povo. Fosse a inteligência de Roshan, que desenvolveu aparatos e armas para equipar os rebeldes; a liderança e carisma divinos de Manish, que uniu tribos e rajás inimigos para uma luta que estava acima de qualquer conflito de clãs; a sabedoria de Divhia, que ensinou alguns handis as artes arcanas da feitiçaria; os bons augúrios e artes curativas de Adishree, que auxiliavam os enfermos e feridos; as ações secretas e ocultas dos seguidores sombrios de Kamna, que traziam uma morte certa aos vedaans, ou o mais temido de todos os grupos rebeldes handis, os arautos da guerra e da destruição de Vasudev, que formavam um grupo guerrilheiro que mais tarde viria a ser chamado de Gurkas, combatentes terríveis que cortavam a garganta de seus inimigos vedaans; todos eles com o tempo tornaram-se ícones da luta e da esperança de que os Handis pudessem um dia resgatar a sua tão desejada liberdade.

As conquistas dos handis eram maiores a cada dia, com mais escravos libertos de cidades, minas e campos vedaans. Logo os avatares handis se encontraram para formar uma grande aliança contra os Elfos Azuis, que apesar de enfrentarem amargas derrotas, ainda eram



superiores aos handis no conflito, que já assumira características de uma verdadeira guerra. A Tríade percebeu naquele momento que, apesar de seguirem trilhas adversas, e muitas vezes antagônicas, eles deveriam trabalhar em conjunto, pois o seu objetivo era apenas um: libertar o seu povo. Não muito tempo mais tarde, foi declarado que os líderes de sua raça estavam unidos sob uma mesma bandeira. Para selar o acordo eles também uniram-se matrimonialmente, formando os três casais divinos da Tríade, embora eles ainda não estivessem cientes desta sua herança.

Através de uma grande campanha, os handis conseguiram o que apenas dez anos antes era tido como unimaginável: sitiaram a capital militar dos vedaans, Thilag, uma das únicas cidades de minha raça que ainda resistia. Os seis traidores, como o meu povo os chamavam, estavam todos reunidos, e não tardaria para que a cidade fosse tomada. Neste instante, os líderes vedaans procuraram as orientações do Ancião, que observava o combate calmamente e com ironia avisou que logo os seus aliados chegariam. Neste instante, um grande eclipse ocorreu, um eclipse que não estava previsto em nenhum dos mapas astrais dos sábios vedaans. O Ancião o observava com entusiasmo e ansiedade. O eclipse apagou temporariamente a luz do sol que iluminava os campos de batalha, embora a diminuição da luminosidade não fora o único efeito. Naquele momento, parecia que todo o mundo havia transformado-se em um local escuro, gélido e opressor; um verdadeiro espectro do plano de Naraka em Lieh. Então o pior aconteceu.

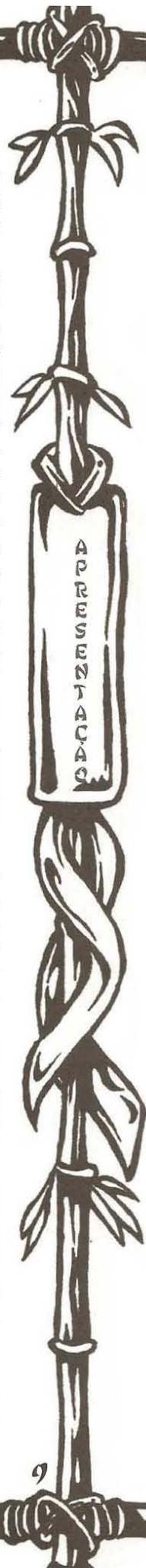
Como uma horda de caos e destruição, os asuras entraram no combate, surgindo aparentemente do nada, atacando os handis de todos os lados, inclusive materializando-se das sombras de dentro dos acampamentos das tropas handis. Eles eram liderados por um gigantesco e temível líder, chamado pelo seus de O Mestre dos Asuras, Rahu. Em uma biga puxada por oito cavalos negros, o general dos asuras iniciou um ataque maciço contra os handis, que pareciam desnorreados e perdidos com o ataque surpresa destes seres cruéis. Mesmo os vedaans não aprovaram a sua aliança com os asuras, e logo perceberam quão correto havia sido o seu julgamento. Os asuras não atacaram somente os handis, mas aos seus aliados vedaans também, almejando a conquista e a destruição de todos aqueles que viviam nas Planícies Milenares. Também dentro das sombras de Thilag diversos asuras surgiram e iniciaram uma verdadeira carnificina, atacando os arqueiros que guardavam os muros da cidade, os místicos astrais que defenderiam a cidade da invasão, e até mesmo os astrólogos que faziam a defesa do palácio onde estava o

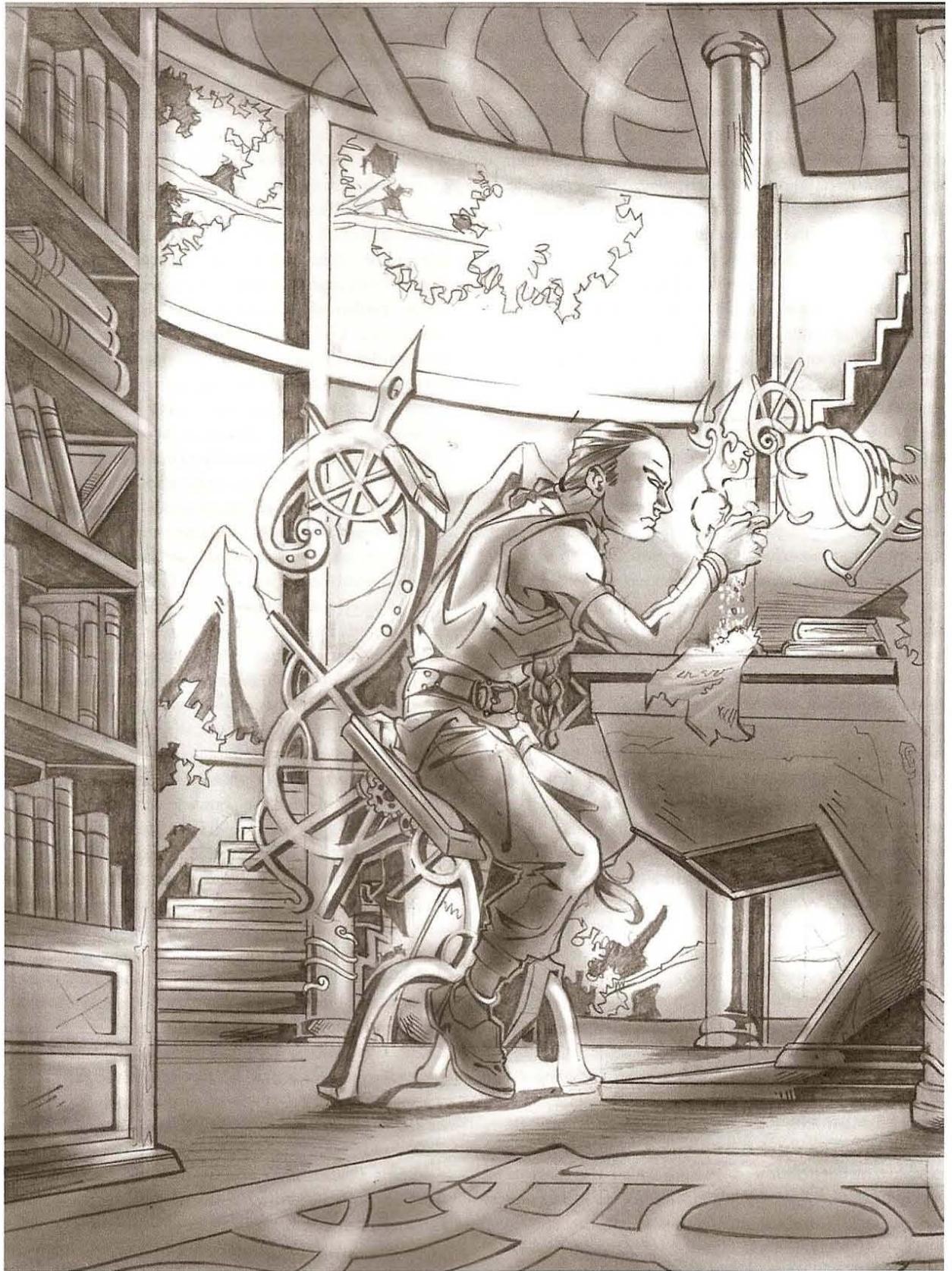
Ancião. E neste instante o Ancião, até aquele momento um velho e sábio astrólogo vedaan, assumiu a sua forma verdadeira, transformando-se em um demônio de muitos braços e cabeças, a personificação de Ravana.

A batalha teria sido perdida, não fosse a ação de um servo celeste que mais tarde seria chamado de O Mensageiro dos deuses. Indra, o Sudra da Tríade, também desceu ao mundo, embora não para confrontar Rahu, seu nêmesis, mas para contar aos seus líderes quem eles eram e qual o seu real papel em Lieh. Os líderes handis inicialmente não conseguiram acreditar que eram os representantes da Tríade, mas ao verem a forma caótica de Ravana destruindo os vedaans de dentro de Thilag, eles perceberam as suas reais identidades e a razão de estarem no mundo. Vasudev foi o primeiro que assumiu toda a glória de sua forma, e com o seu imenso falcione, partiu para Thilag, almejando enfrentar o seu inimigo ancestral. Seus irmãos Roshan e Manish, além das deusas Divhia, Adishree e Kamna também despertaram com uma explosão de energia divina, iluminando os céus e enchendo de terror e medo os asuras que estavam no titânico combate.

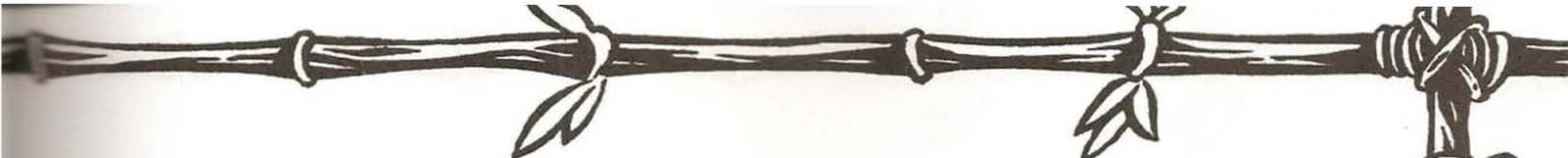
As palavras de inspiração e liderança de Manish, dirigidas tanto aos handis quanto aos vedaans, foram cruciais para unir os povos então inimigos, contra os asuras que dizimavam à todos. “Nossa luta não é handi contra vedaan. Somos irmãos, mesmo tendo origens diferentes, e devemos unir as nossas forças ante ao caos e a destruição dos lacaios de Ravana. Somente assim venceremos o inimigo!”. Seu carisma e realeza foram tamanhos que vedaans e handis o saudaram em uníssono, e juntaram suas forças contra os asuras de Ravana e de seu general sombrio, Rahu. Em um combate jamais visto em Lieh até então, vedaans e handis unidos selaram uma aliança que havia sido despedaçada há séculos pelas ações e palavras venenosas do Rei do Caos. Neste dia, ambos os povos lutaram e baniram os asuras para o Mundo Inferior, enquanto os deuses e deusas da Tríade derrotaram Ravana e seu assecla, afastando sua ameaça de Lieh e despertando uma nova era entre o meu povo e os handis. Daquela batalha crucial para a nossa existência nascia então uma nova ordem no mundo.

Algum tempo passou-se a partir daí e os handis foram libertados em todo o reino. Os meus ancestrais pesaram as suas ações tão cruéis e pediram perdão, fazendo um voto de paz e união daquele dia em diante. Esta união fora simbolizada com o casamento daquela que era filha de Roshan e Divhia, Dria, a primeira rainha handi, com o líder dos vedaans, Kaushal. Nascia a Era de Ouro de Handívia, com a celebração da igualdade entre as raças e povos que viviam nas Planícies Milenares.





2014-10-02



AVENTUREIROS

"Assim são os astros e as estrelas. Sua posição celeste flui além de nossa contemplação, pois entre um piscar de olhos, perdemos um momento de sua dança eterna. Por esta razão, quando olhamos para o céu, observamos um retrato do passado. A beleza e a ironia de tudo isto é que exatamente observando o passado é que encontramos as pistas e os augúrios para profetizarmos o futuro."

Chandrakant, Atrólogo Vedaan.

Os Caminhos do Oriente possuem diversos locais inexplorados, ruínas esquecidas, segredos ocultos e perigos selvagens, sendo todos grandes desafios para os mais intrépidos e corajosos aventureiros. Por esta razão, muitos são aqueles que deixam a sua família, o seu lar e a sua terra natal em busca de riquezas, reconhecimento, poderes, experiência, aprimoramento, entre outros motivos.

Este capítulo é reservado exatamente para os aventureiros que desejam aprimorar-se e tornarem-se grandes heróis em Lieh. Apresentamos aqui duas Classes Básicas novas (o Mandarin e o Haikan), além de uma classe modificada que pode a partir de agora ser utilizada em Mítica (o Mahavir, uma variante do Paladino do *Livro do Jogador*, que em Lieh serve aos deuses de Handívia). Além disso, apresentamos três novas Classes de Prestígio (Burocrata Celestial, Gurka, Mestre Wu Wei), adicionando mais opções em adição àquelas já presentes nos dois livros anteriores (**Mítica: Os Caminhos do Oriente** e **Mítica: Sombras no Oriente**). Em seguida, uma descrição completa de armas e armaduras oriundas das mais variadas culturas orientais, trazendo muitas novas opções de equipamentos para os aventureiros de Lieh. Encontramos também presente uma pequena atualização sobre as principais moedas circulantes nos Caminhos do Oriente.

MANDARIM

Talvez a tradição de magia arcana mais antiga de Lieh, os mandarins são o arquétipo dos magos orientais, cuja origem data desde o surgimento de Xien Liang, império que ainda concentra a imensa maioria de seus praticantes. Dotados de uma sagacidade incomum, a vida do mandarim orbita ao redor de dois pilares: estudo e paciência. Por sua dedicação metódica e capacidade de realizar feitos prodigiosos, os mandarins são vistos como misteriosos e reservados. Diversos em índole, eles são renomados pelo conhecimento e criação de objetos mágicos.

Aventuras: Mandarins se aventuram na buscando aumentar seu conhecimento e poder. Geralmente preferem se preparar com antecedência, evitando surpresas quando possível. Correr cegamente para o combate é a pior tática e eles tentam aconselhar seus companheiros a planejarem cada batalha, quando possível.

Características: Um mandarim é medido pelo poder de suas magias. Quanto mais diversas e poderosas estas forem, melhor seu aproveitamento. Alguns membros desta classe costumam se especializar em uma escola de magia em detrimento das demais. Esta especialização funciona exatamente da mesma forma que a Especialização em Escola para o mago (ver *Livro do Jogador*).

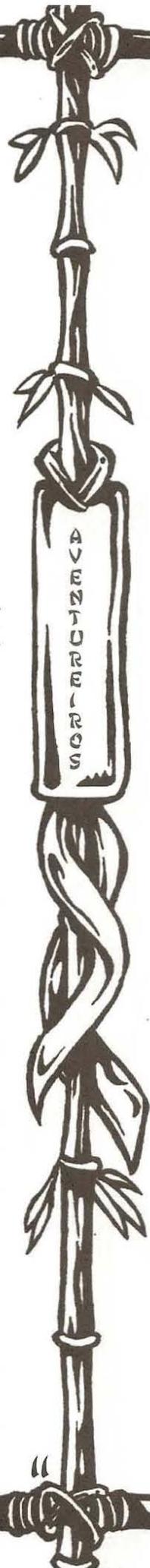


Tabela 2.1: O Mandarin

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexo	Resistência de Vontade	Especial
1°	+0	+0	+0	+2	Escrever Pergaminho, Extrair Magia
2°	+1	+0	+0	+3	
3°	+1	+1	+1	+3	
4°	+2	+1	+1	+4	
5°	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional
6°	+3	+2	+2	+5	
7°	+3	+2	+2	+5	
8°	+4	+2	+2	+6	
9°	+4	+3	+3	+6	
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Adicional
11°	+5	+3	+3	+7	
12°	+6/+1	+4	+4	+8	
13°	+6/+1	+4	+4	+8	
14°	+7/+2	+4	+4	+9	
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento Adicional
16°	+8/+3	+5	+5	+10	
17°	+8/+3	+5	+5	+10	
18°	+9/+4	+6	+6	+11	
19°	+9/+4	+6	+6	+11	
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento Adicional

Tendência: A educação de um mandarim tende a induzi-lo para o lado ordeiro ao invés do caos. Apesar disso, mandarins caóticos existem em número apreciável e estão longe de ser uma minoria insignificante.

Religião: A devoção de um mandarim é uma questão pessoal e muitos não sentem afinidade particular com uma divindade, embora possam prestar homenagem (pelo menos nominalmente) ao Imperador Celestial ou ao seu Ministro da Magia. Uma minoria entre os mandarins malignos venera a Imperatriz Profana.

História: Frequentemente, um mandarim é um membro de uma família com dinheiro suficiente para custear um tutor quando o jovem demonstrou aptidão em estudos e interesse pelas artes arcanas. Em cortes xien, é comum haver um mandarim como conselheiro e confidente do nobre local, enquanto em centros cosmopolitas os mandarins costumam manter contato uns com os outros. Como eles podem aprender e trocar magias entre si, um grau de etiqueta e civilidade costuma surgir quando dois mandarins se encontram, até que cada um tenha noção do poder e conhecimento do outro.

Raças: Os mandarins pertencem essencialmente à etnia xien, cuja filosofia de vida é similar ao seu estudo. Kojins, nekos e handis são incomuns ou raros, seja pelo interesse maior em sua tradição mágica nacional seja pelo desinteresse no estudo necessário (tedioso, para alguns). Mandarins kenku são casos excepcionais devido

à dificuldade de comunicação, enquanto vedaans e tokages são desconhecidos.

Outras classes: Um mandarim prefere atuar atrás da linha de combate, lançando suas magias sobre os inimigos sem estar em posição vulnerável. Desta forma, um mandarim prefere se associar com guerreiros, samurais e outros personagens marciais que possam protegê-lo diretamente, enquanto clérigos e ladinos são sempre bem-vindos para reforçar sua segurança proteção ou evitar surpresas na retaguarda. Seu conhecimento e tendência para planejamento tendem a torná-los bons conselheiros e estrategistas de um grupo, embora alguns podem achá-los pedantes ou zelosos em excesso.

INFORMAÇÕES DE JOGO:

Os mandarins possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidade: A inteligência é primordial para o mandarim, pois permite que ele conjure magias mais poderosas, fornece uma quantidade de magias extras disponíveis por dia e influi na sua dificuldade para resistí-las. Para conjurar uma magia, o mandarim precisa ter um valor de inteligência igual ou maior a 10 + o nível de magia, e a Classe de Dificuldade para resistir a magias conjuradas por ele será de 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. Uma constituição alta melhora seus escassos Pontos de Vida, enquanto uma destreza alta melhora sua Classe de Armadura.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d4

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mandarim (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia escolhida individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Usar instrumento mágico* (Car).

Pontos de perícia no 1º nível: (2 + modificador de inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 2 + modificador de inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um mandarim sabe utilizar as seguintes armas: Adaga, Besta leve, bo (arma equivalente ao bordão), clava e sai. Mandarins não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo, pois estes itens prejudicam seus gestos arcanos, o que pode fazer suas magias falharem (sempre que estas necessitem de gestos em seus componentes).

Magias: Um mandarim conjura magias arcanas. Ele está limitado a uma certa quantidade de magias por dia, de acordo com seu nível nesta classe. Mandarins utilizam a mesma progressão de magias por dia que o mago (ver *Livro do Jogador*). A lista de magias permitidas também é a mesma lista de um feiticeiro ou mago. Mandarins precisam preparar suas magias diárias com antecipação, requerendo oito horas de sono e uma hora de estudo em seu grímório. Um mandarim de primeiro nível começa com todas as magias de nível zero de sua lista e um número de magias de primeiro nível igual a 3 + modificador de Inteligência. Para cada nível seguinte, ele pode adicionar duas magias de sua lista ao seu grímório, desde que seja capaz de lançá-las.

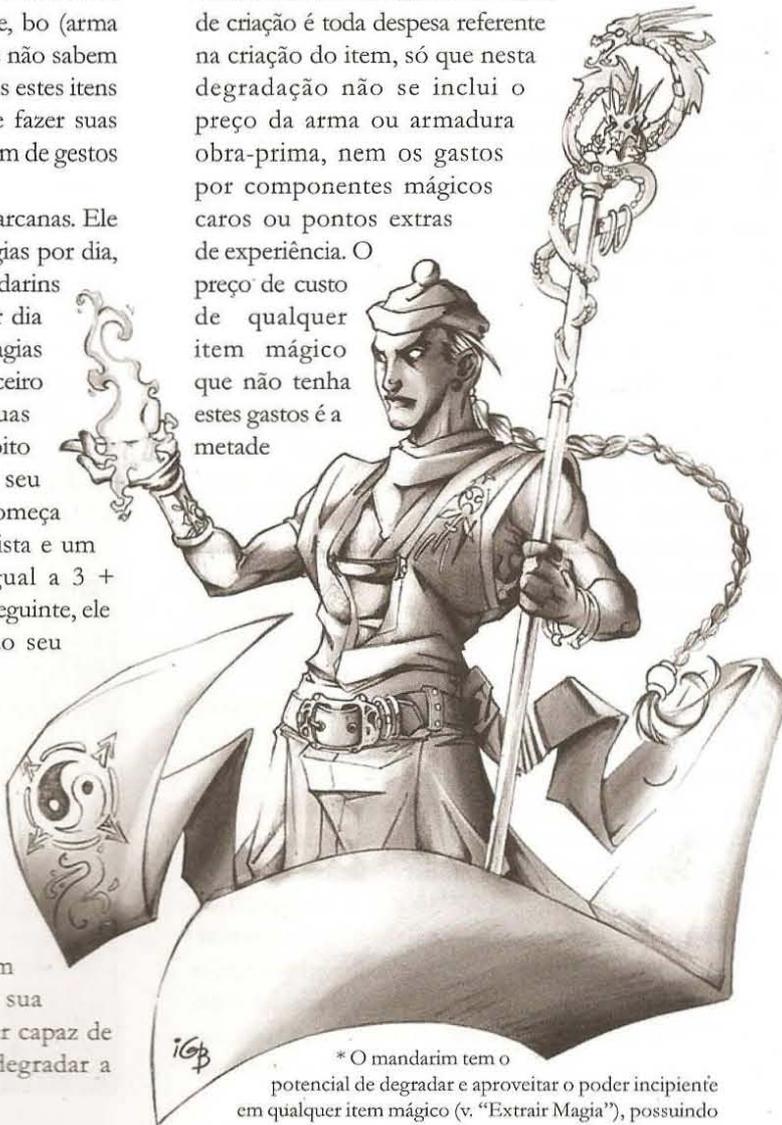
Escrever Pergaminho: No primeiro nível o mandarim ganha o talento Escrever Pergaminho como talento Adicional.

Talento Adicional: No 5º, 10º, 15º e 20º, nível um mandarim ganha um talento adicional, podendo escolher um talento metamágico ou um talento de criação de itens mágicos.

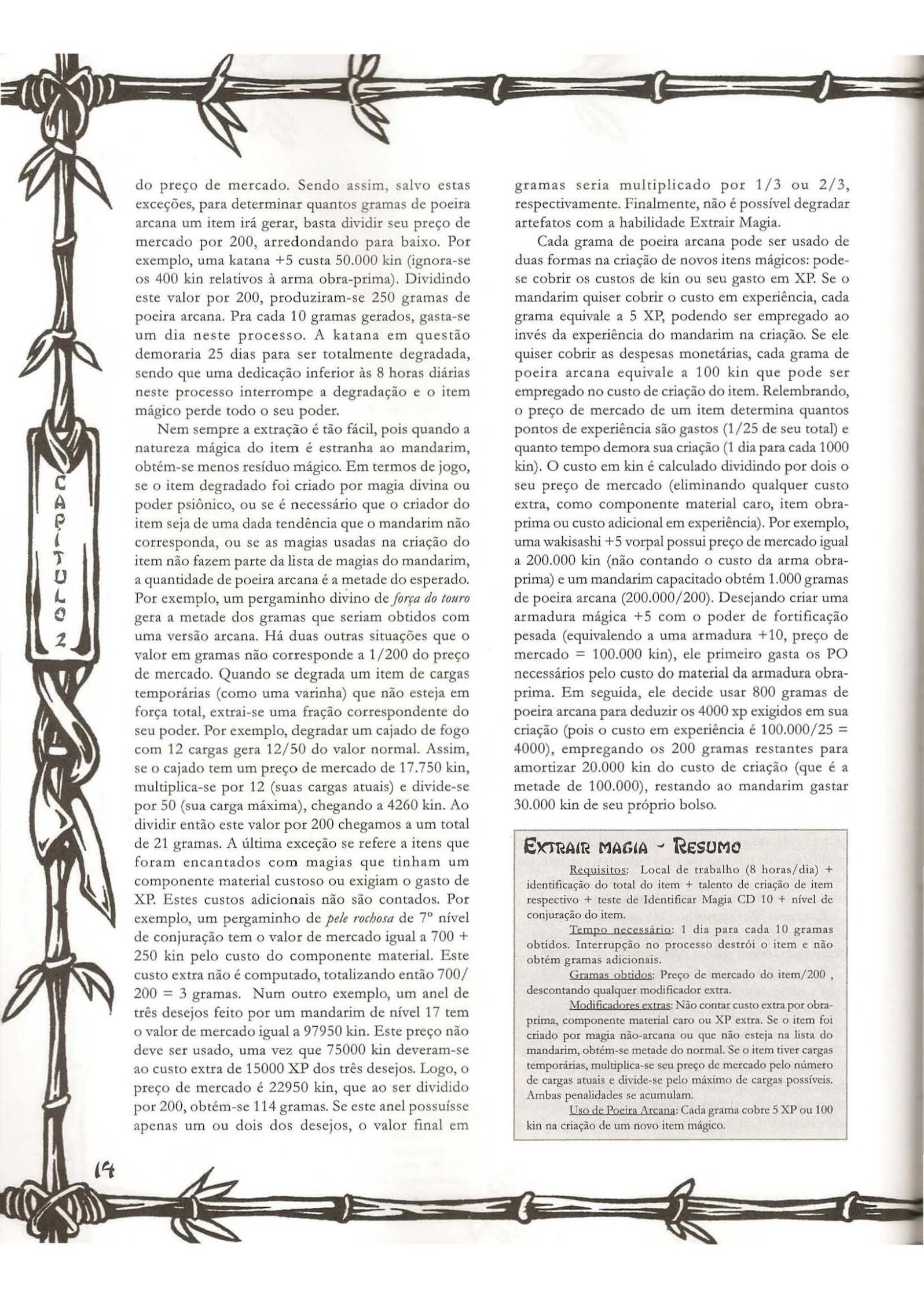
Extraíir Magia: Os mandarins entendem que todo item mágico, independente se sua origem é arcana ou divina, possui um poder capaz de ser extraído. Um mandarim é capaz de degradar a

essência mágica do item, decompondo-o até restar uma quantidade de pó prateado, denominado poeira arcana. Este resíduo pode ser utilizado na criação de novos itens mágicos, diminuindo o custo em dinheiro ou em pontos de experiência. Há alguns requisitos: o mandarim precisa estar num local reservado, dedicando ao menos 8 horas por dia. Exige-se identificar todas as propriedades mágicas do item a ser degradado e possuir o talento de criação respectivo (ou seja, para degradar uma varinha, é preciso o talento Criar Varinha). Finalmente, é necessário ser bem sucedido em um teste de Identificar magia CD 10 + nível de conjuração do item a ser degradado. Falha nestes requisitos impede o início do processo.

Um item mágico decomposto gera uma quantidade de poeira arcana equivalente a um grama para cada 100 kin (arredondando para baixo) de seu custo de criação. Note que o custo de criação é diferente de seu preço de mercado, listado no livro do mestre. O custo de criação é toda despesa referente na criação do item, só que nesta degradação não se inclui o preço da arma ou armadura obra-prima, nem os gastos por componentes mágicos caros ou pontos extras de experiência. O preço de custo de qualquer item mágico que não tenha estes gastos é a metade



* O mandarim tem o potencial de degradar e aproveitar o poder incipiente em qualquer item mágico (v. "Extraíir Magia"), possuindo aptidão suficiente para tentar impor sua vontade no funcionamento dos itens mais exóticos.



do preço de mercado. Sendo assim, salvo estas exceções, para determinar quantos gramas de poeira arcana um item irá gerar, basta dividir seu preço de mercado por 200, arredondando para baixo. Por exemplo, uma katana +5 custa 50.000 kin (ignora-se os 400 kin relativos à arma obra-prima). Dividindo este valor por 200, produziram-se 250 gramas de poeira arcana. Pra cada 10 gramas gerados, gasta-se um dia neste processo. A katana em questão demoraria 25 dias para ser totalmente degradada, sendo que uma dedicação inferior às 8 horas diárias neste processo interrompe a degradação e o item mágico perde todo o seu poder.

Nem sempre a extração é tão fácil, pois quando a natureza mágica do item é estranha ao mandarim, obtém-se menos resíduo mágico. Em termos de jogo, se o item degradado foi criado por magia divina ou poder psiônico, ou se é necessário que o criador do item seja de uma dada tendência que o mandarim não corresponda, ou se as magias usadas na criação do item não fazem parte da lista de magias do mandarim, a quantidade de poeira arcana é a metade do esperado. Por exemplo, um pergaminho divino de *força do touro* gera a metade dos gramas que seriam obtidos com uma versão arcana. Há duas outras situações que o valor em gramas não corresponde a 1/200 do preço de mercado. Quando se degrada um item de cargas temporárias (como uma varinha) que não esteja em força total, extrai-se uma fração correspondente do seu poder. Por exemplo, degradar um cajado de fogo com 12 cargas gera 12/50 do valor normal. Assim, se o cajado tem um preço de mercado de 17.750 kin, multiplica-se por 12 (suas cargas atuais) e divide-se por 50 (sua carga máxima), chegando a 4260 kin. Ao dividir então este valor por 200 chegamos a um total de 21 gramas. A última exceção se refere a itens que foram encantados com magias que tinham um componente material custoso ou exigiam o gasto de XP. Estes custos adicionais não são contados. Por exemplo, um pergaminho de *pele rochosa* de 7º nível de conjuração tem o valor de mercado igual a 700 + 250 kin pelo custo do componente material. Este custo extra não é computado, totalizando então 700/200 = 3 gramas. Num outro exemplo, um anel de três desejos feito por um mandarim de nível 17 tem o valor de mercado igual a 97950 kin. Este preço não deve ser usado, uma vez que 75000 kin deveram-se ao custo extra de 15000 XP dos três desejos. Logo, o preço de mercado é 22950 kin, que ao ser dividido por 200, obtém-se 114 gramas. Se este anel possuísse apenas um ou dois dos desejos, o valor final em

gramas seria multiplicado por 1/3 ou 2/3, respectivamente. Finalmente, não é possível degradar artefatos com a habilidade Extrair Magia.

Cada grama de poeira arcana pode ser usado de duas formas na criação de novos itens mágicos: pode-se cobrir os custos de kin ou seu gasto em XP. Se o mandarim quiser cobrir o custo em experiência, cada grama equivale a 5 XP, podendo ser empregado ao invés da experiência do mandarim na criação. Se ele quiser cobrir as despesas monetárias, cada grama de poeira arcana equivale a 100 kin que pode ser empregado no custo de criação do item. Relembrando, o preço de mercado de um item determina quantos pontos de experiência são gastos (1/25 de seu total) e quanto tempo demora sua criação (1 dia para cada 1000 kin). O custo em kin é calculado dividindo por dois o seu preço de mercado (eliminando qualquer custo extra, como componente material caro, item obra-prima ou custo adicional em experiência). Por exemplo, uma wakisashi +5 vorpal possui preço de mercado igual a 200.000 kin (não contando o custo da arma obra-prima) e um mandarim capacitado obtém 1.000 gramas de poeira arcana (200.000/200). Desejando criar uma armadura mágica +5 com o poder de fortificação pesada (equivalendo a uma armadura +10, preço de mercado = 100.000 kin), ele primeiro gasta os PO necessários pelo custo do material da armadura obra-prima. Em seguida, ele decide usar 800 gramas de poeira arcana para deduzir os 4000 xp exigidos em sua criação (pois o custo em experiência é 100.000/25 = 4000), empregando os 200 gramas restantes para amortizar 20.000 kin do custo de criação (que é a metade de 100.000), restando ao mandarim gastar 30.000 kin de seu próprio bolso.

EXTRAIR MAGIA - RESUMO

Requisitos: Local de trabalho (8 horas/dia) + identificação do total do item + talento de criação de item respectivo + teste de Identificar Magia CD 10 + nível de conjuração do item.

Tempo necessário: 1 dia para cada 10 gramas obtidos. Interrupção no processo destrói o item e não obtém gramas adicionais.

Gramas obtidos: Preço de mercado do item/200, descontando qualquer modificador extra.

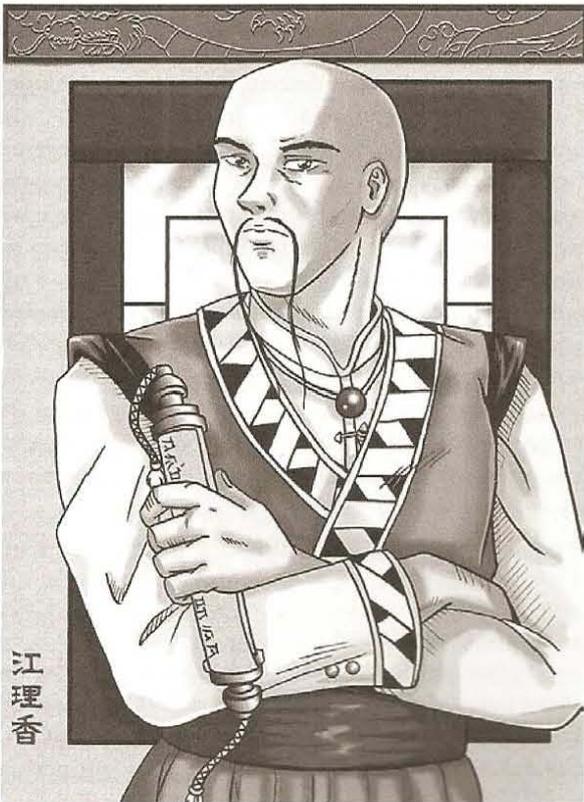
Modificadores extras: Não contar custo extra por obra-prima, componente material caro ou XP extra. Se o item foi criado por magia não-arcana ou que não esteja na lista do mandarim, obtém-se metade do normal. Se o item tiver cargas temporárias, multiplica-se seu preço de mercado pelo número de cargas atuais e divide-se pelo máximo de cargas possíveis. Ambas penalidades se acumulam.

Uso de Poeira Arcana: Cada grama cobre 5 XP ou 100 kin na criação de um novo item mágico.

HAIKAN

Os Haikans são os poetas místicos de Lieh, capazes de criar efeitos sobrenaturais, sobretudo ligados à compreensão e à influência da mente, com poemas curtos. As lendas atestam que Michiko, a kami da inspiração, apareceu para um grande samurai e um venerável monge que discutiam e lhes sugeriu a unirem suas opiniões numa grande filosofia de vida, indicando a eles que a inspiração e a sabedoria juntas eram capazes de grandes prodígios. O caminho mostrado pela kami permitiu que ambos resolvessem suas diferenças, além de inspirar a criação de duas escolas (ou vertentes) que se complementam a ensinar uma arte poética dotada de tamanha beleza, simplicidade e pureza que pode provocar efeitos mágicos capazes de influenciar o mais frio mortal bem como perceber a sutileza mais disfarçada.

As duas vertentes haikan são responsáveis pelos versos mais belos e intrigantes de Lieh. Em Ryuujin, os haikans costumam buscar a inspiração perfeita para construir o poema mais verdadeiro e magnífico, praticando a arte dos *haikus* (poemas curtos que visam o detalhe de um momento, privilegiando a descrição visual e a concisão, em vez de tentar explicar o fenômeno). Já em Mohat, a busca pela iluminação e ascensão espiritual criou um exercício ligado à meditação



que na forma de um enigma desafia a mente do ouvinte para crescer em espírito através de fenômenos naturais, perguntas diretas ou gestos. Este exercício chama-se *koan*, mas no caso dos haikans eles concentraram o uso destes enigmas em forma de poesias curtas, como no *haiku*. A diferença dos praticantes destes *koans* poéticos é que eles buscam em sua forma induzir perguntas ou um estado de espírito, usando sua beleza para obter uma explicação ou resposta na busca da iluminação.

Aventuras: Ainda que fama e fortuna possam ser bem-vindos, um haikan busca ideais menos evidentes em suas viagens. Um adepto dos *koans* procura a iluminação espiritual, a compreensão e o aumento da percepção que desvenda os enigmas da vida, tecendo poesias mágicas cada vez mais poderosas enquanto progride. Já um praticante *haiku* busca constantemente por inspiração e pelo poema ideal, tentando definir em versos suas idéias e conceitos, tornando-os cada vez mais perfeitos conforme evolui seu dom poético.

Características: A vida de um haikan são as poesias que cria e os efeitos mágicos que gera com seus versos. Sua procura por inspiração ou para decifrar as questões filosóficas o torna tanto interessado em desenvolver laços sociais como também em viajar e conhecer as maravilhas que o mundo tem a oferecer. Tolerante e curioso com os hábitos dos outros, o haikan sempre está pronto para resolver uma situação problemática com as palavras certas, possuindo uma liberdade inigualável no uso de sua magia. Ao trabalhar em grupo, um haikan tem a opção de usar uma armadura leve e ter mais liberdade para ajudar seus aliados ou pode optar em usar armaduras mais pesadas que lhe permitam estar mais protegido em combate físico.

Tendência: Nas duas vertentes haikan, tendências caóticas costumam ser mais raras do que neutras e ordeiras enquanto bem, neutralidade e mal se dividem igualmente.

Religião: Apesar dos haikans serem gratos pelo papel de Michiko no surgimento da arte haikan, eles não são devotos específicos da kami. Sua fé varia mais de acordo com a região habitada, tendendo a venerar Pai Lung em Mohat, o Imperador Celestial em Xien Liang, Amatsukami em Ryuujin e a Tríade em Handvívia.

História: A origem de cada haikan é ligada ao seu país e vertente. Os haikans declamadores de *haikus* tendem a ser de classe social alta em Ryuujin, enquanto os filósofos *koan* de Mohat e Xien Liang costumam ser de classe mais baixa. Um haikan experiente ensina a um aprendiz quando enxerga seu potencial criativo ou sua sabedoria, podendo ser pago ou não pela família do aluno. O treinamento termina quando o novo haikan consegue aflorar sua inspiração ou iluminação na forma

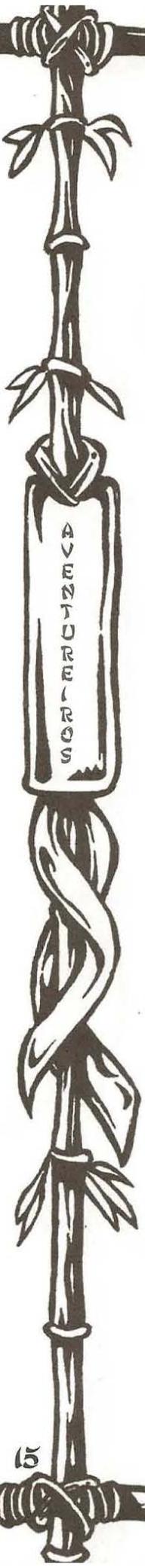


Tabela 2.2: O Haikan

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexo	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Poesia Haikan, Poema do Fascínio
2º	+1	+0	+3	+3	
3º	+2	+1	+3	+3	
4º	+3	+1	+4	+4	Poema da Orientação
5º	+3	+1	+4	+4	
6º	+4	+2	+5	+5	
7º	+5	+2	+5	+5	
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Poema da Grandeza
9º	+6/+1	+3	+6	+6	
10º	+7/+2	+3	+7	+7	
11º	+8/+3	+3	+7	+7	
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Poema da Serenidade
13º	+9/+4	+4	+8	+8	
14º	+10/+5	+4	+9	+9	
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Poema do Heroísmo
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Poema da Realidade Transfigurada

de efeitos mágicos. Quando isto acontece, o seu tutor o congratula, considerando-o apto para desenvolver seu próprio caminho para a arte. Apesar do desenvolvimento de um haikan ser um constante auto-aprendizado, muitos apreciam trocar poemas, ainda que seus versos personalizados não providenciem benefícios palpáveis.

Raças: Os humanos representam a maioria dos haikan de Lieh, seguidos pelos neko, que possuem grande aptidão em ambas vertentes da classe. Não se conhece haikans tokages ou kenkus, sendo que estes últimos possuem restrições no uso da habilidade de classe “Poesia Haikan” devido à língua Tori ser incompreensível para a grande maioria dos não-kenkus. Alguns vedaans apreciam *haikus* o bastante para se interessar nesta classe.

Outras classes: Em geral, haikans respeitam e viajam com membros de qualquer classe, pois não apenas suas carreiras diferentes podem lhe oferecer inspiração como também os protegem de perigos que normalmente teriam dificuldades em lidar. Haikans e samurais de Ryuujiin respeitam-se mutuamente e não é incomum haver multiclasse entre os dois. O mesmo pode ser dito entre os haikans e monges de Mohat. Enquanto feiticeiros são admirados por possuir um dom inato análogo, alguns haikans consideram mandarins e astrólogos como auto-centrados demais em seu estudo para ter interesse nas artes mais belas. O bom-senso ou sua habilidade na interação social torna o haikan um porta-voz natural do grupo, quando não seu líder.

INFORMAÇÕES DE JOGO:

Os haikans possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidade: A habilidade do haikan ligada às suas magias irá variar de acordo com seus ensinamentos. Se ele for um haikan treinado nos *koans* de iluminação espiritual, sua habilidade determinante será a Sabedoria. Caso sua formação seja na inspiração *haiku*, sua habilidade principal será o Carisma. Seja qual for sua habilidade chave, esta permite o que ele conjure magias mais poderosas, fornece uma quantidade de magias extras disponíveis por dia (v. Tabela 1-1 do *Livro do Jogador*) e influi na sua dificuldade para resisti-las. Para aprender ou conjurar uma magia, o haikan precisa ter um valor em sua habilidade chave igual ou maior a 10 + o nível de magia, e a Classe de Dificuldade para resistir a magias conjuradas por ele será de 10 + o nível da magia + modificador da habilidade. Força e Constituição são úteis para um haikan que deseje ser menos dependente de suas magias.

Tendência: Qualquer uma

Dado de Vida: d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um haikan (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia)

Tabela 2.3: Magias por Dia

Nível	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3	1	0	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5	3	2	1	0	-	-	-	-	-	-
6	3	2	2	1	-	-	-	-	-	-
7	3	3	2	1	0	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	1	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	0	-	-	-	-
10	3	3	3	2	2	1	-	-	-	-
11	3	3	3	3	2	1	0	-	-	-
12	3	3	3	3	2	2	1	-	-	-
13	3	3	3	3	3	2	1	0	-	-
14	3	3	3	3	3	2	2	1	-	-
15	3	3	3	3	3	3	2	1	0	-
16	3	3	3	3	3	3	2	2	1	-
17	3	3	3	3	3	3	3	2	1	0
18	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1
19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

escolhida individualmente) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma, Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia no 1º nível: (6 + modificador de inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um haikan sabe usar todas as armas simples além das seguintes armas: Arco Curto, Espada Curta, Espada Longa, leque com Lâminas e Tulwar; Haikans sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

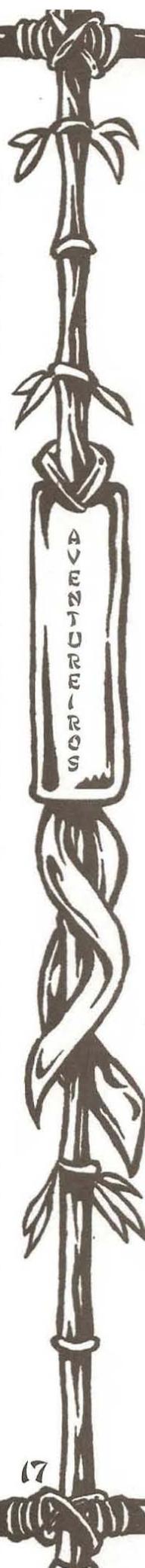
Os versos mágicos de um haikan possuem apenas componente verbal, não exigindo gestos a menos que ele queira utilizar suas magias de toque em alvos que não sejam o próprio haikan (leia abaixo). Ainda assim, estes gestos são simples e breves, não havendo chance de falha de magia arcana se o haikan estiver usando armaduras simples. O uso de escudos, armaduras médias ou pesadas provoca a penalidade normal sempre quando houver a necessidade deste tipo de componente.

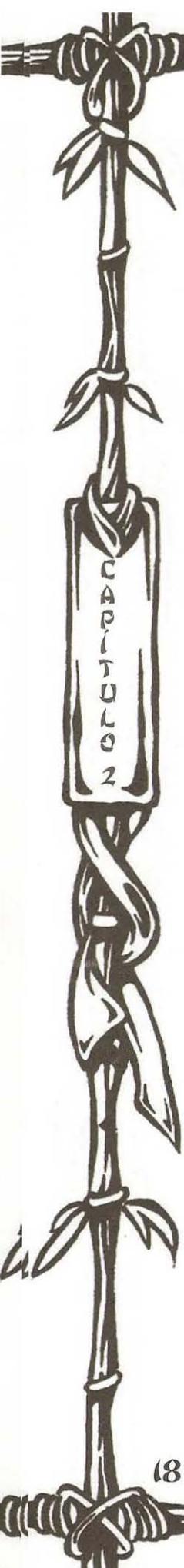
Magias: Um haikan conjura magias arcanas. Ele está limitado a uma certa quantidade de magias por dia de acordo com seu nível nesta classe.

A magia haikan é ao mesmo tempo simples e pessoal. Em termos de jogo, todas as magias da lista do haikan que possuem o componente de gesto em sua descrição podem ser conjuradas sem este componente se ele desejar. Mesmo magias de toque podem dispensar gestos se o recipiente da magia for o próprio haikan. Porém, caso o alvo deste tipo de magia seja um aliado ou inimigo, a necessidade de gestos se mantém, inclusive para fins de Falha de magia arcana. Todas as magias da lista do haikan que possuem componente material ou foco (inclusive divino), também podem ser conjuradas por ele sem estes componentes. O custo em XP, caso exista, se mantém e o componente verbal é sempre obrigatório. Se um haikan fizer multiclasse com outra classe de conjurada, toda magia conjuradas proveniente desta(s) outra(s) classe(s) terá que respeitar todos os componentes necessários.

Haikans não precisam preparar suas magias com antecedência, podendo lançar espontaneamente qualquer magia conhecida de seu repertório. É preciso, entretanto, oito horas de sono e meditar por quinze minutos, recitando *haikus* ou *koans*, para renovar sua quantidade diária de magias. Um haikan de primeiro nível começa com um número de magias de nível zero igual a 3 + modificador da habilidade chave escolhida (Carisma ou Sabedoria), além de iniciar com um número de magias de primeiro nível igual ao modificador desta habilidade. Para cada nível seguinte, ele pode adicionar duas magias de sua lista ao seu repertório, desde que seja capaz de lançá-las. A leitura de pergaminhos mágicos não pode adicionar magias ao seu repertório, mas o haikan pode obter novas magias além daquelas obtidas por nível. Este processo criativo é uma busca interior do personagem em verbalizar uma nova poesia mágica. Ele deve passar oito horas diárias em contemplação num local não-hostil, por um número de dias equivalente ao nível da magia pesquisada, um dia no mínimo. Além disto, é preciso gastar 100 pontos de experiência por nível de magia (50 XP para magias de nível zero). Finalmente, o haikan só pode obter magias que seja capaz de lançar. As magias obtidas no primeiro nível do haikan formam sua “inspiração/iluminação inicial” e estão isentas do custo em XP. Não é necessário guardar os poemas mágicos num “grimório”.

Talentos metamágicos podem ser usados por um haikan, mas lançar uma magia com estes talentos demora uma ação de rodada completa (caso o tempo de execução da magia seja uma ação padrão) ou adicionam uma ação





de rodada completa ao seu tempo de execução (caso este seja maior do que uma ação padrão). Um haikan não pode utilizar o talento metamágico Magia Silenciosa para eliminar o componente verbal de suas magias.

Poesia Haikan: Seja através de *koans* filosóficos, seja através de *haikus* inspiradores, um haikan consegue com um poema cativar uma audiência, inspirar motivação ou instigar iluminação no ouvinte. De acordo com o nível do haikan e sua capacidade em Atuação (oratória), ele pode produzir certos efeitos místicos quando recitar poemas. O haikan pode recitar desta forma, por dia, um número de vezes igual ao seu nível nesta classe, sendo que alguns efeitos custam múltiplas recitações. Ativar um dos poemas abaixo é uma ação padrão, embora seu efeito possa surgir depois de uma rodada (como no caso do *Poema do Heroísmo*). Não é preciso instrumento musical, mas é necessário verbalizar o poema, sendo inutilizado pela magia *Silêncio*. Caso o haikan esteja surdo, há 20% de chance do poema falhar, ainda assim gastando um uso diário de recitação. Todos os poemas abaixo afetam a mente e são dependentes de idioma, exceto o *Poema da Realidade Transfigurada*.

Poema do Fascínio (Sp): Esta habilidade funciona da mesma forma e exige os mesmos requerimentos da *Música de Bardo: Fascinar*

Poema da Orientação (Su): Um haikan com pelo menos 4 níveis e com 7 graduações em Atuação (oratória) pode realizar os mesmos efeitos da *Música de Bardo: Inspirar competência*.

Poema da Grandeza (Su): Um haikan com pelo menos 8 níveis e com 11 graduações em Atuação (oratória) pode realizar os mesmos efeitos da *Música do Bardo: Inspirar Grandeza*, com uma diferença: o poema é executado com uma ação padrão e não é necessário repetir a recitação nas ações seguintes para manter seu efeito. O *Poema da Grandeza* dura um número de rodadas igual ao bônus da habilidade chave do Haikan ligada à sua magia (Carisma ou Sabedoria) até o máximo de 1 minuto. Esta habilidade exige o gasto de duas recitações diárias.

Poema da Serenidade (Su): Um haikan com 12 níveis nesta classe e 15 graduações em Atuação (oratória) pode invocar versos que faça ele ou um ouvinte à sua escolha em até 9 metros de distância ser capaz de realizar uma tarefa nas piores condições possíveis. O *Poema da Serenidade* permite a um alvo ter a opção de "Escolher 10" em uma perícia que possua graduações ou que possa ser usada sem treinamento, mesmo que haja condições estressantes. Esta habilidade funciona da mesma forma que o *Poema da Grandeza* em relação ao tempo de execução, duração e custo em recitações. Enquanto o *Poema da Serenidade* estiver ativo, o Haikan não pode lançá-lo novamente sem que o primeiro seja cancelado.

Poema do Heroísmo (Su): Um haikan com 16 níveis nesta classe e 19 graduações em Atuação (oratória) pode realizar os mesmos efeitos da *Música de Bardo: Inspirar Heroísmo*, diferindo que o *Poema do Heroísmo* funciona da mesma forma que o *Poema da Grandeza* em relação à duração e ao custo em recitações.

Poema da Realidade Transfigurada (Sp): Um haikan com 20 níveis nesta classe e 23 graduações em Atuação (oratória), gastando cinco recitações diárias e 5000 XP, pode uma vez por dia alterar a realidade com apenas alguns versos. Em termos de jogo, trate como o efeito como a magia Desejo.

Lista de Magias Haikan

0 - Canção de Ninar, Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Detectar Venenos, Guia, Intuir Direção, Ler Magias, Pasmarr, Resistência, Virtude.

1 - Ataque Certo, Causar Medo, Compreensão de Linguagens, Confusão Menor, Curar Ferimentos Leves, Desespero, Detectar Portas Secretas, Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Recuo Acelerado, Remover Medo, Salto, Santuário, Sono, Suprimir Silêncio.

2 - Acalmar Emoções, Agilidade Felina, Aterrorizar, Cativar, Curar Ferimentos Moderados, Detectar Pensamentos, Esplendor da Águia, Força do Touro, Imobilizar Pessoas, Pasmarr Monstro, O Riso Histerico de Tasha, Sabedoria da Coruja, Toque da Idiotice, Vigor do Urso, Visão no Escuro, Zona da Verdade.

3 - Curar Ferimentos Graves, Dissipar Magia, Encontrar Armadilhas, Fúria, Heroísmo, Idiomas, Lentidão, Sono Profundo, Sugestão, Velocidade, Ver o Invisível, Visão Arcana.

4 - Assassino Fantasmagórico, Boa Esperança, Confusão, Curar Ferimentos Críticos, Desespero Esmagador, Discernir Mentiras, Enfeitiçar Monstros, Medo, Remover Maldição.

5 - Cancelar Encantamento, Contato Extra-planar, Curar Ferimentos Leves em Massa, Detectar Observação, Enfraquecer o Intelecto, Imobilizar Monstros, Modificar Memória, Movimentação Livre, Neutralizar Veneno.

6 - Agilidade Felina em Massa, Curar Ferimentos Moderados em Massa, Dissipar Magia Maior, Esplendor da Águia em Massa, Força do Touro em Massa, Heroísmo Maior, Sabedoria da Coruja em Massa, Sugestão em Massa, Vigor do Urso em Massa.

7 - Curar Ferimentos Graves em Massa, Imobilizar Pessoas em Massa, Insanidade, Palavra de Poder - Cegar, Poema(Canção) da Discórdia, Reverter Magia, Visão Arcana Maior.

CLASSE MODIFICADA: MAHAVIR

Entre os handis, há uma profunda fé nos deuses da Tríade, acreditando-os responsáveis pelo grande ciclo da vida: criação, preservação e destruição. Para eles, todas as ações realizadas por deuses e mortais são relacionadas a uma destas forças eternas. A aceitação do grande ciclo natural gera um sentimento misto de tolerância religiosa e fatalismo, uma vez que mesmo os cultos a Kamna e Vasudev são aceitos como um “mal inevitável”.

Dentre os fiéis da Tríade, há aqueles que dedicam suas vidas em nome de uma das três grandes forças do universo. Considerados como guerreiros e santos pelos handis, estes devotos recebem o título “mahavir” (“grande herói”), pertencendo à casta dos *Xátrias*. Como agentes da criação, preservação ou destruição, eles recebem seus poderes de uma das faces leais da Tríade. Em termos de jogo, o Mahavir funciona como um paladino do *Livro do Jogador*, exceto como especificado abaixo:

MAHAVIR DA CRIAÇÃO

(tendência permitida: LB; deuses: Roshan & Divhia)

De patronos de artes a defensores de vilas fronteiriças, estes personagens se envolvem em tudo que estiver relacionado à criação e prosperidade. Encorajadores da fertilidade e da formação de famílias, esta ordem estimula a alta taxa de natalidade entre os handis. O progresso e o desenvolvimento de cidades são ideais perseguidos (embora este expansionismo possa causar problemas com outros povos) enquanto se engajam no combate de pragas, fome e de guerras desnecessárias. O seu código de conduta não difere do paladino, exceto que os objetivos acima são prioritários e é permitida a associação com personagens malignos, desde que não ajam ativamente contra os interesses de sua fé. O símbolo sagrado desta ordem é um touro ou uma vaca, ícone da prosperidade.

MAHAVIR DA PRESERVAÇÃO

(tendência permitida: LN; deuses: Manish & Adishree)

Tradicionalistas e conservadores, estes mahavires acreditam no equilíbrio e na perpetuação do modo de vida handi, defendendo ferrenhamente o sistema de castas. Na visão do personagem, tudo na vida deve ser encarado com moderação; excessos de qualquer tipo devem ser descartados. A temperança deve ser cultivada enquanto a raiva, a felicidade, o amor e a tristeza devem ser equilibrados. O seu código de conduta possui algumas similaridades com o do paladino, mas o seu dever em ajudar os necessitados e punir os injustos se refere respectivamente àqueles que possuam carência ou abundância material, social ou espiritual. Os nobres handis costumam fazer caridade para evitar que um mahavir confronte sua posição ou riqueza. Ainda que o personagem deva agir com honra e respeitar as leis, ele pode usar brechas legais em prol de seus objetivos. Um mahavir da preservação pode se associar com personagens malignos, embora um comportamento visto como “frequentemente excessivo” (a critério do Mestre de Jogo) o forçará a tomar atitudes. O símbolo sagrado da ordem é uma flor-de-lótus, emblema do equilíbrio e temperança.

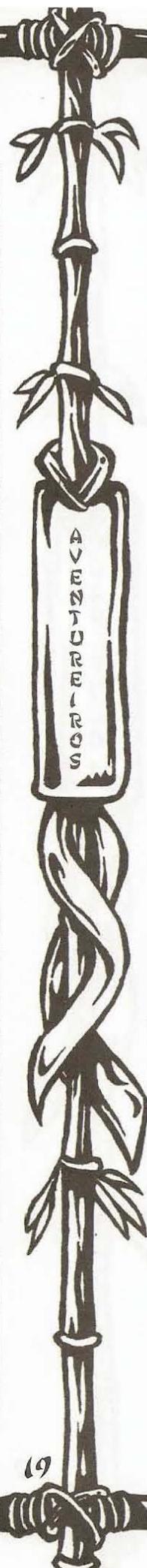
Em termos de jogo, este mahavir possui uma aura de ordem ao invés de uma aura do bem, pode detectar o caos e recebe o poder de destruir o caos ao invés de destruir o mal, funcionando contra oponentes caóticos. Respectivamente nos níveis 2 e 4, o personagem pode ter a habilidade de classe do paladino de cura pelas mãos e expulsar mortos-vivos OU pode ser capaz de usar uma vez por dia um toque da morte (igual ao poder concedido do domínio da morte) como um clérigo do mesmo nível e fascinar mortos-vivos. Esta escolha é feita no 2º nível da classe, não podendo ser alterada mais tarde. No 6º nível, o mahavir pode optar em *remover doença* como a habilidade de classe do paladino ou pode produzir ao invés um efeito idêntico à magia *praga*. Uma vez escolhida, esta habilidade não pode ser mais alterada. Finalmente, todas as magias da lista de paladino que contenham o descritor [bem] podem ser preparadas ao invés como a magia correspondente com o descritor [mal], caso existentes. Por exemplo, o personagem tem acesso a *círculo mágico contra o bem* e pode preparar uma versão maligna da magia *espada sagrada* que inflige 2d6 de dano adicional contra oponentes bons.

MAHAVIR DA DESTRUIÇÃO

(tendência permitida: LM; deuses: Vasudev & Kamna)

Ainda que estes personagens sejam belicosos, há limites para suas ações, pois eles enxergam a destruição como o fim necessário do ciclo para que haja então o renascimento. Um mahavir da destruição não mata crianças, mulheres gestantes, não envenena fontes de água e evita disseminar doenças que possam fugir de seu controle. Os objetivos do personagem tendem a causar conflito ou perdas que possam provocar uma renovação de idéias, pessoas ou recursos. O fim de um lar de trogloditas que ameaçam indiscriminadamente um clã, uma guerra entre duas províncias pacíficas de longa data, o término de um duradouro feudo sangrento e sem sentido, todos são exemplos de ações deste mahavir. Apesar de malignos, sem escrúpulos e de serem evitados em tempos de paz e prosperidade, estes mahavires são honrados e tendem a agir dentro da lei. Os preceitos acima substituem o código de conduta do paladino e deve-se atentar para que os atos destrutivos abram caminho para o fim de uma estagnação e promovam renovação; mais de um mahavir caiu em desgraça desta forma ao tornar-se caótico. Os mais corrompidos podem até reverenciar Ravana. O símbolo sagrado desta ordem é uma onda, significando a monção e a cheia dos rios: a destruição que abre caminho para uma planície fértil.

Um mahavir da destruição possui uma aura do mal ao invés de uma aura do bem, pode detectar o bem e recebe o poder de destruir o bem ao invés de destruir o mal, funcionando contra oponentes bons. Respectivamente nos níveis 2 e 4, o personagem ganha a habilidade de usar uma vez por dia um toque da morte (igual ao poder concedido do domínio da morte) como um clérigo do mesmo nível e pode fascinar mortos-vivos. No 6º nível o mahavir produz um efeito idêntico à magia *praga*, com o mesmo número de usos semanais como a habilidade de classe de paladino *remover doença*. Finalmente, todas as magias da lista de paladino que contenham o descritor [bem] são preparadas ao invés como a magia correspondente com o descritor [mal].



8 – Curar Ferimentos Críticos em Massa, A Dança Irresistível de Otto, Discernir Localização, Enfeitiçar Monstros em Massa, Limpar a Mente, Instante de Presciência, Palavra de Poder – Atordoar.

9 – Encarnação Fantasmagórica, Imobilizar Monstros em Massa, Libertação, Palavra de Poder - Matar, Parar o Tempo, Regeneração, Sexto Sentido.

CLASSES DE PRESTÍGIO

BUROCRATA CELESTIAL

O império milenar de Xien Liang caracteriza-se por sua organização extensa, dependente de uma burocracia competente para auxiliar seu imperador. Como reflexo ou inspiração para o império dos xiens, a corte de Tenjoukai, o Paraíso Perfeito regido pelo Imperador Celestial, possui molde parecido. Promoções e rebaixamentos fluem de acordo com os feitos de seus membros, sempre julgados em corte. Os xiens acreditam que ao morrer também serão julgados da mesma forma e tentam se esforçar em vida para receber o favor do Imperador Celestial. Enquanto isso, os clérigos xien advogam o modo de produção e organização nacional, argumentando que buscar a similaridade entre o Império da Fênix e Tenjoukai trará prosperidade a todos. Entre estes clérigos, os maiores representantes deste modo de vida são os Burocratas Celestiais, que buscam servir mais precocemente à estrutura do Paraíso Perfeito, recebendo reconhecimento pelos gunshins e divindades da corte do Imperador. Conforme sua intermediação com o Paraíso Perfeito cresce, mais favores um Burocrata Celestial pode suplicar para que os membros da corte intercedam junto ao Imperador.

Dado de Vida: d8

Para se tornar um Burocrata Celestial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Não-maligna.

Perícias: Conhecimento (Os Planos) 4 graduações, Conhecimento (Religião) 8 graduações, Diplomacia 4 graduações

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias divinas de 3º nível. Em adição, estas magias devem ser concedidas pelo Imperador Celestial ou por um de seus Ministros Divinos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Burocrata Celestial (e as habilidades chave para cada uma) são: Concentração (Con), Conhecimento (Arcano) (Int), Conhecimento

(História) (Int), Conhecimento (Os Planos) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Int), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Burocratas Celestiais não sabem usar nenhum arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: A cada nível da classe de prestígio, o Burocrata Celestial ganha magias extras como se tivesse atingido um novo nível na sua classe original de conjurador, embora não receba ou avance em qualquer outro benefício (como Expulsar/Destruir mortos-vivos). Assim, o nível de Burocrata Celestial é somado ao nível desta outra classe para determinar sua quantidade de magias divinas por dia, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador. Quando avançar de nível na classe de prestígio, caso o personagem já a possua mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas, ele deve escolher apenas uma destas para avançar em seu nível de conjurador e quantidade de magias diárias.

Domínio Extra: No segundo nível e a cada três níveis seguintes, o Burocrata Celestial recebe um domínio extra do Imperador Celestial ou de um de seus ministros (descritos neste livro), chegando ao máximo de cinco domínios no nível 8. Isto reflete o maior acesso do Burocrata Celestial à corte do Imperador, que intermedia dádivas extras. Apesar dos poderes concedidos se acumularem, este benefício não altera a quantidade diária de magias de domínio, aumentando apenas seu repertório na preparação. Note que o Burocrata Celestial precisa respeitar as restrições de tendência (ex: se for ordeiro, não pode escolher o domínio do caos).



Tabela 2.4: O Burocrata Celestial

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexo	Resistência de Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Petição	+1 nível de classe divina
2º	+1	+3	+0	+3	1º Domínio Extra	+1 nível de classe divina
3º	+1	+3	+1	+3	Aliado Extra-planar Menor	+1 nível de classe divina
4º	+2	+4	+1	+4	Petição	+1 nível de classe divina
5º	+2	+4	+1	+4	2º Domínio Extra	+1 nível de classe divina
6º	+3	+5	+2	+5	Aliado Extra-planar	+1 nível de classe divina
7º	+3	+5	+2	+5	Petição	+1 nível de classe divina
8º	+4	+6	+2	+6	3º Domínio Extra	+1 nível de classe divina
9º	+4	+6	+3	+6		+1 nível de classe divina
10º	+5	+7	+3	+7	Conselheiro Imperial	+1 nível de classe divina

Petição (Sob): O Burocrata Celestial pode pedir aos gunshins que intercedam junto ao seu deus para que lhe conceda uma nova dádiva em troca de outra que fora recebida anteriormente. Em termos de jogo, ele pode trocar uma de suas magias preparadas e que ainda não foi lançada por uma outra magia de mesmo nível. No primeiro nível da classe, o Burocrata Celestial pode uma vez por dia trocar uma magia de até segundo nível por uma outra magia de igual poder. No 4º nível da classe, ele mantém este benefício e ganha uma petição mais poderosa, podendo uma vez por dia trocar uma magia de até 4º nível por outra similar. Finalmente, no 7º nível o Burocrata Celestial ganha uma petição adicional, esta podendo substituir uma magia preparada de até 6º nível por outra na mesma escala. O uso da petição demora 15 minutos para concluir.

Aliado Extra-planar Menor (SM): No 3º nível, o Burocrata Celestial pode invocar uma vez por dia, um ser extra-planar nativo de Tenjoukai de tendência Leal e Boa. Esta habilidade funciona como a magia de mesmo nome, com a diferença que não há gasto em XP (embora o ser convocado ainda tenha que ser pago por seus serviços, conforme sua duração). No 6º nível, o Burocrata Celestial pode invocar uma vez por dia, uma criatura mais poderosa, funcionando como magia *Aliado Extra-planar*, mas também sem custo de XP.

Conselheiro Imperial: No último nível da classe, o Burocrata Celestial deve realizar um viagem planar até Tenjoukai e se apresentar à corte do Imperador Celestial e seus feitos até então serão julgados. A menos que haja transgressões severas de tendência ou atos considerados reprováveis (ficando a cargo do mestre decidir, inclusive quanto à penitência para redimir falhas graves), o personagem será nomeado conselheiro imperial, o que lhe permitirá participar e auxiliar as audiências da burocracia celestial, se desejar. Ele está

livre para retornar e permanecer em Lieh, mas será orientado para que retorne uma vez por ano para prestar contas de seu progresso. Além do título, um conselheiro imperial é reconhecido pela Burocracia como um agente respeitado do Imperador Celestial, recebendo um bônus de +4 em todos os testes de Carisma quando encontrar um gunshin, sendo este valor convertido numa penalidade de -4 em testes de Carisma (exceto na perícia Intimidar) se ele encontrar um oni, que perceberá sua ligação. Finalmente, como uma recompensa pelos seus esforços, O Burocrata Celestial pode lançar uma vez por dia, como uma habilidade similar à magia (o tempo de execução permanece inalterado), uma magia de um de seus domínios. A magia escolhida é fixa e não pode ser trocada posteriormente, e o Burocrata Celestial precisa ser capaz de lançá-la em seu nível de conjurador atual. Logo, se o personagem possuir 15 níveis de conjurador, ele não poderá escolher uma magia de 9º nível.

GURKA

Segundo a lenda, quando Roshan, Manish e Vasudev libertaram os handis da escravidão vedaan, não apenas o heroísmo compôs sua vitória, mas também uma luta sangrenta. Vasudev queria que os Elfos Azuis pagassem caro e é dito que ele instruiu vilas de escravos no uso do kukri: uma arma portátil, letal e subestimada. Estes handis foram treinados em guerrilha: esconder-se, atacar, e se ocultar de novo, ou surpreender o inimigo com um golpe rápido e fatal. Os mestres dessa arte foram chamados de Gurka (“talho na garganta”), causando grandes baixas contra os vedaan. O Gurka de hoje costuma ser nacionalista, devoto de sua família, nação e ao Marajá. Estes guerreiros preferem manter-se desconhecidos e temidos, mas não precisam ser racistas ou sanguinários contra os vedaan hoje e muitos são tão serenos e pacatos como qualquer outro handi - até que seus entes queridos



sejam ameaçados ou sua terra, invadida. Para os demais handi, os Gurkas são vistos com temor e admiração enquanto para os Elfos Azuis, eles são encarados com cautela, devido às velhas histórias.

Dado de Vida: d6

Para se tornar um Gurka, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (kukri), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Mobilidade

Perícias: Acrobacia 6 graduações, Esconder-se 8 graduações, Furtividade 8 graduações,

Especial: Ataque furtivo +3d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Gurka (e as habilidades chave para cada uma) são: Acrobacia (Des), Blefar (Car), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de inteligência

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Gurkas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Tabela 2.5: O Gurka

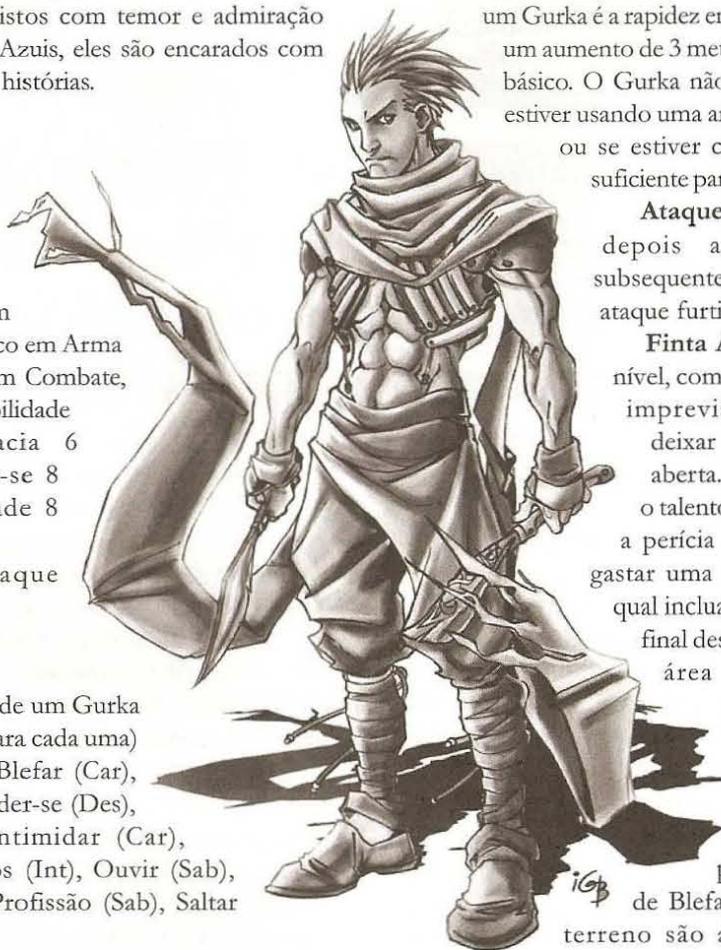
Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexo	Resistência de Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Movimento Aprimorado
2º	+1	+0	+3	+0	Ataque Furtivo +1d6
3º	+2	+1	+3	+1	Finta Acrobática
4º	+3	+1	+4	+1	Ataque Furtivo +2d6
5º	+3	+1	+4	+1	Camuflagem
6º	+4	+2	+5	+2	Ataque Furtivo +3d6
7º	+5	+2	+5	+2	Maestria em Perícia
8º	+6	+2	+6	+2	Ataque Furtivo +4d6
9º	+6	+3	+6	+3	Corte Fatal
10º	+7	+3	+7	+3	Ataque Furtivo +5d6

Movimento Aprimorado (Ex): A primeira lição de um Gurka é a rapidez em atacar e fugir, ganhando um aumento de 3 metros em seu deslocamento básico. O Gurka não ganha este benefício se estiver usando uma armadura que não seja leve ou se estiver carregando equipamento suficiente para diminuir sua velocidade.

Ataque Furtivo: No 2º nível e depois a cada dois níveis, subsequentes o Gurka aumenta o seu ataque furtivo em +1d6.

Finta Acrobática (Ex): No 3º nível, com um movimento rápido e imprevisível um Gurka pode deixar o inimigo com a guarda aberta. Esta habilidade combina o talento Fintar Aprimorado com a perícia Acrobacia. Se o Gurka gastar uma ação de movimento na qual inclua o uso de acrobacia e no final desta manobra ele estiver na área de ameaça de um oponente, esta movimentação pode ser usada como uma finta. Assim, utiliza-se o resultado do teste da perícia Acrobacia ao invés de Blefar. Os modificadores de terreno são aplicados no teste da acrobacia (mas não se aplicam à finta) e caso

o Gurka atravesse (em vez de apenas chegar) uma área de ameaça ou um espaço ocupado pelo inimigo, será necessário um resultado mínimo de 15 ou 25, conforme descrito na perícia. Falha em alcançar este valor inviabiliza a perda do bônus de destreza do adversário, independente de seu resultado em Sentir Motivação. Em



adição, o Gurka provoca um ataque de oportunidade até a interrupção de seu deslocamento (se tentou passar por uma área ocupada). Caso a Finta acrobática falhe, ela só pode ser tentada novamente na próxima rodada.

Esta habilidade tem as mesmas restrições de peso e armadura que o Movimento Aprimorado. Em adição, é exigido que o Gurka esteja com uma das mãos livres para auxiliar nesta manobra mais arrojada, enquanto sua outra mão deve portar um kukri para o ataque. A Finta Acrobática pode ser utilizada junto com o talento Ataque em Movimento: o Gurka gasta parte de seu movimento para entrar e fazer uma acrobacia na área de ameaça da vítima, usa sua ação padrão para desferir um golpe e depois utiliza o restante do movimento para sair da área antes que receba um ataque total.

Camuflagem (Ex): O Gurka ganha a habilidade de se camuflar da mesma forma que um Ranger de 13º nível.

A arte de se ocultar mesmo do mais atento vedaan formou a base deste ensinamento.

Maestria em Perícia: Este poder funciona exatamente como a habilidade especial do ladino, com a diferença que o Gurka só pode escolher dentre a lista de perícias da classe de prestígio.

Corte Fatal (Ex): No 9º nível o Gurka pode empunhar o kukri (e somente esta arma) de forma tão temível quanto as lendas descrevem. Uma vez por rodada, ao acertar um ataque furtivo em um oponente cuja categoria de tamanho seja até uma acima do Gurka, ele pode causar dano direto na Constituição ao invés de tirar Pontos de Vida. Para cada 2d6 de ataque furtivo que abdicar, o Gurka pode infligir 1 ponto de dano na Constituição.

MESTRE WU WEI

Em Lieh, existe um conceito *zen* bem difundido chamado *wu wei*, adotado por todas as culturas. *Wu Wei* significa “seguir o fluxo natural das coisas”. Ou seja, entregue-se e flua com o caminho, e a ação que deseja pode ser realizada com maior capacidade e menor esforço. Embora os monges tenham sido precursores deste conceito, ele foi reconhecido por mandarins, astrólogos e clérigos das mais diversas religiões. Porém, foram os conjuradores mais sábios e poderosos que conseguiram mesclar o princípio *wu wei* com sua arte. Estes auto-proclamados Mestres Wu Wei conseguem preparar certos tipos de magias e combiná-las num único fluxo. Este fluxo é liberado quando ele quiser, desencadeando de uma só vez todos os efeitos mágicos contidos sobre o Mestre Wu Wei. Não importa se ele é um conjurador divino que combine suas magias numa única bênção ou se é um conjurador arcano que preparou e concentrou magias numa única matriz; todos seguem o que acreditam ser o caminho natural do universo.

Dado de Vida: d4

Para se tornar um Mestre Wu Wei, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios:

Identificar magia: 15 graduações

Talentos: Acelerar Magia, Foco em Perícia (Identificar Magia)

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas ou divinas de 6º nível. Note que isso impede feiticeiros, haikans ou qualquer outro conjurador espontâneo de tornar-se elegível a esta classe a menos que consigam um meio de preparar magias diariamente como um clérigo ou mago.

Perícias de Classe:

As perícias de classe de um Mestre Wu Wei (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia escolhida individualmente) (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um Mestre Wu Wei

Sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: A cada nível da classe de prestígio o Mestre Wu Wei ganha magias extras como se tivesse atingido um novo nível na sua classe original de conjurador, embora não receba ou avance em qualquer outro benefício (como Expulsar/Destruir mortos-vivos). Assim, o nível de Mestre Wu Wei é somado ao nível desta outra classe para determinar sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador. Quando avançar de nível na classe de prestígio, caso o Mestre Wu Wei já tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias, ele deve escolher apenas uma destas para avançar em seu nível de conjurador e quantidade de magias diárias.

Fluxo: Normalmente, quando um conjurador prepara suas magias diárias, ele inicia a execução de cada uma até interrompê-la no ponto final. O trecho restante fica engatilhado em sua mente para que no momento desejado ele termine os gestos e/ou palavras finais, correspondendo ao seu tempo de execução descrito. Um Mestre Wu Wei pode combinar a preparação de certas magias num único foco, chamado de fluxo. Estas magias concentradas podem ser ativadas simultaneamente com uma única execução quando o personagem liberar este fluxo. Assim, são lançadas de uma só vez todas as magias preparadas no fluxo, afetando apenas o personagem. Um Mestre Wu Wei pode preparar quantos fluxos desejar, respeitando as seguintes restrições:



- Um fluxo comporta um número máximo de magias igual ao seu nível na classe de prestígio + 1. Logo, um Mestre Wu Wei de 5º nível pode preparar até 6 magias por fluxo.

- Cada magia preparada num fluxo ocupa o espaço de uma magia quatro níveis acima. Por exemplo, preparar conjuntamente três *curar ferimentos leves* exigirá um espaço igual à três magias de 5º nível. Pode-se preparar magias de domínios ou de especialização de escola, desde que o espaço ocupado seja da mesma natureza.

- O número diário de magias por nível não pode ser ultrapassado. Um personagem que possa lançar quatro magias de 8º nível não pode criar um fluxo de cinco magias de 4º nível, nem três fluxos contendo duas magias de 4º nível cada.

- Todas as magias inseridas no fluxo têm que ser do mesmo nível. Porém, um Mestre Wu Wei pode preparar magias em um nível maior do que o exigido. Por exemplo, o personagem decide criar um fluxo que contenha *Armadura Arcana*, *Escudo Arcano* e *Reflexos*. As duas primeiras magias pertencem ao 1º nível enquanto a última é de 2º nível. Para que se crie um fluxo com as três magias, será necessário preparar *Armadura Arcana* e *Escudo Arcano* como 2º nível. O uso de talentos metamágicos é permitido.

- Apenas magias com tempo de execução inferior a uma rodada podem ser preparadas em um fluxo.

- Apenas magias com alcance "pessoal" ou "toque" podem ser preparadas em um fluxo. Quando este for ativado, todas as magias contidas serão lançadas tendo como alvo o Mestre Wu Wei. Suas posses ou seus aliados não servem como recipiente e magias como

roupa encantada (que é lançada sobre uma armadura ou escudo) não terão efeito.

- Quando o fluxo é lançado, as magias contidas são liberadas quase ao mesmo tempo (diferença irrelevante em termos de jogo). Porém, o Mestre Wu Wei deve estabelecer a ordem que os efeitos surgem, uma vez que pode ser necessário determinar qual magia acontece primeiro.

- No primeiro nível da classe, o tempo de execução para ativar o fluxo e liberar todas as magias preparadas equivale à uma ação de rodada completa. No terceiro nível, o Mestre Wu Wei encurta este tempo para uma ação padrão. Finalmente, no último nível da classe, executa-se o fluxo com mínimo esforço: apenas uma ação livre. O número de magias contidas num fluxo é irrelevante para fins de tempo de execução, mas só se pode lançar um fluxo (ou uma magia acelerada) por rodada.

- Se pelo menos uma das magias contidas no fluxo possuir componente verbal ou somático, a ativação deste também terá este componente. Componentes materiais, foco e pontos de experiência são gastos normalmente e de uma só vez. É comum que um Mestre Wu Wei separe antecipadamente numa bolsa todos os componentes materiais necessários.

- A duração de cada efeito liberado é a mesma da magia individual.

- As magias liberadas em um fluxo podem sofrer contramágica, mas apenas através de *dissipar magia*.

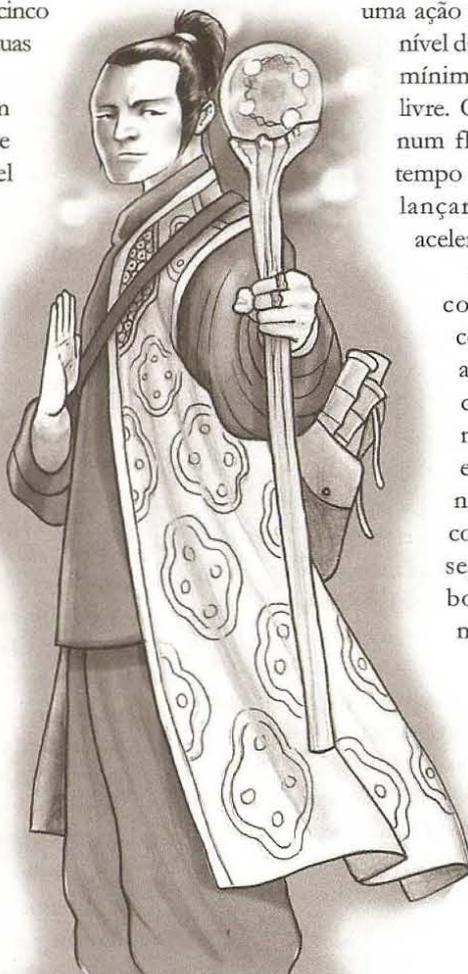


Tabela 2.6: O Mestre Wu Wei

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistência de Fortitude	Resistência de Reflexo	Resistência de Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Fluxo (2 magias) Ação de rodada completa	+1 nível de classe
2º	+1	+0	+0	+3	Fluxo (3 magias)	+1 nível de classe
3º	+1	+1	+1	+3	Fluxo (4 magias) Ação Padrão	+1 nível de classe
4º	+2	+1	+1	+4	Fluxo (5 magias)	+1 nível de classe
5º	+2	+1	+1	+4	Fluxo (6 magias) Ação Livre	+1 nível de classe

EXEMPLOS DE FLUXOS CRIADOS POR MESTRES WU WEI DE 5º NÍVEL

- **Fluxo da perfeição** (custo de preparação: 6 espaços, 6º nível): *Agilidade do Gato, Astúcia da Raposa, Vigor do Urso, Esplendor da Águia, Força do Touro, Sabedoria da Coruja.*

- **Fluxo da vida** (custo de preparação: 6 espaços, 5º nível):
6 x *Curar Ferimentos Leves*

- **Fluxo do oculto** (custo de preparação: 3 espaços, 7º nível):
Forma Gasosa, Invisibilidade (preparada como magia de 3º nível), *Pisar*.

- **Fluxo da fúria divina** (custo de preparação: 5 espaços, 9º nível): *Força dos Justos* (magia de domínio), *Poder Divino* (preparado como magia de 5º nível), *Auxílio Divino* potencializado (e preparado como magia de 5º nível), *Escudo da Fé* potencializado (e preparado como magia de 5º nível), *Resistência a Magia*.

NOVOS TALENTOS

Fracionar Veneno [Geral]

Nobres e dignitários recebem ocasionalmente avisos ou ameaças de envenenamento, prometendo uma morte rápida. A grande maioria de seus autores são farsantes, que blefam instigando medo em suas vítimas. Você é um dos poucos envenenadores que tem a capacidade de cumprir estas ameaças e a razão de tantos “amadores” terem sucesso em seus blefes.

Pré-requisitos: Habilidade de classe usara veneno, Ofícios Alquimia 8 graduações, tendência maligna.

Benefício: Ao preparar um veneno (v. *Livro do Mestre*), o personagem pode optar por uma penalidade de -4 na perícia Ofícios Alquimia (o Mestre de Jogo deve fazer a jogada em segredo), dividindo sua composição em reagentes inertes, capazes produzir o efeito nocivo quando forem reunidos. Caso o teste falhe, a dose de veneno torna-se inutilizável, embora o personagem não saiba. Ao criar uma dose desta forma, os reagentes separadamente são inofensivos. Magias como *Detectar Venenos*, *Neutralizar Venenos*, *Purificar Alimentos* ou mesmo *Cura Completa* mostram-se ineficazes, uma vez que o indivíduo que for portador de um ou mais reagentes não está envenenado até que todos estes sejam combinados e ativem seu efeito. Até isto acontecer, não é preciso jogar (nem avisar) testes de resistência. A divisão em reagentes irá variar de acordo com a Classe de Dificuldade do veneno e do número de reagentes que o personagem deseja criar. Para cada reagente criado, o envenenador escolhe um valor que não seja maior do que a metade da Classe de Dificuldade do veneno, arredondando para baixo. O mais importante é que no final, a soma dos reagentes seja igual à Classe de Dificuldade do veneno. Por exemplo: o valor máximo que um reagente de pó de lich (CD 15) fracionado deve ter é 7. O personagem pode criar um reagente com valor 1 e dois reagentes com valor 7 ou qualquer combinação que chegue ao valor 15, evitando ultrapassar o valor

máximo de 7 por reagente. Quando a soma dos reagentes presentes no corpo da vítima chegar ao valor da Classe de Dificuldade significa que estes se combinaram e deflagram o envenenamento fazendo com que a vítima precise fazer o teste de resistência exigido na descrição do veneno. Não pode haver mais de uma semana de intervalo entre duas exposições de reagentes ou haverá a eliminação destes no organismo, inutilizando todo o processo.

Se por acaso um dos reagentes ultrapassar o valor da metade da CD ou se a vítima entrar em contato em um único dia com mais da metade do valor da CD em reagentes, ocorrerá um envenenamento precoce e enfraquecido: a vítima fará o teste de resistência com um bônus de +2 e reduz-se o dano de seus efeitos pela metade.

Habilidade em Descritor [Geral]

Sua afinidade com magias de um determinado descritor (p. 174 do *Livro do Jogador*) as tornam mais difíceis de resistir.

Pré-requisito: Conhecer e ser capaz de lançar pelo menos uma magia que contenha o descritor designado.

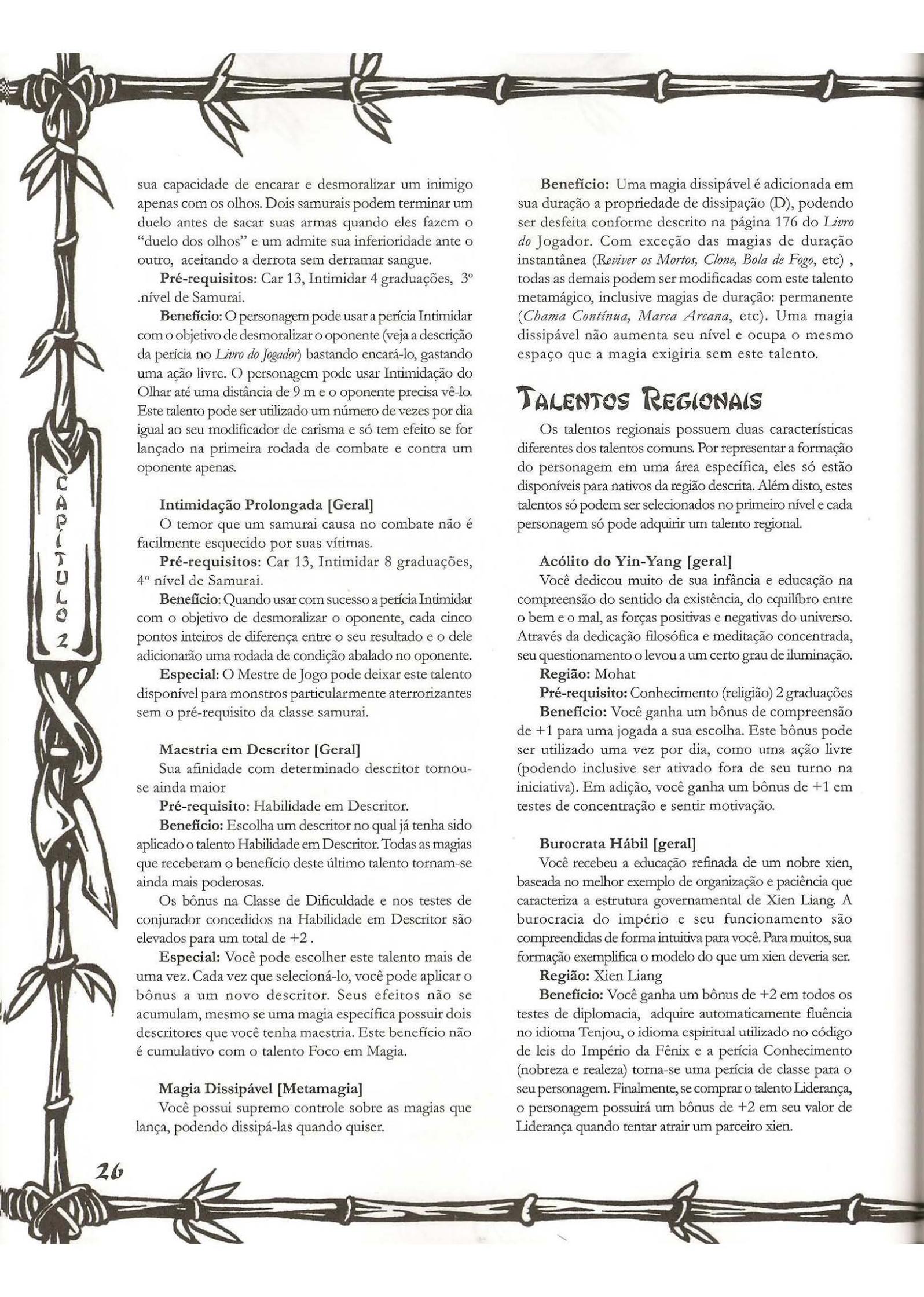
Benefício: Escolha um descritor como [Fogo] ou [Morte]. Todas as magias que lançar com este descritor ganham um bônus de +1 em sua Classe de Dificuldade e em todos os testes de conjurador.

Especial: Você pode escolher este talento mais de uma vez. Cada vez que selecioná-lo, você pode aplicar o bônus a um novo descritor. Seus efeitos não se acumulam, mesmo se uma magia específica possuir dois descritores que você tenha o talento. Este benefício não é cumulativo com o talento Foco em Magia.

Intimidação do Olhar [Geral]

Uma das razões dos samurais serem tão temidos se deve por





sua capacidade de encarar e desmoralizar um inimigo apenas com os olhos. Dois samurais podem terminar um duelo antes de sacar suas armas quando eles fazem o “duelo dos olhos” e um admite sua inferioridade ante o outro, aceitando a derrota sem derramar sangue.

Pré-requisitos: Car 13, Intimidar 4 graduações, 3º nível de Samurai.

Benefício: O personagem pode usar a perícia Intimidar com o objetivo de desmoralizar o oponente (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*) bastando encará-lo, gastando uma ação livre. O personagem pode usar Intimidação do Olhar até uma distância de 9 m e o oponente precisa vê-lo. Este talento pode ser utilizado um número de vezes por dia igual ao seu modificador de carisma e só tem efeito se for lançado na primeira rodada de combate e contra um oponente apenas.

Intimidação Prolongada [Geral]

O temor que um samurai causa no combate não é facilmente esquecido por suas vítimas.

Pré-requisitos: Car 13, Intimidar 8 graduações, 4º nível de Samurai.

Benefício: Quando usar com sucesso a perícia Intimidar com o objetivo de desmoralizar o oponente, cada cinco pontos inteiros de diferença entre o seu resultado e o dele adicionarão uma rodada de condição abalado no oponente.

Especial: O Mestre de Jogo pode deixar este talento disponível para monstros particularmente aterrorizantes sem o pré-requisito da classe samurai.

Maestria em Descritor [Geral]

Sua afinidade com determinado descritor tornou-se ainda maior

Pré-requisito: Habilidade em Descritor.

Benefício: Escolha um descritor no qual já tenha sido aplicado o talento Habilidade em Descritor. Todas as magias que receberam o benefício deste último talento tornam-se ainda mais poderosas.

Os bônus na Classe de Dificuldade e nos testes de conjurador concedidos na Habilidade em Descritor são elevados para um total de +2.

Especial: Você pode escolher este talento mais de uma vez. Cada vez que selecioná-lo, você pode aplicar o bônus a um novo descritor. Seus efeitos não se acumulam, mesmo se uma magia específica possuir dois descritores que você tenha maestria. Este benefício não é cumulativo com o talento Foco em Magia.

Magia Dissipável [Metamagia]

Você possui supremo controle sobre as magias que lança, podendo dissipá-las quando quiser.

Benefício: Uma magia dissipável é adicionada em sua duração a propriedade de dissipação (D), podendo ser desfeita conforme descrito na página 176 do *Livro do Jogador*. Com exceção das magias de duração instantânea (*Reviver os Mortos*, *Clone*, *Bola de Fogo*, etc), todas as demais podem ser modificadas com este talento metamágico, inclusive magias de duração: permanente (*Chama Contínua*, *Marca Arcana*, etc). Uma magia dissipável não aumenta seu nível e ocupa o mesmo espaço que a magia exigiria sem este talento.

TALENTOS REGIONAIS

Os talentos regionais possuem duas características diferentes dos talentos comuns. Por representar a formação do personagem em uma área específica, eles só estão disponíveis para nativos da região descrita. Além disso, estes talentos só podem ser selecionados no primeiro nível e cada personagem só pode adquirir um talento regional.

Acólito do Yin-Yang [geral]

Você dedicou muito de sua infância e educação na compreensão do sentido da existência, do equilíbrio entre o bem e o mal, as forças positivas e negativas do universo. Através da dedicação filosófica e meditação concentrada, seu questionamento o levou a um certo grau de iluminação.

Região: Mohat

Pré-requisito: Conhecimento (religião) 2 graduações

Benefício: Você ganha um bônus de compreensão de +1 para uma jogada a sua escolha. Este bônus pode ser utilizado uma vez por dia, como uma ação livre (podendo inclusive ser ativado fora de seu turno na iniciativa). Em adição, você ganha um bônus de +1 em testes de concentração e sentir motivação.

Burocrata Hábil [geral]

Você recebeu a educação refinada de um nobre xien, baseada no melhor exemplo de organização e paciência que caracteriza a estrutura governamental de Xien Liang. A burocracia do império e seu funcionamento são compreendidas de forma intuitiva para você. Para muitos, sua formação exemplifica o modelo do que um xien deveria ser.

Região: Xien Liang

Benefício: Você ganha um bônus de +2 em todos os testes de diplomacia, adquire automaticamente fluência no idioma Tenjou, o idioma espiritual utilizado no código de leis do Império da Fênix e a perícia Conhecimento (nobreza e realeza) torna-se uma perícia de classe para o seu personagem. Finalmente, se comprar o talento Liderança, o personagem possuirá um bônus de +2 em seu valor de Liderança quando tentar atrair um parceiro xien.

Duelista [geral]

No Arquipélago do Rei Dragão, os duelos de honra são uma prática comum entre seus orgulhosos habitantes. Em seu treinamento marcial, você foi ensinado técnicas de como antecipar as manobras do adversário, bem como tirar melhor vantagem psicológica na hora de encará-lo ao sacar sua arma.

Região: Ryuujiin

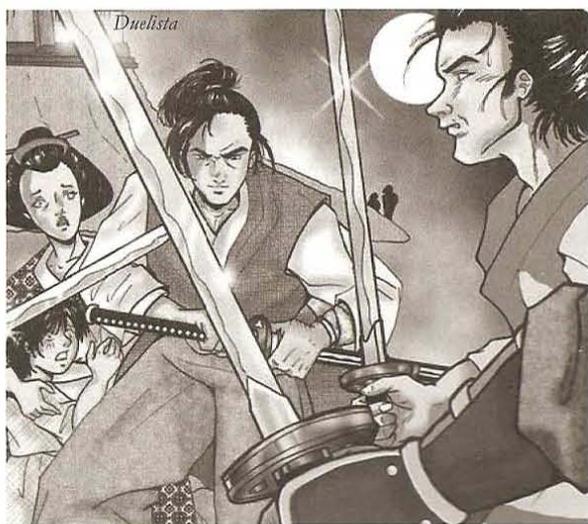
Benefício: Você ganha um bônus de +2 em testes de iniciativa. Em adição, quando utilizar a perícia intimidar com o intuito de desmoralizar o inimigo, ou ao usar a perícia sentir motivação contra uma manobra de finta do adversário, você recebe um bônus de +2.

Ex-pária [geral]

Você faz parte da primeira geração dos párias após o edito do Marajá Inesh que deixou de estigmatizar handis a esta casta repugnada sem terem feito algum crime grave. Por consequência, todos os párias inocentes deixaram de pertencer à esta casta e seus filhos que iriam partilhar o mesmo estigma social também receberam este benefício. A sua casta atual provavelmente é xátria (caso lute) ou brãmame (caso ore ou estude), mas o preconceito na sociedade ainda persiste, sendo mais comum quanto mais alta for sua nova casta. Se o mestre permitir, você pode ter sido um pária que cometeu ou foi acusado de um grave crime em Handívia (adultério, traição, escravidão) mas conseguiu provar sua inocência ou fez um ato tão altruísta e benéfico que o redimiou, recebendo de um Rajá o perdão ou a anulação da sentença.

Região: Handívia

Benefício: Você precisou contar com pouca ou nenhuma ajuda para sobreviver, ganhando um bônus de +1 em todos os testes de resistência, recebendo ainda um bônus de +4 em testes de Constituição para resistir a fome ou



sede. Finalmente, sobrevivência é considerada uma perícia de classe para você. Em contrapartida, se um personagem do mestre que tiver preconceito contra ex-párias o reconhecer, você automaticamente começará um grau pior na escala de atitudes iniciais (geralmente, significando uma atitude Pouco amistosa— v. *Livro do Jogador* p. 72).

Ferocidade Handi/Vedaan [geral]

O povo de Handívia (vedaan inclusive) é conhecido por sua serenidade – até o momento que seja atacado ou ameçam seu clã ou família ou amigos. Você é um modelo exemplar deste comportamento, buscando forças até então desconhecidas para derrotar o inimigo ou sobrepujar a dificuldade presente.

Região: Handívia

Benefício: Você ganha um bônus de moral de +1 para uma jogada à sua escolha. Este bônus pode ser utilizado uma vez por dia, como uma ação livre (podendo inclusive ser ativado fora de seu turno na iniciativa). O mestre pode vetar o uso deste bônus caso a situação não aparente perigo para o personagem ou seus entes próximos. Em adição, você ganha um bônus +1 em todos os testes de vontade.

Habitante de território hostil [geral]

Sua terra natal esconde mais perigos que as regiões de clima e relevo mais ameno. Crescer neste local acabou lhe ensinando lições de sobrevivência que lhe permitiram conviver mais à vontade com as condições naturais.

Regiões: Cordilheira de Himar, Deserto de Karesh, Mar Gelado, Pântano Sombrio, Zhun Wa

Benefício: Você ganha um bônus de +2 em duas das seguintes perícias a sua escolha: adestrar animais, escalar, natação, ouvir ou observar. Você também ganha um bônus de +4 em dois dos testes descritos no talento Tolerância (*Livro do Jogador* p.101) à sua escolha. Finalmente, considere sobrevivência como perícia de classe.

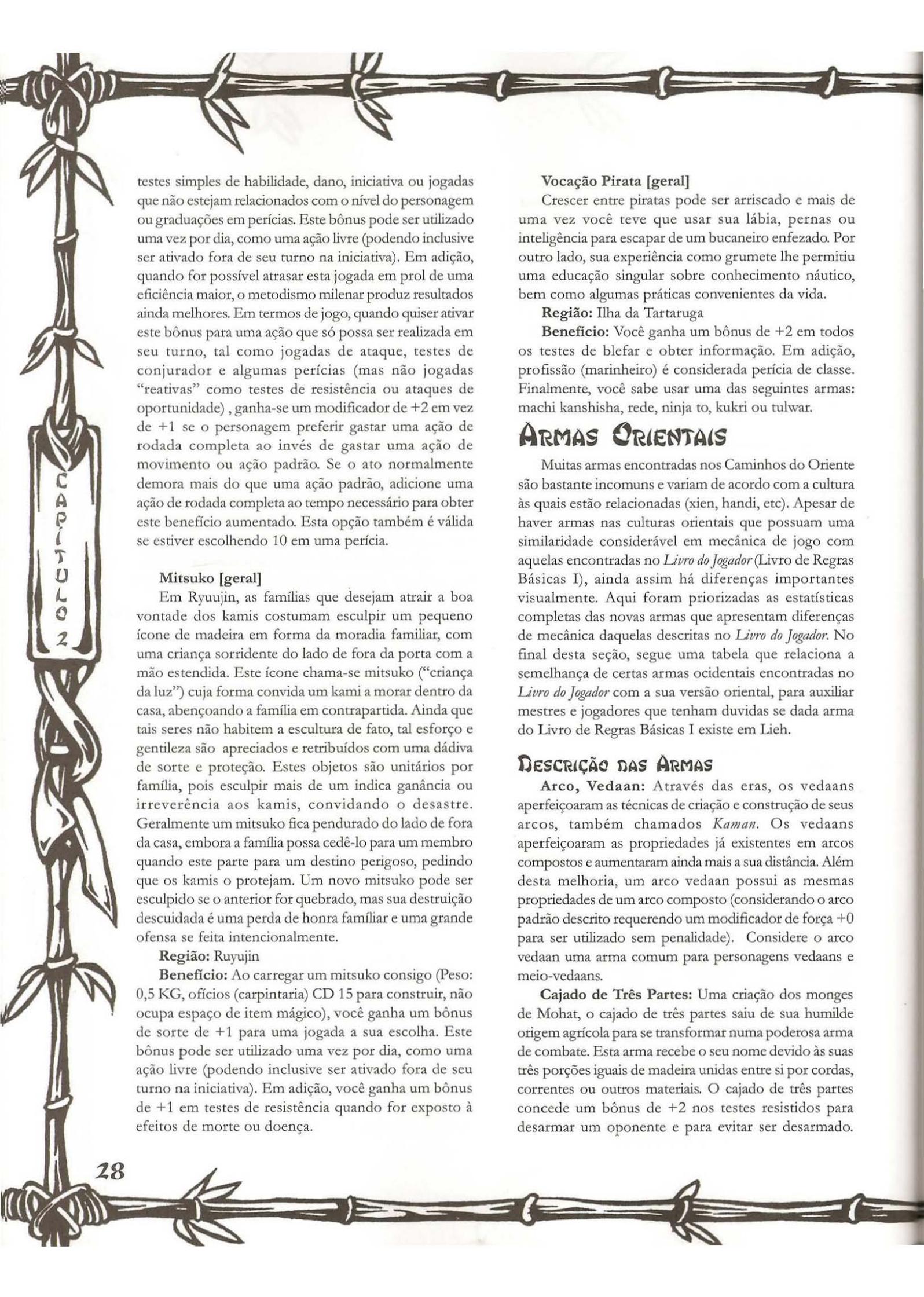
Metodismo Milenar [geral]

A paciência e a calma produzem os melhores resultados quando organizadas ao torno de um objetivo. Ao ser atacado, a resistência cega parte em seu ponto mais vulnerável, enquanto um bambu enverga mas jamais se parte mesmo quando exposto à ventania mais furiosa. Este metodismo é uma das bases filosóficas do Império da Fênix, e uma das razões por sua existência perpetuada. Você cresceu e teve sua formação moldada em torno desta mentalidade e hoje recebe a recompensa por sua dedicação.

Região: Xien Liang

Benefício: Você ganha um bônus de competência de +1 para jogadas de ataque, testes de resistência, perícias ou testes de conjurador. Este bônus não é aplicado em

AVENTURAS



testes simples de habilidade, dano, iniciativa ou jogadas que não estejam relacionados com o nível do personagem ou graduações em perícias. Este bônus pode ser utilizado uma vez por dia, como uma ação livre (podendo inclusive ser ativado fora de seu turno na iniciativa). Em adição, quando for possível atrasar esta jogada em prol de uma eficiência maior, o metodismo milenar produz resultados ainda melhores. Em termos de jogo, quando quiser ativar este bônus para uma ação que só possa ser realizada em seu turno, tal como jogadas de ataque, testes de conjurador e algumas perícias (mas não jogadas “reativas” como testes de resistência ou ataques de oportunidade), ganha-se um modificador de +2 em vez de +1 se o personagem preferir gastar uma ação de rodada completa ao invés de gastar uma ação de movimento ou ação padrão. Se o ato normalmente demora mais do que uma ação padrão, adicione uma ação de rodada completa ao tempo necessário para obter este benefício aumentado. Esta opção também é válida se estiver escolhendo 10 em uma perícia.

Mitsuko [geral]

Em Ryuujin, as famílias que desejam atrair a boa vontade dos kamis costumam esculpir um pequeno ícone de madeira em forma da moradia familiar, com uma criança sorridente do lado de fora da porta com a mão estendida. Este ícone chama-se mitsuko (“criança da luz”) cuja forma convida um kami a morar dentro da casa, abençoando a família em contrapartida. Ainda que tais seres não habitem a escultura de fato, tal esforço e gentileza são apreciados e retribuídos com uma dádiva de sorte e proteção. Estes objetos são unitários por família, pois esculpir mais de um indica ganância ou irreverência aos kamis, convidando o desastre. Geralmente um mitsuko fica pendurado do lado de fora da casa, embora a família possa cedê-lo para um membro quando este parte para um destino perigoso, pedindo que os kamis o protejam. Um novo mitsuko pode ser esculpido se o anterior for quebrado, mas sua destruição descuidada é uma perda de honra familiar e uma grande ofensa se feita intencionalmente.

Região: Ruyujin

Benefício: Ao carregar um mitsuko consigo (Peso: 0,5 KG, ofícios (carpintaria) CD 15 para construir, não ocupa espaço de item mágico), você ganha um bônus de sorte de +1 para uma jogada a sua escolha. Este bônus pode ser utilizado uma vez por dia, como uma ação livre (podendo inclusive ser ativado fora de seu turno na iniciativa). Em adição, você ganha um bônus de +1 em testes de resistência quando for exposto à efeitos de morte ou doença.

Vocação Pirata [geral]

Crescer entre piratas pode ser arriscado e mais de uma vez você teve que usar sua lábia, pernas ou inteligência para escapar de um buceiro enfezado. Por outro lado, sua experiência como grumete lhe permitiu uma educação singular sobre conhecimento náutico, bem como algumas práticas convenientes da vida.

Região: Ilha da Tartaruga

Benefício: Você ganha um bônus de +2 em todos os testes de blefar e obter informação. Em adição, profissão (marinheiro) é considerada perícia de classe. Finalmente, você sabe usar uma das seguintes armas: machi kanshisha, rede, ninja to, kukri ou tulwar.

ARMAS ORIENTAIS

Muitas armas encontradas nos Caminhos do Oriente são bastante incomuns e variam de acordo com a cultura às quais estão relacionadas (xien, handi, etc). Apesar de haver armas nas culturas orientais que possuam uma similaridade considerável em mecânica de jogo com aquelas encontradas no *Livro do Jogador* (Livro de Regras Básicas I), ainda assim há diferenças importantes visualmente. Aqui foram priorizadas as estatísticas completas das novas armas que apresentam diferenças de mecânica daquelas descritas no *Livro do Jogador*. No final desta seção, segue uma tabela que relaciona a semelhança de certas armas ocidentais encontradas no *Livro do Jogador* com a sua versão oriental, para auxiliar mestres e jogadores que tenham dúvidas se dada arma do Livro de Regras Básicas I existe em Lieh.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Arco, Vedaan: Através das eras, os vedaans aperfeiçoaram as técnicas de criação e construção de seus arcos, também chamados *Kaman*. Os vedaans aperfeiçoaram as propriedades já existentes em arcos compostos e aumentaram ainda mais a sua distância. Além desta melhoria, um arco vedaan possui as mesmas propriedades de um arco composto (considerando o arco padrão descrito requerendo um modificador de força +0 para ser utilizado sem penalidade). Considere o arco vedaan uma arma comum para personagens vedaans e meio-vedaans.

Cajado de Três Partes: Uma criação dos monges de Mohat, o cajado de três partes saiu de sua humilde origem agrícola para se transformar numa poderosa arma de combate. Esta arma recebe o seu nome devido às suas três porções iguais de madeira unidas entre si por cordas, correntes ou outros materiais. O cajado de três partes concede um bônus de +2 nos testes resistidos para desarmar um oponente e para evitar ser desarmado.

Entretanto, a sua maior vantagem deve-se à sua capacidade de ser utilizada tanto como arma dupla (segurando a arma no meio) como arma de haste (segurando-a por uma das extremidades), atingindo oponentes a 3 metros de distância.

Dai-kyu: O dai-kyu é um arco muito comum em Ryuujin. Ele é designado para ser utilizado com seu usuário montado e por esta razão é muito maior do que o normal. Caso ele seja utilizado sem estar montado, sua utilização resulta em uma penalidade de -2 na jogada de ataque. Por outro lado, quando estiver usando a arma sobre a montaria e esta correr ou realizar um movimento dobrado, o dai-kyu diminui 2 da penalidade normalmente conferida por esta movimentação extra. Finalmente, um dai-kyu possui as mesmas propriedades de um arco composto.

Chakram: O chakram é um disco afiado ou laminado em suas bordas, com 30 centímetros de diâmetro. Seu principal uso é como arma de arremesso.

Espada Borboleta: Esta espada leve de lâmina curta e larga foi desenvolvida para ser utilizada pelos monges de Lieh no desenvolvimento de suas artes marciais.

Espada Gancho: Esta arma exótica apresenta uma peculiaridade interessante. Ela assemelha-se com uma espada comum, porém a sua empunhadura apresenta uma lâmina curvada e a sua ponta é dobrada, formando um pequeno gancho. Isso faz com que ela seja mais eficaz na

tentativa de desarmar um oponente, concedendo um bônus de +2 nesta manobra. A outra característica é a possibilidade de usar duas destas espadas em conjunto, fazendo com que o lutador as transforme em uma arma de haste, com as duas pontas juntas no gancho. A pessoa que a utiliza desta forma deve saber lutar com duas armas, e a arma deve ser girada constantemente, permitindo apenas realizar um ataque simples com o maior bônus, não podendo efetuar um ataque total com as espadas, enquanto estas estiverem unidas.

Espada dos Nove Anéis: Esta espada é uma cimitarra que possui na parte superior de sua lâmina nove anéis metálicos, que servem para prender a arma do inimigo, e permitir o seu rápido desarme. Assim, ela concede um bônus de +4 ao atacante, na tentativa de desarmar o seu oponente. Um lutador pode utilizá-la como uma arma comum sem nenhuma penalidade, porém ela não concede o bônus acima sem o talento usar arma exótica (espada dos nove anéis).

Espada Tai Chi: A espada tai chi é a mais famosa do Império da Fênix. A grande competidora da katana kojín, esta arma é considerada uma espada longa obra prima e recebe um bônus de melhoria de +1 em suas jogadas de ataque. Entretanto, se o indivíduo possui o talento Usar Arma Exótica (espada tai chi), ela também concede outras vantagens. Adicionando uma fita ou corda

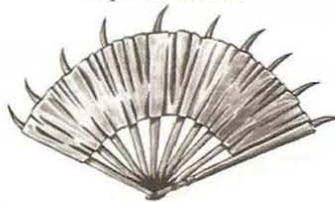
Roda do Fogo e do Vento



Kris



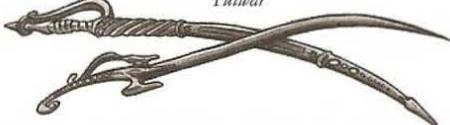
Leque com Lâminas



Chakram



Tulwar



Tetsubo de Guerra



Espada Borboleta



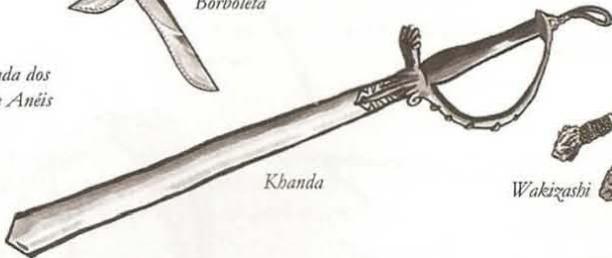
Espada dos Nove Anéis



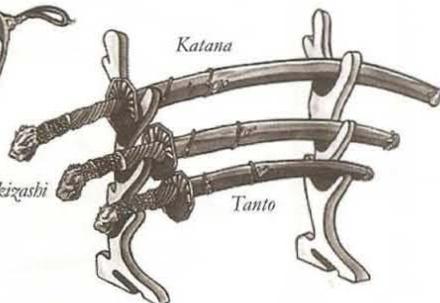
Espada Tai Chi



Khanda



Katana



Wakizashi

Tanto

SOMERUJINVA

NOTA SOBRE A MOEDA E A RIQUEZA NOS CAMINHOS DO ORIENTE

A cunhagem em Lich, descrita em *Mítica: Caminhos do Oriente* segue a seguinte proporção: 1000 jin = 100 Fael = 10 Hsen / kin = 1 Jade. Jin e fael correspondem, respectivamente, às peças de cobre (PC) e de prata (PP) encontradas no *Livro do Jogador*. Hsen é o papel moeda de Xien Liang, criado por um edito imperial dos juizes do Império da Fênix. Estas pequenas notas de papel recebem um encantamento mágico e possuem detalhes em fios de ouro, a fim de atestar-se a sua autenticidade, e evitar a falsificação. Esta atitude fez com que muitos xiens não mais necessitassem utilizar a pesada moeda de ouro, denominadas kin, ainda comum em outros países como Handívia e Ryuujin, e equivalente às peça de ouro (PO) descrita no *Livro do Jogador*. A unidade monetária de maior valor em Lich são as pequenas "peças" de jade. Pequenos adornos desta pedra preciosa são equivalentes à uma peça de platina (PL), encontradas no *Livro do Jogador*.

Em Xien Liang, substitui-se o kin pelo Hsen. Todas as armas com valores em kin possuem o mesmo valor em Hsen, porém os comerciantes xiens, de acordo com as instruções recebidas pelo Ministério de Riquezas e Economia, deveriam aceitar apenas as notas de Hsen, em detrimento das moedas kin (isto para difundir a circulação do papel moeda no império).

na ponta de sua empunhadura o lutador perito com a mesma ganha um bônus de +2 em suas jogadas de fintar.

Katana: Uma das armas mais famosas e letais dos Caminhos do Oriente, a katana é a espada que representa o espírito e a honra do samurai, comandados pelo Bushido. Dizem que o kami Hachiman ensinou os mortais a forjarem esta formidável arma. A katana é considerada sempre uma arma obra-prima, concedendo aos seus usuários um bônus de melhoria de +1 em seus ataques. Uma pessoa somente

pode utilizar uma katana com uma mão caso ele tenha o talento Usar Arma Exótica (katana). Utilizada com duas mãos, ela é considerada uma arma comum.

Khanda: Esta é uma das maiores espadas existentes nos Caminhos do Oriente. Uma larga espada com lâminas em ambos os gumes, ela é um dos símbolos da cultura handi.

Kris: A adaga kris é possui uma lâmina comprida e retorcida, semelhante a uma chama, e após o seu ataque, deixa um ferimento muito profundo, sendo uma arma bastante cruel e malvista entre os habitantes dos Caminhos do Oriente, especialmente em Handívia.

Kusari-gama: O kusari-gama é uma arma de haste que possui uma kama adaptada na extremidade de uma corrente. O usuário pode utilizá-la tanto em um inimigo a 3 metros, quanto em um inimigo adjacente, ao contrário da maioria das outras armas de haste. A kusari-gama possui as mesmas propriedades de uma corrente com cravos em relação à desarme, imobilização e utilização do talento acuidade com arma. Ninjas e assassinos costumam utilizar esta arma.

Kwandao: O kwandao é uma arma de haste, com uma grande lâmina em sua extremidade superior. Muitos membros das tropas do Império da Fênix utilizam esta arma.

Leque com Lâminas: O que parece ser apenas um leque utilizado por nobres, gueixas e outros membros da alta sociedade na verdade mostra-se uma arma bastante sutil. Sua estrutura é formada por partes de metal, e

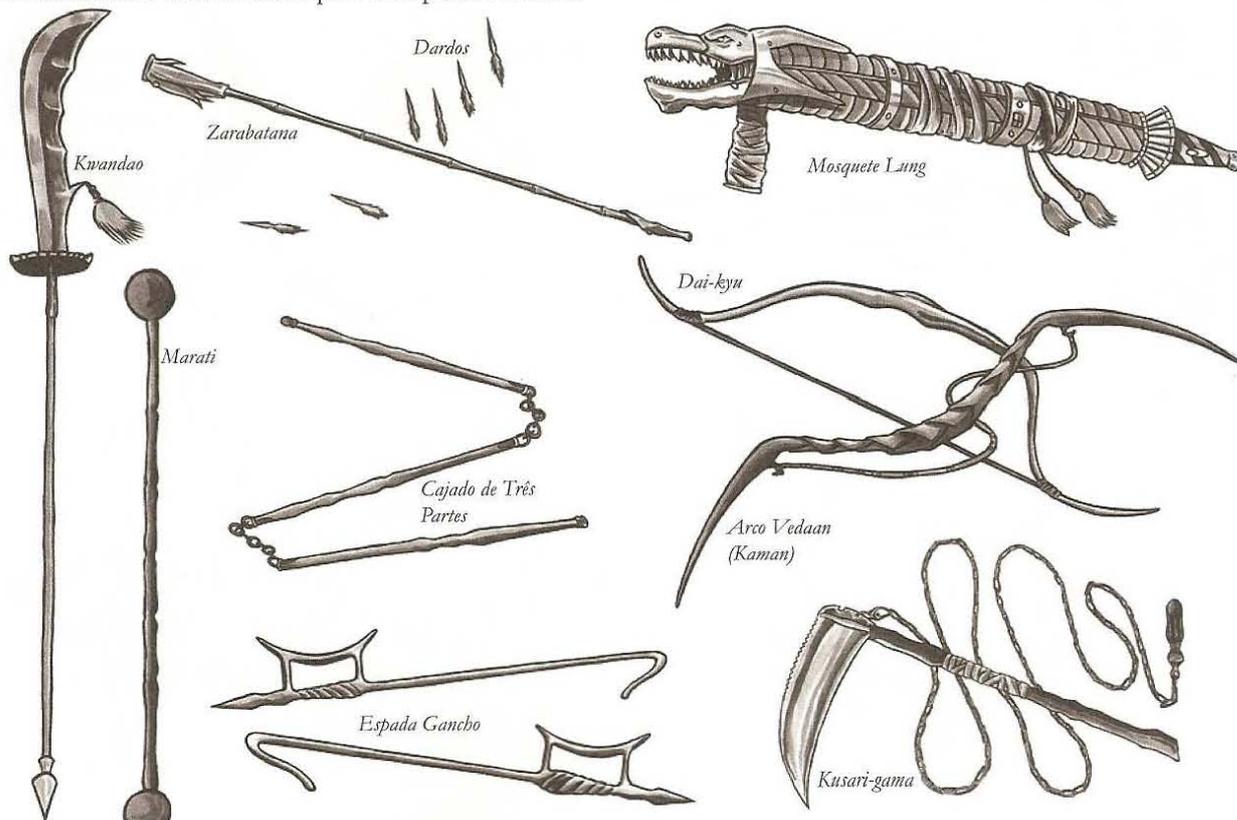


Tabela 2.7- Armas Simples

Armas Leves - Corpo a Corpo

	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo ²
Tanto	2 kin	1d3	1d4	19-20/x2	3 metros	0,5 kg	Cortante

Armas de Ataque à Distância

Zarabatana	1 kin	1	1	x2	3 metros	1 kg	Perfurante
Dardos	1 kin	—	—	—	—	irrelevante	—

Armas Comuns

Armas Leves - Corpo a Corpo

Espada-Borboleta ⁶	9 kin	1d4	1d6	19-20/x2	—	1 kg	Cortante
Kris	8 kin	1d3	1d4	x4	—	1 kg	Perfurante
Wakizashi	300 kin	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Cortante

Armas de Uma Mão - Corpo a Corpo

Espada Tai Chi	300 kin	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Cortante
Katana	400 kin	1d8	1d10	19-20/x2	—	3 kg	Cortante
Tulwar	15 kin	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Cortante

Armas de Duas Mãos - Corpo a Corpo

Khanda	50 kin	1d10	2d6	19-20/x2	—	4 kg	Cortante
Kwandao ³	10 kin	1d8	1d10	x3	—	6,5 kg	Cortante
Tetsubo de Guerra	15 kin	1d10	2d6	x3	—	9 kg	Concussão

Armas de Ataque à Distância

Dai-kyu	100 kin	1d6	1d8	x3	33 metros	1,5 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 kin	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armas Exóticas

Armas Leves - Corpo a Corpo

Kusari-gama ³	10 kin	1d4	1d6	x2	—	1,5 kg	Cortante
Leque com Lâminas	25 kin	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Cortante
Roda do Fogo e do Vento ⁶	10 kin	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Cortante

Armas de Uma Mão - Corpo a Corpo

Espada dos Nove Anéis	20 kin	1d4	1d6	18-20/x2	—	2 kg	Cortante
Espada Gancho	50 kin	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Cortante

Armas de Duas Mãos - Corpo a Corpo

Cajado de Três Partes ^{3,4,6}	5 kin	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	3 kg	Concussão
Marati ⁴	60 kin	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	10 kg	Concussão

Armas de Ataque à Distância

Arco Vedaan	120 kin	1d6	1d8	x3	36 metros	1,5 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 kin	—	—	—	—	1,5 kg	—
Chakram	12 kin	1d4	1d6	x3	9 metros	1 kg	Cortante
Mosquete Lung	800 hsen	1d10	1d12	x3	45 metros	6 kg	Perfurante
Balas ⁵ (5)	20 hsen	—	—	—	—	0,5 kg	—

1 O Peso indicado indica armas de tamanho médio. Armas pequenas pesam metade do valor, enquanto que armas grandes pesam o dobro.
2 Quando houver dois tipos de dano informado, a arma causará apenas um deles (fica a cargo do jogador decidir qual dano será aplicado no momento do ataque).

3 Arma de haste

4 Arma dupla

5 Inclui cinco cargas de pó explosivo alquímico.

6 estas armas são consideradas dentro da categoria de armas especiais de monge, podendo ser usadas por estes personagens sem necessidade de talentos específicos, além de permitir seu uso em conjunto com a habilidade rajada de golpes. O cajado de três partes pode ser utilizado da mesma forma, caso o monge adquira o talento Usar Arma Exótica (cajado de três partes).

AVENTUREIROS



as suas extremidades são pontiagudas ou laminadas, sendo bastante perigosas.

Marati: Uma arma dupla encontrada especialmente em Handívia, o Marati é uma espécie de maça dupla, onde cada extremidade possui uma pesada bola de ferro. O marati é uma arma que segue todas as regras para armas duplas presentes no *Livro do Jogador*.

Mosquete Lung: O orgulho de Xien Liang, esta é uma das armas mais potentes dos Caminhos do Oriente. Muitos acreditam que este será invenção que irá suceder a espada tai chi e a katana como a arma mais poderosa do mundo. O Mosquete Lung foi criado por alquimistas xiens, que conseguiram criar um pó de propriedade altamente explosiva, que poderia arremessa projeteis a dezenas de metros, utilizando-se um lançador construído com uma estrutura tubular feita de metal e revestido de bambu, tendo na extremidade de tiro a cabeça de um dragão lung. O processo de criação desta arma é um segredo altamente guardado por oficiais e alquimistas imperiais, e normalmente o mosquete não está à venda. Contudo, em alguns lugares, principalmente nas grandes cidades do império, o Mosquete Lung pode ser adquirido no mercado negro. Resta saber, contudo, se as armas vendidas através de contrabando são versões legítimas da potente arma, ou apenas cópias baratas que podem explodir durante o uso, ferindo mais o seu utilizador do que o inimigo.

Roda do Fogo e do Vento: Esta arma assemelha-se, ao menos em conceito, ao chakram. Porém, a roda do fogo e do vento possui pontas metálicas ou laminadas na extensão do círculo, por onde o usuário possui um local para empunhar-la com segurança. A roda do fogo e do vento recebe este nome por causa da velocidade com a qual pode ser utilizada, e pelo fato de suas lâminas ou pontas assemelharem-se a uma chama. Os adeptos desta arma frequentemente optam por usá-la em pares.

Tanto: Além da katana e da wakizashi, a tanto é a arma que completa o daisho (conjunto de armas) do samurai. Ela na verdade é uma adaga, que o samurai utiliza, essencialmente quando ele não pretende desembainhar a sua katana por um motivo fútil, ou mesmo utilizar a sua wakizashi, que geralmente possui uma função de status social, raramente sendo utilizada como arma.

Tetsubo de Guerra: Utilizado por grandes guerreiros, guardiões monásticos e por criaturas de grande porte como os ogres orientais, o tetsubo de guerra é uma grande maça, dotada de uma ameaçadora bola de ferro com protuberâncias, utilizadas para ferir o inimigo.

Tulwar: O tulwar é uma variação da cimitarra, de curvatura menos acentuada, sendo muito utilizada pelos

OUTRAS ARMAS

Além das armas descritas aqui, outras existem paralelamente tanto em culturas ocidentais como nos Caminhos do Oriente. As seguintes armas expostas no *Livro do Jogador* estão disponíveis Também para os personagens de Lieh: **adaga, adaga de soco, arco** (todos os tipos), **azagaia, besta** (todos os tipos), **bordão, cimitarra, clava, clava grande, corrente com cravos, dardo, espada curta, espada longa, falcione, kama, kukri, lança, lança curta, lança longa, maça leve, maça pesada, machado de arremesso, machadinha, machado de batalha, nunchaku, rede, siangham, shuriken e tridente.**

handis. Sua lâmina pode ou não possuir uma proteção na empunhadura de seu usuário. O tulwar é muito utilizado por corsários e piratas que andam pelos mares de Lieh.

Wakizashi: A wakizashi é a espada curta do daisho, sendo uma das lâminas do samurai. Ela representa a sua honra, sendo raramente utilizada em combate (exceto por alguns samurais que lutam tanto com a katana quanto com a wakizashi). A wakizashi sempre é considerada uma arma obra prima, concedendo um bônus de +1 à jogada de ataque de ataque.

Zarabatana: A zarabatana é um tubo longo de bambu como qual o usuário pode soprar agulhas, muitas vezes envenenadas. Esta é a razão por que muitos ninjas utilizam a zarabatana para assassinar seus inimigos. O capítulo 8 do *Livro do Mestre* (Livro de Regras Básicas II) detalha os tipos de veneno mais comuns e descreve suas regras de uso.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Ashigaru: Esta armadura leve protege a coxa, a canela, cabeça e tronco com finas placas de metal e recobre as outras áreas por tecido grosso. A ashigaru é empregada nos exércitos dos daimiões de Ryuujin, sendo a vestimenta padrão de camponeses conscritos. Samurais e haikans utilizam uma variação adornada desta armadura (custando um adicional de 10 Kin) para evitar comparações com os trajes de um soldado raso.

Lamelar: Composta de pequenas placas de metal que se estendem dos joelhos até a cabeça (frequentemente coroando com um elmo pontudo), a armadura lamelar é uma das mais atrativas armaduras vestidas por oficiais handis e xiens.

Shinobi shizoku: Nomeada por ter sido inventada pelos Shinobis Estrela das Sombras (Ver Caminhos do Oriente), esta roupa de seda que recobre dos tornozelos à cabeça (incluindo capuz e luvas) é reforçada por camadas múltiplas em pontos vitais sem atrapalhar a mobilidade. O shinobi shizoku foi rapidamente adotado como traje padrão dos ninjas de Lieh. Ao contrário das lendas, o traje preto é apenas usado em missões noturnas e sem lua. Caso haja maior luminosidade, o tom preferido torna-se azul escuro, marrom ou cinza escuro. Para missões na neve, a veste branca tem preferência, enquanto em bosques uma

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9m)	Deslocamento (6m)	Peso ¹
<i>Armaduras Leves</i>								
Shinobi Shizoku	10 kin	+1	+8	0	5%	9m	6m	3,5 kg
Ashigaru	25 kin	+3	+5	-1	15%	9m	6m	10 kg
<i>Armaduras Médias</i>								
Lamelar	200 Hsen	+5	+3	-4	30%	6m	4,5m	17,5 kg
Yoroi, parcial	200 kin	+5	+3	-4	25%	6m	4,5m	15 kg
<i>Armaduras Pesada²</i>								
Xien Imperial	600 Hsen	+7	+0	-7	40%	6m	4,5m	25 kg
Yoroi, completa	900 kin	+7	+0	-5	40%	6m	4,5m	22,2 kg

1 O peso indicado abrange as armaduras Médias. Uma armadura Pequena tem metade desse peso e uma armadura Grande pesa o dobro.
2 quando correr com uma armadura pesada, o deslocamento do personagem será o triplo do deslocamento base, não o quádruplo.

camuflagem verde ganha prioridade. Em situações de exposição pública, o ninja costuma usar trajes civis por cima. Além do benefício de possuir bolsos ocultos (+2 em jogadas de prestidigitação), o shinobi shizoku pode ser utilizado sem penalidade por um ninja que não tenha o talento Usar armadura (leve).

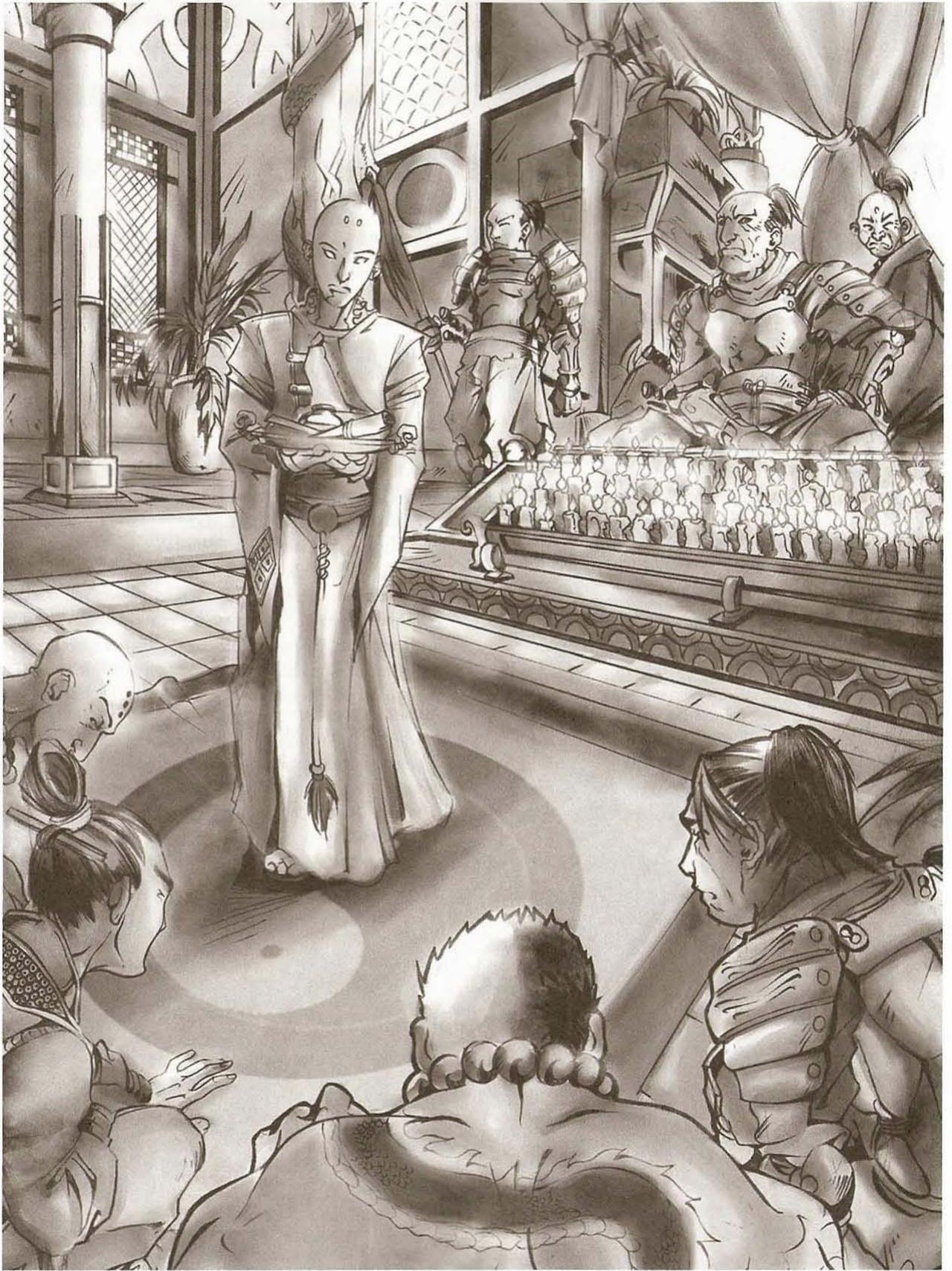
Xien Imperial: A armadura dos maiores oficiais do Império da Fênix, ela combina máxima proteção distribuída por sólidas placas de metal interligadas por cotas de malha. Entretanto, seu peso e custo a tornam onerosa demais para a maioria dos combatentes e guerreiros.

Yoroi, completa: Criada quase exclusivamente em Ryuuujin, feita sob encomenda e geralmente como obra-prima, a yoroi, completa é o traje dos grandes samurais, sendo considerada uma grande ofensa caso o seu usuário não seja

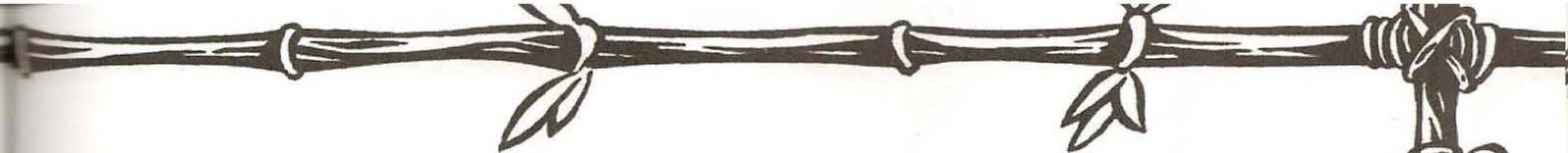
um destes guerreiros honrados, especialmente se não for um kojín. Esta armadura compõe-se de placas de metal amarradas por fios de grosso tecido, protegendo do tronco até ao joelho, estendendo-se com placas de metal separadas recobrimdo dos ombros ao cotovelo. A cabeça é protegida por um grande elmo (chamado kabuto no idioma jinê), muitas vezes ocultando a face com uma máscara intimidadora.

Yoroi, parcial: A armadura preferida por muitos guerreiros e samurais kojins que optam por proteção sem sacrificar sua mobilidade, a Yoroi parcial recobre o tronco com placas de metal que se estendem à cintura, coxas e ombros. Os braços são revestidos por camadas de tecido leve e resistente (seda, preferencialmente) para não restringir seus movimentos. Esta armadura é incomum de se encontrar fora do Arquipélago do Rei Dragão.





3020103



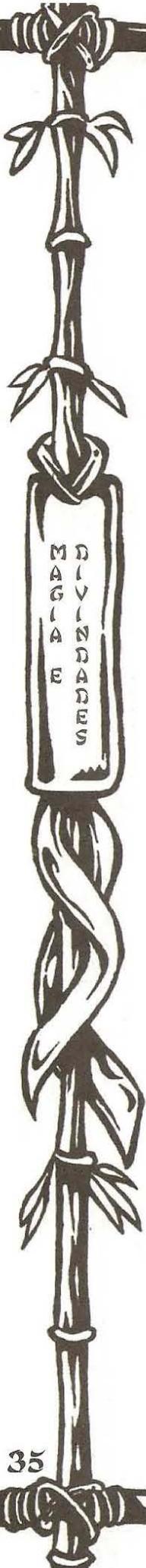
MAGIA E DIVINDADES

*“Não chore pelos filhos que se foram mais cedo
ou pela colheita desperdiçada pela seca
nem pela inveja da fortuna de seu vizinho
enquanto a fome assola em sua cela
ao aguardar a sentença de seu crime.
O sofrimento não deve ser negado, mas esperado,
pois desgraça e felicidade partilham a vida
em ambas partes assim como todo o resto.
Quando o iluminado Pai Lung estende sua língua bifida
e o temível Yen-Lo-Lung responde de mesma forma,
luz e trevas caminham em duas trilhas do universo
encontrando-se na porta de nossa casa.
Porque se deslumbra com a bonança
ou recusa súbito a dor em seu ventre
se ambas caminharão tão longe até chegar a ti?”*

- Honrável Qiu Lan, Grande Mestre das Flores do Monastério de Zhun Wa

Lieh é um mundo de muitas crenças e religiões diferentes. A diversidade de conceitos religiosos e de dogmas divinos é extremamente acentuada de um reino para o outro. Um sacerdote, xien que serve ao Imperador Celestial, muitas vezes não compreende como os três deuses handis, de tendências distintas, conseguem viver em harmonia, especialmente levando-se em conta a divindade oposta à sua, a Imperatriz Profana. Já um samurai de Ryuujiin pode ficar intrigado como um reino tão grande quanto Xien Liang pode possuir uma fé centrada em uma única entidade divina, enquanto que Ryuujiin possui kamis para cada família, vila, feudo, montanha, rio ou aspecto da vida dos kojins. Apesar deste capítulo fazer uma grande descrição das principais divindades dos Caminhos do Oriente, estes não são de forma alguma os únicos deuses no mundo de Lieh.

Aqui vemos detalhadas regionalmente as principais divindades, destacando quais são os seus principais objetivos, planos, aliados e inimigos. Além disso, algumas entidades menores também são mencionadas, devido a um importante papel que possam ter em dado panteão regional. O Imperador Celestial, por exemplo, é auxiliado por seus ministros, enquanto dois casais da Tríade handi tiveram filhos. Amatsukami é a matriarca dos kamis, sendo alguns mais proeminentes do que outros, recebendo uma veneração semelhante à principal deusa de Ryuujiin. Este capítulo atualiza as informações dos deuses dos Caminhos do Oriente, inclusive atualizando informações descritas nos dois livros anteriores. Em adição, são descritas e exemplificadas algumas formas de adoração não-focada em deuses, pelas quais seus devotos ainda assim obtêm poderes divinos.

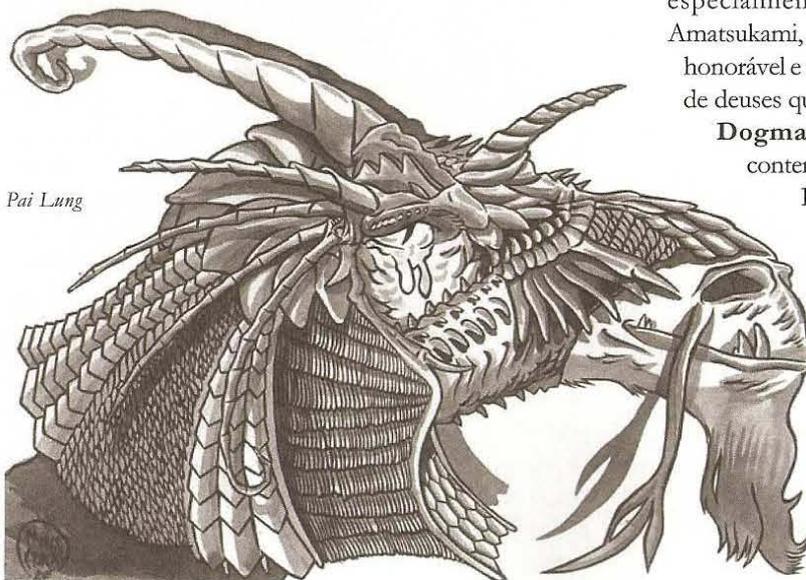


M
D
I
V
I
N
D
A
D
E
S

XIEN LIANG & MOHAT

Xien Liang é o maior reino que existe em todo o mundo, de acordo com os orgulhosos xiens. Mesmo com uma extensão territorial tão grande, toda a estrutura divina do imperador da Fênix gira principalmente em torno do governo do Imperador Celestial, que de seu palácio em Tenjoukai, o Paraíso dos Céus, guia toda a Burocracia Celeste. A ele é dado o poder, pelo Mandato e a Dinastia, de instituir ou acabar com os Ministérios Divinos, em uma estrutura que permite ao Imperador delegar divindades menos poderosas para tarefas específicas, exercendo lei divina em Lieh. Entretanto, em algumas regiões mais remotas de Xien Liang e Mohat, existem deuses e representantes divinos próprios. Geralmente, tais focos de adoração regional se referem a quase-divindades ou semideuses, podendo ser heróis do passado que foram elevados à esta condição ou mesmo ex-ministros que perderam seu cargo e influência de outrora.

É importante mencionar que, apesar de ter feito parte do Império da Fênix por muito tempo, Mohat sempre seguiu conceitos religiosos e filosóficos bastante peculiares. Nas Montanhas da Contemplação as divindades mais veneradas e honradas são os deuses dragões: Pai Lung, o Dragão Branco Ancestral; e Yen Lo Lung, o Dragão Negro Cósmico. Estes deuses foram os criadores do universo, conforme as lendas mais antigas. Os clérigos do Imperador Celestial de Xien Liang sabiam da origem da sua entidade, e por isso permitiam que Pai Lung fosse venerado nas terras dos monges. Hoje que Mohat é uma terra “livre”, isso poderá não somente acarretar um sério conflito político, mas também religioso.



Pai Lung

PAI LUNG, O DRAGÃO BRANCO ANCESTRAL divindade maior

Símbolo: Olho draconiano branco deixando cair uma lágrima prateada

Plano Natal: Plano da Energia Positiva

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Luz, vida, serenidade, contemplação, criação, céu

Seguidores: Monges, camponeses de Mohat, Xien Liang e Ryuujin, sábios, agricultores.

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Bem, Cura, Força, Ordem, Sol

Arma Predileta: Kama (A Garra da Luz)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

Relacionamentos: Pai Lung é uma das entidades mais antigas do Universo. Reza a Lenda da Criação, que foi através de uma combate eterno entre o Dragão Branco Ancestral e seu nêmesis, Yen Lo Lung (também chamado de Dragão Negro Cósmico), que surgiram as primeiras entidades do mundo, e posteriormente, toda a criação. Pai Lung é uma entidade benevolente, porém austera e exigente. Seus servidores pregam a paz e a harmonia entre os seres da terra, mas não se intimidam em enfrentar seus inimigos com o poder de seus punhos e golpes marciais, se necessário. Hoje este deus dragão é um guardião da serenidade, da paz interior, das energias positivas e da principal ordem de monges de Mohat: O Punho da Luz. A grande maioria do povo de Mohat presta homenagens ao Dragão Branco Ancestral, e dizem que ele, juntamente com Yen Lo Lung, mantém o equilíbrio do Cosmo. Pai Lung relaciona-se bem com todos os deuses benignos, especialmente seu filho, o Imperador Celestial; Amatsukami, que ele considera como sua própria filha, honorável e singela; e finalmente Roshan e Divhia, o casal de deuses que representa a Criação na Tríade handi.

Dogma: Siga o caminho da serenidade e da contemplação, buscando nas palavras do Dragão Branco Ancestral a iluminação para alcançar um próximo estágio no Grande Círculo, tornando-se um espírito elevado no Mundo Superior. Procure nos ensinamentos do deus dragão da luz as respostas necessárias para os grandes enigmas do mundo. Respeite a vida, e lute contra as injustiças e maldades do mundo, exercendo suas habilidades marciais somente quando os indefesos estiverem ameaçados. Aprimore o seu corpo, mente, e sobretudo, seu espírito.



YEN LO LUNG, O DRAGÃO NEGRO CÓSMICO

divindade maior

Símbolo: Dragão negro estilizado, com um corpo serpentina

Plano Natal: Os Dez Mil Abismos

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Morte, escuridão, dominação, mortos vivos, tirania

Seguidores: Monges, cultistas, assassinos, conquistadores, necromantes, mortos vivos.

Tendência dos Clérigos: LM, LN (raramente), NM

Domínios: Destruição, Guerra, Mal, Morte, Ordem

Arma Predileta: Sai (A Presa das Trevas)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Infligir Ferimentos

Relacionamentos: Yen Lo Lung, juntamente com Pai Lung, é uma das entidades que precedem a própria criação do universo, representando os pilares básicos do equilíbrio cósmico necessário para a existência de Lieh: energia positiva e negativa. Antes seres de poder inimaginável, os dois dragões primordiais despenderam sua onipotência para criar as bases do que veio a se tornar o Grande Círculo. Mas ao contrário de Pai Lung, Yen Lo Lung prega o domínio do mais forte e daqueles que detém o poder para controlar todos os reinos dos Caminhos do Oriente. E somente os fiéis ao Dragão Negro Cósmico detém este poder, de acordo com os

ensinamentos desta religião sombria. Os servos de Yen Lo Lung possuem um ódio e rivalidade especial pelos servos de Pai Lung, o maior inimigo de seu deus, e são especialmente recompensados pela sua entidade sombria quando agem contra os seguidores do Dragão Branco Ancestral. Um dos grupos mais poderosos que servem a Yen Lo Lung é a Irmandade da Mão Esquerda, um grupo liderado pelo terrível Lama Negro Kamasatwa Sangye Tséring. O Dragão Negro Cósmico cobiça a subserviência da Imperatriz Profana, sua filha, bem como detesta a rebeldia caótica de Ravana, travando um eterno conflito contra os dois, denominado de A Guerra dos Três Infernos.

Dogma: O Dragão Negro Cósmico é o mestre que criou o Grande Círculo, e que foi traído pela víbora venenosa do Mundo Superior, Pai Lung. A luz é espelho da mentira de Pai Lung. Deve haver a extinção da luz onde ela houver até que a justiça das trevas recubra o universo. Os mortos-vivos são aqueles especialmente abençoados pelo poder de Yen Lo lung. Jamais demonstre os seus sentimentos, agindo somente em benefício de seu deus, sua igreja, e de si mesmo. Existe um motivo para haver ordem no Grande Círculo, pois será através da ordem que a Serpente da Entropia reinará suprema em todos os reinos celestes e infernais, e os seus filhos escolhidos serão os grandes soberanos do mundo.

O IMPERADOR CELESTIAL

divindade maior

Símbolo: Um trono sobreposto ao ideograma xien correspondente à palavra "Lei".

Plano Natal: Tenjoukai

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Ordem, paz, prosperidade, leis, justiça

Seguidores: Burocratas, oficiais, magistrados, nobres e habitantes de Xien Liang

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Bem, Cura, Ordem, Proteção

Arma Predileta: Espada Tai Chi (A Justiceira Divina)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

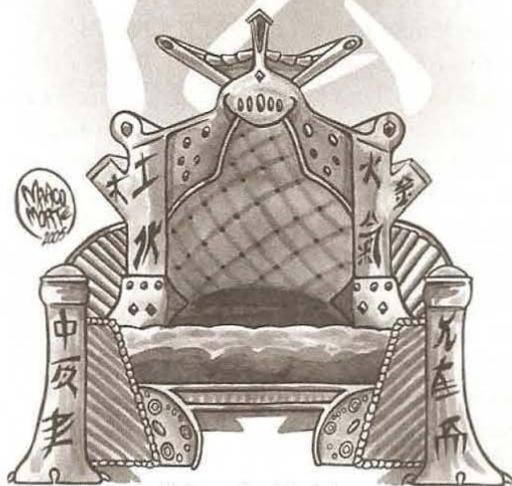
Relacionamentos: Em um passado longínquo, quando as forças do Grande Círculo estavam se formando, o Imperador Celestial representava uma das faces do equilíbrio, sendo denominado Yang. Criado pelas lágrimas de Pai Lung, ele antes dividia as funções do Mandato e da Dinastia Celeste com sua consorte, Yin. Porém, influenciada pela força malévola do Coração das Trevas, Yin renegou os seus votos recusando-se a lhe entregar o Poder da Dinastia durante a Cerimônia de

MAGINANDES

Passagem, e quase destruiu Yang. Após um combate titânico onde ele foi salvo por Amatsukami, o então Imperador Celestial assumiu novamente a sua função no Grande Círculo, sendo o responsável pelo Mandato e a Dinastia. É o Imperador Celestial quem determina qual semideus ou divindade menor assumirá um dos Ministérios Divinos da Burocracia Celeste, esta recebendo maior responsabilidade e influência. Aproxima-se, entretanto, o momento da Passagem de Poder, quando o Imperador Celestial passará os poderes do Mandato para sua futura esposa, Amatsukami.

Dogma: Do templo sagrado, no centro do Paraíso dos Céus, reina o Imperador Celestial. Ele é o juiz supremo da lei primordial, e aquele que retém o Mandato e a Dinastia, possuindo o Poder sobre toda a Burocracia Celeste. Assim como ele, os seus clérigos são ápice da ordem, da civilização e da justiça, devendo promover a palavra do Imperador Celestial no mundo. Traga a justiça e o desenvolvimento a todos os povos, sempre visando punir aqueles que não cumprem as leis. Busque sempre a verdade e seja vigilante contra as ameaças ocultas em Lieh. Conheça o código daquele que criou o nosso mundo, para que possamos com as nossas ações na terra, viver no Paraíso dos Céus.

Observação: Para o povo alado kenku, o Imperador Celestial é representado por duas formas: como um membro de sua raça, ou como a primeira fênix, sendo auxiliado por outras “aves divinas” (ministros) na administração de Tenjoukai.



O Imperador Celestial

A IMPERATRIZ PROFANA

divindade maior

Símbolo: Anel negro com raios contendo um cetro de regente ao centro

Plano Natal: Makai

Tendência: Neutra e Má

Aspecto: Magia negra, vingança, conquista, segredos, ganância

Seguidores: Bruxas, feiticeiros, nobres decadentes, tiranos, kyu-kitsuke (vampiros orientais)

Tendência dos Clérigos: LM, NM, CM

Domínios: Conhecimento, Enganação, Magia, Mal

Arma Predileta: Tetsubo* (O Cetro Imperial)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Fascinar

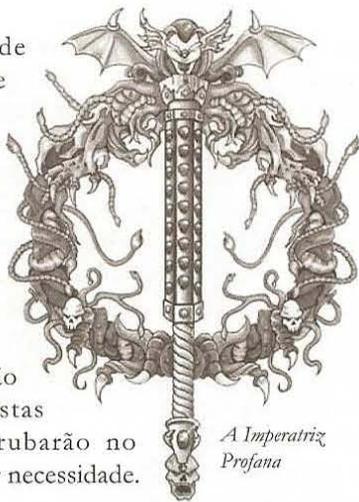
Conversão espontânea de magias em: Infligir Ferimentos

* Arma Equivalente à Maça Pesada

Relacionamentos: Antes ela era Yin, e representava uma das faces do equilíbrio que existia no Grande Círculo. Após um incidente e a sedução do artefato negro conhecido como Coração das Trevas, ela renegou os seus votos, o seu consorte e o seu papel de manter o balanço do Grande Círculo, tornando-se a Imperatriz Profana. Criada pelo sangue derramado de Yen Lo Lung, hoje ela odeia o seu progenitor que a corrompeu, mas odeia mais ainda o Imperador Celestial que trocou-a pela rainha dos kamis, Amatsukami, a quem ela chama de *A Meretriz*. Hoje ela não representa mais Yin, sendo uma das três forças mais poderosas existentes no Mundo Inferior. Travando uma luta incessante com seu pai, Yen Lo Lung, e com o Rei do Caos, Ravana, pela supremacia do Mundo Inferior, a Imperatriz Profana aguarda o momento certo para libertar em Lieh as suas terríveis criações e ensinar aos seus servos (como as Bruxas do Ringu), as magias mais cruéis e letais que existem. A Imperatriz Profana tem um plano em andamento, que poderá mudar totalmente a hierarquia de poderes no Grande Círculo.

Dogma: Reverencie o mal, mas somente na forma de sua representante mais sombria, a Imperatriz Profana. Obedeça os seus desígnios sem questionamentos, e desenvolva-se para conhecer os segredos mais terríveis de Lieh. Traga os exércitos da Imperatriz ao mundo dos mortais, na forma de seus akumas e bakemonos. Os fracos e infiéis merecem serem punidos e terem seus espíritos enviados para Makai, condenados à escravidão e perdição eterna. Prepare-se para a ascensão da Imperatriz Profana, aquela predestinada a tornar-se a entidade mais poderosa do Grande Círculo. Servir à

Imperatriz pode trazer grande conhecimento e poder para os mais capazes e ambiciosos. Não tenha escrúpulo para atingir um objetivo nem senso ético ao cumprir sua missão divina, pois estas fraquezas o derrubarão no momento de maior necessidade.



A Imperatriz Profana

Os Nove Ministros Divinos

No topo da hierarquia divina xien, está o Imperador Celestial. Grande soberano de Tenjoukai, ele olha e concede poderes a todos os seus clérigos em Lieh. Porém, mesmo ele necessita delegar funções para alguns deuses de menor poder, para melhor administrar a Burocracia Celeste. Dizem os sábios que o detentor do Mandato e da Dinastia deve delegar funções especiais a entidades menores, fazendo com que estas sejam responsáveis por certas esferas de influência. Assim, o Imperador Celestial pode criar os chamados Ministérios Divinos, dedicados a uma função específica determinada por ele, fazendo com que estas divindades ajudem o Imperador a cumprir a sua missão, trazendo lei e ordem por toda Lieh, em especial ao Império da Fênix. Já houve um tempo em que existiram mais de dez Ministérios, outros em que somente cinco deles eram suficiente. O Imperador Celestial hoje mantém nove Ministérios Divinos, e as divindades que fazem parte dele recebem grande influência perante o Imperador. Assim, apenas no momento da criação do personagem, o clérigo de um Ministro pode optar por um domínio da lista de sua divindade e um domínio da lista do Imperador Celestial (obedecendo os pré-requisitos de tendência no caso dos domínios do bem e da ordem). Não há problema em escolher apenas os domínios do Ministro Divino.

MINISTÉRIO DA AGRICULTURA E RECURSOS NATURAIS

Hou Tu, Senhor dos Grãos e do Solo
divindade menor

Tendência: Neutro e Bom

Domínios: Bem, Planta, Terra

Arma Predileta: Nunchaku (A Colheita nos Campos)

MINISTÉRIO DAS ÁGUAS

Niu Hai, a Filha da Imensidão Azul
semideusa

Tendência: Leal e Boa

Domínios: Água, Bem, Ordem

Arma Predileta: Siangham (O Coral Carmesim)

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA E INVENÇÕES

Lu Ban, o Mestre Carpinteiro
semideus

Tendência: Caótico e Bom

Domínios: Bem, Caos, Conhecimento

Arma Predileta: Bo (O Mediador de Contendas)

RYUUIJIN

A religião no Arquipélago do Rei Dragão é tratada de um modo distinto de outras religiões existentes no continente. Para os kojins, a principal entidade é Amatsukami, a Senhora do Amanhecer, que veio juntamente com os kamis ao mundo para abençoar e garantir a vida em Lieh. Os kojins acreditam que os outros deuses, como o Imperador Celestial, a Imperatriz Profana ou os deuses handis também sejam kamis, com poderes variáveis como os kamis de Ryuujin. Assim, eles também são venerados e honrados, e seus servos mais fervorosos recebem o poder de manifestar milagres em nome de sua entidade patrona (magias divinas).

MINISTÉRIO DO CLIMA

Shen Yi, o Guardião do Clima
semideus

Tendência: Caótico e Neutro

Domínios: Água, Ar, Caos

Arma Predileta: Besta Leve (A Seta do Trovão)

MINISTÉRIO DO COMÉRCIO E DESENVOLVIMENTO

Tian Guan, o Mercador Dourado
divindade menor

Tendência: Neutro

Domínios: Enganação, Sorte, Viagem

Arma Predileta: Shuriken (A Moeda Afiada)

MINISTÉRIO DA GUERRA E ARTES MARCIAIS

Guan Di, o Supremo General dos Gunshins
divindade menor

Tendência: Leal e Bom

Domínios: Bem, Guerra, Ordem

Arma Predileta: Espada dos Nove Aneis (A Eterna Vigilante)

MINISTÉRIO DA MAGIA E CONHECIMENTO

Heng Wu, o Mandarin Imortal
semideus

Tendência: Leal e Neutro

Domínios: Conhecimento, Magia, Ordem

Arma Predileta: Leque com Lâminas (O Sussuro dos Sábios)

MINISTÉRIO DOS MORTOS E DAS ALMAS

Si Ming, A Detentora do Livro do Destino
divindade menor

Tendência: Leal e Neutra

Domínios: Ordem, Repouso, Terra

Arma Predileta: Espada Borboleta (A Garra do Destino)

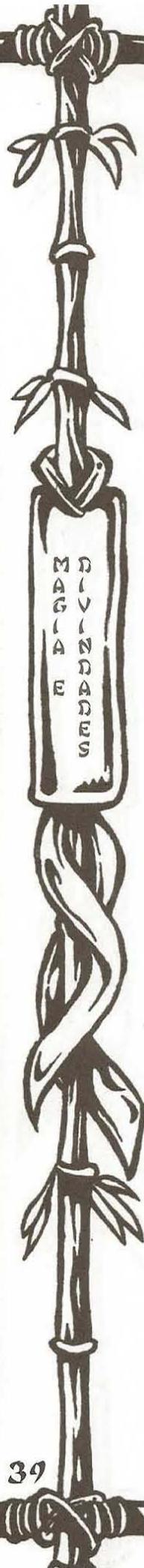
MINISTÉRIO DA NATUREZA E DOS ANIMAIS

Lei-gong, o Kenku Protetor
semideus

Tendência: Neutro e Bom

Domínios: Animal, Bem, Planta

Arma Predileta: Arco Curto (O Sentinela dos Bosques)



AMATSUKAMI, A SENHORA DO AMANHECER divindade (kami) maior

Símbolo: Árvore de cerejeira florida

Plano Natal: Shizen

Tendência: Neutra e Boa

Aspecto: Fertilidade, natureza, proteção dos inocentes, amor

Seguidores: agricultores, rangers, nekos, nobres kojins

Tendência dos Clérigos: NB, LB, CB

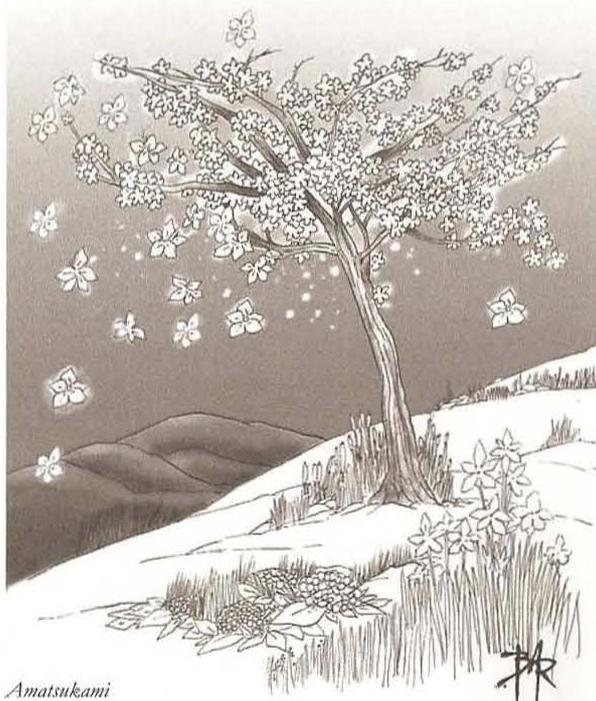
Domínios: Animal, Bem, Planta, Proteção

Arma Predileta: Lança (A Lança Selvagem)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

Relacionamentos: Quando Pai Lung e Yen Lo Lung travavam a sua luta primordial, dizem que antes mesmo do surgimento de Yin e Yang, surgiram dois tipos de entidades, os kamis celestes e os onis demoníacos. Amatsukami era a entidade mais poderosa dentre os kamis, e logo assumiu uma posição de liderança em meio a estes espíritos iluminados. Representando a vida, a natureza, a fertilidade e o amor, a Senhora do Amanhecer sempre nutriu uma paixão por Yang, mas ele era o marido de Yin, e ambos mantinham o equilíbrio do Grande Círculo. Por muito tempo ela nutriu este amor impossível por alguém que já estava prometido, e durante muito tempo ela chorou, inundando o plano de Shizen com suas lágrimas. Com o tempo ela teria se conformado com a situação, se não fosse a insanidade de Yin, que utilizando um artefato criado pelo próprio Dragão Negro Cósmico, quase destruiu



Amatsukami

Yang. Amatsukami salvou o seu amado da morte, e após a chamada Guerra dos Imortais, eles tornaram-se amantes. O matrimônio entre o Imperador Celestial e Rainha dos Kamis está para acontecer, em breve, na próxima cerimônia da Passagem de Poder.

Dogma: No leito dos rios, nos mares e nas nuvens, nas florestas e nas montanhas há um aspecto da matriarca dos kamis ou de um de seus filhos que reside neste ambiente natural. Pense duas vezes antes de alterá-lo e sempre o faça com respeito, para que não ofenda os espíritos habitantes do local. Mas da mesma forma que a Senhora do Amanhecer guarda seus domínios contra ofensas, ela sorri e ajuda seus súditos que esperam uma colheita ou cultuam a natureza de sua própria forma. A Floresta dos Bonsais em Ryuujiin é a maior testemunha desta bênção. A Rainha dos Kamis também se compadece dos inocentes, sejam animais ou seres inteligentes, especialmente quando sofrem pela malícia de outrem. Finalmente, aqueles que são atormentados por uma paixão justa e não concretizada podem apelar a Amatsukami por misericórdia, uma vez que a kami já experimentou o gosto amargo do amor não-correspondido.

HACHIMAN, O PRIMEIRO SAMURAI divindade (kami) menor

Símbolo: O Daisho, suporte com a katana e a Wakizashi embainhadas.

Plano Natal: Shizen

Tendência: Leal e Neutro

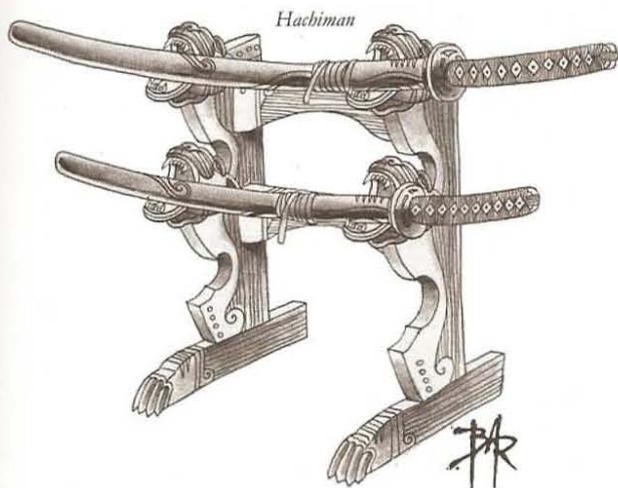
Aspecto: Honra (Bushido), armas e armaduras, estratégia, guerra, dignidade

Seguidores: Samurai, guerreiros honrados, estrategistas, ferreiros

Tendência dos Samurai: LB, LN, LM

Arma Predileta: Katana (A Honra do Guerreiro)

Relacionamentos: O mais valoroso e fiel servo de Amatsukami, Hachiman é um dos kamis mais importantes para o povo kojins. A lenda conta que ele andava entre os mortais na forma de um jovem curioso ou de um ancião muito sábio. Durante o domínio de Xien Liang sobre Ryuujiin (de acordo com as lendas), o povo kojins era duramente oprimido. Dizem que um velho trabalhador de metais ficou em um templo orando aos kamis por 3 dias e 3 noites, sem comer ou dormir. Ao término deste período, Hachiman apareceu para o ferreiro, dizendo que a ele seria dada a chave para a vitória. O kami ensinou ao mortal o segredo para forjar a arma mais formidável de todas nos Caminhos do Oriente: a Katana. O velho ferreiro trabalhou com afinco e vontade, criando as primeiras katanas de Lieh. Hachiman lhe ensinou que somente um guerreiro com



honra e sabedoria poderia empunhá-las, e juntamente com o segredo de criação das armas, ele trouxe os ensinamentos de um estrito código de honra que deveria ser seguido por aqueles que passariam a se chamar samurais, ou “aqueles que servem”, no antigo idioma kojins. Assim, os samurais, conseguiram libertar o povo do domínio do Império da Fênix, tendo o código do Bushido e a honra ao kami como seus maiores ideais. A independência de Ryuujin e o surgimento dos samurais e dos Haikans coletivamente formam o evento lendário conhecido como “O Levante do Dragão”.

Dogma: Um homem sem honra possui tanto valor quanto uma lâmina sem fio. Um samurai sem seu código torna-se tão útil quanto uma guerra sem causa. A mais perfeita arma cai em desgraça nas mãos de um covarde. Siga o Bushido, o código de honra, e aplique-o para toda sua vida e daqueles que enfrenta e protege. A katana que empunha e a wakisashi que ostenta são testemunhas de sua honra, enquanto a armadura que traja é o brasão de sua virtude. Aquele que constrói seu próprio armamento dignifica seus ideais, enquanto os que comandam sabiamente em batalha serão vitoriosos em meu nome. Não minta nem deixe-se seduzir por artifícios da covardia. Não recuse nem permita que interfiram num duelo de honra, desde que o adversário respeite as mesmas regras. Admitir a derrota para um adversário maior é sinal de humildade, não de fraqueza.

Especial: Hachiman não é servido por clérigos ou sacerdotes. Ao invés disso, ele concede poderes divinos aos samurais que existem em Lieh, todos eles de tendência Leal (Bom, Neutro ou Mau). Para um samurai, o mais importante é sua honra pessoal, assim como a de sua família. O respeito ao kami é essencial, mas Hachiman prefere que os seus devotos sigam o seu código ao invés de venerá-lo cegamente.

REIKON, O GUARDIÃO DAS ALMAS divindade (kami) menor

Símbolo: Arco de passagem oriental, marcando a entrada para o Além Vida

Plano Natal: O Além Vida

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Ciclo da vida, morte, julgamento das almas

Seguidores: Monges, famílias de luto, sábios, coveiros

Tendência dos Clérigos: LB, N, LM

Domínios: Ordem, Repouso, Viagem

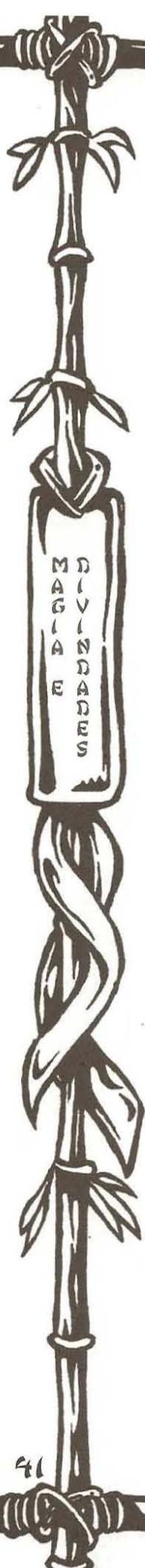
Arma Predileta: Tetsubo* (O Veredito Final)

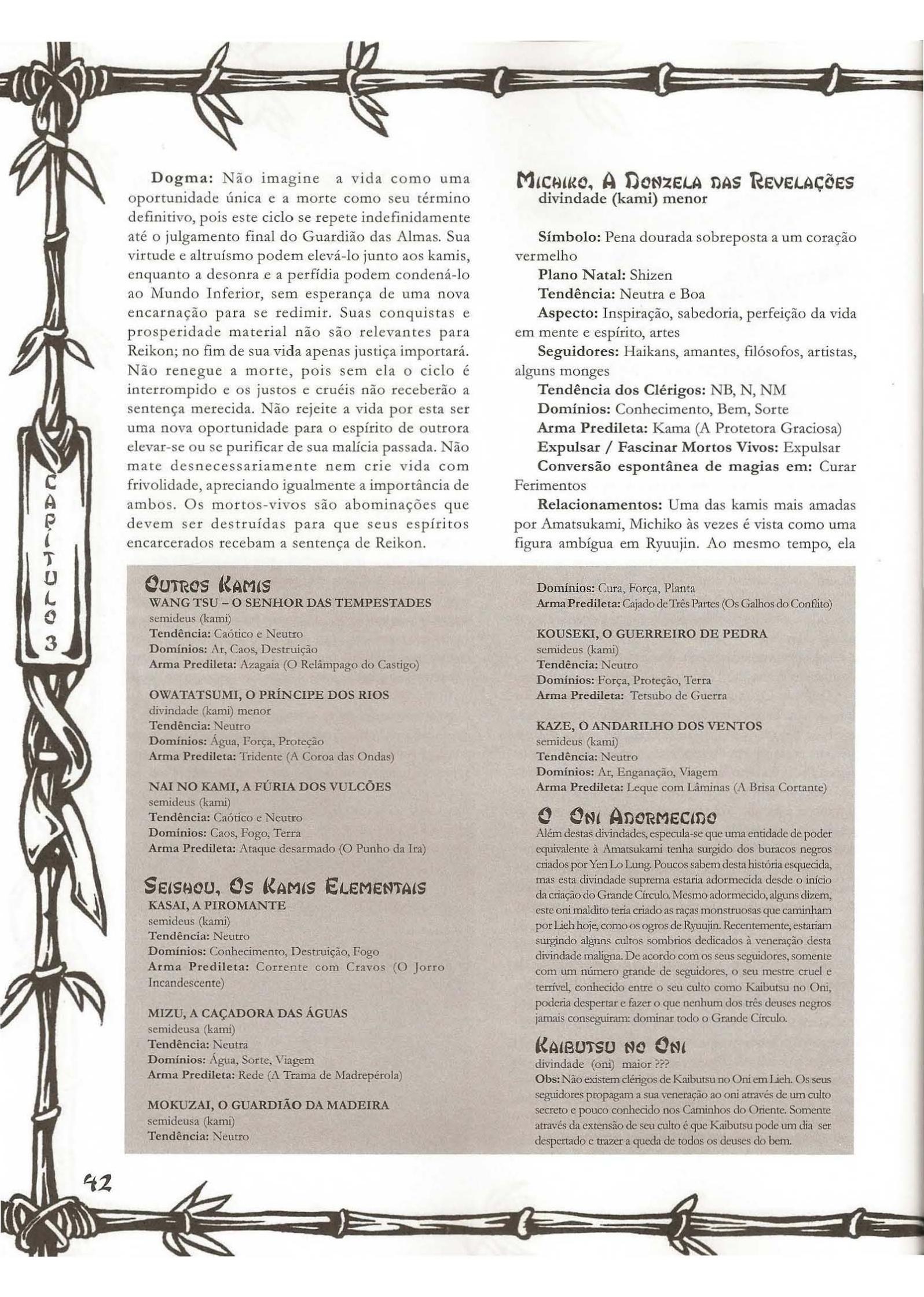
Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar ou Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Curar ou Infligir Ferimentos

* Arma Equivalente à Maça Pesada

Relacionamentos: Os kojins são um povo muito espiritualizado, e seguem ritos fúnebres muito bem organizados. De acordo com os seus credos, existe um kami que é o responsável pelo julgamento das almas que vão para o reino dos mortos, e por guiá-las pelo círculo das encarnações. Existe uma crença em Ryuujin que todos que vão para o outro lado (chamado de Além Vida), são julgados por suas ações, e deverão reencarnar no mundo material novamente, como um novo ser, buscando assim o aprimoramento de seu espírito e uma existência mais abençoada. Somente após diversas encarnações é que o indivíduo estará pronto para seguir para o Mundo Superior, vivendo junto com os kamis mais poderosos do Grande Círculo. Reikon foi um grande homem no mundo, sendo os seus julgamentos justos e imparciais. Quando seguiu a trilha das almas ao morrer, a ele foi dada a chance de ser o juiz dos mortos, tornando-se assim um kami de grande influência junto aos kojins. Desde então, Reikon prossegue com seus julgamentos.





Dogma: Não imagine a vida como uma oportunidade única e a morte como seu término definitivo, pois este ciclo se repete indefinidamente até o julgamento final do Guardião das Almas. Sua virtude e altruísmo podem elevá-lo junto aos kamis, enquanto a desonra e a perfídia podem condená-lo ao Mundo Inferior, sem esperança de uma nova encarnação para se redimir. Suas conquistas e prosperidade material não são relevantes para Reikon; no fim de sua vida apenas justiça importará. Não renegue a morte, pois sem ela o ciclo é interrompido e os justos e cruéis não receberão a sentença merecida. Não rejeite a vida por esta ser uma nova oportunidade para o espírito de outrora elevar-se ou se purificar de sua malícia passada. Não mate desnecessariamente nem crie vida com frivolidade, apreciando igualmente a importância de ambos. Os mortos-vivos são abominações que devem ser destruídas para que seus espíritos encarcerados recebam a sentença de Reikon.

OUTROS KAMIS

WANG TSU – O SENHOR DAS TEMPESTADES

semideus (kami)

Tendência: Caótico e Neutro

Domínios: Ar, Caos, Destruição

Arma Predileta: Azagaia (O Relâmpago do Castigo)

OWATATSUMI, O PRÍNCIPE DOS RIOS

divindade (kami) menor

Tendência: Neutro

Domínios: Água, Força, Proteção

Arma Predileta: Tridente (A Coroa das Ondas)

NAI NO KAMI, A FÚRIA DOS VULCÕES

semideus (kami)

Tendência: Caótico e Neutro

Domínios: Caos, Fogo, Terra

Arma Predileta: Ataque desarmado (O Punho da Ira)

SEISHOU, OS KAMIS ELEMENTAIS

KASAI, A PIROMANTE

semideus (kami)

Tendência: Neutro

Domínios: Conhecimento, Destruição, Fogo

Arma Predileta: Corrente com Cravos (O Jorro Incandescente)

MIZU, A CAÇADORA DAS ÁGUAS

semideusa (kami)

Tendência: Neutra

Domínios: Água, Sorte, Viagem

Arma Predileta: Rede (A Trama de Madrepérola)

MOKUZAI, O GUARDIÃO DA MADEIRA

semideusa (kami)

Tendência: Neutro

MICHIKO, A DONZELA DAS REVELAÇÕES

divindade (kami) menor

Símbolo: Pena dourada sobreposta a um coração vermelho

Plano Natal: Shizen

Tendência: Neutra e Boa

Aspecto: Inspiração, sabedoria, perfeição da vida em mente e espírito, artes

Seguidores: Haikans, amantes, filósofos, artistas, alguns monges

Tendência dos Clérigos: NB, N, NM

Domínios: Conhecimento, Bem, Sorte

Arma Predileta: Kama (A Protetora Graciosa)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

Relacionamentos: Uma das kamis mais amadas por Amatsukami, Michiko às vezes é vista como uma figura ambígua em Ryuujin. Ao mesmo tempo, ela

Domínios: Cura, Força, Planta

Arma Predileta: Cajado de Três Partes (Os Galhos do Conflito)

KOUSEKI, O GUERREIRO DE PEDRA

semideus (kami)

Tendência: Neutro

Domínios: Força, Proteção, Terra

Arma Predileta: Tetsubo de Guerra

KAZE, O ANDARILHO DOS VENTOS

semideus (kami)

Tendência: Neutro

Domínios: Ar, Enganação, Viagem

Arma Predileta: Leque com Lâminas (A Brisa Cortante)

O ONI ADORMECIDO

Além destas divindades, especula-se que uma entidade de poder equivalente à Amatsukami tenha surgido dos buracos negros criados por Yen Lo Lung. Poucos sabem desta história esquecida, mas esta divindade suprema estaria adormecida desde o início da criação do Grande Círculo. Mesmo adormecido, alguns dizem, este oni maldito teria criado as raças monstruosas que caminham por Lich hoje, como os ogros de Ryuujin. Recentemente, estariam surgindo alguns cultos sombrios dedicados à veneração desta divindade maligna. De acordo com os seus seguidores, somente com um número grande de seguidores, o seu mestre cruel e terrível, conhecido entre o seu culto como Kaibutsu no Oni, poderia despertar e fazer o que nenhum dos três deuses negros jamais conseguiram: dominar todo o Grande Círculo.

KAIBUTSU NO ONI

divindade (oni) maior ???

Obs: Não existem clérigos de Kaibutsu no Oni em Lich. Os seus seguidores propagam a sua veneração ao oni através de um culto secreto e pouco conhecido nos Caminhos do Oriente. Somente através da extensão de seu culto é que Kaibutsu pode um dia ser despertado e trazer a queda de todos os deuses do bem.

glorifica as artes e a criatividade enquanto oferece ponderação e iluminação aos mais sábios. Os seus seguidores muitas vezes apenas escolhem um de seus caminhos propostos, mas os clérigos da kami percebem que esta divisão é falsa: uma vida em sua plenitude depende de ambas virtudes para se tornar realizável. Para Michiko, a serenidade e a contemplação são inúteis quando tranca-se a mente numa prisão de mantras ou rezas. Da mesma forma, o artista que exprime sua arte mas não cresce espiritualmente está fadado a uma beleza artificial; é necessário compreender o porquê de sua inspiração, mesmo que esta não possa ser expressa em palavras. Os haikans também compreendem essa filosofia, pois estes poetas místicos surgiram graças à intervenção de Michiko na guerra de libertação de Ryuujin contra Xien Liang, quando a kami ensinou a um monge e a um samurai que não basta procurar sentido na vida apenas através da meditação ou criatividade. Os dois mortais não apenas aprenderam isto, como foram pivôs para o fim da guerra e da criação de uma tradição poética de magia arcana.

Dogma: Não há riqueza, honra ou glória capaz de tornar alguém verdadeiramente satisfeito. A plenitude apenas existe quando aplaca-se a necessidade criativa do espírito e os impulsos da mente em compreender o mundo; felicidade e iluminação caminham de mãos dadas, jamais em trilhas distantes. Aqueles que os seguem isoladamente perigam viver de forma amoral e sem sentido ou arriscam desperdiçar a vida renegando os dons e prazeres que a natureza lhes concedeu. A inspiração e a criatividade são seus melhores amigos, o amor e a sabedoria os maiores ideais a que se pode aspirar. Aqueles que compartilham seus sentimentos e iluminação espiritual merecem os maiores louvores enquanto aqueles que fecham suas mentes para a razão ou seu coração para as emoções merecem pena.

HANDÍVIA

O termo “*Triade*” é sinônimo do panteão handi, significando não apenas os três casais de deuses, mas representando também o ciclo natural de criação, preservação e destruição. As divindades handis não foram responsáveis pela formação do universo, mas se vêem como representantes de sua transformação através deste ciclo eterno. Quando foi discutido os papéis que cada casal divino representaria, coube a Roshan e Divhia a

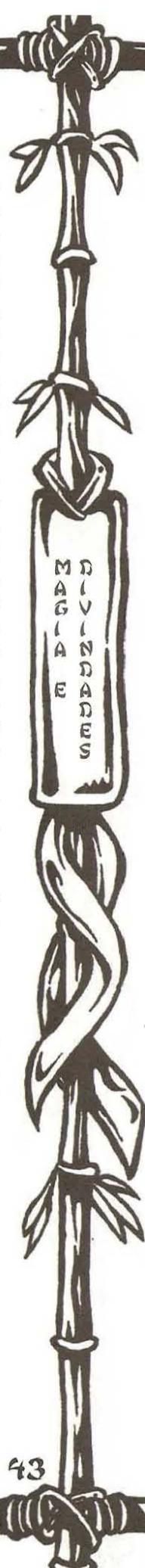


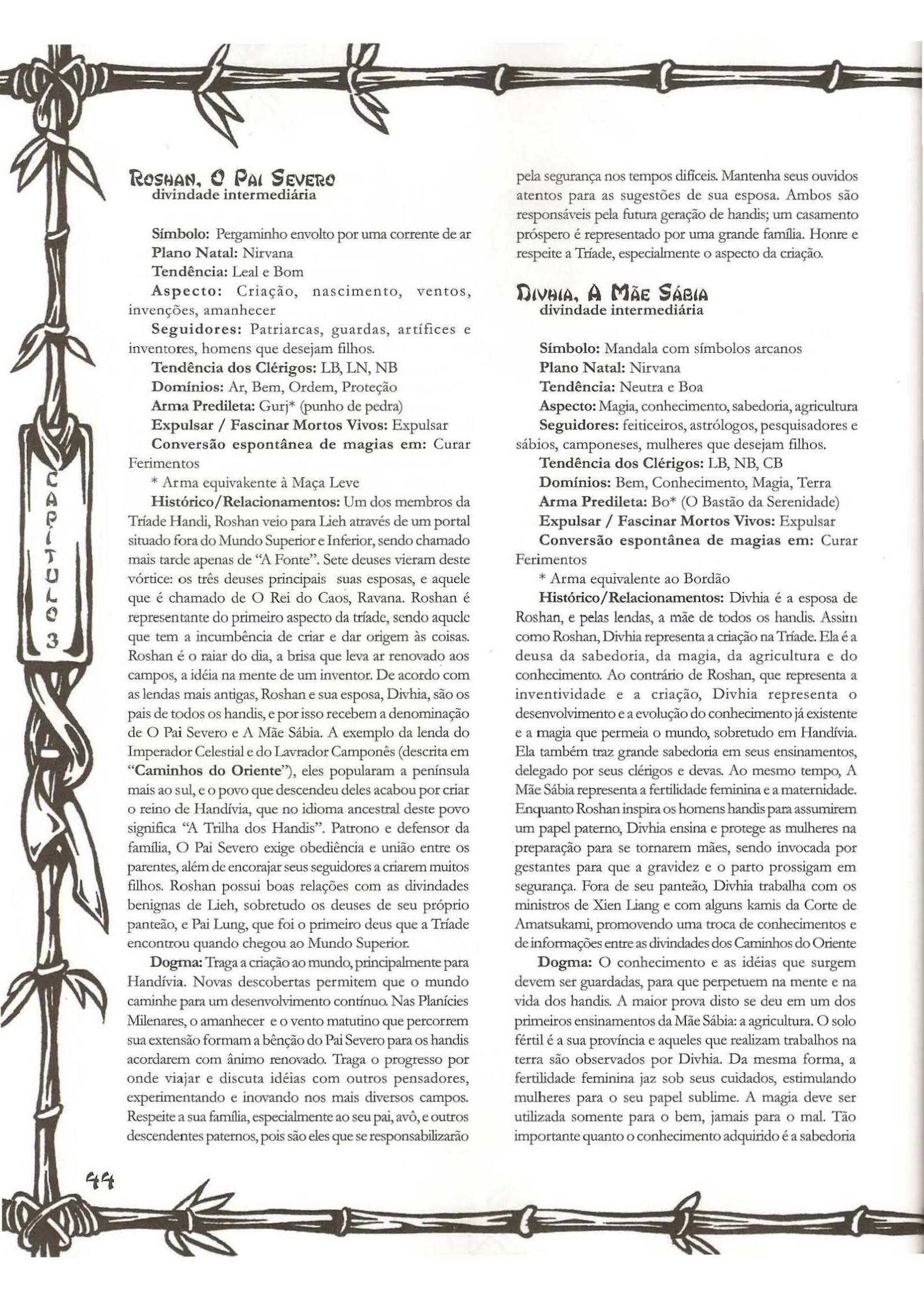
Michiko

tarefa da criação, empregando a sabedoria da Mãe Sábia coordenada pela imaginação do Pai Severo para originar grandes projetos. Do lado oposto, Vasudev e Kamna se responsabilizaram pela destruição, pois foram eles que alertaram sobre o perigo da estagnação: quando as antigas criações não cedem espaço para novas obras, o processo criador tende a diminuir até anular-se por completo. Apenas O Senhor da

Guerra tinha coragem para destruir tanto esforço e só A Última Guardiã era tão fria para por um fim a tamanha beleza. Finalmente, coube a Manish e Adishree moderar os impulsos dos demais para que a criação e a destruição pudessem servir em tempo e propósito. O Grande Rei elaborou leis divinas para atender o equilíbrio das três forças. Já A Esposa Amorosa encarregou-se do momento da mudança. A esta deusa coube o papel de medir a transformação, da guerra à paz, da bonança à miséria, e vice-versa. Assim, o ciclo da Tríade pode adquirir um caráter ordeiro. Mesmo a destruição, que tendia ao caos, pode ser contida pelas outras forças, manifestando-se numa forma necessária para completar e perpetuar o ciclo. Este é um dos motivos que torna Ravana tão odiado pelos demais: ele deseja impor sua vontade destrutiva sem oferecer oportunidade para a criação ou preservação. Há dois outros deuses caóticos que não integram uma função na Tríade, mas são reconhecidos pelos handis como integrantes do panteão: Vayu e Hanumat. A razão de sua não-participação do ciclo se dá por terem nascido após o consenso das divindades handis. Ainda assim, eles desempenham papéis importantes de acordo com sua área de interesse.

O aspecto triplo da fé handi a torna diferente das demais religiões de Lieh. Todos os deuses do panteão são respeitados (se não temidos) por seu papel. Seguidores de divindades de filosofias opostas podem divergir, mas uma igreja de Kamna ou Vasudev não é banida de uma cidade “por ser maligna”. Ela é aceita por ser parte da Tríade e reconhecida pelo papel que representa, mesmo que haja um certo ostracismo. Já um templo de Vasudev não declara guerra a uma capela de Divhia por esta “amar a paz”. Mesmo fiéis de deuses opostos podem viajar juntos, enquanto houver respeito entre seus ideais e não existir um conflito de interesses. Quanto aos mahavires (veja o Capítulo 2), estes tendem a se dedicar mais aos aspectos da criação, preservação ou destruição, mas nada impede que sigam os editos de um ou dos dois deuses relacionados à sua fé, ao mesmo tempo que reconhecem as demais divindades handis.





ROSHAN, O PAI SEVERO

divindade intermediária

Símbolo: Pergaminho envolto por uma corrente de ar
Plano Natal: Nirvana
Tendência: Leal e Bom
Aspecto: Criação, nascimento, ventos, invenções, amanhecer

Seguidores: Patriarcas, guardas, artífices e inventores, homens que desejam filhos.

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Ar, Bem, Ordem, Proteção

Arma Predileta: Gurj* (punho de pedra)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

* Arma equivakente à Maça Leve

Histórico/Relacionamentos: Um dos membros da Tríade Handi, Roshan veio para Lieh através de um portal situado fora do Mundo Superior e Inferior, sendo chamado mais tarde apenas de "A Fonte". Sete deuses vieram deste vórtice: os três deuses principais suas esposas, e aquele que é chamado de O Rei do Caos, Ravana. Roshan é representante do primeiro aspecto da tríade, sendo aquele que tem a incumbência de criar e dar origem às coisas. Roshan é o raiar do dia, a brisa que leva ar renovado aos campos, a idéia na mente de um inventor. De acordo com as lendas mais antigas, Roshan e sua esposa, Divhia, são os pais de todos os handis, e por isso recebem a denominação de O Pai Severo e A Mãe Sábida. A exemplo da lenda do Imperador Celestial e do Lavrador Camponês (descrita em "Caminhos do Oriente"), eles populararam a península mais ao sul, e o povo que descendeu deles acabou por criar o reino de Handívia, que no idioma ancestral deste povo significa "A Trilha dos Handis". Patrono e defensor da família, O Pai Severo exige obediência e união entre os parentes, além de encorajar seus seguidores a criarem muitos filhos. Roshan possui boas relações com as divindades benignas de Lieh, sobretudo os deuses de seu próprio panteão, e Pai Lung, que foi o primeiro deus que a Tríade encontrou quando chegou ao Mundo Superior.

Dogma: Traga a criação ao mundo, principalmente para Handívia. Novas descobertas permitem que o mundo caminhe para um desenvolvimento contínuo. Nas Planícies Milenares, o amanhecer e o vento matutino que percorrem sua extensão formam a bênção do Pai Severo para os handis acordarem com ânimo renovado. Traga o progresso por onde viajar e discuta idéias com outros pensadores, experimentando e inovando nos mais diversos campos. Respeite a sua família, especialmente ao seu pai, avô, e outros descendentes paternos, pois são eles que se responsabilizarão

pela segurança nos tempos difíceis. Mantenha seus ouvidos atentos para as sugestões de sua esposa. Ambos são responsáveis pela futura geração de handis; um casamento próspero é representado por uma grande família. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da criação.

DIVHIA, A MÃE SÁBIDA

divindade intermediária

Símbolo: Mandala com símbolos arcanos

Plano Natal: Nirvana

Tendência: Neutra e Boa

Aspecto: Magia, conhecimento, sabedoria, agricultura

Seguidores: feiticeiros, astrólogos, pesquisadores e sábios, camponeses, mulheres que desejam filhos.

Tendência dos Clérigos: LB, NB, CB

Domínios: Bem, Conhecimento, Magia, Terra

Arma Predileta: Bo* (O Bastão da Serenidade)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar

Conversão espontânea de magias em: Curar Ferimentos

* Arma equivalente ao Bordão

Histórico/Relacionamentos: Divhia é a esposa de Roshan, e pelas lendas, a mãe de todos os handis. Assim como Roshan, Divhia representa a criação na Tríade. Ela é a deusa da sabedoria, da magia, da agricultura e do conhecimento. Ao contrário de Roshan, que representa a inventividade e a criação, Divhia representa o desenvolvimento e a evolução do conhecimento já existente e a magia que permeia o mundo, sobretudo em Handívia. Ela também traz grande sabedoria em seus ensinamentos, delegado por seus clérigos e devas. Ao mesmo tempo, A Mãe Sábida representa a fertilidade feminina e a maternidade. Enquanto Roshan inspira os homens handis para assumirem um papel paterno, Divhia ensina e protege as mulheres na preparação para se tornarem mães, sendo invocada por gestantes para que a gravidez e o parto prossigam em segurança. Fora de seu panteão, Divhia trabalha com os ministros de Xien Liang e com alguns kamis da Corte de Amatsukami, promovendo uma troca de conhecimentos e de informações entre as divindades dos Caminhos do Oriente

Dogma: O conhecimento e as idéias que surgem devem ser guardadas, para que perpetuem na mente e na vida dos handis. A maior prova disto se deu em um dos primeiros ensinamentos da Mãe Sábida: a agricultura. O solo fértil é a sua província e aqueles que realizam trabalhos na terra são observados por Divhia. Da mesma forma, a fertilidade feminina jaz sob seus cuidados, estimulando mulheres para o seu papel sublime. A magia deve ser utilizada somente para o bem, jamais para o mal. Tão importante quanto o conhecimento adquirido é a sabedoria

necessária para utilizá-lo de um modo útil e produtivo. Tenha sempre em mente que todo o conhecimento que existe no mundo possui um propósito. Trabalhe sempre com determinação, utilizando o que aprendeu para tornar-se mais digno e sábio. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da criação.

MANISH, O GRANDE REI

divindade intermediária

Símbolo: Sol com uma face e quatro raios maiores, indicando os pontos cardeais

Plano Natal: Nirvana

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Organização social (castas), zênite do sol, ordem, justiça, defesa,

Seguidores: Juízes, nobres (brâmanes e xátrias), rajás, monges

Tendência dos Clérigos: LB, LN, LM

Domínios: Força, Ordem, Proteção, Sol

Arma Predileta: Arco Handi* (A Majestade Solar)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar ou Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Curar ou Infligir Ferimentos

* Arma equivalente ao Arco Longo

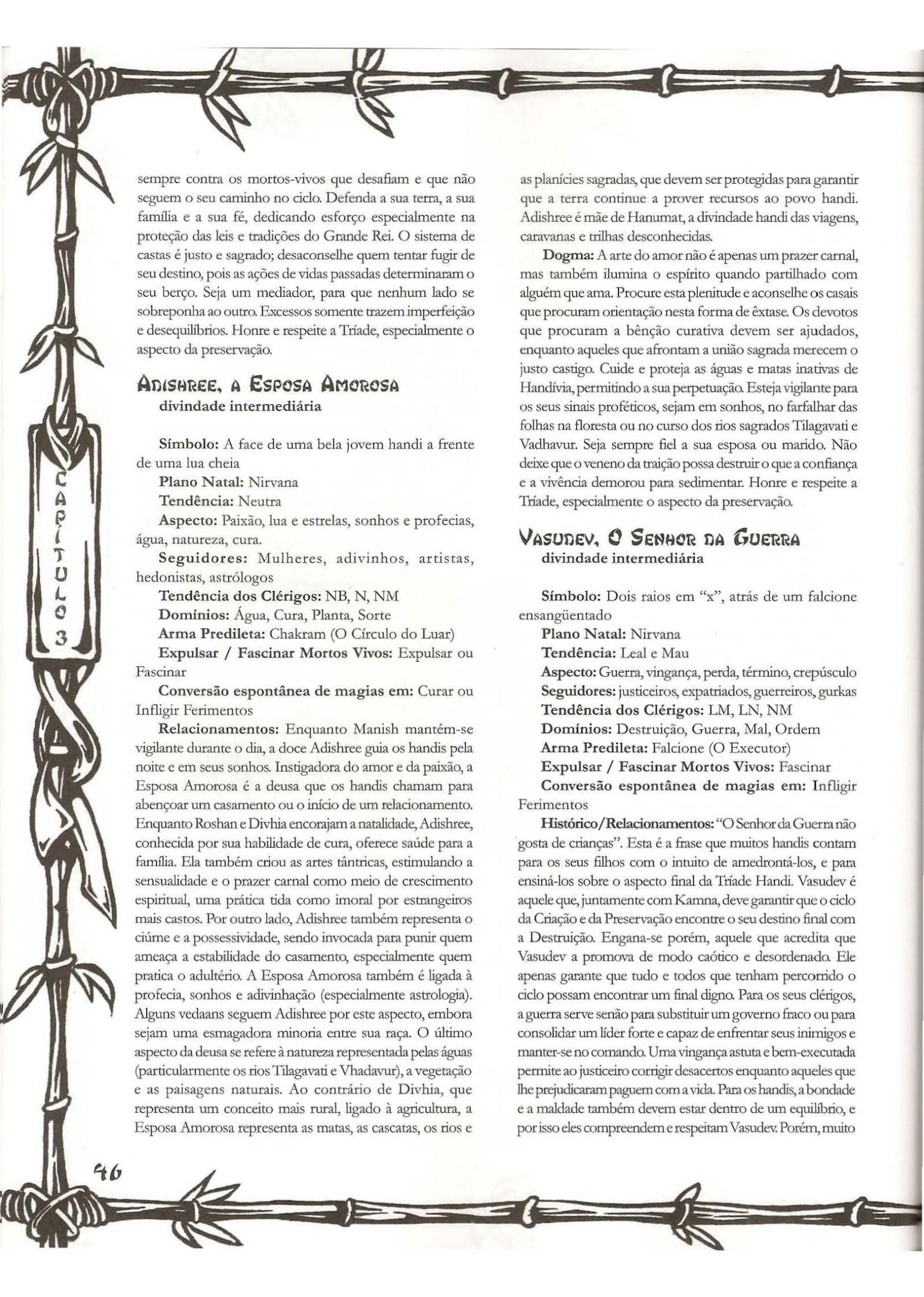
Relacionamentos: Manish, assim como sua esposa Adishreee, representa o segundo aspecto da Tríade cuidando da preservação. Ele é um deus sábio e responsável pela organização estrutural do mundo handi, incluindo a formação familiar, jurídica e social. Manish é particularmente venerado entre as castas mais elevadas da sociedade handi, como os xátrias e os brâmanes. Por outro lado, os menos favorecidos na sociedade são ensinados a se conformarem com o seu destino. O Grande Rei possui uma grande força e um comportamento extremamente disciplinado, demonstrando serenidade nas situações mais adversas. Dizem que o seu arco jamais errou um alvo, e que ele possui uma concentração inigualável. Alguns monastérios em Handívia seguem os ensinamentos do Mestre da Mente, outro título de Manish, apregoando que o seu vigor mental reside na libertação de todo

tipo de excesso. Finalmente, Manish se opõe fortemente à criação de mortos-vivos, por atentar contra a preservação. Por esta razão, clérigos de tendência leal e neutra que escolham o domínio do sol só podem expulsar mortos-vivos e curar ferimentos espontaneamente. Clérigos malignos podem escolher o domínio do sol, mas sua afinidade com energia negativa (fascinar mortos-vivos) os impedem de utilizar o seu poder concedido. Atualmente, Manish se preocupa com o governo do Marajá Inesh, tanto por sua origem ausente de casta como por seu decreto que praticamente extinguiu a existência dos párias. Entretanto, o Grande Rei não demonstra oposição a Inesh, devido à unidade que o marajá trouxe às Planícies Milenares.

Dogma: Seja justo e majestoso como o sol do meio-dia: seu brilho, tal como a lei de Manish, não pode ser extinto ou negado, mas desempenhe seu papel com serenidade. Esteja certo de suas ações, da mesma forma que a flecha do arco de Manish é certa em seu alvo. A disciplina é a chave para a ascensão e para a nobreza de corpo e alma. Lute



A Tríade Handi



sempre contra os mortos-vivos que desafiam e que não seguem o seu caminho no ciclo. Defenda a sua terra, a sua família e a sua fé, dedicando esforço especialmente na proteção das leis e tradições do Grande Rei. O sistema de castas é justo e sagrado; desaconselhe quem tentar fugir de seu destino, pois as ações de vidas passadas determinaram o seu berço. Seja um mediador, para que nenhum lado se sobreponha ao outro. Excessos somente trazem imperfeição e desequilíbrios. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da preservação.

ADISHREE, A ESPOSA AMOROSA divindade intermediária

Símbolo: A face de uma bela jovem handi a frente de uma lua cheia

Plano Natal: Nirvana

Tendência: Neutra

Aspecto: Paixão, lua e estrelas, sonhos e profecias, água, natureza, cura.

Seguidores: Mulheres, adivinhos, artistas, hedonistas, astrólogos

Tendência dos Clérigos: NB, N, NM

Domínios: Água, Cura, Planta, Sorte

Arma Predileta: Chakram (O Círculo do Luar)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Expulsar ou Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Curar ou Infligir Ferimentos

Relacionamentos: Enquanto Manish mantém-se vigilante durante o dia, a doce Adishree guia os handis pela noite e em seus sonhos. Instigadora do amor e da paixão, a Esposa Amorosa é a deusa que os handis chamam para abençoar um casamento ou o início de um relacionamento. Enquanto Roshan e Divhia encorajam a natalidade, Adishree, conhecida por sua habilidade de cura, oferece saúde para a família. Ela também criou as artes tântricas, estimulando a sensualidade e o prazer carnal como meio de crescimento espiritual, uma prática tida como imoral por estrangeiros mais castos. Por outro lado, Adishree também representa o ciúme e a possessividade, sendo invocada para punir quem ameaça a estabilidade do casamento, especialmente quem pratica o adultério. A Esposa Amorosa também é ligada à profecia, sonhos e adivinhação (especialmente astrologia). Alguns vedaans seguem Adishree por este aspecto, embora sejam uma esmagadora minoria entre sua raça. O último aspecto da deusa se refere à natureza representada pelas águas (particularmente os rios Tilagavati e Vhadavur), a vegetação e as paisagens naturais. Ao contrário de Divhia, que representa um conceito mais rural, ligado à agricultura, a Esposa Amorosa representa as matas, as cascatas, os rios e

as planícies sagradas, que devem ser protegidas para garantir que a terra continue a prover recursos ao povo handi. Adishree é mãe de Hanumat, a divindade handi das viagens, caravanas e trilhas desconhecidas.

Dogma: A arte do amor não é apenas um prazer carnal, mas também ilumina o espírito quando compartilhado com alguém que ama. Procure esta plenitude e aconselhe os casais que procuram orientação nesta forma de êxtase. Os devotos que procuram a bênção curativa devem ser ajudados, enquanto aqueles que afrontam a união sagrada merecem o justo castigo. Cuide e proteja as águas e matas inativas de Handívia, permitindo a sua perpetuação. Esteja vigilante para os seus sinais proféticos, sejam em sonhos, no farfalhar das folhas na floresta ou no curso dos rios sagrados Tilagavati e Vadhavur. Seja sempre fiel a sua esposa ou marido. Não deixe que o veneno da traição possa destruir o que a confiança e a vivência demorou para sedimentar. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da preservação.

VASUDEV, O SENHOR DA GUERRA divindade intermediária

Símbolo: Dois raios em “x”, atrás de um falcione ensangüentado

Plano Natal: Nirvana

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Guerra, vingança, perda, término, crepúsculo

Seguidores: justiceiros, expatriados, guerreiros, gurlkas

Tendência dos Clérigos: LM, LN, NM

Domínios: Destruição, Guerra, Mal, Ordem

Arma Predileta: Falcione (O Executor)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Infligir Ferimentos

Histórico/Relacionamentos: “O Senhor da Guerra não gosta de crianças”. Esta é a frase que muitos handis contam para os seus filhos com o intuito de amedrontá-los, e para ensiná-los sobre o aspecto final da Tríade Handi. Vasudev é aquele que, juntamente com Kamna, deve garantir que o ciclo da Criação e da Preservação encontre o seu destino final com a Destruição. Engana-se porém, aquele que acredita que Vasudev a promova de modo caótico e desordenado. Ele apenas garante que tudo e todos que tenham percorrido o ciclo possam encontrar um final digno. Para os seus clérigos, a guerra serve senão para substituir um governo fraco ou para consolidar um líder forte e capaz de enfrentar seus inimigos e manter-se no comando. Uma vingança astuta e bem-executada permite ao justiceiro corrigir desacertos enquanto aqueles que lhe prejudicaram paguem com a vida. Para os handis, a bondade e a maldade também devem estar dentro de um equilíbrio, e por isso eles compreendem e respeitam Vasudev. Porém, muito



deste respeito deve-se ao fato do temor de estarem no caminho do Senhor da Guerra, ou de acreditarem que tenha chegado a sua hora. Vasudev gosta de ser temido, e possui muito orgulho disso. Ele possui poucos aliados, entre eles a sua esposa Kamna (a quem ele ama de forma extremamente possessiva), e seus dois irmãos, Roshan e Manish.

Dogma: Tudo possui um fim, desde o dia que chega ao seu crepúsculo, até a vida que um dia se exaure. Por esta razão, os escolhidos do Senhor da Guerra devem cumprir a tarefa de promover a destruição, permitindo que o ciclo siga novamente. Os conflitos demonstram a ineficiência dos fracos ante os mais aptos a governar. Assim como os lobos derrotam o seu líder para substituí-lo por outro mais apto a liderar a alcatéia, os clérigos de Vasudev devem estar alertas para os sinais de mudança que demonstram novos tempos. Vingue-se de todos aqueles que almejem destruí-lo, e não permita que um servo sequer de Ravana escape ileso de um combate contra um devoto de Vasudev. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da destruição.

KAMNA, A ÚLTIMA GUARDIÃ divindade intermediária

Símbolo: Uma espiral cinzenta com dois olhos femininos ao centro

Plano Natal: Nirvana

Tendência: Neutra e Má

Aspecto: Ódio, morte, escuridão, doença, fogo

Seguidores: Assassinos, ladinos, mortos vivos, astrólogos malignos, cultistas do fogo

Tendência dos Clérigos: NM, LM, CM

Domínios: Destruição, Mal, Morte, Fogo

Arma Predileta: Kris (O Punhal Flamejante)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Infligir Ferimentos

Histórico/Relacionamentos: Todos sabem que a morte é umas das únicas certezas que os mortais têm quando eles nascem. E de acordo com a igreja de Kamna, a morte deve ser vista como uma passagem para um outro plano, um outro nível de existência. Kamna é, juntamente com Vasudev, a entidade responsável pelo término e pela Destruição. A Última Guardiã determina o que está estagnado e deve ser substituído, enquanto que o Senhor da Guerra não hesita em cumprir o seu papel de destruidor. Um outro símbolo ligado à Kamna é o fogo, a força que consome e purifica, deixando espaço para novas coisas surgirem. É comum em templos desta divindade manterem braseiros sempre acesos em sua homenagem. Kamna é venerada por um grupo seletivo de pessoas, que acreditam ser

arautos da morte e da escuridão, empunhando adagas de lâmina curva (kris) em formato de labareda. A Última Guardiã também é venerada em menor grau como a deusa dos segredos. Muitos seguidores suplicam esclarecimentos sobre o Enigma da Era Antiga, mas a deusa permanece silenciosa em relação a isto. De todos os deuses da Tríade, só Vasudev possui um relacionamento mais pessoal com a deusa.

Dogma: A morte vem para todos, permitindo a renovação no mundo. Doenças e males de corpo e espírito são apenas uma forma de manter os mais aptos na terra. O fogo é seu aliado, mas respeite seu toque ardente para que ele não vire contra você. Uma morte pelo fogo permite o recomeço da vida e marca a destruição do que é decrépito. Sempre guarde os seus segredos mais sombrios, compartilhando apenas com os membros da igreja da Última Guardiã. O ódio é uma ferramenta poderosa para conquistar os seus objetivos, um alimento para a alma vazia. Confie somente naqueles que conhecem intrinsecamente o funcionamento do ciclo, e ainda assim, jamais deixe de ouvir os seus instintos. Honre e respeite a Tríade, especialmente o aspecto da destruição.

RAVANA, O REI DO CAOS Divindade intermediária

Símbolo: Um grande olho incrustado na testa de um crânio humano

Plano Natal: Naraka

Tendência: Caótico e Mau

Aspecto: Destruição, crueldade, corrupção, traição, fúria

Seguidores: bárbaros malignos, guerreiros, criminosos, ladrões, vândalos

Tendência dos Clérigos: NM, CM, CN

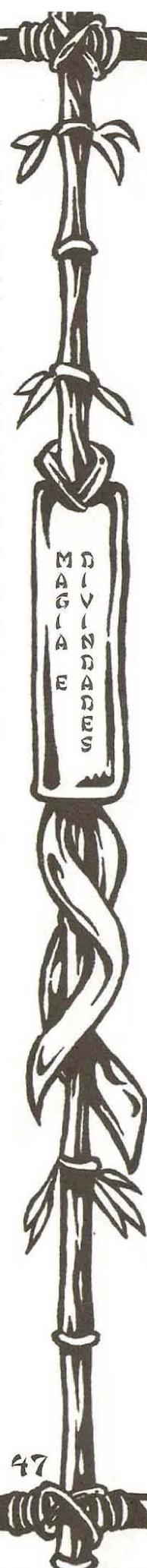
Domínios: Caos, Destruição, Enganação, Mal

Arma Predileta: Khanda (O Arauto da Destruição)

Expulsar / Fascinar Mortos Vivos: Fascinar

Conversão espontânea de magias em: Infligir Ferimentos

Histórico/Relacionamentos: Ele é o sétimo deus handi que veio do portal conhecido como "A Fonte". A pura encarnação do caos, da destruição e da maldade, Ravana é a antítese do que a Tríade representa. Para esta entidade profundamente malévola, os handis devem venerá-lo, onde outros povos e deuses são apenas escravos para seus desígnios. Ravana é obcecado em possuir Kamna, desejando-a como sua esposa e destruindo de uma vez por todas Vasudev, o seu pior inimigo. Sua igreja não é organizada, mas está dispersa por toda Handívia, com alguns cultos mais a oeste. Outras figuras odiadas por Ravana são os filhos da Tríade, pois o Senhor do Caos acreditava que enquanto os aspectos da ordem e da neutralidade dividiam-se em seis entidades diferentes, somente uma representava o caos, e



OS FILHOS DA TRIÁDE

De acordo com a filosofia handi, o seu panteão somente estaria completo com o nascimento daqueles que completariam as nove tendências existentes, através de um controle completo da Ordem, Caos, Bem, Mal e Neutralidade. Ravana sempre insistiu em dizer que enquanto os deuses da Triáde eram facetas divididas destas forças, ele era o Caos encarnado. Os deuses da Triáde, entretanto, sabiam que dois casais carregavam a semente para completar as nove tendências que compõem o equilíbrio. Assim, de Manish e de Adishree nasceu Hanumat, o deus dos animais e das viagens; e de Vasudev e de Kamna surgiu Vayu, o deus da transformação, do clima e dos desastres naturais.

HANUMAT, O CAPITÃO DOS MARES CÓSMICOS

divindade menor

Tendência: Caótico e Bom
Domínios: Animal, Bem, Caos, Viagem
Arma Predileta: Tulwar (A Escolta do Viajante)

Hanumat é o filho de Manish e de Adishree, e representa o espírito aventureiro e de descobertas por novos povos, terras e lugares desconhecidos. Dizem que Hanumat singra o Umikama (O Oceano Cósmico que permeia o Grande Círculo) em uma grande embarcação construída por Roshan, seu tio. Além de possuir esta faceta mais aventureira, Hanumat representa a natureza através dos animais e das feras selvagens, enquanto sua mãe, Adishree, representa a flora e a paisagem. Hanumat possui a forma de um humano, mas sua cabeça sempre representa um animal diferente (bode, macaco, elefante, búfalo) e a cauda de um símio. Ele é a divindade que melhor se relaciona com os deuses de outros panteões, principalmente os kamis de Ryuujin. Apesar de seu título e da embarcação que conduz, os interesses de Hanumat relacionam-se à viagens de qualquer espécie, não apenas navegações. Umikama não é composta de água, nem este elemento define um aspecto de Hanumat. Ainda assim, O Capitão dos Mares Cósmicos é o patrono da caravana marítima que está saindo de Handívia, rumo ao ocidente.

VAYU, O VÓRTICE DA MUDANÇA

divindade menor

Tendência: Caótico e Neutro
Domínios: Ar, Água, Caos, Enganação
Arma Predileta: Cimitarra dupla* (A Tempestade de Lâminas)
* arma equivalente à espada de duas lâminas, diferindo que seu dano é 1d6/1d6 e inflige sucesso decisivo em 18-20.

Vayu é o filho de Vasudev e Kamna, sendo o deus handi mais novo no panteão, nascido pouco depois de Hanumat. Vayu é um deus jovem e extremamente inconstante, sendo a entidade responsável pela transformação e pelo clima. Suas ações estariam em um nível intermediário entre a preservação (Manish e Adishree) e a destruição (Vasudev e Kamna). Todavia, O Vórtice da Mudança não possui nenhum papel definido dentro do ciclo. Uma divindade volúvel e causadora de problemas, se há um padrão no comportamento de Vayu é a sua intolerância pelo conformismo, estabilidade e tédio duradouros. Embora sua impaciência às vezes irrita seu tio, Manish, o relacionamento com outros deuses é inconstante como sua natureza.

As exceções são Hanumat, a quem ele considera um irmão, sua mãe Kamna, a única divindade que consegue compreendê-lo e finalmente, o kami Wang Tsu e o ministro Shen Yi, pela semelhança no aspectos climático.

OS LÍDERES DOS DEVAS E ASURAS

Da mesma forma que os kamis são leais a Amatsukami, os onis são coagidos por Yen Lo Lung e os gunshins formam o exército do Imperador Celestial, os devas servem os deuses da Triáde enquanto os asuras (tais como os Darbas e as Vasunis, descritos em *Sombras do Oriente*) obedecem ao Rei do Caos. Abaixo segue a descrição de seus líderes, sendo venerados handis gratos por suas dádivas ou cultuados pelo poder prometido aos ambiciosos.

INDRA, O SENHOR DOS DEVAS

semideus (deva)

Tendência: Neutro e Bom
Domínios: Bem, Conhecimento, Sol
Arma Predileta: Cimitarra

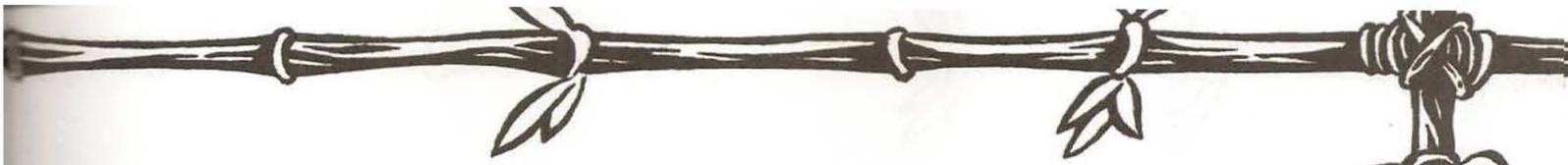
Indra é uma divindade reconhecida como "O Sudra da Triáde", por ser o maior servo divino. Segundo as lendas, O Senhor dos Devas era um estudioso que aprendeu muito com Divhia, mas apiedava-se dos mortais por sua falta de conhecimento. Diz-se que ele desceu às Planícies Milenares e ensinou lições aos handis, que ajudariam a formar sua rica cultura. Foi Indra que ensinou o idioma atual de Handívia, que recebe o seu nome como homenagem. O Senhor dos Devas é reverenciado pelos handis pelo incentivo de sua cultura, mas ele também é conhecido por seu aspecto celeste. Até Vayu surgir, Indra era responsável pelo clima enquanto vigiava o céu contra as incursões de Rahu, mas depois nascimento do Vórtice da Mudança, a sua ligação com o céu continua a ser suplicada para que modere os excessos causados pelos desastres climáticos que Vayu provoca ocasionalmente. A Mãe Sábá é grata pela caridade de Indra e ele observa os mortais com afeição, enquanto mantém-se vigilante contra os asuras.

RAHU, O MESTRE DOS ASURAS

semideus (asura)

Tendência: Caótico e Mau
Domínios: Caos, Mal, Morte
Arma Predileta: Corrente com Cravos (A Espiral Sombria)

Quando um eclipse imprevisto pelos astrólogos surge no céu, é certo que Rahu, conduzindo sua biga puxada por oito cavalos negros, girou sua corrente, tecendo um mar de sombras que engole a luz da lua ou do sol, até ser interrompido por Indra ou Manish. Apesar de ser uma entidade odiosa, do caos e da escuridão, Rahu possui uma luxúria doentia por Adishree, uma fixação que aumentou após ter sido preterido em prol do Grande Rei. Foi esta rejeição que o instigou a cruzar o dia e a noite no céu, visando apagar a majestade de seu rival (eclipse solar) ou ameaçando tomar à força seu objeto de desejo (eclipse lunar). Apesar de ser o líder dos asuras na guerra contra a Triáde e o maior aliado de Ravana, sua obsessão causa um conflito de ambição com o Rei do Caos, pois deseja tornar A Esposa Amorosa sua escrava. Rahu é um patrono da escuridão e daqueles que aspiram obter seus desejos sem medir escrúpulos ou consequências. Manish, Adishree e Pai Lung são os seus maiores inimigos.



por isto ele deveria reinar supremo. Para a sua raiva, o nascimento de Hanumat e Vayu passou a representar os dois outros aspectos do caos. Ravana relaciona-se com poucos deuses. Eras atrás, ele traiu a Imperatriz Profana em prol de seus objetivos pessoais, e Yen Lo Lung também nutre muita raiva e ódio por ele. Até Rahu, o Mestre dos Asuras, possui uma relação conturbada com Ravana, apesar de firmarem uma aliança.

Dogma: A única divindade que deve permanecer em Handívia é o Senhor do Caos. Ravana é a personificação do mal e da destruição, que deve bater à porta de todos que não o venerarem. Procure disseminar a traição e a discórdia no mundo, pois este é o caminho de Ravana. Procure fomentar a guerra em todos os lugares, destruindo os inimigos, e escravizando aqueles que lhe são valiosos. Não tenha piedade de seus inimigos, e somente espere auxílio de seu deus. Entretanto, Ravana não auxilia os fracos e débeis que almejam suas graças, a menos que promovam o seu nome em Lieh. Sempre destrua os representantes e os templos da Tríade, com a possível exceção da Última Guardiã. A única coisa que importa é o Caos, pura e simplesmente.

MAGIA DIVINA DE ORIGEM DESCONHECIDA EM LIEH

Já foi descrito no livro “Sombras do Oriente” como Pai Lung, o Dragão Branco Ancestral, e Yen Lo Lung, o Dragão Negro Cósmico, foram as duas entidades primordiais na existência e como sua luta definiu o universo. Um dos pontos fundamentais na cosmologia de Mítica é que os dois deuses supremos do cenário perderam sua onipotência ao tentar vencer o combate, pois conforme dispenderam poder, sua força foi gasta e perdida de forma permanente, surgindo em contrapartida corpos celestes, planos e criaturas relacionadas (tais como onis e kamis). Enquanto Pai Lung aceitou livremente este declínio por saber das maravilhas que iriam surgir no futuro, Yen-Lo-Lung ressentiu cada instante, embora não tinha escolha a não ser empregar cada recurso na luta para evitar a derrota para seu rival.

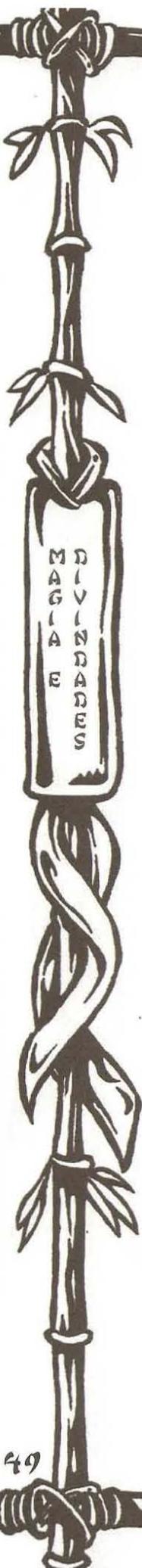
Os dragões primordiais continuam como duas forças opostas, mas o legado que deixaram não se limitou apenas à lugares e criaturas, mas também disponibilizou um poder acessível para aqueles que tivessem força de vontade, fé ou uma filosofia firme o bastante para alcançá-lo inconscientemente. Esta informação é pouco compreendida pelos deuses e menos ainda por mortais, que geralmente vêem este conceito relacionado à alegorias de compreensão e crescimento espiritual. Ninguém consegue poder simplesmente porque o deseja, ou porque

sabe que “está lá”. O acesso à habilidades divinas, mesmo sobrenaturais ou similares à magia, geralmente é consequência de uma busca árdua de iluminação, fé (em espíritos, na natureza, elementos, etc) ou de uma crença em seus princípios com tamanha vontade que seria necessária uma enorme força oposta para demover esta pessoa de seus ideais. Ainda assim, tradições filosóficas ou espirituais de longa data costumam ser mais acessíveis e críveis para um devoto do que alguém que procure “um objetivo ou rumo à sua vida”. Todo este caminho se inicia pela essência do indivíduo, que através de sua força espiritual (Chi) progride para feitos cada vez maiores. O monge é um exemplo primordial disto.

Em termos de jogo, este acesso a um poder latente no universo permite ao Mestre justificar novas crenças, heresias ou filosofias que queira acrescentar em sua campanha, sem necessariamente criar novos deuses ou planos para tanto. Mesmo as classes do *Livro do Jogador* ou classes de prestígio podem se enquadrar nisto. Por exemplo, um ranger de qualquer tendência tem direito à magias divinas, mas quem concede poder à eles pode variar em espectro. Existem kojins que rezam e são atendidos por Amatsukami, handis caóticos e maus que são abençoados por Ravana e kenkus que veneram o Imperador Celestial e atribuem à ele às graças concedidas. Porém, há membros desta classe que focalizam sua atenção para conceitos ou seres que não providenciam magia em si, tais como as estrelas ou seus ancestrais.

Em Lieh, há poucas raças e classes que possuem acesso a poder divino sem ligação clara a um deus, ficando a cargo do Mestre de Jogo aumentar ou diminuir o acesso destas ao poder perdido dos dois dragões primordiais. Pode haver mestres que não abrem mão de relacionar o envolvimento de um deus, criando correlações entre cada classe ou criatura com uma divindade. Por outro lado, para aqueles que gostam de uma abordagem menos específica de poder divino, pode-se facilitar este acesso sem associar à figura divina. Apenas recomenda-se cautela para evitar arquétipos com pouca crença ou filosofia apenas com o intuito de combinar poderes concedidas ou domínios específicos. É importante lembrar que esta ascensão espiritual representa uma via alternativa. Assim, por mais que haja raças que venerem conceitos ou entidades que não concedam magias, ou que existam personagens que consigam poderes através de iluminação filosófica, os deuses são uma parte imprescindível da cosmologia de Lieh, mais importantes do que qualquer crença pessoal. O clero, os devotos de uma divindade e seus servos celestiais ou infernais são os maiores beneficiados do poder divino de Mítica

A seguir, explica-se a origem dos poderes divinos dos tokages e vedaans, que não rezam para os deuses conhecidos.



A FÉ TOKAGE

Os xamãs deste povo dedicam toda sua devoção aos seus antepassados, estes possuindo mais importância quanto mais antigos forem. Quando um tokage morre, sua alma migra para a terra desértica de seus antepassados, localizada numa área específica do plano espiritual. Lá, todos os espíritos desta raça residem e mantêm um contato distante mas fervoroso com seus descendentes, através de seus representantes religiosos. A crença, tanto destes espíritos como dos tokages ainda vivos, na perpetuação e prosperidade da raça e de seus ideais, permite aos xamãs acesso a um poder divino não menos forte do que um clérigo xien devoto do Imperador Celestial. O plano espiritual possui ligação tanto com o poder disperso de Pai Lung (energia positiva) como Yen-Lo-Lung, (energia negativa), assim como há antepassados de índole boa e má, leal e caótica. Um xamã tokage de índole boa tende a prestar maior homenagem e se ligar aos antepassados mais virtuosos de sua raça, canalizando energia positiva na conversão espontânea para curar ferimentos e expulsar mortos-vivos. Já um xamã tokage maligno venera os antepassados mais cruéis e sanguinários e se liga à canalização de energia negativa para infligir ferimentos e na fascinar mortos-vivos. Um xamã neutro escolhe sua preferência por energia negativa ou positiva (um ou outro; não é permitido seu uso alternado). Um dado importante é que a religião tokage se foca em regras e virtudes tribais e culturais, não em padrões morais. Desta forma, um xamã caótico e mau recebe deferência e respeito da mesma forma que um outro de tendência leal e boa, mesmo que isto os coloquem em lados opostos na tomada de decisões ou até numa guerra entre clãs diferentes. Mais importante que suas tendências, os xamãs tokages possuem um código de tradições e tabus que devem seguir:

- Os tokages de seu clã são seus irmãos. Os demais tokages são seus primos. Todos os outros são forasteiros. Ajude sempre seus irmãos, seus primos quando não guerrearem com seus irmãos, seus primos e irmãos contra os forasteiros.

- Os recursos naturais, especialmente a água, são escassos no deserto de Karesh. Preserve sempre e não destrua as fontes da vida, a menos que estejam corrompidas.

- Respeite os mais velhos que você, e os antepassados acima de tudo, por serem os mais velhos de todos. Ouça seus pedidos e atenda suas ordens. Jamais os despreze ou deixe algum irmão, primo ou muito menos um forasteiro menosprezar aqueles que já foram.

- Traga prosperidade para os tokages primeiro e para seu clã em segundo. O ataque a outros clãs é permitido, mas o ataque a fêmeas e filhotes é proibido, a menos que estes constituam ameaça real.

- Não perturbe os antepassados sem necessidade. Isto engloba desde o uso frívolo de magias como Augúrio e Comunhão até a proibição expressa de animar mortos-vivos (tokage apenas). Ressurreição é permitida, uma vez que é necessário o consentimento expresso do espírito.

- Vingue e puna qualquer um que cometa um crime contra a raça tokage em geral. Atitudes contra as ações de um membro em particular podem ser toleradas, se não aprovadas quando este membro cometeu algo repreensível. Porém, às vezes diferenças culturais entre raças podem fazer o xamã acreditar que o membro punido pelas "autoridades humanas" seja uma vítima.

Em termos de jogo, um xamã tokage tem os mesmos benefícios do clérigo do *Livro do Jogador*, diferindo que a quebra das tradições acima o faz perder poderes, mas não a mudança de tendência. Um xamã tokage pode escolher dois dos seguintes domínios: Ancestrais, Força, Guerra, Proteção. Sua arma predileta é a lança longa e o seu símbolo sagrado é um objeto que já tenha pertencido a um falecido parente e que tenha sido importante para ele (exemplos: o dente de um antepassado, um colar de contas que era muito estimado). Conforme mencionado antes, a sua tendência determina sua capacidade de curar ou infligir ferimentos de forma espontânea. Para quem estiver interessado em jogar com os nagas de "**Sombras do Oriente**", estas criaturas seguem um credo similar, acreditando nos antepassados e venerando Raganaja, que nada mais é do que o naga mais antigo que se tem conhecimento.

A FÉ VEDAAN

Este povo de pele azulada não é nativo de Lieh, pois viajou de algum lugar esquecido entre as estrelas até chegar nas Planícies Milenares de Handívia. Os vedaans rejeitam a adoração dos deuses conhecidos, venerando ao invés as estrelas, amando as águas que tão habilmente navegam e acreditando Handívia como sendo sua terra sagrada. Os clérigos desta raça são chamados de místicos astrais, sendo os tutores e guardiões da religião vedaan, da mesma forma que os astrólogos são os sábios e os arqueiros celestiais, seus maiores guerreiros. Apesar destes místicos negarem qualquer relação com as divindades de de Lieh, o foco principal de sua crença é fruto direto do poder despreendido do Dragão Branco Celestial - as estrelas. Na fé vedaan, a luz das estrelas é muito cultuada enquanto o que chamam de "vazio entre as estrelas" é temido e evitado, por ser um terreno perigoso à raça. Alguns místicos temem pela existência de indivíduos ou até de uma raça inteira que possa venerar ou fazer de seu lar este lugar isento

de astros. Da mesma forma, o vazio entre as estrelas é relacionado com uma força antítese da luz dos astros (ou seja, energia negativa), e expor-se à ela é proibido, exceto em ocasiões especiais. Ainda que tendências sejam menos importantes que os preceitos da fé vedaan, apenas membros não-malignos podem se tornar místicos astrais. Alguns acreditam que esta restrição se dá porque certos vedaans estão "ligados demais à escuridão no céu para atrair a atenção das estrelas". Um místico astral, independente de ser bom ou neutro, cáotico ou leal, possui tradições que devem ser cumpridas fielmente:

- *Ajude todo vedaan que pedir. Cure ou ensine todo vedaan que precise. Os místicos astrais de tendência não-bom costumam pedir um favor em troca de sua ajuda, o que não é proibido pela tradição.*

- *A água é um bem precioso. Os rios e mares são as fontes mais preciosas que existem sob a luz das estrelas. Trate-as com respeito ao cruzar suas águas, ame-as pela vida que simbolizam. Aqueles que profanam seu leito ou zombam de sua importância são merecedores do maior desprezo.*

- *A vida é um reflexo das estrelas. Trazer a luz dos astros em prol da vida é natural e uma virtude para aqueles que merecem.*

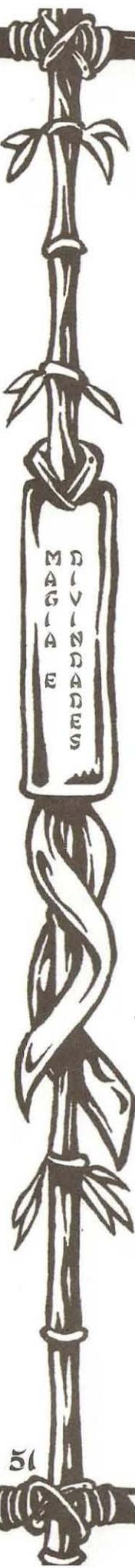
- *Se Vadoj e Thilag (as duas principais cidades vedaan) são as Estrelas Gêmeas, seus arredores, que formam o reino comandado pela desaparecida Rainha Shakiti, é a*

constelação intocável. Defenda-a contra os invasores e bárbaros, com sua vida se preciso.

- *Nunca empunhe o vazio entre as estrelas (magias de energia negativa como infligir ferimentos leves), exceto contra os inimigos dos vedaans, e ainda assim apenas na falta de alternativas. Nunca atraia o vazio entre as estrelas para os corpos dos inimigos pois estes podem tornar-se anátemas à vida (i.e mortos-vivos).*

- *Os que abraçam o vazio entre as estrelas são inimigos eternos dos vedaans. Esta tradição dedica guerra total à qualquer um que seja um ardoroso usuário de energia negativa ou um morto-vivo.*

Em termos de jogo, um místico astral tem os mesmos benefícios do clérigo no *Livro do Jogador* e possui a seguinte escolha de domínios: Água, Estrelas, Sorte e Viagem. Sua arma predileta é o Arco Vedaan e o seu símbolo sagrado é um círculo cuja metade superior é preta com pontos brancos, significando o céu estrelado, enquanto a metade inferior é azul, caracterizando os grandes rios handis Vadhavur e Tilagavati. Entre as duas metades há uma pequena flecha dourada apontando para baixo, simbolizando a peregrinação dos vedaans de seu antigo mundo até Lieh. Os místicos astrais podem ser de qualquer tendência, exceto maligna. Estes personagens canalizam energia positiva, especializando-se na conversão espontânea de ferimentos e na expulsão de mortos-vivos.



DOMÍNIOS NOVOS

DOMÍNIO: ANCESTRAIS

Deus: Antepassados tokages ou nagas

Poderes concedidos: Uma vez por dia, como uma ação livre, o clérigo pode pedir orientação àqueles que já se foram para obter respostas. Por uma rodada, o clérigo ganha em uma perícia a sua escolha um número de gradações virtuais igual ao seu nível de clérigo, que substituem (não se acumulam) as gradações que possui normalmente. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio dos Ancestrais:

- 1 – Auxílio divino
- 2 – Ajuda
- 3 – Falar com os mortos
- 4 – Adivinhação
- 5 – Comunhão
- 6 – Banquete de Heróis
- 7 – Lendas e Histórias
- 8 – Instante de Presciência
- 9 – Sexto sentido

ESTRELAS

Deus: Nenhum. A crença dos místicos astrais vedaan acessa diretamente ao poder disperso de Pai Lung que se concentrou nas estrelas.

Poderes concedidos: Quando tentar expulsar mortos-vivos, adicione um ao seu nível de clérigo efetivo.

Magias do Domínio das Estrelas:

- 1 – Fogo das Fadas
- 2 – Esfera Flamejante
- 3 – Poeira Ofuscante
- 4 – Manto das Constelações
- 5 – Coluna de Chamas
- 6 – Encontrar o Caminho
- 7 – Palavra de Poder, Cegar*
- 8 – Explosão Solar
- 9 – Exílio

* O alvo desta magia é atingido por um clarão luminoso que só ele enxerga e pela duração da magia tudo que seus olhos vêem é escuridão pontilhada por milhares de estrelas.

REPOUSO

Deus: Reikon, Si-Ming

Poderes concedidos: Você pode usar o toque da morte uma vez por dia; ele é uma habilidade sobrenatural que gera um efeito de morte. É preciso realizar um ataque de toque corporal contra uma criatura viva (usando as regras para magia de toque). Caso acerte, jogue 1d6 por nível de clérigo. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem teste de resistência).

Magias do Domínio do Repouso:

- 1 – Visão da Morte
- 2 – Descanso Tranquilo
- 3 – Falar com os mortos
- 4 – Proteção contra a morte
- 5 – Matar
- 6 – Destruir Mortos-Vivos



- 7 – Destruição
- 8 – Assegurar Sobrevivência
- 9 – Grito da Banshee

NOVAS MAGIAS

ASSEGURAR SOBREVIVÊNCIA

- Abjuração
- Nível: Repouso 8
- Componentes: V, G, M
- Tempo de execução: 1 rodada
- Alcance: Pessoal
- Alvo: Você
- Duração: 1 minuto/2 níveis

Esta magia permite que o conjurador se proteja contra alguma condição, como imersão em óleo fervente ou uma avalanche, que certamente causaria sua morte. Somente é possível afetar uma ocorrência ou condição natural, mas não magias ou ações de uma criatura (como o sopro de um dragão ou as espadas de um grupo de ladrões). O personagem deve especificar qual a condição que deseja evitar e a magia somente funcionará contra ela. Caso seja exposto ao risco indicado enquanto a magia estiver ativa, o conjurador não sentirá desconforto e não sofrerá qualquer dano. Entretanto, a magia não protege os itens que ele estiver carregando. Quando a duração da magia terminar, a condição volta a causar os efeitos normais se o alvo ainda estiver exposto.

Componentes materiais: Ungüento de xarope de pêssego e cinabre.

EXÍLIO

- Abjuração
- Nível: Estrelas 9

Quando os vedaans vieram das estrelas em seus barcos, poucos estudiosos sérios acreditam realmente que eles cruzaram fisicamente esta distância. Esta magia é uma evidência de que este povo percorreu um caminho um pouco diferente. *Exílio* funciona exatamente como a magia *Aprisionamento do Livro do Jogador*, diferindo que a vítima não é encarcerada no interior do planeta, ao invés sendo enviada para Umikama, o Grande Oceano Cósmico (equivalente ao plano astral em *Mítica*). O plano de Umikama é repleto de caminhos denominados rotas astrais, de comportamento similar às correntes marítimas, que levam à diversos pontos do multiverso. Neste caso, a vítima em animação suspensa jaz numa rota astral onde é possível avistar à distância imagens borradas de estrelas e constelações, como se a barreira entre Umikama e o Plano Material fosse mais fina nesta localização. A vítima pode ser encontrada pelas magias *Desejo*, *Discernir Localização* ou *Milagre* e pode ser resgatada através de uma viagem planar até o

local detectado ou através da magia *Libertação*, conjurada no mesmo local onde o alvo recebeu o *Exílio*.

MANTO DAS CONSTELAÇÕES

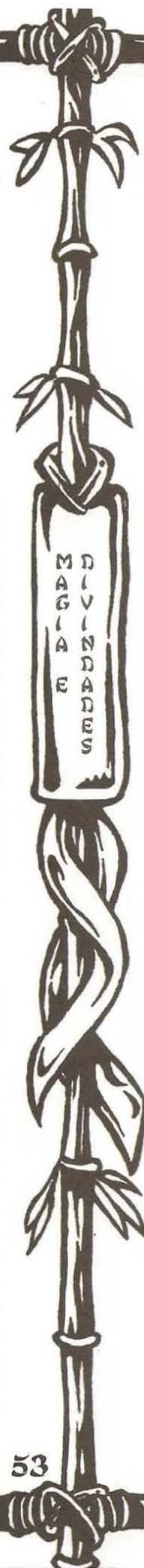
- Abjuração
- Nível: Estrelas 4
- Componentes: V, G, FD
- Tempo de execução: 1 ação padrão
- Alcance: Pessoal
- Alvo: Você
- Duração: 1 minuto/nível
- Teste de Resistência: Nenhum
- Resistência à Magia: Nenhum

O *Manto das Constelações* faz com que o conjurador seja recoberto por um campo escuro preenchido por milhares de pontos de luz, com a aparência de uma noite estrelada. Este campo o protege contra ataques, fornecendo um bônus de deflexão de +1 para cada dois níveis de conjurador que possuir (até o máximo de +6 no nível 12). Em adição, toda rodada o conjurador pode, como uma ação livre, aumentar fortemente o brilho destes pontos luminosos, emulando o efeito da magia *Luz do Dia*. Note que este efeito luminoso suprime (mas não cancela ou dissipa) efeitos de escuridão mágica com a mesma capacidade que a magia *Luz do Dia*, embora a supressão só permaneça enquanto o conjurador manter o brilho aumentado.

SUPRIMIR SILÊNCIO

- Abjuração
- Nível: Haikan 1
- Componentes: V (leia abaixo)
- Tempo de execução: 1 ação padrão
- Alcance: Pessoal
- Alvo: Você
- Duração: 1 rodada / nível
- Teste de Resistência: Nenhum
- Resistência à Magia: Nenhum

Esta magia permite ao haikan a chance de, temporariamente, ignorar os efeitos da magia *silêncio*. Se o haikan estiver fora da área desta magia e lançar *suprimir silêncio*, assim que entrar na área ele deve fazer um teste de conjurador com classe de dificuldade igual a 11 + nível do conjurador. Sucesso permite falar normalmente na zona silenciosa, pela duração da magia. Se o haikan já estiver na área de *silêncio* e quiser lançar a magia, ele ainda assim tem uma chance de quebrar o efeito. Durante o uso do componente verbal de *suprimir silêncio*, rola-se o teste de conjurador acima com penalidade de -4. Se tiver sucesso, o componente verbal se manifesta e a magia é lançada, habilitando o haikan a emitir sons normalmente na área pela duração descrita (embora o efeito do *silêncio* continue para os demais).







HISTÓRIA RECENTE

Uma terra dividida não é nada. Uma fé dividida não é nada. Eu lembro sempre dos séculos de provação que meu povo passou como escravo mas também não esqueço que Inesh é meu rei e Shakiti minha rainha. Esta é a atual ordem e eu a obedeco.
Radha, Mahavir da Preservação, quando perguntada sobre suas razões

A GUERRA CIVIL DE RYUUIJIN

Há quase uma década, o Imperador e sua família foram mortos por um violento e inesperado ataque de bakemonos, orquestrado pela ex-concubina imperial e líder do Ringu, Kyusa (descrita em **Sombras no Oriente**). O ataque foi repellido, mas não antes do sacrifício dos membros da dinastia Nagahara em nome da Imperatriz Profana, que aprisionou suas almas em Makai. Este episódio causou grande vergonha e consternação entre os cinco generais do Sentai, os maiores samurais kojins reconhecidos. Natsumi Amaya, a comandante do Exército Safira acusava o Shogun Matsuki Ikki por falhar em seu papel como Samurai Rubi, enquanto este culpava a ignorância de Kyoshi Hideaki, o Samurai Jade, por não prever este ataque sobrenatural. Kyoshi, por sua vez, alertava que não era o momento de buscar culpados, mas de tentar compreender mais sobre os atacantes. O orgulhoso Daishi Osamu, o Samurai Obsidiana, se culpava em silêncio por falhar em recuperar as almas dos Nagahara enquanto a mais jovem general, a Samurai Pérola Naitako Sayuri, tentava contemporizar os ânimos, sendo pouco ouvida por sua inexperiência no cargo.

Ao mesmo tempo, a questão da sucessão imperial inquietava estes generais e os *daimiôs* do arquipélago: se não sobreviveu nenhum Nagahara, quem assumiria o trono do Rei Dragão? A inquietude de Matsuki pela discordância entre os membros do *Sentai*, junto com sua ambição natural e a ausência de um poder superior ao seu o fez então sedeclearar como novo líder de Ryuujin. Como já se esperava, os demais nobres e generais não aceitaram sua auto-entitulação, dando início a uma sangrenta guerra civil. Porém, o Shogun agiu bem rápido e conseguiu, em uma rápida sucessão de incursões, enfraquecer o poder de dois de seus novos rivais. As forças do Exército Safira, espalhadas pela costa de Ryuujin para defender a nação contra invasores e as tropas da Samurai Pérola, que estavam dispersas em várias províncias para garantir a paz, logo foram derrotadas e repelidas, forçando suas respectivas generais a recuar. Com o inesperado não-envolvimento do Exército Jade, restou apenas ao Samurai Obsidiana fazer oposição direta às forças do Shogun em Hokujou Shima. Isto permitiu a conquista da metade da ilha norte e o controle indireto de Nanka Shima, especialmente nas áreas de mineração. Entretanto, a situação agora chegou a um impasse: as forças do Shogun conseguem manter as províncias conquistadas sem conseguir avançar, enquanto

os outros membros do *Sentai* encontram revezes próprios: O Exército Safira reagrupou-se próximo à Fortaleza Fugikawa, mas não pode ainda planejar grandes ofensivas. O Samurai Obsidiana luta uma guerra de dois frentes: as forças de Matsuki e os ataques crescentes dos kyu-kitsuke (vampiro descrito em *Sombras do Oriente*). As forças de Kyoshi Hideaki concentram-se em Nanka Shima e vêm formando um pólo de refugiados, sem agir em Hokujou Shima, ao mesmo tempo que seu Exército Jade sofre ataques sobrenaturais. Finalmente, as forças destroçadas da Samurai Pérola a deixam com pouca resistência para combater os exércitos do Shogun na ilha sul, tendo que apelar para a via diplomática. Por enquanto, a guerra civil de Ryuujin não dá sinais de enfraquecimento. Abaixo seguem seus principais protagonistas:

EXÉRCITO RUBI

General: Matsuki Ikki, o Shogun (samurai 20, tendência: LM).

Citação: *“Somos o coração do Rei Dragão. Se Nagahara caiu e Amatsukami não sorri mais para a dinastia, cabe a nós liderar para esmagar a sombra que caiu sobre a nação e os traidores que se opõem à paz.”*

Base de operação: Palácio Imperial Nagahara em Kyoto, capital de Ryuujin; toda a área norte da ilha de Hokujou Shima e costa da baía de Hissori; áreas de mineração no Monte Tsubara e em Nanka Shima.

Área de atuação: Antigo exército pessoal do imperador.

Objetivos atuais: Consolidar o poder do Shogun como senhor de Ryuujin, esmagar a rebelião.

A maior facção militar de Ryuujin domina grande parte

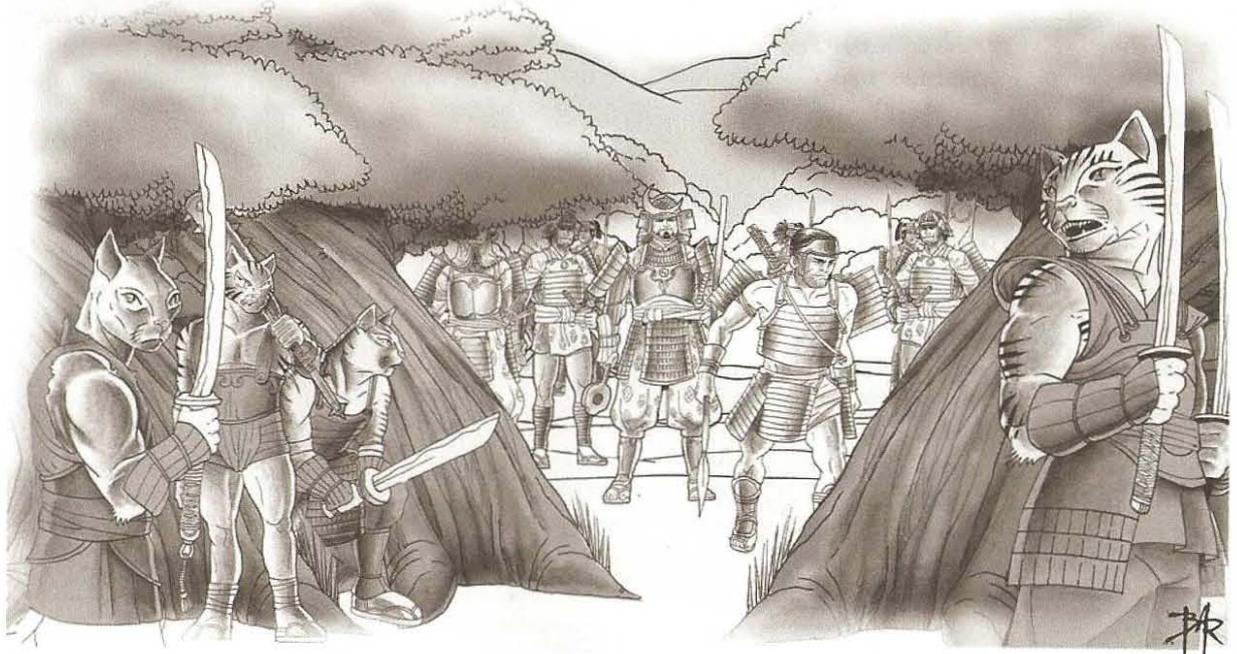
do arquipélago – por enquanto. Apesar da sede de poder do general e de haver alguns poucos desertores ronins, a maioria dos membros do Exército Rubi realmente acredita que estão fazendo o que é justo e honrado: salvar sua nação. Depois da morte da família imperial, não se teve mais notícias de akumas, bakemonos ou qualquer criatura maligna rondando Kyoto, e muitos creditam este fato à competência do exército rubi enquanto outras facções vêm relatando problemas desta natureza. Assim, gradualmente a atenção de Matsuki Ikki tem sido voltada exclusivamente para os exércitos kojins “renegados”.

No momento, o general concentra sua atenção em tomar a fortaleza Fugikawa e capturar Natsumi Amaya enquanto mantém seus esforços para avançar em território obsidiana. Também há preocupação em manter a paz com os Nekos selvagens da Floresta dos Bonsais para que estes continuem neutros, tornando assim seu território um anteparo contra incursões inimigas. Recentemente, Matsuki recebeu algumas mensagens de autoria desconhecida, prometendo a derrota de Daishi Osamu no momento certo. O Shogun não soube discernir quem está interessado em ajudá-lo, mas no momento não recusaria tal apoio.

EXÉRCITO OBSIDIANA

General: Daishi Osamu (clérigo 9/samurai 10, tendência: LN).

Citação: *“Ainda ressentimos nossa incapacidade de resgatar o imperador e sua família, mas culpamos ainda mais Matsuki Ikei por ter falhado em seu papel. E ao invés do seppuku, ele escolheu o caminho mais desonroso: a usurpação. Com a bênção dos kamis, pesa sobre nós a responsabilidade de tornar o estandarte de Ikei mais rubro.”*



Base de operação: Costa leste de Hokujou Shima, limitada ao norte pela Floresta dos Bonsais.

Área de atuação: Magias divinas e kamis, questões de honra entre daimiôs e samurais, justiça.

Objetivos atuais: Manter o combate contra as forças do shogun, erradicar a infestação kyu-kitsuke em suas províncias.

Daishi Osamu não apenas é o maior opositor ao Shogun, como também rivaliza o Samurai Rubi em estratégia. Após a surpresa inicial e as derrotas impostas aos Exércitos Safira e Pérola, Matsuki Ikki teve que utilizar todos seus recursos para conquistar cada centímetro de território obsidiana. Como este exército também prima por ter a maior concentração de clérigos, a tenacidade em resistir os maiores ataques do Shogun promete uma guerra longa e cansativa para ambos os lados.

O desgaste inicial e o a dispersão das tropas rubi para controlar áreas adicionais dava motivos para acreditar que um confronto poderia favorecer Daishi, mas uma série de ataques esporádicos tem disseminado o terror no Exército Obsidiana e rebaixado a moral de suas tropas. Seja em uma vila isolada, num posto de vigia mais desguarnecido, ou durante uma caravana de suprimentos, os vampiros kyu-kitsuke têm se mostrado nas terras do general e transformado camponeses e soldados em mortos-vivos. Estes novos kyu-kitsuke são destruídos pelos clérigos e samurais locais, mas os incursores iniciais e alguns poucos recém-criados conseguem escapar, para retornar em outra área distante e atacar novamente, dividindo os recursos de Daishi e fazendo seus servos temerem onde e quando será o próximo ataque. O General teme que uma aliança tenha se formado entre Matsuki Ikki e Etsu Meguro, senhor dos kyu-kitsuke, mas ainda não possui evidências concretas disto.

EXÉRCITO JADE

General: Kyoshi Hideaki (haikan 9/samurai 11, tendência: LN).

Citação: *"Muita atenção é dada à ambição do Shogun enquanto são esquecidos os verdadeiros assassinos do imperador. Devemos preservar os maiores tesouros do arquipélago: nossa arte. Aos nobres, sábios e artistas que buscam refúgio, eles o receberão"*

Base de operação: Nordeste da Ilha de Nanka Shima, próximo ao Monte Hito.

Área de atuação: Magias arcanas, espionagem, logística, investigação de fenômenos sobrenaturais

Objetivos atuais: Oferecer refúgio para arcanos, nobres e monges, investigar atividades de akumas e eventos sobrenaturais ligados à guerra civil.

Enquanto Natsumi Amaya e Daichi Osamu tacham o

Samurai Jade de "covarde" e "traidor", o velho Kyoshi Hideaki finge não ouvir estes insultos enquanto procura pela verdade. Ele não esqueceu o ataque de Kyusa e ao contrário dos demais, que se focam na luta contra Matsuki, e pensa que a chacina da família imperial teve motivos mais profundos do que um mero ataque. Kyoshi teme que a guerra civil apenas enfraquecerá Ryuujin, e quando os akumas se mostrarem novamente, a verdadeira razão de seu ataque aos Nagahara será revelada. Este temor é compartilhado pelos haikans e feiticeiros de seu exército e talvez seja por isto que a província tem sido alvo de ataques de bakuretsu (feiticeiras do Ringu) e criaturas vis associadas, como os bakemonos.

Decidido a não exaurir suas forças, o Samurai Jade anunciou sua oposição ao Shogun, mas não se engajou em combate, refugiando-se na ilha de Nanka Shima e ignorando os pedidos dos Exércitos Safira, Pérola e Obsidiana. Enquanto Matsuki mantém-se ocupado em Hokujou Shima, Kyoshi ofertou publicamente abrigo a todos os haikans, nobres, monges e samurais que desejarem não se envolver na guerra civil. Isto foi feito com dois propósitos: tentar preservar seus recursos para quando realmente forem necessários e utilizar os refugiados como reforço em seus exércitos e na investigação por trás do assassinato do imperador. Kyoshi deixa bem claro aos recém-chegados que será requerida toda ajuda mágica que puderem empenhar para desvendar este mistério, exigindo também que aqueles que sejam capazes de lutar se empenhem na defesa da província, caso esta venha a ser atacada. Por enquanto, esta política tem reforçado as terras do general enquanto planeja seu próximo passo: conseguir enviados para uma audiência secreta com os dragões Ryu do Espírito, os quais são vistos raramente nas partes mais altas do Monte Hito.

EXÉRCITO PÉROLA

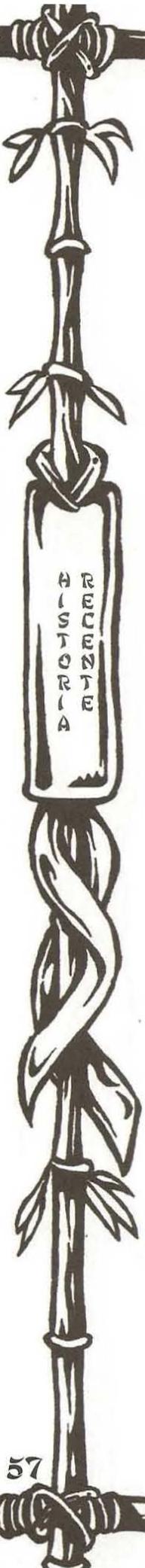
General: Naitako Sayuri (nobre 10/samurai 6, tendência: LB).

Citação: *"Um samurai deve servir antes de liderar, uma lição que o Shogun não aprendeu quando tomou para si a autoridade imperial. Quando confiamos na ajuda do Samurai Rubi para cumprir nossas obrigações, recebemos perfídia e massacre conforme suas tropas nos empurraram para fora de Hokujou Shima. Agora, para guarnecer a paz lutamos ao sul enquanto o honorável Samurai Obsidiana mantém a guerra ativa contra as forças de Kyoto."*

Base de operação: Extremo sul da ilha de Nanka Shima.

Área de atuação: Administração e guarda de recursos, defesa interna, diplomacia.

Objetivos atuais: Manter oposição ao Shogun em Nanka Shima, formar alianças para uma coalizão contra o Exército Rubi.



O exército da mais jovem membro do Sentai foi o mais atingido pelos ataques de Matsuki. Confinada à um papel administrativo e de pacificação interna, suas forças estavam espalhadas por toda Ryuujin quando o Exército Rubi começou a atacar e derrotar sistematicamente cada guarnição. Incapaz de manter uma defesa coesa, Naitako recuou para Nanka Shima, assentando-se no sul da ilha, longe do alcance dos samurais do Shogun. Quando Matsuki voltou sua atenção para Daishi Osamu, a Samurai Pérola começou a reorganizar seu exército. Entretanto, mesmo com a restauração parcial de suas forças, Naitako sabe que é incapaz de derrotar o Shogun em um confronto direto, mesmo que este possua um exército bem menor em Nanka Shima. Se Kyoshi Hideaki atendesse seus pedidos de ajuda, talvez o Exército Rubi poderia ser expulso da ilha, mas o Samurai Jade recusou tais apelos.

Ciente de sua fraqueza, Naitako Sayuri decidiu agir em sua área de especialidade: diplomacia. Aos poucos ela tem estabelecido uma rede de contatos em Nanka Shima, que permitiu conseguir alianças com *daimiôs* locais que também renegaram o Shogun. Sabendo das dificuldades de Daichi com os kyu-kitsuke, a Samurai Pérola contactou os Senhores da Tempestade (descritos em *Sombras do Oriente*), alertando seu líder, Etsu Kazuo, de uma possível aliança entre seu irmão vampírico e o Shogun, fato este que provocou a neutralidade de sua organização com o Exército Rubi, embora a prevalência das hordas de kyu-kitsuke e de seu lorde em Nanka Shima os impeçam de tomar atitudes decisivas ao norte - por enquanto. Embora esta recusa em ajudar o Exército Obsidiana seja desapontadora, Naitako foi contactada recentemente por membros da Máfia Ryuujin, oferecendo informações e ajuda contra uma organização rival, que acusam ser a responsável pela guerra civil. No momento, a Samurai Pérola está indecisa quanto a ouvir a corja mais criminosa do arquipélago.

EXÉRCITO SAFIRA

General: Natsumi Amaya (ranger 11/samurai 7, tendência: LB).

Citação: "Enquanto vigiávamos a costa, nossos inimigos nos apunhalaram e tomaram o trono imperial. Enquanto espalhados combatíamos bárbaros, o desonroso Shogun nos derrotava um a um. Agora nossas flechas se uniram e apontam para o coração do traidor."

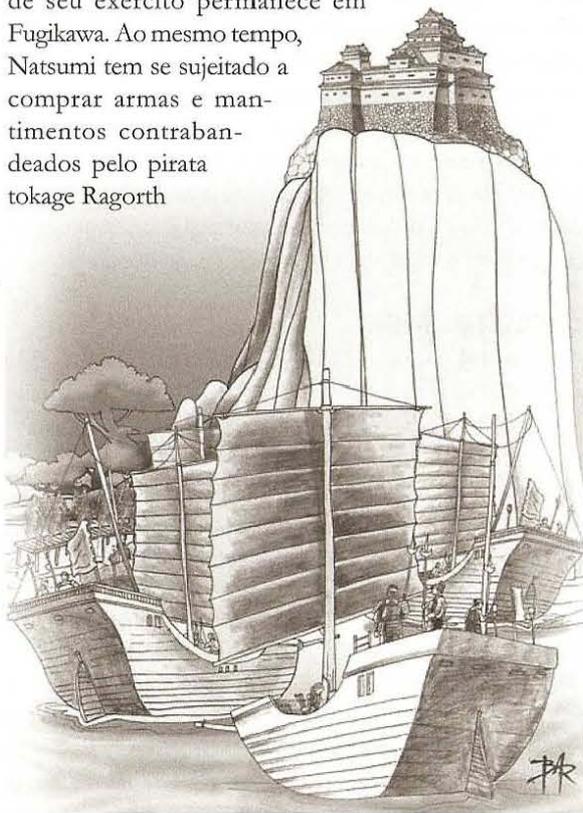
Base de operação: Fortaleza Fugikawa, na costa sudoeste da ilha de Hokujou Shima, Três Pérolas.

Área de atuação: Forças navais, defesa contra ameaças externas.

Objetivos atuais: Reorganizar suas forças e planejar um futuro ataque contra o Shogun sem desguarnecer a defesa de Ryuujin.

A vigilância da dedicada Natsumi nunca a preparou para um ataque traiçoeiro vindo de sua própria nação. Após a perda de portos e vilas costeiras e a debandada de suas forças distribuídas no litoral, a general conseguiu reagrupar seu exército numa armada no arquipélago das Três Pérolas. Apesar de estarem fora de perigo, as tropas de Natsumi podiam oferecer pouca oposição a Matsuki sem uma base sólida nas duas grandes ilhas. A solução para este dilema surgiu quando Natsumi soube do sítio à Fortaleza Fugikawa em Hokujou Shima pelas forças do Shogun, uma vez que o *daimiô* local, Ichiro Tetsuo, não reconhecia sua autoridade. Liderando suas forças num ataque surpresa, a Samurai Safira conseguiu expulsar as tropas de Matsuki e propôs uma aliança com Ichiro, desejando utilizar a inexpugnável fortaleza como seu quartel-general para uma futura ofensiva. O *daimiô* aceitou de bom grado este pacto e agora o Exército Rubi precisa se preocupar com mais um foco de insurgência em Hokujou Shima.

Apesar da reorganização do Exército Safira, Natsumi Amaya agora encontra-se em um dilema: embora seja capaz de lançar ataques contra o território conquistado do Shogun, um deslocamento deste porte fragilizaria a defesa de Ryuujin contra piratas, bárbaros ou qualquer outra ameaça externa. Por enquanto, a obrigação original da Samurai Safira mantém suas forças no lugar, realizando por vezes ataques rápidos e estratégicos enquanto o grosso de seu exército permanece em Fugikawa. Ao mesmo tempo, Natsumi tem se sujeitado a comprar armas e mantimentos contrabandeados pelo pirata tokage Ragorth



(descrito em *Sombras do Oriente*) a fim de reforçar suas tropas. Entretanto, a Samurai Safira não sabe que Ragorth também tem negociado armamentos para Matsuki Ikki (que também não aprecia este tipo de comércio) e víveres para a máfia Ryuujiin, que os revende nas áreas de fome da ilha com grande lucro.

A CORRIDA PARA O OCIDENTE

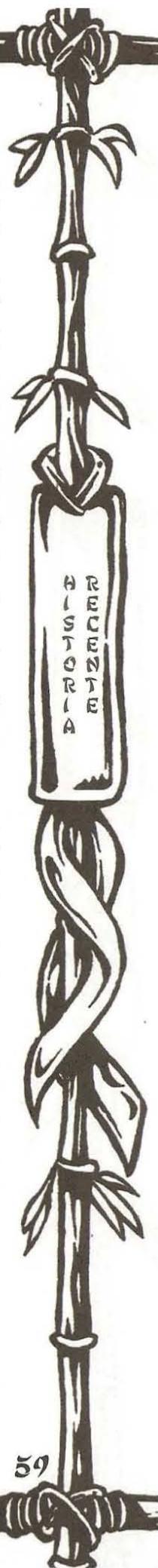
Desde o *Enigma da Era Antiga*, os habitantes de Lieh se indagam sobre o que jaz além das terras conhecidas. Do extremo norte do Mar Gelado ao sul do Mar Lendário, do remoto leste de Ryuujiin às terras ao oeste do Deserto de Kaaresh, jazem as respostas para este mistério. Entretanto, as tentativas de cruzar estas fronteiras ainda não produziram resultados. O Mar Gelado e o Mar do Norte são assolados por tempestades de neve e ventos fortíssimos enquanto o oceano ao extremo leste de Ryuujiin é castigado por ciclones que nascem e se dissipam em suas águas. De forma similar se comporta o Mar Tempestuoso, diferindo que seus tufões ocasionalmente chegam à costa de Handívia, especialmente próximo ao Pântano Sombrio. Já o extremo sul do Mar Lendário possui águas tranquilas demais. Os ventos são praticamente ausentes, cuja calma torna inútil as velas de um navio enquanto correntes marítimas anômalas fluem fortemente para o norte, tornando o uso de remos uma tarefa exaustiva. A existência de recifes não-mapeados e monstros marinhos também é um obstáculo. Já a rota por terra essencialmente obriga a passagem pelo deserto de Kaaresh. Além do clima hostil, dos conflitos com grandes tribos tokages e do encontro com criaturas evitadas até pelo povo lagarto, uma expedição enfrenta tempestades de areia cada vez mais intensas na medida que avança para o oeste. Tão temidas quanto este fenômeno é a presença do que os nômades chamam de *simum*, um vento extremamente seco que é capaz de matar pela desidratação (os tokages afirmam que a sede do vento arranca a água dos viajantes). Independente da rota escolhida, a impressão é que a própria natureza luta contra os exploradores, forçando-os a recuar ou morrer.

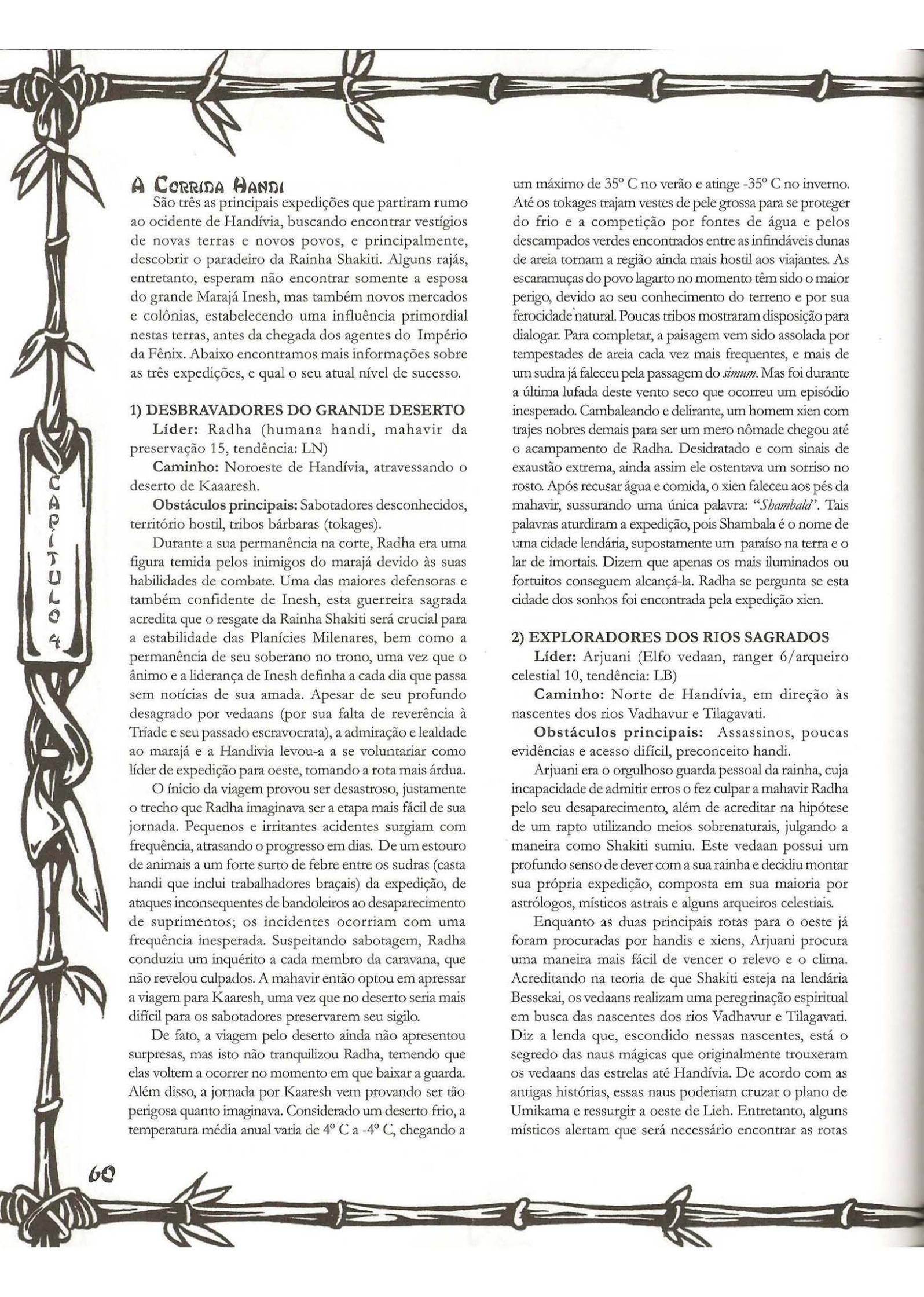
Estes obstáculos poderiam ser menos ameaçadores se fosse possível utilizar magias para superá-los. Porém, além dos limites extremos de Lieh há uma extensa faixa de território, dotada de duas qualidades especiais (ainda que sejam imperceptíveis em aparência). Primeiro, em toda sua extensão, desde as profundezas da terra ou dos mares até o céu, não funcionam magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Considere este efeito igual à magia *campo de antimagia*. Cada uma das etnias e raças de Lieh possui uma lenda sobre este território e muitos crêem que os deuses tornaram o local proibido para mortais. Magias como *adivinhação*, *augúrio*, *comunhão* e até *lendas e histórias*

recebem sempre a mesma resposta quando buscam informações: o silêncio. A outra propriedade incomum é a sua capacidade de bloquear a linha de efeito e impedir o funcionamento de magias que poderiam permitir a localização, comunicação ou locomoção entre dois pontos separados por este território. Assim, magias como *discernir localização*, *enviar mensagem*, *observação*, *refúgio*, *teleporte*, *teletransporte por árvores* e similares não têm resultado quando tenta-se ultrapassar esta faixa, embora dentro de Lieh elas atuem normalmente. Os sábios teorizam que a presença da faixa de antimagia influi nas rotas de Umikama, o Grande Oceano Cósmico (equivalente em Mítica ao plano astral), impedindo que ocorra a conexão necessária para o funcionamento destas magias. No plano espiritual (equivalente ao plano etéreo), não há o efeito do *campo de antimagia*, mas a região porta perigos desconhecidos até para os espíritos, que evitam esta área. Toda a sua extensão é envolta por uma zona de escuridão eterna, possivelmente um reflexo do plano material. Mais de uma expedição pereceu pelo chamariz que suas fontes de luz ofereceram às criaturas que se escondem neste território sombrio.

Apesar de todos estes fatores, há aqueles ainda interessados em descobrir o que existe a oeste de Lieh. Exploradores são movidos pela curiosidade e ganância, ansiando encontrar tesouros, civilizações perdidas ou até uma resposta para o *Enigma da Era Antiga*. Quanto às nações, Ryuujiin e Mohat estão preocupadas demais com seus problemas internos (a Guerra Civil e a sua independência, respectivamente) para se envolver em expedições ousadas, mas Xien Liang e Handívia competem ativamente para descobrir uma rota que dê acesso aos mistérios do ocidente. Enquanto o Império da Fênix busca expandir suas riquezas, o Marajá Inesh e o povo vedaan procuram pela Rainha Shakiti, desaparecida há poucos meses do palácio real. As investigações infrutíferas dos astrólogos sugeriram a hipótese de que a não-localização da elfa vedaan é atribuída à “terra onde a magia não floresce e que não permite que visão alguma atravesse”. Se a rainha jaz em Bessekai, nome dado para um suposto território que existe a oeste de Kaaresh, não há magia em Handívia que possa encontrá-la. Apostando nesta possibilidade, handis e vedaans arriscam expedições ao oeste, cujas principais empreitadas são detalhadas mais a diante.

Enquanto isto, as primeiras incursões xiens que já haviam partido encontram-se incomunicáveis. A frota que seguiu pelo Mar Tempestuoso e o comboio que adentrou o deserto de Kaaresh já se encontram fora do alcance da investigação dos mandarins e dos burocratas celestiais do império. Entretanto, o encontro de um sobrevivente xien pelos handis os fazem perguntar se a nação rival demonstrou algum sucesso na Corrida para o Ocidente ou se os demais exploradores morreram.





A CORRIDA HANDI

São três as principais expedições que partiram rumo ao ocidente de Handívia, buscando encontrar vestígios de novas terras e novos povos, e principalmente, descobrir o paradeiro da Rainha Shakiti. Alguns rajás, entretanto, esperam não encontrar somente a esposa do grande Marajá Inesh, mas também novos mercados e colônias, estabelecendo uma influência primordial nestas terras, antes da chegada dos agentes do Império da Fênix. Abaixo encontramos mais informações sobre as três expedições, e qual o seu atual nível de sucesso.

1) DESBRAVADORES DO GRANDE DESERTO

Líder: Radha (humana handi, mahavir da preservação 15, tendência: LN)

Caminho: Noroeste de Handívia, atravessando o deserto de Kaaresh.

Obstáculos principais: Sabotadores desconhecidos, território hostil, tribos bárbaras (tokages).

Durante a sua permanência na corte, Radha era uma figura temida pelos inimigos do marajá devido às suas habilidades de combate. Uma das maiores defensoras e também confidente de Inesh, esta guerreira sagrada acredita que o resgate da Rainha Shakiti será crucial para a estabilidade das Planícies Milenares, bem como a permanência de seu soberano no trono, uma vez que o ânimo e a liderança de Inesh definha a cada dia que passa sem notícias de sua amada. Apesar de seu profundo desagrado por vedaans (por sua falta de reverência à Triade e seu passado escravocrata), a admiração e lealdade ao marajá e a Handívia levou-a a se voluntariar como líder de expedição para oeste, tomando a rota mais árdua.

O início da viagem provou ser desastroso, justamente o trecho que Radha imaginava ser a etapa mais fácil de sua jornada. Pequenos e irritantes acidentes surgiam com frequência, atrasando o progresso em dias. De um estouro de animais a um forte surto de febre entre os sudras (casta handi que inclui trabalhadores braçais) da expedição, de ataques inconsequentes de bandidos ao desaparecimento de suprimentos; os incidentes ocorriam com uma frequência inesperada. Suspeitando sabotagem, Radha conduziu um inquérito a cada membro da caravana, que não revelou culpados. A mahavir então optou em apressar a viagem para Kaaresh, uma vez que no deserto seria mais difícil para os sabotadores preservarem seu sigilo.

De fato, a viagem pelo deserto ainda não apresentou surpresas, mas isto não tranquilizou Radha, temendo que elas voltem a ocorrer no momento em que baixar a guarda. Além disso, a jornada por Kaaresh vem provando ser tão perigosa quanto imaginava. Considerado um deserto frio, a temperatura média anual varia de 4° C a -4° C, chegando a

um máximo de 35° C no verão e atinge -35° C no inverno. Até os tokages trajam vestes de pele grossa para se proteger do frio e a competição por fontes de água e pelos descampados verdes encontrados entre as infundáveis dunas de areia tornam a região ainda mais hostil aos viajantes. As escaramuças do povo lagarto no momento têm sido o maior perigo, devido ao seu conhecimento do terreno e por sua ferocidade natural. Poucas tribos mostraram disposição para dialogar. Para completar, a paisagem vem sido assolada por tempestades de areia cada vez mais frequentes, e mais de um sudra já faleceu pela passagem do *simum*. Mas foi durante a última lufada deste vento seco que ocorreu um episódio inesperado. Cambaleando e delirante, um homem xien com trajes nobres demais para ser um mero nômade chegou até o acampamento de Radha. Desidratado e com sinais de exaustão extrema, ainda assim ele ostentava um sorriso no rosto. Após recusar água e comida, o xien faleceu aos pés da mahavir, sussurando uma única palavra: “*Shambala*”. Tais palavras aturdiram a expedição, pois Shambala é o nome de uma cidade lendária, supostamente um paraíso na terra e o lar de imortais. Dizem que apenas os mais iluminados ou fortuitos conseguem alcançá-la. Radha se pergunta se esta cidade dos sonhos foi encontrada pela expedição xien.

2) EXPLORADORES DOS RIOS SAGRADOS

Líder: Arjuani (Elfo vedaan, ranger 6/arqueiro celestial 10, tendência: LB)

Caminho: Norte de Handívia, em direção às nascentes dos rios Vadhavur e Tilagavati.

Obstáculos principais: Assassinos, poucas evidências e acesso difícil, preconceito handi.

Arjuani era o orgulhoso guarda pessoal da rainha, cuja incapacidade de admitir erros o fez culpar a mahavir Radha pelo seu desaparecimento, além de acreditar na hipótese de um rapto utilizando meios sobrenaturais, julgando a maneira como Shakiti sumiu. Este vedaan possui um profundo senso de dever com a sua rainha e decidiu montar sua própria expedição, composta em sua maioria por astrólogos, místicos astrais e alguns arqueiros celestiais.

Enquanto as duas principais rotas para o oeste já foram procuradas por handis e xiens, Arjuani procura uma maneira mais fácil de vencer o relevo e o clima. Acreditando na teoria de que Shakiti esteja na lendária Bessekaí, os vedaans realizam uma peregrinação espiritual em busca das nascentes dos rios Vadhavur e Tilagavati. Diz a lenda que, escondido nessas nascentes, está o segredo das naus mágicas que originalmente trouxeram os vedaans das estrelas até Handívia. De acordo com as antigas histórias, essas naus poderiam cruzar o plano de Umikama e ressurgir a oeste de Lieh. Entretanto, alguns místicos alertam que será necessário encontrar as rotas

astrais do Grande Oceano Cósmico, capazes de levá-los até a localização equivalente a Bessekai em Umikama, para então emergir no plano material. Eles também não descartam a possibilidade de haver fenômenos astrais similares às tempestades que assolam os extremos de Lieh.

Os perigos naturais enfrentados pelo grupo de Arjuani são menores, mas há outros problemas que põem em risco o sucesso da expedição. Primeiro, não há evidência concreta de que as naus mágicas ou o segredo de sua construção ainda existam. Segundo, as nascentes dos dois rios são de difícil acesso, além de haver uma crença que estes rios sagrados são protegidos magicamente, embora não se saiba como funciona esta proteção. Finalmente, em toda a sua jornada, a expedição vedaan vem sentindo indiferença, preconceito ou desprezo pelos handis. O grupo de Arjuani tem recebido pouca ou nenhuma ajuda das comunidades que atravessam e por duas vezes um grupo de assassinos penetrou no acampamento durante à noite e cortou a garganta de sentinela sumindo depois, sem deixar vestígios. Os vedaans temem que haja gurkas envolvidos e seus astrólogos os vêm alertando sobre uma influência negativa em seus mapas astrais, centrada no signo do tigre. O que eles desconhecem é a existência de Hajadra*, o rakshasa arquiinimigo dos vedaans que deseja o fracasso das expedições e que está exercendo sua influência para que os exploradores handis e vedaans desistam da Corrida para o Ocidente.

3) NAVEGANTES DO MAR TEMPESTUOSO

Líder: Hanuman, o almirante mercenário (Humano handi, ladino 16, tendência: CB)

Caminho: Sul-noroeste, iniciando no Mar Lendário até circundar o Mar Tempestuoso.

Obstáculos principais: tufões e correntes marítimas, intrigas, navios xiens.

Hanuman é chamado de “almirante mercenário” por ser um capitão independente que foi contratado por ser mais hábil que os oficiais da armada handi. Ele é reconhecido, exceto entre os vedaans, como o maior navegador das Planícies Milenares, sendo respeitado pelos piratas da ilha da tartaruga e detestado por seu líder, Ragorth (v. **Sombras do Oriente**). Hanuman adotou este nome por amor ao oceano e devoção ao deus handi das explorações e viagens, Hanumat. Dizem que Hanuman já foi um

pirata no passado, e que foi absolvido por Inesh em troca do comando de uma expedição através do Mar Tempestuoso em direção ao oeste desconhecido. Outros afirmam que o almirante mercenário aceitou em gratidão pela ascensão social que obteve quando o Marajá aboliu a casta dos párias. E há aqueles que atestam que Hanuman aceitou o trabalho por idealismo, pois o seu maior sonho é desbravar o Mar Tempestuoso e descobrir o que há a oeste da Lieh. Todos estes rumores são verdadeiros.

Apesar do prestígio que Hanuman gozava, a sua nomeação foi criticada por membros das castas dos xátrias e brâmanes, oposição esta destacada pela conservadora Radha e pelo nobre de Maghdavar, chefe do clã Vashmir, Puruji. Apesar desta pressão contra o ex-pária, o Marajá não via melhor alternativa do que Hanuman e manteve sua escolha. A preparação no porto de Yulan provou ser igualmente tensa. Na semana anterior à partida, o almirante mercenário escapou de uma tentativa de assassinato empregada por dois mahavires (da preservação) e um clérigo de Manish, comandados por uma misteriosa mulher de nome “Chhaya”. Ele teria morrido se a flecha de um

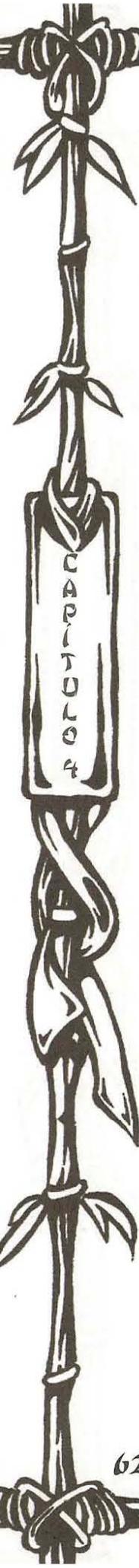
atacante oculto não tivesse matado um dos mahavires e ferido Chhaya, que desapareceu. Derrotando os demais oponentes, Hanuman interrogou o mahavir sobrevivente, que revelou apenas que representava “os devotos da pureza, visando restaurar a ordem natural que Inesh destruiu” e que a mulher que coordenou o ataque era uma clériga de Kamna. O experiente capitão não tinha como saber que Chhaya, assim como Puruji Vashmir, eram enviados de Hajadra. Ele também não imaginava que o seu suposto benfeitor que flechou a clériga era um vedaan assassino de elite do temível

Lótus Rubro (v. **Sombras do Oriente**), organização criminosa que usa operações ilegais para aumentar a influência de Ravana em Lieh. A líder da organização, Shivastani, sabia da presença de grupos interessados no fracasso da expedição, e apesar de seus objetivos coincidirem, esta clériga de Ravana preferiu infiltrar um de seus servos na tripulação de Hanuman.

Assim, o seu espião poderia reportar o progresso da viagem ao oeste, observar qualquer possibilidade lucrativa para a organização e assassinar a Rainha Shakiti caso esta fosse encontrada. Satur, o astrólogo vedaan e braço-direito de Shivastani, ainda mantém contato mágico com este espião.



* As história completa de Hajadra pode ser acessada na página oficial de Mítica: www.mitica.com.br



No momento, Hanuman apressa-se para alcançar os navios xiens, que apesar de possuírem vantagem tecnológica, tiveram que cruzar uma distância maior até o Mar Tempestuoso. Ainda não houve encontros, mas o almirante sabe que pode surgir um combate naval entre as expedições nesta disputa. A sua maior preocupação, no entanto, são as grandes ondas que surgem pelos tufões que assolam o Mar Tempestuoso. Mas ao invés de arriscar uma travessia direta, Hanuman formulou uma estratégia diferente. Se o extremo sul do Mar Lendário provou ser uma área de imensa calma e a área costeira do Mar Tempestuoso é castigada pelo clima violento, é possível existir uma área segura partindo do sul do Mar Lendário e lentamente ascendendo a noroeste no Mar Tempestuoso. Com sorte, quando a expedição se aproximar da costa no oeste desconhecido, não haverá tufões ou ciclones. O futuro vai dizer se a tática de Hanuman funcionará.

A CORRIDA EM XIEN LIANG

O Império da Fênix possui departamentos e ministérios que tratam dos mais variados assuntos dentro e fora de seu grande território. Desde a questão sobre a crescente autonomia das Quatro Cidades do Leste, a luta contra os monges traidores da Província Rebelde (Mohat), ou mesmo os crescentes rumores que os nômades *yuken*, de que já assolaram o império há muito tempo, estejam se reunindo sob a liderança de um carismático e ambicioso líder.

Sem dúvida, um dos assuntos mais debatidos entre os burocratas e membros do Alto Conselho Imperial refere-se às caravanas que rumaram para o ocidente de Lieh, em busca de maiores informações e de referências sobre as terras que possam existir além dos mares ao sul, ou além do impiedoso Deserto de Karesh. Dos salões do magnífico Palácio Imperial da Fênix, o sucessor da Dinastia Fei, chamado pelos seus súditos de *Tianzi* (O Filho do Céu), ou comumente pelo povo de Imperador Cheng Fei, decidiu por enviar duas grandes caravanas rumo ao ocidente, a fim de alcançar estas longínquas e inexploradas terras antes que qualquer outra nação dos Caminhos do Oriente o faça, estabelecendo sua influência e domínio sobre as colônias em potencial que possam ser encontradas. Contudo, correm rumores entre os nobres da Corte de que esta decisão tenha partido não do Imperador, mas de seu conselheiro mais importante, o Juiz Supremo do Império, Kuang Luo. O astuto magistrado teria convencido os nove membros do Alto Conselho Imperial a atender o seu pedido, que foi também assinado pelo imperador Cheng Fei. Assim, o Império da Fênix teria a preferência nas descobertas que possam decifrar a causa e a origem do

Enigma da Era Antiga. Em adição, existe a expectativa de encontrar novas terras novas terras que possam fornecer matérias-primas e recursos para auxiliar a manutenção de um império já bastante robusto.

Ao contrário de Handívia, onde o seu governante decidiu por apoiar três expedições para o ocidente, Xien Liang preferiu utilizar apenas duas grandes caravanas, uma por mar e outra por terra.

1) EMISSÁRIOS IMPERAIS

Líder: Zu Lian, líder do Exército Expedicionário de Xien Liang (humano Xien guerreiro 10, atirador xien 4, tendência: LB).

Caminho: Extremo oeste de Xien Liang, atravessando o Deserto de Karesh.

Obstáculos principais: nômades *yuken*, perigos do deserto, tribos tokages.

O alistamento no exército é uma das opções para um indivíduo tornar-se poderoso e importante dentro da complexa máquina burocrática de Xien Liang. Pensando desta forma, além de acreditar ser esta a melhor maneira de servir o seu império, Zu Lian alistou-se muito jovem, ganhando através de suas campanhas extremamente bem sucedidas, o posto de general dos exércitos situados a oeste de Xien Liang, que protegiam a cidade de Qinhei, próxima a Cordilheira de Shao Zun (chamada de Himar pelos handis). Com os recentes acontecimentos sobre a guerra de independência de Mohat, Zu Lian aguardava ordens do governo em Han para unir-se aos demais soldados do governo para terminar com o impasse envolvendo a Montanha de Jade (v. **Os Caminhos do Oriente**). Para sua surpresa ele foi chamado à capital do império para uma missão até então desconhecida pela maioria dos habitantes de Xien Liang: liderar uma expedição rumo ao extremo oeste, estabelecendo o poderio do Império da Fênix em terras estrangeiras, além do Deserto de Karesh e em locais jamais visitados.

Os magistrados e sacerdotes imperiais teriam encontrado evidências que os levaram a acreditar que uma possível explicação sobre o Enigma da Era Antiga estaria além das areias do deserto, o que poderia trazer enormes vantagens ao império, caso fossem eles os primeiros a descobrir o que aconteceu. Ou melhor ainda, se conseguissem ser os primeiros a redescobrir a história perdida neste período, que foi removida de registros escritos. Ciente do designio dos magistrados e tocado pelo desejo dos clérigos, que diziam ter recebido sinais do próprio Imperador Celestial, Zu Lian aceitou com veemência liderar esta expedição pelo bem do império. Para que o seu



exército pudesse estar melhor equipado, os artífices imperiais lhe entregaram uma invenção que seria decerto a melhor manifestação de superioridade xien sobre qualquer povo: O Mosquete Lung. Zu Lian ficou extremamente surpreso com a invenção e logo o seu seletivo grupo de oficiais de elite havia substituídos suas bestas pelo novo aparato militar. Com este equipamento, ele rumou para o oeste, na tentativa de encontrar mais informações sobre o que jazia além do traiçoeiro e frio deserto.

Contudo, o general do Exército Expedicionário Imperial não contava com dois imprevistos durante a viagem: primeiro, os ataques crescentes dos antigos inimigos dos xiens, os nômades *yuken*, pareciam estar mostrando indícios de uma nova horda que ameaçaria mais uma vez o Império da Fênix. Zu Lian ordenou que alguns mensageiros retornassem a Xien Liang com esta informação, para que o império fosse avisado e se preparasse caso estes rumores se mostrassem verdadeiros. O outro acontecimento foi a descoberta que um grupo de exploradores e aventureiros xiens teria rumado para o oeste antes da partida do exército expedicionário. Estariam eles contra ou a favor dos desígnios do império ou mesmo da vontade do Imperador Celestial, o soberano divino de Tenjoukai? Ele conseguiu poucas informações sobre este grupo, descobrindo apenas que era liderado por um estranho mandarim que almejava encontrar o que havia decifrado em um pergaminho supostamente mais velho do que o documento mais antigo existente em toda Lieh: a carta conhecida como *A Passe* (v. **Caminhos do Oriente**). A veracidade destas informações ainda precisa ser confirmada por Zu Lian, que acredita serem lendas aumentadas pelo povo que vive nas áreas mais rurais de Xien Liang.

2) A ARMADA NAVAL E O GALEÃO DOURADO

Líder: Zheng Ho, almirante da marinha imperial e capitão do maior navio do mundo (Humano liang** ranger 8, guerreiro 8, tendência: NB).

Caminho: Mares ao sul de Xien Liang e Handívia, Mar Landário.

Obstáculos principais: tufões marítimos, piratas da ilha da tartaruga, navios handis, motins.

Um dos mais avançados e preciosos projetos da marinha xien estava em desenvolvimento em Katmahar, antes dos conflitos que originaram as disputas de independência de Mohat. Utilizando-se da mesma tecnologia que criou o Mosquete Lung, diversos engenheiros e náuticos do império estavam criando uma embarcação que tivesse como arma um item militar que pudesse ser mais poderoso do que qualquer balestra ou catapulta: um grande canhão.

Infelizmente, com a perda da soberania sobre a ilha de Katmahar, o navio que possuía tamanho artefato militar foi roubado por um grupo de piratas denominado Lobos dos Mares (v. **Sombras no Oriente**). Pior do que perder para sempre a embarcação foi vê-la nas mãos de piratas sanguinários, que puderam utilizar o precioso navio para saquear todas as cidades costeiras do Mar Landário e do Mar das Estrelas. Felizmente os planos envolvendo a criação de um navio tão poderoso puderam ser levados em segurança até Yatai, uma das Quatro Cidades. Lá engenheiros xiens e os liangs** (a outra importante etnia humana existente em Xien Liang) puderam reconstruir e aprimorar o projeto, construindo o maior e mais poderoso navio do mundo: Feng Huang, o *Galeão Dourado*. A colossal embarcação possui quatro grandes canhões e dois lança chamas, alimentados com um composto alquímico que é um verdadeiro segredo militar do império. Ele é maior do que qualquer navio já construído, e sua tripulação ultrapassa facilmente a casa das centenas.

A primeira missão do *Galeão Dourado* seria afundar para sempre o seu antecessor, batizado de *Mar em Chamas* pelo líder dos Lobos dos Mares, Ragorth (v. **Sombras no Oriente**). Entretanto, através de um edito imperial enviado da capital Han, Feng Huang teria um novo objetivo: singrar os mares rumo ao extremo oeste, efetuando a primeira viagem bem sucedida rumo ao ocidente, estabelecendo relações com os reinos destas terras desconhecidas, e formando se possível uma colônia em lugares onde o poderio militar e naval do império pudesse ser demonstrado com o *Galeão Dourado*. A pessoa designada para comandar o navio e a esquadra que o seguiria foi Zheng Ho, um dos oficiais mais jovens e graduados da renomada marinha imperial. Uma fator que despertou a raiva de muitos xiens é o fato de Zheng Ho não ser da etnia xien, mas da etnia liang, que habita a parte mais oriental do império, especialmente nas Quatro Cidades. Zheng Ho alega que a escolha não foi baseada na origem do indivíduo, mas sim em suas conquistas e vitórias para o Império da Fênix. Ninguém contesta que ele é um dos mais capazes para tal empreitada, mas especula-se que muitos xiens sob sua liderança poderão mostrar-se resistentes a seu comando, e que a escolha do almirante foi perigosa, pois poderia incitar um motim entre os seus subalternos. Zheng Ho responde a tais suposições dizendo que aqueles que desobedecerem as suas ordens serão os primeiros a experimentar a fúria dos canhões e lança chamas de Feng Huang. Também resta saber se Feng Huan resistirá à fúria dos tufões, uma vez que já adentraram o Mar Tempestuoso.

** As informações e referências sobre a etnia liang poderão ser acessadas na página oficial de Mítica: www.mitica.com.br

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or

Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Mítica, Desbravando o Oriente (and their trademarks), Lich, Ryuujin, Handívia, Xien Liang, Mohat, Enigma da Era Antiga, Mosquete Lung, all the names of places, characters, Deities, legend, myth and history about this scenario are copyright of Editora Viu Ltda.-ME .

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

OPEN GAME CONTENT

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The names Mítica, Desbravando o Oriente, Caminhos do Oriente, Sombras no Oriente, Lich, Ryuujin, Handívia, Xien Liang, Mohat, Enigma da Era Antiga, all the names of places, characters, legend, myth and history about this scenario, all the plots and storylines, its economic system and Deities are designed as Product Identity and may NOT be used as Open Game Content.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: All the new classes, new prestige classes, new feats, new domains, new spells, new weapons and new armor are designed as Open Game Content.

MÍTICA

DESBRAVANDO O ORIENTE

Os segredos marciais e arcanos que se escondem em cada nação...

A diversidade de crenças seguidas pelos povos do oriente...

As províncias devastadas por uma sangrenta guerra civil ...

E os segredos no oeste, que serão descobertos em uma jornada única.

Mítica – Desbravando o Oriente é o terceiro título do aclamado cenário de fantasia oriental produzido no Brasil, Mítica. Após conhecer os reinos de Lieh, seus grandes vilões e antagonistas, nós os convidamos a descobrir mais sobre a cultura, religião, costumes e outras facetas dos povos, lendas e deuses que existem nos Caminhos do Oriente. Neste volume indispensável para qualquer fã de fantasia oriental, vocês irão encontrar:

- Novos talentos para o seu personagem, como os talentos regionais Acólito do Yin-Yang e Vocação Pirata.
- Uma expansão das armas orientais e uma lista inédita de armaduras.
- Novas classes básicas abrangendo todas as nações de Lieh: os haikans de Ryuuji e Mohar, os mandarins de Xien Liang e os mahavires de Handívia.
- Mais classes de prestígio relacionadas às tradições e mistérios dos Caminhos do Oriente, como os temíveis Gurkas e os poderosos Mestres Wu Wei.
- Descrições das principais divindades de Lieh, incluindo também entidades importantes como os Ministros Divinos do Imperador Celestial, o Senhor dos Devas e o Mestre dos Asuras.
- As referências de crenças da astrologia vedaan e da religião dos antepassados tokages, que independem dos deuses, mas que concedem poder divino aos seus devotos.
- A descrição da guerra civil de Ryuuji e suas principais facções, além do progresso na Corrida para o Ocidente empreendida entre Xien Liang e Handívia, atualizando as informações já apresentadas nos primeiros dois livros.

Seu heróis estão convidados para descobrirem as maravilhas que jazem em cada nação e além,
Desbravando o Oriente!



Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, Edição 3.5, publicado pela Devir Livraria



Classificação Indicativa: **18 anos**

ISBN 85-98062-04-9



9 788598 062044

Preço indicado:
R\$ 16,90